

EMOJITO!

PARTY

ANLEITUNG

INHALT

- 64 Emotionskarten
- 1 Beutel
- 1 Anleitung

INTRODUCTION

EMOJITO PARTY ist ein Spiel voll großer Emotionen! Auf 64 Spielkarten heulen Zwiebeln, chillen Flamingos und erschrecken Wecker. Egal ob Fische, Bügeleisen oder Chilischoten, alle zeigen große Gefühle, die die Spieler vorführen müssen. Gespielt wird kooperativ, in Teams oder wild gegeneinander. Der Spieler, der am gelungensten den Kaktus imitiert oder den Hamster nachahmt, ist auf dem Weg zum Sieg der Emotionen.

EMOJITO PARTY zeigt eine breite Palette von Freud bis Leid und ist mit praktischem Beutel auch perfekt für unterwegs. Das Spiel kann aber auch als Erweiterung zu **EMOJITO** (nominiert zum Kinderspiel des Jahres 2018) gespielt werden. **EMOJITO PARTY** ... hier sind große Gefühle garantiert!

KOOPERATIVE EMOTIONEN (FÜR 3 BIS 7 SPIELER)

Ihr tretet als eine Mannschaft gegen das Spiel an. Jeder Spieler ist mal **aktiver Spieler** und mal Teil des Rateteams. Als aktiver Spieler ist es deine Aufgabe, die **Emotion einer Karte mit dem Gesicht nachzumachen**. Wenn der aktive Spieler die Emotion der Karte nachgemacht hat, legt er insgesamt 7 Karten offen aus. Die **Mitspieler müssen** die Emotion richtig deuten und die **gesuchte Karte in der Auslage finden**. Euer Ziel: am Ende mehr Siegpunkte zu ergattern als das Spiel.

Der älteste Spieler beginnt und wird aktiver Spieler. Nach jeder Runde wird der Spieler links vom aktiven Spieler neuer aktiver Spieler.

Der aktive Spieler absolviert die folgenden 4 Schritte:

1. **Mische alle Emotionskarten und lege den Stapel verdeckt vor dir ab.**
2. **Ziehe die oberste Karte und sieh sie dir verdeckt an.**
3. **Stelle die abgebildete Emotion nach – du darfst nur dein Gesicht einsetzen. Keine Geräusche! Keine Bewegungen mit deinem Körper!**
4. **Ziehe 6 Karten und mische sie mit der Emotionskarte, die du gerade nachgemacht hast. Anschließend musst du alle 7 Karten offen in der Tischmitte auslegen.**

Die anderen Spieler bilden das **Rateteam**. Das Team muss die Emotionskarte erraten, die der aktive Spieler gerade nachgestellt hat. Das Rateteam darf sich in dieser Phase **nicht unterhalten**. Sobald sich jeder Spieler seine Meinung gebildet hat, hebt er (immer noch stumm) den Daumen. **Sobald alle Spieler die Daumen gehoben haben, zählen sie „3-2-1-Ios!“**. Danach zeigt jeder Spieler auf die Emotionskarte, die er als die korrekte Karte des aktiven Spielers vermutet.

Macht **zwei separate Stapel für die Siegpunkte** – einen für das Team und einen für das Spiel. Für **jede korrekte Antwort** erhält das Team **eine Karte** als Siegpunkt; für jede falsche Antwort erhält das Spiel eine Karte als Siegpunkt. Zieht immer die jeweils oberste Karte des Stapels als Siegpunktkarte.

Im Anschluss ist der folgende Spieler im Uhrzeigersinn aktiver Spieler und beginnt die nächste Runde (Schritte 1 bis 4). Wenn alle Karten gespielt und nicht mehr genügend Emotionskarten für eine weitere Runde übrig sind, endet das Spiel. Zählt die Karten beider Stapel – wenn ihr mehr Karten ergattert habt als das Spiel, gewinnt ihr!

EMOTIONAL GEGENEINANDER (FÜR 2 BIS 7 SPIELER)

In dieser Variante spielt ihr alle gegeneinander. Diese Variante hat die gleichen Regeln wie «Kooperative Emotionen» - es gibt lediglich folgende Änderungen:

1. Jeder Spieler, der richtig getippt hat, gewinnt eine offen ausliegende Karte als Siegpunkt.
2. Der aktive Spieler gewinnt eine offen ausliegende Karte, wenn mindestens ein Spieler die gesuchte (also die nachgeahmte) Karte richtig erraten hat
3. Wenn jedoch keiner oder alle Spieler korrekt geraten haben, gewinnt der aktive Spieler keine Karte als Siegpunkt.

Wenn nicht mehr ausreichend Karten übrig sind, um eine weitere Runde zu spielen, endet die Partie. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt.

GROSSE EMOTIONEN IM TEAM (FÜR 4 BIS 14 SPIELER)

Bildet zwei Teams, die möglichst gleich groß sein sollten. Jedes Team wählt einen aktiven Spieler. Beide aktiven Spieler ziehen je eine Karte vom Nachziehstapel und stellen die Emotion auf der Karte mimisch (also nur mit dem Gesicht) für ihr jeweiliges Team nach. Danach legen sie die beiden Karten verdeckt auf den Tisch. Einer der beiden aktiven Spieler zieht weitere 5 Karten nach, mischt sie mit den beiden abgelegten Karten und legt dann alle 7 Karten offen in der Tischmitte aus. Die Rateteams versuchen, jeweils die Karte ihres aktiven Spielers zu finden. Alle zählen „3-2-1-los!“ und zeigen dann gleichzeitig auf die Karte, die sie gewählt haben. Für jeden richtigen Tipp erhält das Team eine Karte als Siegpunkt vom Stapel. Wenn nicht mehr ausreichend Karten übrig sind, um eine weitere Runde zu spielen, endet die Partie. Das Team mit den meisten Karten gewinnt.

FÜR WAGEMUTIGE: GEFÄHRLICHE EMOTIONEN!

Gefährliche Emotionen ist für Profis und kann in allen Varianten (Kooperative Emotionen, Emotional gegeneinander, Emotionen im Team) gespielt werden. Der aktive Spieler legt am Ende der Runde nicht 7 Karten gleichzeitig offen aus. Stattdessen deckt er die 7 Karten nacheinander auf. Die anderen Spieler entscheiden sich bei jeder Karte aufs Neue, ob es sich um die gesuchte Karte handelt (Daumen hoch) oder nicht (Daumen runter). Jeder Spieler kann nur einmal einen Daumen hoch geben. Erst wenn der aktive Spieler alle 7 Karten aufgedeckt hat, tippt er auf die korrekte Karte - er sagt vorher nicht, welche Karte die gesuchte ist! Jeder Spieler, der richtig geraten hat, erhält eine Karte als Siegpunkt.

Die neuen Bilder zeigen eine Markierung in der rechten unteren Ecke.



© 2019 Desyllas Games. All rights reserved.

© 2020 HUCH!

Autor: Urtis Sulinskas

Illustration: Tony Tzanoukakis

Design: Desyllas Games, HUCH!

www.hutter-trade.com

Hersteller + Vertrieb:

Hutter Trade GmbH + Co KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg, DEUTSCHLAND

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erststichungsgefahr.

HUCH!