Allgemein gilt: Taucht auf einer Karte ein ✖ auf, werden die Getränkekarten der Anwesenden gemischt. Falls es also beispielsweise sechs Personen sind, werden deren sechs Karten gemischt. Dann wird eine Karte gezogen. Die Person, die sich am Anfang für dieses Getränk oder diese Farbe entschieden hat, ist nun dran und muss zum Beispiel eine Frage beantworten oder ein Mini-Spiel spielen. Für jedes ✖, das auf einer Karte auftaucht, wird eine eigene Karte gezogen. Sind also zwei ✖ auf einer Karte abgebildet, werden zwei Karten gezogen, und diese beiden Personen sind an der Reihe. Unten auf den Karten findet ihr bei manchen Karten weitere Hinweise oder auch Beispiele, die ihr verwenden könnt, falls ihr nicht selbst kreativ werden wollt.

Partyspaß für 9–16 Personen

Seid ihr mehr als acht Personen, sucht ihr euch entweder ein Getränk **oder** eine Farbe aus. Wird eure Karte gezogen, könnt ihr beide die Aufgabe machen, das Spiel spielen oder die Frage beantworten – so sind auch in einer größeren Runde mehr Personen gleichzeitig aktiv. Alternativ könnt ihr auch eine Runde Schere-Stein-Papier spielen, um herauszufinden, wer von euch dran ist.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn euer Kartenstapel durchgespielt ist. Danach könnt ihr direkt die nächste Runde starten, wobei die Regeln von den Regelkarten zuvor nicht mehr gelten.

PARTYSPASS OHNE GRENZEN



Stadt, Land, Ü18 – Der verboten gute Spieleklassiker für Partys, Geburtstage und JGAs

GTIN 4260478343450



Kartenspiel: Ich hab noch nie … – Ü18

GTIN 4260478343337



Kartenspiel: Pantomime – Switch it up! – Ü18

GTIN 4260478343528



Kartenspiel: You name it! – Ü18

GTIN 4260478344525

Impressum

Alle in diesem Produkt veröffentlichten Abbildungen sind urheberrechtlich geschützt und dürfen nur mit ausdrücklicher schriftlicher Genehmigung des Verlags gewerblich genutzt werden. Eine Vervielfältigung oder Verbreitung der Inhalte des Produkts ist untersagt und wird zivil- und strafrechtlich verfolgt. Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen, Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in elektronischen Systemen.

Die im Produkt veröffentlichten Aussagen und Ratschläge wurden von Verfasser und Verlag sorgfältig erarbeitet und geprüft. Eine Garantie für das Gelingen kann jedoch nicht übernommen werden, ebenso ist die Haftung des Verfassers bzw. des Verlags und seiner Beauftragten für Personen-, Sach- und Vermögensschäden ausgeschlossen.

Bei Fragen zur Produktsicherheit: Edition Michael Fischer GmbH, Kistlerhofstr. 70, 81379 München | kontakt@emf-verlag.de

Bei der Verwendung im Unterricht ist auf dieses Produkt hinzuweisen.

Die automatisierte Analyse des Werkes, um daraus Informationen insbesondere über Muster, Trends und Korrelationen gemäß § 44b UrhG („Text and Data Mining") zu gewinnen, ist untersagt.

EIN PRODUKT DER EDITION MICHAEL FISCHER
1. Auflage 2026
© 2026 Edition Michael Fischer GmbH

Cover, Layout und Satz: Silvia Keller
Produktmanagement, Redaktion und Lektorat: Daniela Platz

Bildnachweis: Von Shutterstock: © CreativeCore, © Graphic Designer 31, © kornn, © NikWB; Von Unsplash: © Andrew Petrischev, © Anna Bratiychuk, © Elena Helade, © Evelyn Verdin, © Getty Images, © Katelyn Perry, © Olivie Strauss, © Sergey Kotenev, © Slashio Photography.

GTIN 4260478344518
www.emf-verlag.de



EMF

SPIELANLEITUNG

SPIELIDEE

Let's go, Partypeople!

Dieses Trinkspiel ist für Menschen, die Trinkspielklassiker, aber auch Abwechslung lieben und gute Laune, coole Freund*innen, aber keine Lust haben, auf einer Party ständig am Handy zu hängen. Wer wird wohl eine spannende Frage beantworten oder ein lustiges Mini-Spiel spielen müssen? Sucht euch die Karte mit eurem Lieblingsgetränk oder eurer Lieblingsfarbe aus, und los geht's, denn hier entscheidet der Zufall, wen es trifft!

KARTENARTEN



8 Getränkekarten

20 Regelkarten

50 Fragekarten

50 Spielkarten



SPIELVORBEREITUNG

Setzt euch in einen Kreis oder um einen Tisch herum. Mischt die Regel-, Fragen- und Spielkarten zusammen und bildet aus 25 Karten einen verdeckten Stapel. Ihr könnt die Kartenanzahl variieren, wenn ihr eine kürzere oder längere Runde spielen wollt.

Jede Person sucht sich eine der Getränkekarten aus. Es können nicht zwei Personen dieselbe Karte haben. Ob ihr euch das Getränk oder die Farbe auf eurer Karte merkt, ist dabei euch überlassen. Haben alle etwas zu trinken? Dann kann es losgehen!

SPIELREGELN

Ihr könnt entweder der Reihe nach je eine Karte ziehen und vorlesen, oder eine Person behält den Stapel bei sich und liest vor. Es hat keinen Einfluss auf das Spiel, wer die Karte vorliest. Je nachdem welche Karte gezogen wird, gibt es unterschiedliche Abläufe:

- Wird eine **Regelkarte** vorgelesen, gilt diese ab diesem Moment, außer beim Vorlesen einer anderen Karte, bis zum Ende der Runde. Wer gegen die Regel verstößt, muss einen Schluck trinken.



- Bei den **Fragekarten** muss wahrheitsgemäß – außer die Karte gibt etwas anderes vor – geantwortet werden. Manchmal müssen auch andere Personen eingeschätzt werden. Falls jemand eine Fragekarten **nicht** beantworten möchte, muss diese Person stattdessen 3 Schlucke trinken.



- Was passiert, wenn eine der **Spielkarten** gezogen wird, ist auf der jeweiligen Karte genauer beschrieben.

