



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Rempportez un défi dans chacune des catégories, avant de vous déplacer jusqu'à la case centrale pour relever le défi final.

PRÉPARATION DU JEU

- Formez des équipes de 2 à 5 joueurs.
- Disposez tous les éléments dans l'espace de jeu comme présenté sur la photographie ci-dessous.
 - Chaque équipe choisit son pion-gramophone et reçoit 5 disques de couleurs différentes correspondant aux catégories de défis.
 - Lancez le dé. L'équipe ayant obtenu le score le plus faible commence la partie. Recommencez en cas d'égalité.

LE JEU

L'équipe qui commence lance le dé et se déplace du centre du plateau vers la direction de son choix en respectant le même nombre de déplacement que le résultat du lancer de dé.

- L'équipe doit ensuite relever le défi indiqué sur la dernière case dans le temps imparti.

- Si l'équipe s'arrête sur l'une des cases principales (au fond coloré) au centre du plateau, l'équipe doit réussir à relever le défi correspondant au symbole. Si elle y parvient, l'équipe prend un disque de la même couleur que la case et le place sur son pion-gramophone. Lorsqu'une équipe place un disque sur son pion, il ne peut plus être retiré. Il est impossible de cumuler plusieurs disques de même couleur, même s'il est possible de réussir à nouveau un défi de la même catégorie.
- Si l'équipe atterrit sur l'une des cases où figure un dé, elle peut relancer ce dernier et avancer dans la direction qu'elle souhaite.

CATÉGORIES



UN, DEUX, TROIS

Marques, personnages réels ou fictifs, gastronomie.



MIMES ET SONS

Actions, films, séries, chansons, expressions, métiers, personnages réels et de fiction



QUIZ

Questions de culture générale.



DESSIN

Objets, êtres vivants, lieux, personnages réels et fictifs.



MOTS INTERDITS

Personnages historiques et célèbres, lieux, concepts...



À chaque tour, l'équipe qui joue pioche une carte dans le distributeur et réalise le défi indiqué sur sa case. Si l'équipe réussit le défi, elle peut relancer le dé pour rejouer.

Si l'équipe échoue, c'est la fin du tour.

Dans le même tour, il est possible de déplacer son pion dans toutes les directions souhaitées. Cependant, il est impossible d'avancer et de reculer lors d'un même lancer. L'équipe se déplace du nombre de case correspondant au résultat du lancer de dé.



COMMENT RELEVER LES DÉFIS



1. UN, DEUX, TROIS

Deux joueurs d'une même équipe comptent "1, 2, 3," et doivent dire en même temps et à haute voix sans se concerter, un mot en rapport avec le thème indiqué sur la carte. Il est interdit de citer une marque distributeur.



2. MIMES ET SONS

Un joueur de l'équipe doit faire deviner son action, mot ou personnage à ses partenaires en mimant. **IL EST POSSIBLE D'UTILISER DES SONS ET DES ONOMATOPÉES** liées au mot.



3. QUIZ

Un joueur est choisi pour poser une question à son équipe. Les partenaires doivent se consulter afin de donner une **RÉPONSE UNANIME**. Un joueur dans l'équipe est choisi en amont pour donner la réponse définitive.



4. DESSIN

Un joueur de l'équipe est choisi pour faire deviner à son équipe grâce au dessin le mot indiqué sur la carte. Le joueur ne peut **NI PARLER, NI EMETTRE DE SONS, NI MIMER OU ECRIRE DES LETTRES OU DES CHIFFRES**.



5. MOTS INTERDITS

Un joueur de l'équipe est choisi pour faire deviner à ses partenaires le mot ou le nom indiqué sur la carte **SANS PRONONCER LES MOTS INTERDITS. IL NE PEUT PAS UTILISER DE MOTS DERIVES, D'ABREVIATIONS OU D'INITIALES**. Si cela se produit, le défi n'est pas réussi.

ATTENTION

- Chaque défi doit être relevé dans le temps imparti (30 secondes).
- Lors de chaque défi, le sablier doit être retourné.
- Sauf pour le défi "1, 2, 3 !", un seul joueur est choisi pour relever les défis.
- Un roulement doit être effectué dans la sélection du joueur relevant les défis. Les autres équipes doivent contrôler que la réponse est juste, et qu'elle est donnée dans le temps imparti.

- A l'exception des défis "1, 2, 3 !" et "Questions", les partenaires peuvent donner autant de réponses qu'ils souhaitent dans le temps imparti.
- Le ou les joueurs qui répondent ne doivent pas regarder la carte réponse.
- Deux pions ne peuvent pas se retrouver sur la même case. Si une équipe ne peut pas avancer pour cette raison, elle perd son tour.
- Il est impossible de traverser le plateau par le centre. Les cases centrales de défis ne peuvent être atteintes qu'uniquement après un lancer de dé depuis une autre case.
- Il n'existe pas d'ordre préétabli pour obtenir les 5 disques de couleurs.

FIN DU JEU

Une fois qu'une équipe a récupéré les 5 disques colorés, elle place son pion au centre du plateau (logo Party & Co). Les autres équipes piochent la première carte du paquet et choisissent ensemble le sujet du défi final.

Si l'équipe réussit le défi, elle aura gagné. Sinon, elle devra attendre au centre du plateau son prochain tour pour effectuer une nouvelle tentative.

Plusieurs équipes peuvent se retrouver en même temps au centre du plateau.

ASTUCES

Les 5 défis sont présents sur la première case de chaque chemin partant du centre du plateau. Ainsi, le joueur peut toujours choisir le thème qu'il souhaite lors de son premier tour, en choisissant le chemin qui lui convient et en suivant le score obtenu au lancer de dé.

Il appartient à tous les joueurs de s'accorder sur le degré de précision des réponses.

Ce jeu peut être joué par un minimum de trois participants. Dans ce cas, deux équipes d'un seul joueur sont formées, et le troisième joueur participe en lisant les questions, et en donnant les réponses. Pour le défi "1, 2, 3 !", il s'associera avec le joueur relevant le défi.

Party & Co est une marque déposée de Diset, S.A.
Tous droits réservés.

Illustrations: Gmotio.com

Un jeu édité par la société Dujardin.
Dujardin es tune filiale de Jumbodiset.
DUJARDIN, Z.A du Pot au Pin, Entrepôt A4, 33610 Cestas – France.
SAV : savdujardin@tf1.fr

© 1993-2022 Diset, S.A. Jumbodiset Group. Tous droits réservés.

jeuxdujardin.fr

DUJARDIN
jeux