



## Spielregeln

### EXTREME

## 1 Vorbereitung!

• Die Auftragskarten und die Erdnüsse werden in den Karten-/Erdnusshalter des Spielbretts gelegt. Die Sanduhr wird in die Öffnung in der Mitte des Halters gestellt.

• Der Stapel **Partydance**-Karten wird verdeckt auf das Spielbrett gelegt.

• 2, 3 oder 4 Teams bilden.

• Jeder Spieler erhält eine **Stimmkarte**.

• Jedes Team zieht eine verdeckte **Zielkarte** und hält diese Karte bis zum Ende des Spiels geheim.

• Die Spieler entscheiden, welches Team anfängt.



## 2

## So wird gespielt

• Das beginnende Team würfelt.

Ein Spieler aus einem anderen Team zieht eine Karte der Kategorie, die der Würfel anzeigt, und liest sie dem spielenden Team vor.

**Der Auftrag wird dem spielenden Team immer von einem Gegenspieler vorgelesen.**

• Wenn das spielende Team den Auftrag gut ausführt, gewinnt es eine **Erdnuss** dieser Farbe. **Danach ist immer das links daneben sitzende Team am Zug, unabhängig davon, ob der Auftrag gut ausgeführt wurde oder nicht.**

• Wenn ein Team am Zug ist, kann es **3 Erdnüsse** derselben Farbe gegen 1 Erdnuss einer anderen Farbe seiner Wahl **tauschen**.

## Wer gewinnt?

• Das erste Team, das alle **Erdnüsse** in der auf seiner **Zielkarte** vorgegebenen Farbkombination gesammelt hat, gewinnt! Das Team darf auch mehr Erdnüsse sammeln als erforderlich.

## Aber aufgepasst!

**Sobald dein Team die vorletzte benötigte Erdnuss erhält, müsst ihr laut sagen: NUR NOCH EINE ERDNUSS!** Wenn ihr das nicht tut, müsst ihr die zuletzt gewonnene Erdnuss wieder zurückgeben.

## 3

## Nicht vergessen

• Bei allen Aufträgen gilt ein Zeitlimit. Um die Zeit zu messen, benutzt ihr die 45-Sekunden-Sanduhr.

**Bei den ALLE SPIELEN MIT-Aufträgen, müssen alle Spieler mitmachen.**



• Zwischen den Auftragskarten befinden sich auch **ÜBERRASCHUNGSKARTEN**, die dem Spiel eine unerwartete Wendung geben können.

Die **Stimmkarten** werden bei den Aufträgen **Was ist es?**, **Die Mehrheit** und **Einschätzen** benutzt.

## Die Kategorien und der Würfel:



• **Quiz & Co:** Zeige allen, wie viel du weißt.



• **Friends & Co:** Wie gut kennst du deine Freunde?



• **Show & Co:** Erwecke den Star, der in dir schlummert, zum Leben!



• **Art & Co:** Ein Bild sagt mehr als tausend Worte!



• **JOKER:** Entscheide dich für eine Kategorie deiner Wahl.



• **ANTI-JOKER:** Das Team rechts neben dem spielenden Team wählt die Kategorie.

## Inhalt

Eine Partybrille\* und ein orangefarbener Stift

Ein Block Modellierton

Ein Notizblock und ein Bleistift

\* **WARNHINWEIS:** Die Brille ist keine Schutzbrille. Sie darf nur bei diesem Spiel verwendet werden und hat keine Schutzwirkung.

Ein drehbarer Halter für Karten und Erdnüsse

Eine 45-Sekunden-Sanduhr

32 Erdnüsse, 8x4 Farben

6 verschiedene Zielkarten

24 „Partydance“-Karten

Ein Spielbrett, auf das der drehbare Karten-/Erdnusshalter gestellt wird

360 Karten mit Aufträgen und Fragen (180 pro Kategorie)

Ein Würfel

16 Stimmkarten



# Kategorien und Aufträge

## Quiz & Co



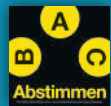
### • Weißt du es?

Fragen, die eine direkte Antwort erfordern. Es darf nur eine einzige Antwort gegeben werden.

### • Wahr oder nicht wahr?

Auf diese Fragen muss mit „Wahr“ oder „Nicht wahr“ geantwortet werden. Es darf nur eine einzige Antwort gegeben werden.

### • Was ist es? ALLE SPIELN MIT



Eine Frage mit 3 Antwortmöglichkeiten wird **ALLEN SPIELERN** laut vorgelesen.

Jedes Team nutzt **eine einzige Stimmkarte** und entscheidet sich heimlich für die Antwort, die das Team für richtig hält. (Weiter unten steht, wie diese Karte benutzt wird.)

**ANM.:** Der Spieler, der die Frage vorliest, kann auch mitspielen, denn die Antwort ist nicht sichtbar und wird erst später mit Hilfe der **Partybrille** kontrolliert.

Alle Teams, die richtig geantwortet haben, gewinnen eine blaue Erdnuss.



## Friends & Co



### • Eins, Zwei, Drei

Das spielende Team wählt zwei seiner Spieler aus. Diese Spieler müssen, nachdem bis 3 gezählt wurde, **DENSELBE** oder **VERSCHIEDENE** Namen im Zusammenhang mit dem Thema rufen, das auf der Karte steht. Sie haben nur **eine einzige Chance**, bevor die Zeit vorbei ist. Hausmarken sind nicht erlaubt.

### • Einschätzen

Ein Gegenspieler liest einem Spieler, den das spielende Team ausgewählt hat, die Frage auf der Karte mit **zwei Antwortmöglichkeiten** vor. Der Spieler verwendet die Stimmkarte und wählt insgeheim eine dieser Möglichkeiten. Der Rest des Teams muss raten, welche Antwort der Spieler gewählt hat.

### • Die Mehrheit ALLE SPIELN MIT

**ALLE Spieler** nutzen ihre **Stimmkarte** und wählen insgeheim ihre Antwort auf die Frage. Alle Antworten werden kontrolliert, sobald die Zeit abgelaufen ist. Das Team bzw. die Teams mit den meisten Spielern, die sich für die Antwort der Mehrheit entschieden haben, gewinnt bzw. gewinnen eine Erdnuss.



## Show & Co



### • Summe ein Lied!

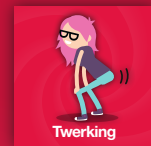
Ein Spieler aus dem Team muss das auf der Karte genannte **Lied** summen. Der Rest des Teams muss raten, um welches Lied es sich handelt.

### • Partydance

Dieser Auftrag wird mit den **Partydance!-Karten** gespielt. Dabei werden so viele Karten vom Stapel umgedreht, wie auf der Karte steht. Alle Spieler des Teams müssen sich **eine Choreographie** ausdenken, bei der die Reihenfolge der Karten und die darauf dargestellten Aktionen eingehalten werden.



Michael Jackson



Twerking



Klatsch-Klatsch

**3 KARTEN**  
Die gesamte Reihe von Tanzschritten wird zweimal durchgeführt.

### • Pantomime ALLE SPIELN MIT

Ein Spieler aus dem spielenden Team muss mit Gebärden und Geräuschen darstellen, was auf der Karte steht. **ALLE SPIELER** müssen raten, was er darstellt. Das Team, das als Erstes die Antwort rät, gewinnt.

## Art & Co



### • Partybrille

Ein Spieler aus dem Team zeichnet mit Hilfe des **orangefarbenen Stiftes** und der Partybrille, was auf der Karte steht. Der Rest des Teams muss raten, was er malt. Buchstaben oder Zahlen sind nicht erlaubt.



### • Modellieren

Ein Spieler des Teams muss mit dem **Modelliertenon** darstellen, was auf der Karte steht. Dabei kann der Spieler Gebärden und Geräusche nutzen, aber der Modellierton muss immer verwendet werden. Sprechen ist jedoch nicht erlaubt.



### • Zeichnen ALLE SPIELN MIT

Ein Spieler aus dem spielenden Team muss zeichnen, was auf der Karte steht. **ALLE Spieler** müssen raten, was er malt. Das Team, das als Erstes die Antwort rät, gewinnt. Buchstaben oder Zahlen sind nicht erlaubt.



# Auftragskarten

Auf jeder Karte\* wird kurz erklärt, worum es bei dem Auftrag geht. Es gibt Aufträge, bei denen **ALLE MITSPIELER**, das heißt, dass **ALLE Spieler aller Teams mitmachen müssen**; diese Karten sind oben rechts mit einem Symbol gekennzeichnet.



\*Außer bei der Kategorie Quiz & Co, bei der Fragen gestellt werden

# ÜBERRASCHUNGSKARTEN

Zwischen den Auftragskarten befinden sich auch einige **ÜBERRASCHUNGSKARTEN**, die dem Spiel eine unerwartete Wendung geben können.

**ÜBERRASCHUNGSKARTEN** können in jeder Kategorie zum Vorschein kommen.

Wenn du eine **ÜBERRASCHUNGSKARTE** bekommst, auf der steht „Tausche eine deiner Erdnüsse gegen eine andere Erdnuss.“, musst du tauschen, auch wenn ein Tausch eigentlich nicht nötig ist.



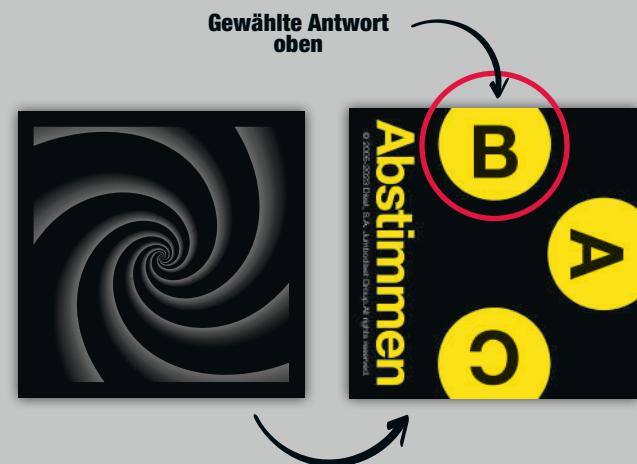
# Stimmkarten

Stimmkarten werden bei den Aufträgen **Was ist es?**, **Die Mehrheit** und **Einschätzen** benutzt. Durch diese Karten wird schneller geantwortet, und es können alle Spieler gleichzeitig mitspielen.

## Wie werden diese Karten benutzt?

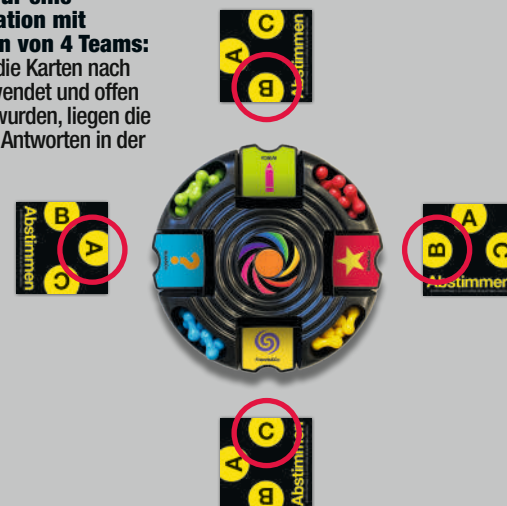
Nachdem die Spieler sich für die Antwort **A**, **B** oder **C** entschieden haben, legen sie ihre **Stimmkarte verdeckt** auf den Tisch, und zwar so, dass die gewählte Antwort sich oben befindet. Eine Stimmkarte, die auf den Tisch gelegt wurde, darf bis zum Ende des Auftrags nicht mehr berührt oder umgedreht werden.

Um zu sehen, wie abgestimmt wurde, werden alle Karten gleichzeitig durch eine Wendung nach rechts aufgedeckt. Die gewählten Antworten liegen dann oben.



Die Karte nach rechts wenden, damit die Antwort sichtbar wird.

**Beispiel für eine Spielsituation mit Antworten von 4 Teams:**  
Nachdem die Karten nach rechts gewendet und offen hingelegt wurden, liegen die gewählten Antworten in der Mitte.



# WICHTIG! Noch ein paar wichtige Hinweise:

## Vorbereitung

**DEN MODELLIERTON ERWÄRMEN:** Wenn ein Spieler während der Spielvorbereitung den Modellerton in der Hand aufwärmt, lässt der Ton sich anschließend besser kneten. Nach dem Ende der Partie muss der Modellerton in einem durchsichtigen, gut verschlossenen Beutel aufbewahrt werden, damit er nicht austrocknet.

## Spielverlauf und Spielzüge

- Das Team, das gerade würfelt, ist das **spielende Team**.
- Nach Durchführung des Auftrags ist das nächste Team am Zug, unabhängig davon, ob der Auftrag gut ausgeführt wurde oder nicht.
- Die Frage muss dem spielenden Team immer von einem Spieler aus einem anderen Team vorgelesen werden. Ausnahme: Zeichnen und Pantomime.
- Nach einem **ALLE SPIELEN MIT**-Auftrag ist das Team am Zug, das nach dem zuletzt spielenden Team an der Reihe ist.
- Wenn dein Team einen Auftrag gut ausgeführt hat und keine Erdnüsse in der betreffenden Farbe mehr vorrätig sind, nehmt ihr dem Team mit den meisten Erdnüssen, das also zu diesem Zeitpunkt vorne liegt, eine Erdnuss in dieser Farbe ab.
- Vergiss nicht, laut „NUR NOCH EINE ERDNUSS!“ zu sagen, sobald dein Team seine vorletzte Erdnuss erhält. Beendet ein Team das Spiel, ohne diese Ankündigung gemacht zu haben, hat es nicht gewonnen. In diesem Fall muss das Team seine letzte gewonnene Erdnuss wieder zurückgeben und weiterspielen. Und denkt daran, diesmal wirklich „NUR NOCH EINE ERDNUSS!“ zu rufen!

## Strategie

Während des Spiels werdet ihr merken, dass es ganz wichtig ist, strategisch vorzugehen, um alle benötigten Erdnüsse für die Zielkarte zu sammeln. Es reicht nicht aus, lediglich die Aufträge gut auszuführen. Mit einer guten Strategie könnt ihr dafür sorgen, dass die Gegenspieler euch dabei helfen, die fehlenden Erdnüsse zu sammeln.

## Schwierigkeitsgrad

**Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad der Aufträge selbst festlegen.** Bei dem Auftrag „Summe ein Lied“ beispielsweise könnt ihr vorher festlegen, ob nur der Name der Band bzw. des Sängers/der Sängerin oder nur der Titel des Lieds oder beides genannt werden muss. Ähnliches gilt auch für die anderen Aufträge. Und bei Spielbeginn könnt ihr entscheiden, ob mit oder ohne Tipps gespielt wird.

## Wann muss die Sanduhr umgedreht werden?

Die Sanduhr muss umgedreht werden, sobald der gesamte Text auf der Karte vorgelesen worden ist und der Spieler, dessen Aufgabe es ist, etwas zu zeichnen bzw. mit dem Modellerton oder durch Gebärden darzustellen, sich alle Materialien genommen hat und loslegen kann.

## Bei Gleichstand


Manchmal kann es zu einem Gleichstand kommen. In diesem Fall könnt ihr euch entweder darüber freuen, dass es mehrere Gewinner gibt, oder nochmals spielen, um einen Gewinner zu ermitteln.

**Die Hauptsache ist, dass ihr Spaß habt**, und deshalb könnt ihr die Spielregeln so anpassen, dass der Spielspaß garantiert ist.



Published by Koninklijke Jumbo B.V.  
Westzijde 184, 1506 EK Zaandam, The Netherlands  
© 2005-2023 Diset, S.A. Jumbodisët Group. All rights reserved.  
**jumbo.eu**

Spielanleitung mit Herstelleranschrift bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält.  
Party & Co ist eine eingetragene Handelsmarke von Diset, S.A. Alle Rechte vorbehalten.

Entwicklung und Illustrationen:  Gmotio.com



19951