



Ravensburger® spel nr. 01 277 0

Auteur: Rik van Even

Grafiek: Klaus Meint

Een brutaal party-kaartspel
voor 2-5 personen vanaf 10 jaar.

Inhoud: 1 speelbord
1 speelfiguur
48 speelkaarten
6 figuren
(gestanst in 4 delen)
20 fiches
spelregels

Wees nu eens heel eerlijk mensen; met je hand op het hart: wie van jullie heeft nog nooit «strippoker» op een party gespeeld?

Dachten we het niet!

Dus waarom maken we nu niet eens een spel, waarbij aan het einde iemand alleen nog maar in z'n ondergoed staat, maar dan natuurlijk alleen figuurlijk.

En zo ontstond PARTY-TIME!

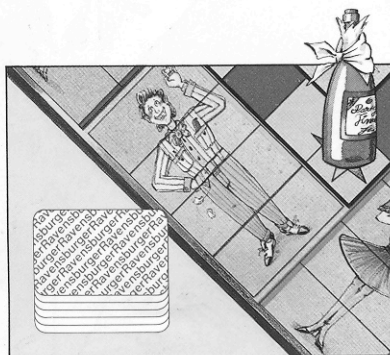
Het doel

Je moet proberen zo lang mogelijk je kleren aan te houden. De speler van wie de figuur op het speelbord als eerste al z'n kledingstukken moet uittrekken en in z'n ondergoed staat, heeft verloren.

De voorbereiding

Deze is kort, maar wel noodzakelijk:

- Iedere speler kiest een op het speelbord afgebeelde figuur, en bedekt deze met de 4 daarbij horende kledingstukken. (Voordat je je uitkleedt, moet je natuurlijk wel aangekleed zijn.)
- De speelfiguur, een fles champagne, wordt op het stripveld gezet. Van hieruit draait ze haar noodlottige rondjes, altijd volgens de wijzers van de klok.
- De 48 speelkaarten worden goed geschud, vervolgens krijgt iedere speler 3 kaarten. Deze kaarten mag je de andere spelers niet laten zien. De overige kaarten worden omgekeerd als stapel naast het speelbord gelegd.



- De fiches worden in de loop van het spel ingezet. In het be-



gin kunnen ze in de doos blijven.

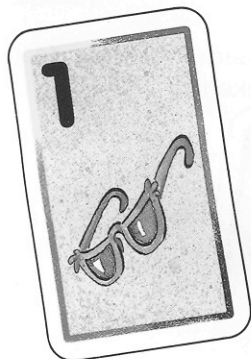
Maar nu genoeg gepraat.



Het spel begint ...

De speler die de meeste ervaring heeft met party's begint met de pret.

Hij kiest één van z'n 3 kaarten, legt deze open naast de stapel en handelt volgens de aanwijzing. De gespeelde kaart wordt direct weer aangevuld met een kaart van de stapel. Op die manier heeft iedere speler steeds 3 speelkaarten in z'n hand.



Wij raden u aan in het begin van het spel een getallenkaart uit te spelen. De getallen 1, 2, 3, 4 en 5 geven aan, hoeveel velden de

fles champagne volgens de wijzers van de klok vooruitgezet moet worden.



In ons voorbeeld wordt de fles 3 velden vooruitgezet.

Komt de fles champagne na een zet

- op een groen veld, dan krijgt de speler een fiche als beloning. Gefeliciteerd! Waarvoor deze dient, staat op pagina 6.
- op een rood veld, dan betekent dat: pech gehad, 1 fiche inleveren. Wie geen fiche heeft, kan er ook geen één inleveren.
- op een neutraal veld, dan gebeurt er helemaal niets. (Afwachten en champagne drinken).

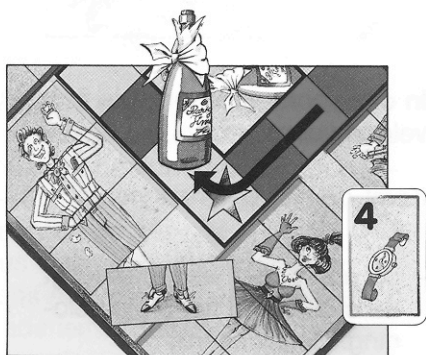
Nadat de fles is verzet en 1 fiche gegeven resp. ingeleverd werd is de beurt beëindigd.



Nu is volgens de wijzers van de klok de volgende speler aan de beurt.

Ook hij speelt weer een kaart uit, en zet de fles champagne het overeenkomstige aantal velden vooruit.

Hoe dichterbij de fles bij het stripveld komt, hoe spannender het voor iedereen wordt:



want wie de speelfiguur over het stripveld heen zet om aan een nieuwe ronde te beginnen, moet één van z'n vier kledingstukken van het speelbord verwijderen (dit geldt niet voor de speler die is begonnen).

En wee degene, die als eerste geen kledingstukken meer heeft. Hij staat letterlijk in z'n ondergoed en heeft het spel verloren.

Maar niet zo snel, het is nog niet zo ver. Tenslotte zijn er nog een

heleboel speciale kaarten om dat te verhinderen.

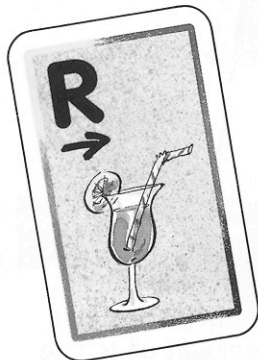


Speciale kaarten

Een speciale kaart kan altijd worden gespeeld in plaats van een getallenkaart.

Deze kaart kan u helpen de noodlottige sprong over het stripveld heen te verhinderen. Het is daarom raadzaam, de speciale kaarten pas dan in te zetten, wanneer de fles champagne vlakbij het stripveld komt of er zelfs al op staat.

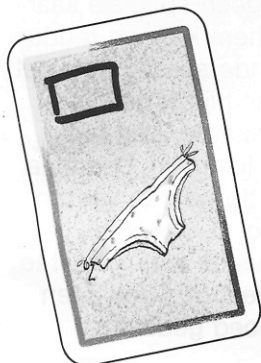
De speciale kaarten hebben de volgende betekenis:



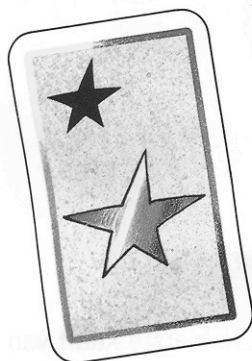
De fles champagne blijft staan. De rechter speler is als volgende



aan de beurt. Na hem gaat het spel gewoon weer verder volgens de wijzers van de klok.



Wie deze kaart uitspeelt, is heel gemeen voor de speler die na hem aan de beurt is. Want deze speler moet eerst een kledingstuk van z'n speelfiguur verwijderen, voordat hij weer verder mag spelen.



De fles champagne wordt direct op het stripveld gezet. Staat de fles al op het stripveld, dan blijft ze daar staan.



De linker buurman zal het nu zeker warm krijgen. Hij moet direct, nadat deze kaart is gespeeld, de bovenste kaart van de stapel pakken, omdraaien en de opdracht uitvoeren. Daarmee is z'n beurt voorbij.

Hij heeft dus bij wijze van uitzondering **niet** de keus, één van de 3 kaarten te spelen die hij in z'n hand heeft. Hij mag ook geen fiches inzetten.

Een tip:

Deze speciale kaart is het meest doeltreffend, als ze op het stripveld of vlak daarvoor wordt uitgespeeld.



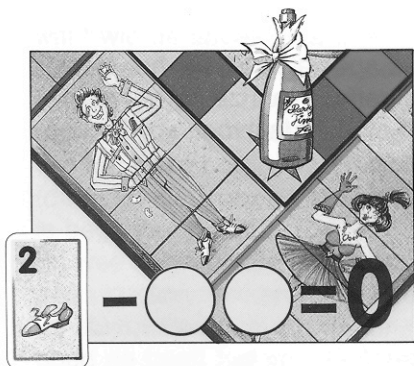
De betekenis van de fiches

Steeds wanneer een speler de fles champagne op een groen veld kan zetten, krijgt hij 1 fiche. Let op!: iedere speler mag maximaal 3 fiches hebben. Wie meer dan 3 fiches verzamelt, verliest alle fiches.

De fiches kunnen worden ingezet, om te verhinderen, dat de fles champagne over het stripveld moet worden gezet.

Bij inlevering van 1 fiche wordt een gespeelde getallenkaart verminderd met de waarde „1“. Wie 2 fiches inlevert, mag z'n gespeelde getallenkaart verminderen met de waarde „2“.

Een voorbeeld:



De fles champagne staat op het stripveld. Een speler heeft 3 getallenkaarten met de waarden „2“,

„2“ en „3“ in z'n hand.

Bovendien heeft hij 2 fiches verzameld.

Aangezien hij geen speciale kaarten heeft, die hem kunnen redden van de dreigende sprong over het stripveld, speelt hij z'n getallenkaart met de waarde 2 en levert tegelijkertijd 2 fiches in. Daarmee vermindert hij de waarde van z'n getallenkaart tot 0, d. w. z. hij hoeft de fles champagne niet vooruit te zetten, en verliest dus ook geen kledingstuk. Goed gedaan!



Laatste kaart van de stapel

De speler, die de laatste kaart van de stapel heeft gepakt, pakt alle kaarten die zijn gespeeld, schudt ze en legt ze weer als nieuwe stapel naast het speelbord.



Einde van het spel

Zo gauw de eerste figuur z'n 4 kledingstukken heeft verloren en in z'n ondergoed staat, is het spel ten einde. De daarbij horende speler is daarmee de verliezer.

Natuurlijk is er ook een winnaar. Dat is de speler, die op dat moment nog de meeste kledingstukken heeft.

Het is natuurlijk mogelijk, dat meerdere spelers evenveel kledingstukken over hebben. In dit geval hebben ze samen gewonnen. Hartelijk gefeliciteerd en ...

... op naar de volgende ronde!!!

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg

