



Party Time

Spielanleitung – kurz erklärt

ab 12

JAHREN

Party Time ist ein Kreativspiel für zwei Teams ab 12 Jahren. Reihum muss eine Person aus jedem Team drei Begriffe vermitteln – gezeichnet, modelliert, dargestellt oder umschrieben. Je schneller das Team rät, desto mehr Zeit bleibt für die schwereren Begriffe und desto weiter zieht die Spielfigur Richtung Ziel.

Spielziel

Ihr bringt eure Spielfigur als erstes Team auf das Zielfeld. Felder bekommt ihr für jeden Begriff, den euer Team rechtzeitig errät.

Vorbereitung

Bildet zwei möglichst gleich große Teams. Jedes Team stellt seine Spielfigur auf das Startfeld. Legt die Show-Karten (grüne Rückseite) und die Action-Karten (rote Rückseite) verdeckt auf die passenden Felder des Plans. Knete, Papier, Stift und Sanduhr liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Das Team mit der schwarzen Figur beginnt und bestimmt einen Akteur, alle übrigen raten.
- 2 Das Feld, auf dem eure Figur steht, legt die Kategorie fest: Zeichnen, Darstellen, Modellieren, Umschreiben oder Action.
- 3 Der Akteur liest die 3 Begriffe seiner Karte leise, legt sie verdeckt ab, das Gegnerteam dreht die Sanduhr (60 Sekunden) um.
- 4 Der Akteur vermittelt Begriff 1, danach Begriff 2, danach Begriff 3. Nach jedem erratenen Begriff wird die Sanduhr erneut umgedreht, sobald der Sand durch ist.
- 5 Zieht eure Figur: 1 Feld für einen, 3 Felder für zwei, 6 Felder für alle drei Begriffe. Dann ist das andere Team dran.

So gewinnt ihr

Das Team, dessen Figur das Zielfeld zuerst erreicht oder überschreitet, gewinnt.

Spielziel

Beide Teams bewegen je eine Spielfigur über den Spielplan in Richtung Zielfeld. Felder erhalten ihr dafür, dass euer Akteur Begriffe so vermittelt, dass sein Team sie innerhalb der laufenden Zeit nennt. Je mehr der drei Begriffe pro Runde gelöst werden, desto größer der Schritt nach vorne. Gewonnen hat das Team, das zuerst am Ziel ankommt.

Spielmaterial

1 Spielplan

231 Show-Karten

66 Action-Karten

2 Spielfiguren

1 Knetstange

1 Kunststoffbeutel

1 Sanduhr

Block Papier und Stift

Spielaufbau

- Teilt euch in zwei Teams auf. Sie sollten möglichst gleich groß und gleich stark sein; ein Spieler mehr in einem Team ist erlaubt.
- Jedes Team nimmt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld.
- Legt die Show-Karten mit den grünen Rückseiten verdeckt auf das dafür vorgesehene Feld des Spielplans.
- Legt die Action-Karten mit den roten Rückseiten ebenfalls verdeckt auf ihr Feld.
- Haltet Knete, Papier, Stift und die Sanduhr griffbereit.

Spielbeginn

Das Team mit der schwarzen Spielfigur eröffnet das Spiel. Jedes Team bestimmt zuerst einen Akteur; alle anderen Teammitglieder raten. Da beide Figuren auf dem Startfeld stehen, beginnen beide Akteure in der Kategorie Zeichnen.

Spielablauf

Wer ist Akteur

In jeder Runde vermittelt genau eine Person pro Team die Begriffe. Diese Rolle wandert von Runde zu Runde reihum weiter. Niemand darf sich davor drücken. Die Teams kommen immer abwechselnd an die Reihe.

Die Kategorie ergibt sich aus dem Spielplan

Das Feld, auf dem eure Figur gerade steht, bestimmt, wie der Akteur arbeiten muss. Es gibt fünf Kategorien: Zeichnen, Darstellen, Modellieren, Umschreiben und Action. Für alle Kategorien außer Action zieht der Akteur die oberste Karte vom grünen Stapel, bei Action nimmt er eine Karte vom roten Stapel.

Ablauf einer Runde

- 1 Der Akteur liest die 3 Begriffe, die unter seiner Kategorie stehen, still für sich.
- 2 Er legt die Karte verdeckt vor sich ab.
- 3 Das gegnerische Team dreht die Sanduhr um, damit beginnt die Zeit.
- 4 Der Akteur vermittelt zuerst den leichten Begriff. Sein Team ruft fortlaufend Lösungsvorschläge. Kein Vorschlag ist zu abwegig, um ihn auszusprechen.
- 5 Fällt das richtige Wort, ruft der Akteur deutlich "Das isses!" und geht sofort zum zweiten Begriff über. Danach folgt der dritte.

Die Zeitregel

Die Sanduhr läuft 60 Sekunden. Wird der erste Begriff innerhalb dieser Zeit erraten, darf die Uhr nach dem Durchlaufen ein zweites Mal gedreht werden. Für den zweiten, deutlich schwereren Begriff stehen damit mindestens 60 Sekunden bereit, bei schnellem Raten auch mehr. Wird auch der zweite Begriff vor Ablauf der zweiten Sanduhrzeit gelöst, wird die Uhr ein drittes Mal aktiviert. Insgesamt sind so bis zu $3 \times 60 = 180$ Sekunden möglich. Je flotter ihr die ersten beiden Begriffe knackt, desto mehr Restzeit bleibt für den schweren dritten.

Wer die Uhr bedient

Das jeweils gegnerische Team überwacht die Sanduhr und dreht sie um. Gedreht werden darf erst, wenn der Sand vollständig durchgelaufen ist.

Felder gutschreiben

Nach dem Ende der Vorstellung schiebt der Akteur die Karte unter den Stapel zurück. Dann zieht das Team seine Figur:

- Kein Begriff erraten: die Figur bleibt stehen.
- Nur der erste Begriff: 1 Feld.
- Erster und zweiter Begriff: $1 + 2 = 3$ Felder.
- Alle drei Begriffe: $1 + 2 + 3 = 6$ Felder.

Bonusfelder

Schafft ein Team alle drei Begriffe in nur 120 Sekunden, kommen 2 Felder dazu, also 8 insgesamt. Gelingen alle 3 Begriffe sogar noch während des ersten Sanduhrdurchlaufs, gibt es 5 Zusatzfelder und damit 11 Felder.

Die Action-Karten

Hier steht auf der Karte, was zu tun ist. Der Akteur liest den Text laut vor. In der Regel hat er dann 60 Sekunden Zeit, sofern die Karte keine andere Zeit nennt. Löst er die Aufgabe zufriedenstellend, rückt die Figur um die auf der Karte angegebene Zahl vor, sonst bleibt sie stehen.

Der Spielzug

- 1 Schaut nach, auf welchem Feld eure Figur steht – das gibt die Kategorie vor.
- 2 Der Akteur zieht die oberste Karte vom grünen Stapel, bei Action vom roten.
- 3 Er liest die Begriffe leise und legt die Karte verdeckt ab.
- 4 Das gegnerische Team dreht die Sanduhr um.
- 5 Der Akteur vermittelt Begriff 1, bei Erfolg Begriff 2, bei Erfolg Begriff 3; nach jedem Durchlauf der Uhr wird neu gedreht, solange Begriffe rechtzeitig fielen.
- 6 Die Karte wandert unter den Stapel zurück.
- 7 Die Figur rückt entsprechend der erratenen Begriffe und möglicher Bonusfelder vor.
- 8 Das andere Team ist an der Reihe, in beiden Teams wechselt die Akteursrolle reihum.

Sonderregeln

- Zeichnen: Der Akteur darf nicht sprechen und keine Geräusche machen. Buchstaben und Zahlen sind in der Zeichnung verboten.
- Darstellen: Sprechen und Geräusche sind untersagt. Auch Buchstaben oder Zeichen mit dem Finger in die Luft zu malen, ist nicht erlaubt.
- Modellieren: Keine Buchstaben oder Zahlen nachformen, keine Bilder in die Knete ritzen. Mit den geformten Teilen darf keine typische Bewegung ausgeführt werden.
- Umschreiben: Reden ist erlaubt, aber keine verwandten Wörter oder Wortteile. Bei "Ordnungshüter" sind also weder "Hut" noch "ordentlich" zulässig. Die Hände bleiben ruhig.
- Der dritte Begriff besteht aus zwei Wörtern oder Worteinheiten, die inhaltlich nichts miteinander zu tun haben. Er gilt erst als gelöst, wenn das Team den kompletten Begriff nennt. Welche Hälfte der Akteur zuerst erklärt, entscheidet er selbst.
- Bei Action-Karten mit einer Angabe wie "3✓=1 Feld" gibt es für je drei richtige Antworten ein Feld. 9 richtige Antworten ergeben 3 Felder. Es wird immer abgerundet: 10 oder 11 Antworten bringen ebenfalls 3 Felder, 12 Antworten dann 4.
- Die Sanduhr darf erst umgedreht werden, wenn der Sand ganz durchgelaufen ist.
- Modelliert am besten auf einer glatten, abwaschbaren Fläche. Bewahrt die Knete nach dem Spiel im beiliegenden Kunststoffbeutel auf, damit sie nicht austrocknet.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald eine Spielfigur das Zielfeld erreicht oder darüber hinaus zieht. Das Team dieser Figur gewinnt. Zu Gleichstand oder weiteren Sonderfällen sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Ratet den ersten Begriff so schnell wie möglich. Jede gesparte Sekunde bleibt euch für den schweren dritten Begriff erhalten.
- Ruft als Ratende pausenlos Vorschläge heraus, auch unsinnige. Die Regeln ermutigen ausdrücklich dazu.
- Beim dritten Begriff entscheidet der Akteur, welche Worthälfte er zuerst erklärt. Fang mit der an, die sich in deiner Kategorie leichter zeigen lässt.
- Wer alle drei Begriffe in 120 Sekunden schafft, bekommt 8 statt 6 Felder. Tempo lohnt sich also doppelt.
- Achtet beim Umschreiben bewusst auf Wortbestandteile, die im Begriff stecken – sie sind tabu und kosten sonst Zeit durch Diskussionen.

Häufige Fragen

Wer dreht die Sanduhr um?

Immer das Team, das gerade nicht an der Reihe ist. Es überwacht die Zeit und darf erst drehen, wenn der Sand komplett durchgelaufen ist.

Wie viel Zeit hat ein Team insgesamt?

Bis zu 180 Sekunden. Nach jedem rechtzeitig erratenen Begriff wird die Sanduhr erneut umgedreht, maximal dreimal.

Was passiert, wenn kein einziger Begriff erraten wird?

Dann gibt es keine Felder, die Spielfigur bleibt stehen. Die Runde endet bereits nach 60 Sekunden.

Zählt der dritte Begriff auch, wenn nur eine Hälfte genannt wird?

Nein. Der dritte Begriff setzt sich aus zwei Worteinheiten zusammen und gilt erst als gelöst, wenn das Team den vollständigen Begriff nennt.

Wer bestimmt, welche Kategorie gespielt wird?

Das Feld, auf dem die eigene Spielfigur steht. Zu Beginn stehen beide Figuren auf dem Startfeld, dort wird gezeichnet.

Darf man beim Umschreiben die Hände benutzen?

Nein. Beim Umschreiben sollen die Hände ruhig bleiben, denn Darstellen ist eine eigene Kategorie.

Wie funktionieren Angaben wie '3✓=1 Feld' auf Action-Karten?

Für je drei richtige Antworten rückt die Figur ein Feld vor. Es wird abgerundet: 10 oder 11 richtige Antworten bringen 3 Felder, 12 Antworten 4 Felder.

Gibt es Bonusfelder für besonders schnelle Teams?

Ja. Alle drei Begriffe in 120 Sekunden bringen 2 Zusatzfelder, also 8. Gelingen alle drei schon im ersten Sanduhrdurchlauf, sind es 5 Zusatzfelder und damit 11.

Kann jemand die Rolle des Akteurs ablehnen?

Nein. Die Rolle wechselt von Runde zu Runde reihum, und laut Anleitung darf sich niemand davor drücken.

Was passiert mit der gespielten Karte?

Sie wird nach der Vorstellung unter den Stapel zurückgeschoben.

Informationen zum Spiel

Verlag	FX
Spielart	Partyspiel
Kategorien	Partyspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von FX, zuletzt geprüft am 04.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/party-time/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/party-time/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026