

Let's PARTY!

Das kreative Party-Bündel
für 4 bis 16 Spieler ab 12 Jahren
von den Autoren Catty & Führer
sowie S. Barc & J.C. Rodriguez
licensed by Week End Game

Die Spieleklassiker
Bumm & ACTIVITY
clever kombiniert!

Doppelter Spielspaß mit Activity und Tick Tack Bumm, den beiden ultimativen Partyknüllern - in einem Spiel vereint! Begriffe wie Klappstuhl, Traumjob oder Meerschweinchen sind ganz nach Activity-Manier entweder verbal, zeichnerisch oder pantomimisch darzustellen, und zwar so, dass diese von den eigenen Teammitgliedern möglichst rasch erraten werden. Explosivität bringen die Tick Tack Bumm-Aufgaben ins Spiel: Rasch ein passendes Wort zur Aufgabe finden, um den tickenden Timer rechtzeitig wieder loszuwerden. Der Würfel bestimmt, welche Aufgabe zu lösen ist. Welches Team wird wohl als erstes mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreichen?

SPIELINHALT



1 Spielplan mit 49 Feldern sowie einem Start- und einem Zielfeld



220 Karten mit jeweils 6 Activity-Begriffen und 1 Tick Tack Bumm-Begriff. Jeder Begriff ist mit einem Symbol gekennzeichnet, das angibt, wie der Begriff darzustellen ist. Die Zahl vor einem Begriff gibt an, wie viele Felder die Spielfigur eines Teams auf dem Spielplan vorwärts gezogen werden darf, wenn die Aufgabe richtig gelöst wurde. Ist der Begriff rot markiert, handelt es sich um eine „Offene Runde“.



1 elektronischer Zeitmesser: Die „Bombe“. Sie wird durch einen Druck auf den Knopf an der Unterseite gestartet. Ein Elektronik-Chip steuert die Dauer nach dem Zufallsprinzip. Die Bombe tickt zwischen 10 und 60 Sekunden lang, bevor sie mit einem Explosionsgeräusch endet, also „explodiert“.



1 Sanduhr,
Laufzeit 1 Minute



1 Spielanleitung



4 Spielfiguren



1 Würfel

Zusätzlich werden Papier und Bleistift sowie
2 AAA Batterien 1,5V benötigt
(Batterien sind NICHT im Spiel enthalten!).



SPIELZIEL

Das Ziel ist es, mit seiner Spielfigur als erstes das Zielfeld in der Mitte des Spielplans zu erreichen. Dazu sind unterschiedliche Activity- oder Tick Tack Bumm-Aufgaben zu lösen.

SPIELVORBEREITUNG

- Vor dem ersten Spiel müssen 2 1,5V AAA Batterien in die Bombe eingelegt werden. Siehe dazu „Das Einsetzen und Wechseln der Batterien“ am Ende der Spielanleitung.
- Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- Die Karten werden gut gemischt und als verdeckter Stapel neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Der Würfel, die Sanduhr, die Bombe sowie Papier und Bleistift werden ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Die Spieler bilden mehrere, zahlenmäßig möglichst gleich starke Teams. Es können bis zu 4 Teams am Spiel beteiligt sein, wobei ein Team aus mindestens 2 Spielern bestehen muss.
- Jedes Team wählt eine Spielfigur und stellt diese auf das Startfeld des Spielplans.
- Es wird bestimmt, welches Team beginnt. Dieses wählt einen Spieler als ersten Darsteller. In den folgenden Runden wechseln sich die Spieler innerhalb des Teams als Darsteller reihum ab.
- Es wird festgelegt, ob auf der Karte der erste oder zweite Begriff derselben Darstellungsart zum Einsatz kommt.

SPIELABLAUF

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Darsteller des ersten Teams würfelt und zieht danach die oberste Karte vom Stapel, und zwar so, dass die anderen Spieler die Vorderseite der Karte nicht lesen können. Je nachdem, welches Symbol der Würfel zeigt, muss entweder eine Activity- oder eine Tick Tack Bumm-Aufgabe gelöst werden.

ACTIVITY-AUFGABEN:

Der Spieler muss den Begriff seinen Teammitgliedern folgendermaßen vermitteln:

Würfel



Karte



Zeichnen: Der Begriff muss mit Bleistift gezeichnet werden. Der Darsteller darf weder sprechen noch gestikulieren, er darf jedoch seinen Mitspielern durch Kopfnicken zu erkennen geben, dass sie einen Teil des Begriffes richtig erraten haben. Die Zeichnung darf weder Buchstaben noch Zahlen enthalten.



Erklären: Der Begriff muss mit Worten umschrieben werden. Es darf dabei weder das Wort selbst, noch Teile davon, oder abgeleitete Formen verwendet werden.



Pantomime: Der Begriff muss pantomimisch dargestellt werden. Der Darsteller darf dabei weder sprechen, noch irgendwelche Geräusche machen, noch Gegenstände im Zimmer heranziehen oder auf sie zeigen. Er darf jedoch auf eigene Körperteile zeigen.

Achtung: Missachtet ein Spieler diese Regeln, darf sein Team nicht weiterziehen, und das nächste Team kommt an die Reihe.

Tipp: Die Begriffe setzen sich aus mindestens 2 Wörtern zusammen. Als Gesamtbegriff sind sie oft nur schwer darstellbar. Stellt man aber die zwei Wortteile getrennt dar, so ist die Aufgabe meistens wesentlich leichter zu lösen. *Beispiel: Ohrwurm* zu zeichnen ist schwer, aber *Ohr* und *Wurm* lassen sich relativ leicht einzeln zeichnen.

Würfelt der Spieler eines der eben aufgezählten Symbole, prägt er sich den Begriff ca. 10 Sekunden lang ein. Wenn der Begriff nicht rot markiert ist und somit keine „Offene Runde“ gespielt wird, zeigt er den anderen Teams die Karte und legt sie ab. Dann nimmt er sich die Sanduhr und dreht sie um. Für jeden Begriff gilt eine Zeitbegrenzung von

1 Minute. Diese wird von den Spielern der gegnerischen Teams kontrolliert. Ebenso überwachen sie die Einhaltung der Regeln. Auch sollte noch vor Spielbeginn vereinbart werden, wie genau die Begriffe zu erraten sind – ob zum Beispiel für *Tierliebhaber* auch *Tierfreund* genügt.

Gelingt es dem Team, den Begriff innerhalb der vorgegebenen Zeit zu erraten, darf es seine Spielfigur um so viele Felder vorwärts ziehen, wie die Zahl neben dem Begriff anzeigt. Wird der Begriff nicht erraten, bleibt die Spielfigur stehen.

Nun ist das nächste Team an der Reihe. Der in diesem Team bestimmte Darsteller würfelt, zieht eine Karte, usw.

Offene Runde:

Ist der Begriff rot markiert, dürfen alle Spieler mitraten, nicht nur die Spieler des eigenen Teams. In diesem Fall darf der Darsteller die gezogene Karte niemandem zeigen. Die Darstellungsregeln müssen eingehalten werden! Gelingt es einem Spieler eines anderen Teams den Begriff zu erraten, darf dessen Team seine Spielfigur 3 Felder vorwärts ziehen. Das Team des Darstellers darf 2 Felder vorwärts ziehen. Errät ein Mitglied des Teams des Darstellers den Begriff, zieht dieses Team seine Spielfigur 5 Felder vorwärts.

-AUFGABE:





Wird eines der drei Tick Tack Bumm-Symbole gewürfelt, ist auf der Karte die Aufgabe neben dem Bombensymbol zu lösen. Es gibt zwei unterschiedliche Tick Tack Bumm-Aufgaben:

1. Buchstabenkombinationen

Steht auf der gezogenen Karte eine Buchstabenkombination, so kommt die Bedeutung der drei verschiedenen Tick Tack Bumm-Symbole des Würfels zum Einsatz:

 - die Buchstabenkombination darf **nicht am Anfang** des Wortes stehen.

 - die Buchstabenkombination darf **an einer beliebigen Stelle** des Wortes stehen.

 - die Buchstabenkombination darf **nicht am Ende** des Wortes stehen.

Es muss ein Wort genannt werden, in dem die Buchstabenkombination auf der Karte dem Würfelergebnis entsprechend vorkommt. *Beispiel: ART* – mögliche Wörter sind *Karte, Artikel, Marter, Scharte, Bart, Start* usw.

2. Kategorien

Steht auf der Karte keine Buchstabenkombination, sondern eine andere Aufgabe wie z. B. im Winter, Sternzeichen, etwas Rundes, etc. muss ein passender Begriff zu der Aufgabe genannt werden. Das Würfelergebnis gibt hierbei nur vor, dass die Tick Tack Bumm-Aufgabe gelöst werden muss, aber keine weitere Regelspezifikation.

Beispiel: Gewürfelt wird Tick..., auf der Karte neben dem Bombensymbol steht kaltes Getränk. Mögliche Antworten wären Cola, Fanta, Eistee, Mineralwasser, Eiskaffee etc.

Eine Tick Tack Bumm-Runde verläuft wie folgt: Der Spieler, der gewürfelt hat, nimmt die Bombe in die Hand, startet sie und legt die Karte gut sichtbar für alle offen auf den Tisch. Er muss nun ein Wort sagen, das zu der Aufgabe passt. Sofort nachdem er ein passendes, gültiges Wort genannt hat, gibt er die Bombe an einen Spieler des nächsten Teams im Uhrzeigersinn weiter, der seinerseits ein neues passendes Wort zur gleichen Aufgabe sagen muss, bevor er die Bombe an einen Spieler des nächsten Teams weitergeben darf, usw.

Anmerkung: Der nächste Spieler muss die tickende Bombe sofort übernehmen, sobald ein gültiges Wort gesagt wurde! Jedes Wort darf in derselben Runde nur einmal genannt werden. Dasselbe Wort ist, nachdem es einmal gesagt wurde, in dieser Runde ungültig. Jeder Spieler darf ein Wort eines Mitspielers als ungültig anzweifeln, solange der nächste Spieler noch kein neues Wort gesagt hat. Danach darf nicht mehr angezweifelt werden.

Das Spiel läuft so lange reihum weiter, bis die Bombe zu ticken aufhört und „explodiert“. Damit ist eine Tick Tack Bumm-Runde zu Ende. Das Team, das zuletzt ein gültiges Wort genannt hat, darf seine Spielfigur so viele Felder vorwärts ziehen, wie auf der Karte angegeben sind. Das Team des Spielers, in dessen Hand die Bombe zu ticken aufgehört hat, muss 2 Felder zurückziehen. Über das Startfeld hinaus kann nicht zurückgezogen werden. In diesem Fall bleibt die Figur auf dem Startfeld stehen.

Die letzten 4 Felder:

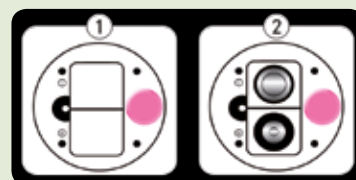
Sobald die Spielfigur eines Teams die gelbe Linie - und somit das erste der letzten 4 Felder auf dem Spielplan - erreicht, muss diese dort abgestellt werden. Ab sofort gilt für dieses Team, dass es seine Spielfigur für jede gelöste Aufgabe nur mehr 1 Feld vorwärts ziehen darf, ungeachtet der Zahl auf der Karte. Auch bei einer Tick Tack Bumm-Aufgabe zieht das Team seine Spielfigur nur 1 Feld vorwärts.

SPIELENDE

Sobald ein Team mit seiner Spielfigur das Zielfeld erreicht, endet das Spiel. Dieses Team gewinnt.

Das Einsetzen und Wechseln der Batterien:

Der elektronische Zeitmesser funktioniert mit zwei 1,5V AAA Batterien (nicht enthalten). Batterien sollten nur von Erwachsenen gehandhabt und aus der Reichweite von Kindern gehalten werden. Zum Batteriewechsel ist die Schraube am Deckel des Batteriefachs auf der Unterseite der Bombe abzuschrauben, das Batteriefach zu öffnen und jede Batterie unter Beachtung der Polung einzusetzen (siehe Grafik). Danach ist der Deckel wieder auf das Batteriefach aufzusetzen und die Schraube festzudrehen. Die hier angeführten Sicherheitshinweise sind zu beachten.



ohne
Batterien

korrektes
Einlegen der
Batterien

BATTERIESICHERHEITSHINWEISE:

In Ausnahmefällen können Batterien auslaufen. Die auslaufende Flüssigkeit kann Verbrennungen verursachen oder das Produkt zerstören. Um ein Auslaufen von Batterien zu vermeiden, bitte folgende Hinweise beachten:

- Nicht wiederaufladbare Batterien dürfen nicht aufgeladen werden.
- Herausnehmbare, wiederaufladbare Batterien vor dem Aufladen immer aus dem Produkt herausnehmen.
- Das Aufladen herausnehmbarer, wiederaufladbarer Batterien darf nur unter Aufsicht eines Erwachsenen durchgeführt werden.
- Niemals Alkali-Batterien, Standardbatterien (Zink-Kohle) oder wiederaufladbare Nickel-Cadmium-Batterien miteinander kombinieren.
- Niemals alte und neue Batterien zusammen einlegen (immer alle Batterien zur gleichen Zeit auswechseln).
- Nur Batterien desselben oder eines entsprechenden Batterietyps wie empfohlen verwenden.
- Darauf achten, dass die Batterien in der korrekten Polrichtung (+/-) eingelegt sind.
- Alte oder verbrauchte Batterien immer aus dem Produkt entfernen.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Das Produkt zum Entsorgen nicht ins Feuer werfen. Die im Produkt befindlichen Batterien können explodieren oder auslaufen.
- Batterien sicher und vorschriftsmäßig entsorgen.
- Verpackung aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält!

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet.

Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Zugunsten einer besseren Lesbarkeit verzichten wir auf die gleichzeitige Verwendung männlicher und weiblicher Sprachformen. Sämtliche Personenbezeichnungen gelten gleichermaßen für beiderlei Geschlecht.

Wenn Sie zu „Let's Party“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Piatnik
Hütteldorfer Straße 229-231
A-1140 Wien
oder info@piatnik.com
www.piatnik.com



Like us on

www.facebook.com/PiatnikSpiele

