

# Reglas rápidas



# en tres pasos:

## 1 ¡Preparados!

1. Coged las tarjetas y ponedlas en el dispensador central. Para una partida no hace falta ponerlas todas. Colocad el reloj de arena en el hueco de arriba.



2. Dividíos en 2, 3 ó 4 equipos.

3. Cada equipo toma al azar una "Carta Objetivo" y la mantiene oculta.



4. Decidid quién empieza.

## 2 Cómo jugar

5. Tira el dado el equipo que empieza. Un contrincante cogerá una tarjeta de la categoría que haya salido y la leerá al equipo jugador. **"Es siempre un contrario el que lee las pruebas al equipo jugador".**

6. Si el equipo jugador supera la prueba, gana un "Cacahuete" de ese color. **"Tanto si supera la prueba como si no, el turno pasa al equipo de la derecha".** En tu turno, tienes la posibilidad de cambiar 4 cacahuetes de un mismo color por uno del color que quieras.

¿Quién gana?

7. Gana el equipo que consiga los "Cacahuetes" de su "Carta Objetivo". No importa si te sobran de un color.

**¡Pero cuidado!** Cuando os falte un solo cacahuete para ganar hay que decir en voz alta: **¡NOS FALTA UNO!**



## 3 No olvides

• Hay pruebas que tienen tiempo límite y están marcadas con un pequeño reloj . Deberéis usar el reloj de arena situado en el centro del dispensador.

• Entre las tarjetas hay cartas ¡SORPRESA! que pueden dar un giro inesperado al juego.

### Las categorías y el Dado



• **QUIZ & Co.** ¿Llevas la cabeza de adorno?



• **PSYCO & Co.** ¿Conoces realmente a tus amigos?



• **SHOW & Co.** ¡Saca la estrella que llevas dentro!



• **ART & Co.** ¡Una imagen vale más que mil palabras!



• **COMODÍN** : Elegid la categoría que queráis.



• **ANTICOMODÍN**: El equipo contrario os elige la categoría.



# Por si tienes alguna duda...

## Party & Co.™ EXTREME 3.0

• El nuevo Party & Co. EXTREME es el juego de mesa más completo y divertido que hayas visto nunca ya que incluye pruebas de cultura, habilidad, ingenio, psicología, azar y estrategia. Party & Co. EXTREME 3.0 es pura diversión.

### LAS CATEGORÍAS Y SUS PRUEBAS:

• En cada tarjeta viene explicado en qué consiste la prueba que tenéis de realizar. Hay 4 categorías de juego y cada una de ellas se subdivide en 3:



#### Quiz&Co.

1. ¿Te la sabes?
2. ¿Cuál será?
3. Verdadero o Falso



#### Psycho&Co.

1. Telepatía
2. ¿Qué te sugiere?
3. Dime cómo soy



#### Show&Co.

1. Mímica
2. ¿Quién soy?
3. Taraoke



#### Art&Co.

1. ¡A dibujar!
2. ¡Partygafas!
3. Se te va la pinza

### LA ESTRATEGIA:

• A medida que vayáis jugando os daréis cuenta que es crucial para el juego usar la astucia para completar vuestra "Carta Objetivo". No sólo es útil ganar pruebas, sino que con estrategia y picardía podéis hacer que vuestro rival os ayude a conseguir los "Cacahuetes" que os faltan.

### EL CONTENIDO:



Dispensador



Tablero de juego



680 Tarjetas de pruebas  
(170 de cada color)



Cartas Objetivo  
(6)



Dado



"Partygafas" \*



Reloj  
de arena



Lápiz negro



Bloc



Lápiz  
naranja



"Partypinza"



32 "Cacahuetes"  
(8 de cada color)

\*ADVERTENCIA: LAS GAFAS NO SON DE PROTECCIÓN. DEBEN USARSE ÚNICA Y EXCLUSIVAMENTE DURANTE EL JUEGO. NO PROPORCIONAN PROTECCIÓN.

**Diset.**

© 2005 - 2013 DISET, S.A. Calle C, nº 3, Sector B, Zona Franca, 08040 Barcelona (España)  
Grupo JUMBODISET e-mail: info@diset.com PARTY & CO. es una marca registrada de DISET, S.A. Reservados todos los derechos.

NR.10089

**diset.com**

### EL NIVEL DE DIFICULTAD

• Sois libres de decidir el nivel de dificultad de algunas pruebas. Por ejemplo: en la prueba de Taraoke podéis pedir solo el nombre del grupo, de la canción, o las dos cosas. Así con el resto de pruebas.

### COMO USAR LA "PARTYPINZA"

En la prueba "Se te va la pinza", tenéis que sujetar la "Partypinza" tal como se muestra en la imagen.



### ¿Y SI... ?

A veces se producen situaciones especiales, aquí os describimos algunas:

#### • ¿Y si hay un empate?

A veces se pueden producir empates, en ese caso sólo queda alegrarse de que todos estén contentos o volver a jugar para desempatar.

#### • ¿Y si superáis una prueba y ya no quedan fichas de ese color?

Deberéis cogérsela al equipo que más tenga, el que se supone que está ganando.

#### • ¿Y si no contestáis una pregunta con exactitud?

Como ya hemos dicho, sois libres de decidir el nivel de dificultad de las pruebas.

#### • ¿Y si no avisáis cuando solo os falta un cacahuete para ganar?

En este caso el último cacahuete ganado no es válido y se pierde el turno.

### ¿Listos para jugar a Party & Co. EXTREME 3.0?

¡A DIVERTIRSE!