



ULTIMATE

¿DE QUÉ VA EL JUEGO?

Consigue que tu equipo gane el mayor número de puntos. Para puntuar debes conseguir que tus compañeros de equipo acierten los temas de las cartas. Puedes usar 4 tipos diferentes de pruebas. ¡Pero atención, el tiempo está en tu contra!

PREPARACIÓN, ¡HAZ SITIO EN LA MESA!

- 1) Los jugadores debéis formar dos equipos.
- 2) Meted las fichas de respuesta dentro del saco y distribuid el resto de componentes del juego alrededor del tablero como se muestra en la imagen de abajo. Cada equipo elige un "Peón-Reloj" y lo sitúa en la casilla de inicio (en el centro del tablero).
- 3) Colocad 4 fichas sorpresa al azar boca abajo en las casillas especiales y guardad las restantes en la caja.

4) Repartid boca abajo varias cartas a cada jugador:

De 4 a 5 jugadores: 6 cartas
De 6 a 8 jugadores: 5 cartas
De 9 a 10 jugadores: 4 cartas

5) Decidid qué lado de las cartas vais a usar. El lado blanco es fácil y el lado negro es más complicado.

6) Cada jugador mira sus cartas en secreto y descarta la que menos le guste.

7) Comienza el jugador que haya montado una fiesta más recientemente o el equipo que tenga más jugadores en caso de ser impares.

LAS CARTAS:

TEMA:

Es el texto de la carta que **tu equipo tendrá que adivinar.**

DESCRIPCIÓN:

Es el texto que describe el tema. Se usa en la **prueba PartyDado.**

PISTA:

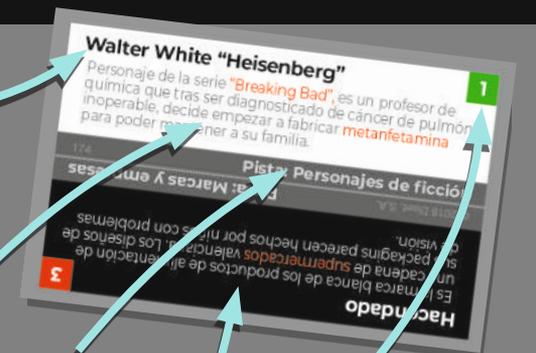
Puedes leerla a tus compañeros para ayudarles a adivinar.

PUNTOS:

Este número indica la cantidad de **puntos que gana** tu equipo cuando se acierta el tema. De 1 a 5 puntos.

NIVELES:

Lado blanco-nivel fácil (se recomienda en las primeras partidas). **Lado negro-nivel difícil.**



CONTENIDO:

Saco de tela

22 Fichas de respuestas prueba PartySaco

250 Cartas (500 temas)

Tablero



Dado foam para la prueba PartyDado

2 Peones-Reloj de 1 minuto

Rotulador, pizarra y gamuza para la prueba PartyTrazos

6 Fichas Sorpresa

¿CÓMO JUGAR?

Se juega por turnos alternando los jugadores de cada equipo.

¡TU TURNO!

Puedes elegir una de las siguientes acciones:

1. Mover el “Peón-Reloj” y jugar:

Elige una carta de tu mano y gira el “Peón-Reloj” de tu equipo moviéndolo a la casilla contigua que más te convenga. La casilla te indica la PRUEBA que debes realizar para que tus compañeros adivinen el tema de tu carta.

¿Habéis acertado? puntúa la carta colocándola boca arriba delante de tu equipo. ¿Aún queda tiempo? Rápido, mueve el “Peón-Reloj” sin girarlo e intenta resolver otra de tus cartas. Cuando el tiempo acaba, el turno pasa al equipo contrario. Las cartas no resueltas se quedan en tu mano.

2. Descartar una carta y pasar turno:

Elige una carta que no quieras de tu mano y descártala colocándola debajo del mazo de cartas. Roba dos nuevas y escoge una de ellas, dejando la descartada bajo el mazo. El turno pasa al equipo contrario.

La mayoría de la veces, **NECESITARÁS VARIOS TURNOS** para resolver el Tema de una carta.

NO PUEDES REPETIR TURNO hasta que todos tus compañeros hayan jugado el suyo.

EL TABLERO:

Casilla de inicio:

Ambos equipos comienzan a jugar desde esta casilla. Es la única casilla en la que los “Peones-Reloj” de ambos equipos pueden coincidir. Si un jugador mueve su “Peón-Reloj” a esta casilla su turno acaba inmediatamente.

Casillas de pruebas:

Son las casillas donde se realizan las pruebas. Hay 4 tipos: PartyMimo, PartyTrazos, PartySaco y PartyDado.

En tu turno, **NO TE PUEDES MOVER DE CASILLA** hasta que tu equipo acierte el Tema de la carta elegida.

Casillas especiales:

Son las 4 casillas en las esquinas del tablero. Cada una tiene una ficha sorpresa encima. Esta ficha es un hándicap con puntos extra que debe cumplirse junto a la prueba de la casilla. ¿Prueba superada? la ficha se coloca junto a la carta delante de tu equipo. Si la prueba o el hándicap **no se resuelve**, la ficha quedará descubierta sobre la casilla especial, a la espera de ser resuelta en otro turno.

Desde una casilla especial también podéis moveros a la casilla de inicio, pero recordad que perdéis el turno.

Si el equipo no realiza correctamente el hándicap, **NO SE GANA LA FICHA SORPRESA.**



Casillas de PRUEBAS

Casilla de INICIO



Casillas ESPECIALES (si queréis podéis volver al centro)

FIN DE LA PARTIDA

Cuando un jugador se queda sin cartas, el juego finaliza. Gana el equipo que más puntos haya acumulado. En todos los grupos hay gente de mal perder... tranquilos, recordadles que lo importante es pasarlo bien.



16 puntos de las cartas
+ 4 puntos de la ficha sorpresa
= **¡20 puntos!**

LAS PRUEBAS

Antes de empezar a hacer cualquier prueba recuerda leer la pista de la carta en voz alta.



PartyMimo

Intenta que tus compañeros descubran el tema de tu carta usando **SOLO GESTOS, SONIDOS Y ONOMATOPEYAS**. No puedes usar ni señalar objetos del entorno.



PartyTrazos

Usa la **PIZARRA Y EL ROTULADOR** para que tus compañeros adivinen el tema de tu carta. No puedes ni hablar, ni emitir sonidos, ni gesticular, ni tampoco escribir letras o números.



PartySaco

Tu equipo deberá adivinar el tema de tu carta haciéndote preguntas. **SOLO PODRÁS CONTESTAR COMO INDIQUE LA FICHA DE RESPUESTA QUE HAYAS SACADO DEL SACO.**

Deja la ficha a la vista de todos.

Las fichas te indican maneras distintas de contestar "Sí y No". Ej: decir **PIROPOS** en lugar de **SÍ** y decir **PALABROTAS** en lugar de **NO**.

Deja fuera la ficha que hayas usado. Si no quedan fichas en la bolsa vuelve a meterlas todas dentro.



No puedes asentir o disentir con la cabeza o gesticular a menos que lo indique la ficha.



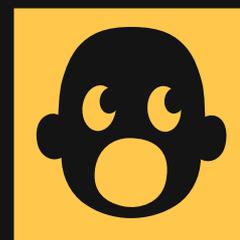
PartyDado

Tira el dado y **LEE LA DESCRIPCIÓN** de tu carta en voz alta según la cara que haya salido.



¡No puedes leer las palabras escritas en rojo! Haz "piiii" en su lugar.

LAS CARAS DEL DADO. COMO DEBES LEER EL TEMA:



ABRIENDO LA BOCA A TOPE

Lee la descripción con la boca todo lo abierta que puedas.



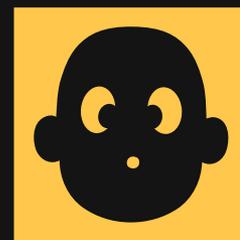
MORDIÉNDOTE EL DEDO

Lee la descripción con el dedo índice entero entre tus dientes.



TAPÁNDOTE LA BOCA

Lee la descripción tapándote la boca con fuerza.



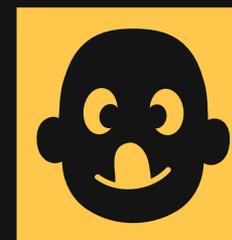
PONIENDO MORRITOS

Lee la descripción poniendo la boca como si fueras a dar un beso.



SACANDO LA LENGUA

Lee la descripción intentando tocarte la barbilla con la lengua.



TOCANDO LA NARIZ CON LA LENGUA

Lee la descripción intentando tocarte la nariz con la lengua.

PARTY & CO. ULTIMATE: UN PARTY & CO. CON ESTRATEGIA



- Es importante que cada jugador observe con atención su mano de cartas, y prepare una estrategia de juego basándose en las pruebas que va a realizar, así podrá puntuar más cartas durante su turno.
- Recordad que gana el equipo que consigue más puntos y no quien acaba el juego antes. Por esta razón, las cartas conseguidas por cada equipo deben permanecer a la vista de todos.
- Puede darse el caso que un jugador prefiera pasar en su turno y cambiar su última carta si ve que no puede sumar suficientes puntos con ella.



A TENER EN CUENTA:

Dificultad

- Los temas más difíciles tienen mayor puntuación.
- ¿Flexibles o estrictos? Decidid entre todos el grado de exactitud en la resolución de las pruebas.
Ej: Un jugador contesta: "El trasero de Kim Kardashian" y el tema exacto es: "El culo de Kim Kardashian" ¿Lo dais como válido?
- Un Party & Co. es para divertirse, como norma general podéis adaptar las reglas con este fin.
Ej: Decidid si usáis la regla de no pronunciar las palabras en rojo de la prueba PartyDado.

Movimiento

- En cada turno el "Peón-Reloj" siempre se mueve. No puedes permanecer en la casilla donde estabas.
- No se puede saltar al otro "Peón-Reloj" ni coincidir en una misma casilla.
- El peón solo se puede mover a una casilla que esté unida con otra. La excepción son las casillas Especiales.
- Si un "Peón-Reloj" se mueve a la casilla de inicio (en el centro del tablero), se acaba el turno.
- En un mismo turno, si el tiempo lo permite, puedes volver a la casilla anterior.

Turno

- Durante el turno en juego, el jugador no puede mover el peón a una nueva casilla, ni puede cambiar de carta hasta haber resuelto antes la que está jugando.
- Cuando un jugador comienza su turno puede indicar que va a jugar una carta que ya jugó en una prueba anterior. *Ej: "Esta es la carta que jugué en la prueba PartyMimo hace dos turnos".*