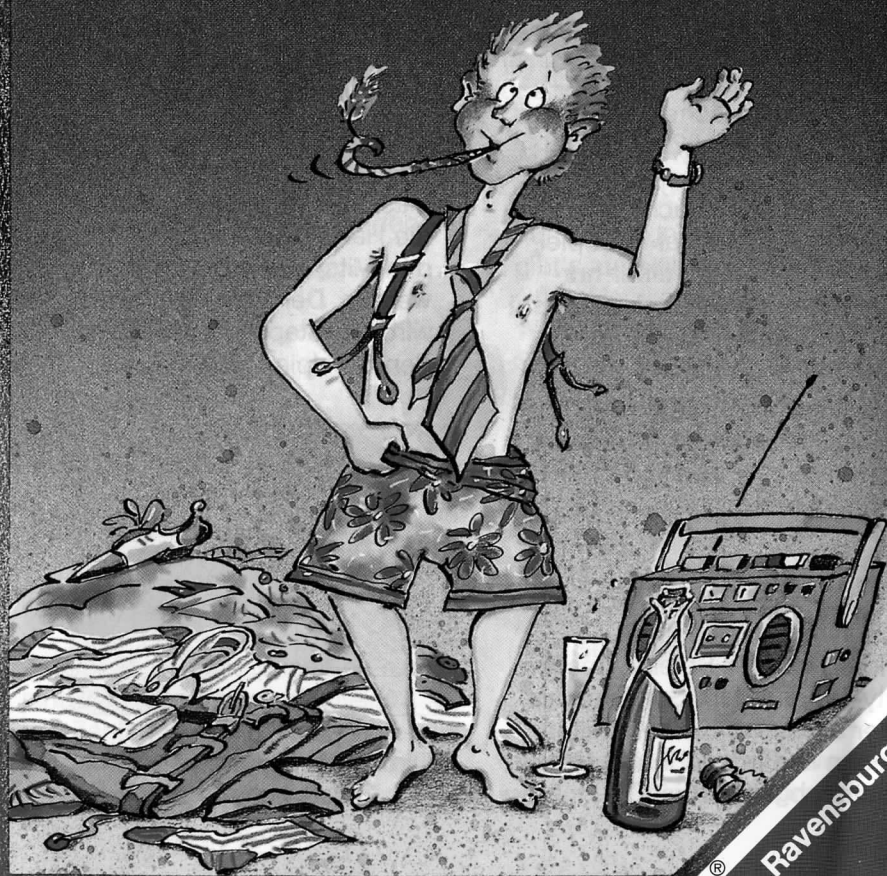


RIK VAN EVEN

PARTY ★ TIME

Flaschendreher – einmal anders!



® Ravensburger



Ravensburger Spiele® Nr. 01 275 6

Autor: Rik van Even

Grafik: Klaus Meint

Ein frecher Party-Kartenspaß
für 2 – 6 Personen ab 10 Jahren

Inhalt: 1 Spielplan
1 Spielfigur
48 Spielkarten
6 Party-Typen (gestanzt
in je 4 Kleiderstreifen)
20 Chips

Also Leute, mal ganz ehrlich,
Hand aufs Herz: Wer von euch
hat noch nie Flaschendreher auf
einer Party gespielt?

Na bitte!

Wir haben uns gedacht, warum
machen wir nicht mal ein Spiel,
bei dem am Schluß einer nur
noch in der Unterwäsche dasteht
- bildlich versteht sich. Und so
entstand PARTYTIME.

Das Spielziel

Es gilt solange wie möglich seine
Klamotten anzubehalten.

Verloren hat der Spieler, dessen
Party-Typ auf dem Spielplan als
erster alle seine Kleiderstreifen
ablegen mußte und in der Unter-
wäsche abgebildet ist.

Die Vorbereitung

Sie ist kurz, aber notwendig:

- Jeder Spieler wählt sich einen auf dem Plan abgebildeten Party-Typen aus und deckt ihn mit den 4 dazu passenden Kleiderstreifen ab (Bevor man sich auszieht, muß man ja angezogen sein).
- Die Spielfigur, eine Champagnerflasche, wird auf das Halli-Galli-Feld (Sternfeld) gestellt. Von hier aus dreht sie ihre verhängnisvollen Runden, immer rechts herum.
- Die 48 Spielkarten werden kräftig durchgemischt. Jeder Mitspieler erhält 3 Karten auf die Hand. Diese Karten sollten den Mitspielern nie gezeigt werden. Der Rest der Karten wird als Stapel verdeckt neben den Spielplan gelegt.



- Die Chips kommen im Verlauf des Spiels zum Einsatz. Sie



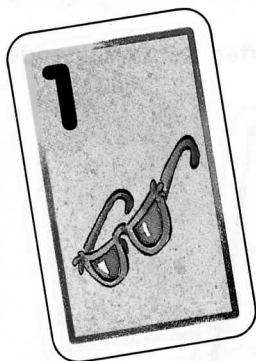
können anfangs in der Schachtel bleiben.

Doch nun genug der Vorrede.



Das Spiel beginnt...

Der party-erfahrenste Spieler eröffnet die turbulente Gaudi. Er wählt eine von seinen 3 Karten aus, legt diese offen neben den Kartenstapel und handelt entsprechend ihrer Anweisung. Die ausgespielte Karte wird sofort wieder um eine Karte vom Stapel ergänzt. Auf diese Weise hat jeder Spieler immer 3 Spielkarten auf der Hand.



Zu Spielbeginn empfiehlt es sich, eine Zahlenkarte auszuspielen. Die Zahlen 1, 2, 3, 4 und 5 zeigen an, um wie viele Felder die Schampusflasche im Uhrzeiger-

sinn vorwärts gezogen werden muß.



In unserem Beispiel wird die Flasche um 3 Felder vorwärtsgezogen.

Landet die Schampusflasche nach einem Zug

- auf einem grünen Feld, dann gibt's zur Belohnung einen Chip. Herzlichen Glückwunsch! Wofür er gut ist, steht auf Seite 6.
- auf einem roten Feld, dann bedeutet das: Pech gehabt, 1 Chip abgeben. Wer allerdings keinen hat, kann auch keinen abgeben.
- auf einem neutralen Feld, dann passiert gar nichts (Abwarten und Sekt trinken).

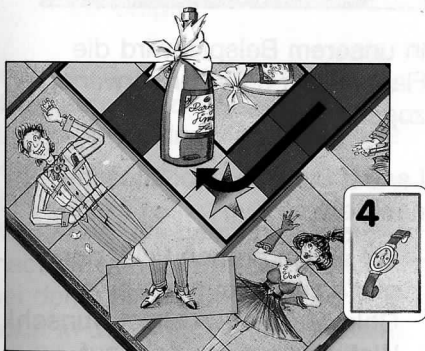
Nachdem die Flasche bewegt und ggf. 1 Chip aufgenommen



oder abgegeben wurde, ist der Spielzug beendet. Nun ist im Uhrzeigersinn der nächste Spieler an der Reihe.

Dieser spielt wiederum eine Karte aus und bewegt die Schampusflasche entsprechend vorwärts.

Je näher das Fläschlein ans Halli-Galli-Feld herangezogen wird, umso spannender wird's für alle:



Denn wer die Spielfigur **über** das Halli-Galli-Feld hinaus in eine neue Runde hineinbewegt, muß **einen** seiner vier Kleiderstreifen vom Spielplan entfernen (dies gilt nicht für den Startspieler).

Und wehe dem, der als erster keine Kleiderstreifen mehr auf seinem Party-Typen liegen hat. Er steht dann buchstäblich in der Unterwäsche da und hat das Spiel verloren.

Aber nun mal langsam, noch ist es nicht soweit.

Schließlich gibt es, um diesen Fall zu verhindern, eine ganze Menge Sonderkarten.



Sonderkarten

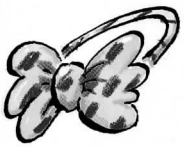
Eine Sonderkarte kann jederzeit anstatt einer Zahlenkarte gespielt werden.

Sie soll helfen, den verhängnisvollen Zug über das Halli-Galli-Feld zu verhindern. Es ist daher ratsam, die Sonderkarten vor allem dann einzusetzen, wenn sich die Schampusflasche dem Halli-Galli-Feld nähert oder gar bereits darauf steht.

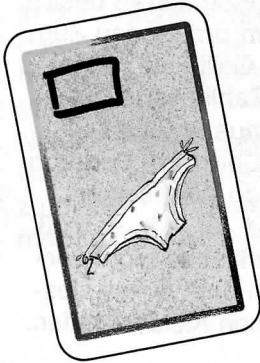
Die Sonderkarten haben folgende Bedeutung:



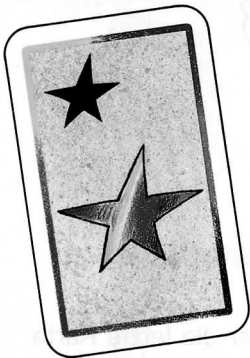
Die Schampusflasche bleibt stehen. Der rechte Nebenspieler ist



wieder dran (Ätsch). Nach ihm gehts, wie gehabt, im Uhrzeigersinn weiter.



Wer diese Karte ausspielt, ist ganz gemein zu seinem nachfolgenden Spieler. Denn dieser muß erst einmal seinen Party-Typen um einen Kleiderstreifen erleichtern, bevor er normal weiterspielen darf.



Die Schampusflasche wandert sofort auf das Halli-Galli-Feld. Steht sie bereits auf diesem Feld, dann bleibt sie dort stehen.



Mit dieser Karte bringt ihr den linken Nachbarn mächtig ins Schwitzen. Er muß sofort, nachdem diese Karte fällt, vom verdeckt liegenden Stapel die oberste Karte nehmen und ausführen. Sein Spielzug ist damit beendet. Er hat also ausnahmsweise **nicht** die Wahl, eine seiner 3 auf der Hand befindlichen Karten auszuspielen. Er darf auch keine Chips einsetzen.

Ein Tip:

Diese Sonderkarte ist am wirkungsvollsten, wenn sie auf dem Halli-Galli-Feld oder kurz davor ausgespielt wird.



Die Bedeutung der Chips

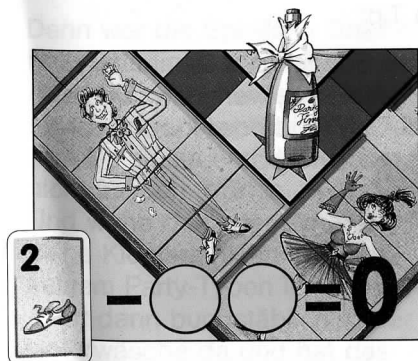
Immer wenn ein Spieler die Champagnerflasche auf ein grünes Feld ziehen kann, erhält er einen Chip.

Achtung: Jeder Spieler darf höchstens 3 Chips besitzen. Wer mehr als 3 Chips sammelt, verliert alle Chips.

Die Chips können eingesetzt werden, um zu verhindern, daß die Schampusflasche über das Halli-Galli-Feld hinweggezogen werden muß.

Gegen Abgabe eines Chips wird der Wert einer ausgespielten Zahlenkarte um „1“ vermindert. Wer 2 Chips abgibt, vermindert den Wert seiner Zahlenkarte um „2“.

Ein Beispiel:



Die Champagnerflasche steht auf dem Halli-Galli-Feld. Ein Spieler hat 3 Zahlenkarten mit den Wer-

ten „2“, „2“ und „3“ auf der Hand. Er hat außerdem 2 Chips gesammelt.

Da er keine Sonderkarten besitzt, die ihn vor dem drohenden Zug über das Halli-Galli-Feld retten, spielt er eine Zahlenkarte mit dem Wert „2“ aus und gibt gleichzeitig 2 Chips ab. Dadurch verringert er den Wert seiner Zahlenkarte auf „0“, d.h. er muß die Schampusflasche nicht vorwärts bewegen und verliert deshalb auch keinen Kleiderstreifen. Gut gemacht!



Der Kartenstapel ist zu Ende

Der Spieler, der die letzte Karte vom Stapel genommen hat, nimmt alle offen abgelegten Karten, mischt sie durch und legt sie verdeckt als neuen Abhebestapel neben den Plan.



Ende des Spiels

Sobald der erste Party-Typ seine 4 Kleiderstreifen verloren hat und in der Unterwäsche dasteht, ist das Spiel zu Ende. Der dazugehörige Spieler steht damit als Verlierer fest.

Natürlich gibts auch einen Gewinner. Das ist der Spieler, der zu diesem Zeitpunkt noch die meisten Kleiderstreifen besitzt.

Es ist durchaus möglich, daß sich mehrere Spieler gleich gut aus der Party-Affaire ziehen konnten. In diesem Fall haben sie gemeinsam gewonnen. Herzlichen Glückwunsch und

... auf ein Neues!

© 1991 by Otto Maier Verlag Ravensburg



Otto Maier Verlag Ravensburg

®

Ravensburger