



Disney
FROZEN II
Scharade Spielregel

Charades Card Game Rules
Jeu des Mimes Règles du jeu
Regole per il gioco di carte Sciarada



Scharade Spielregel

Inhalt

52 Scharade-Karten, 1 Würfel, 1 Sanduhr

Ziel des Spiels

Bei Scharade geht es um die pantomimische Darstellung. Die Spieler müssen also den Satz oder die Wörter auf den Karten darstellen, OHNE dabei zu sprechen. Der erste Spieler oder das erste Team, mit 4 erspielten Karten gewinnt.

Spielvorbereitung

- Die Scharade-Karten mischen und als verdeckten Stapel ablegen.
- Der jüngste Spieler fängt an.

Einzelspiel

Der Spieler, der an der Reihe ist, würfelt und nimmt die oberste Karte vom Stapel und stellt den erwürfelten Begriff pantomimisch dar. Jüngere Spieler, die Schwierigkeiten mit dem Lesen haben, können stattdessen das Bild auf der Karte darstellen, unabhängig davon, welche Zahl sie gewür-

felt haben. Die Sanduhr wird umgedreht. Der Mitspieler links vom „Darsteller“ muss nun versuchen, die Scharade zu erraten, bevor die Zeit abgelaufen ist. Der Spieler darf nur einmal raten, und wenn er falsch rät, darf der nächste Spieler zu seiner Linken einen neuen Rateversuch wagen. Die

Sanduhr läuft dabei immer weiter, und alle Vermutungen müssen geäußert werden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Der Spieler, der richtig rät, erhält die Karte. Wenn niemand den Begriff richtig errät und die Zeit abgelaufen ist, wird die Karte wieder unter den Stapel geschoben. Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Wer gewinnt?

Gewinner ist, wer zuerst 4 Karten gesammelt hat.

Teamspiel

Die Spieler teilen sich in Teams auf. Der Spieler des Teams, das an der Reihe ist, würfelt und nimmt die oberste Karte vom Stapel und stellt den erwürfelten Begriff pantomimisch dar. Jüngere Spieler, die Schwierigkeiten mit dem Lesen haben, können stattdessen das Bild auf der Karte darstellen, unabhängig davon, welche Zahl

sie gewürfelt haben. Die Sanduhr wird umgedreht, und die anderen Teammitglieder müssen versuchen, die Scharade zu erraten, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Die Teammitglieder dürfen mehrfach raten. Die Sanduhr läuft dabei immer weiter, und alle Vermutungen müssen geäußert werden, bevor die Zeit abgelaufen ist. Wenn die Teammitglieder richtig geraten haben, dürfen sie die Karte behalten. Wenn niemand den Begriff richtig errät und die Zeit abgelaufen ist, wird die Karte wieder unter den Stapel geschoben. Das nächste Team ist an der Reihe.

Wer gewinnt?

Gewinner ist das Team, welches zuerst 4 Karten gesammelt hat.



Charades Card Game Rules

Contents

52 Charades Cards, 1 Dice, 1 Sand Timer

Aim of the game

Charades is a game of mimes; you must act out the phrase or words on the cards WITHOUT speaking. Be the first player or team to collect 4 cards.

Setting up

- Shuffle the Charades cards and place face down.
- Youngest player goes first.

Individual game

On their turn a player rolls the die, takes the top card from the pile and acts out the charade that corresponds to the number rolled. Younger players or any player who has difficulty with reading can choose to act out the picture on the card, regardless of what number is rolled. Turn over the sand timer and the player on the actors left must try

and guess the charade before the timer runs out. The guesser is only allowed one guess and if their guess is incorrect the next player on the left gets a chance to guess. The timer is always running so any guesses must be made before it runs out. The player who guesses correctly keeps the card. If nobody guesses correctly or the timer runs out, the

card is returned to the bottom of the pile and play moves on.

Winning the game

The winner is the first player to collect 4 cards.

Team game

Players divide themselves into equal teams. On their turn a player from the team rolls the die and takes the top card from the pile and acts out the charade that corresponds to the number rolled. Younger players or any player who has difficulty with reading can choose to act out the picture on the card, regardless of what number is rolled. The sand timer is turned over and the other team members must try and guess the charade before the timer runs out. The guessers are allowed multiple guesses. The timer is always running so any guesses must be made before it runs out. If the team members

guess correctly they get to keep the card. If nobody guesses correctly or the timer runs out, the card is returned to the bottom of the pile and play moves on.

Winning the game

The winner is the first team to collect 4 cards.



Jeu des Mimes Règles du jeu

Content

52 Cartes Mimes, 1 Dé, 1 Sablier

But Du Jeu

Le Jeu des Mimes est un jeu au cours duquel vous devez mimer les mots ou expressions sur les cartes SANS parler. Soyez le premier joueur ou la première équipe à gagner 4 cartes.

Mise En Place

- Mélangez les cartes Mimes et placez-les face cachée.
- Le joueur le plus jeune commence.

Partie solo

Chacun à leur tour, les joueurs lancent le dé, prennent la carte du dessus de la pile et miment l'expression correspondant au résultat du dé. Les jeunes joueurs ou tout joueur ayant des difficultés de lecture peuvent choisir de mimer l'image sur la carte, quel que soit le résultat du dé. Retournez le sablier. Le joueur situé à gauche de l'ac-

teur doit essayer de deviner le mime avant que le temps ne soit écoulé. Le joueur qui devine n'a droit qu'à un seul essai et s'il se trompe, c'est le joueur à sa gauche qui essaie de deviner. Attention, le sablier reste en place : une fois le temps imparti écoulé, plus personne ne peut donner de réponse. Le joueur qui trouve la bonne réponse conser-

ve la carte. Si personne ne trouve la bonne réponse ou que le temps est écoulé, la carte retourne en bas de la pile et le jeu continue.

Fin du jeu

Le gagnant est le premier joueur à gagner 4 cartes.

Partie en équipe

Les joueurs se répartissent en équipes égales. Un joueur de l'équipe lance le dé, prend la première carte de la pile et mime l'expression correspondant au résultat du dé. Les jeunes joueurs ou tout joueur ayant des difficultés de lecture peuvent choisir de mimer l'image sur la carte, quel que soit le résultat du dé. Retournez le sablier. Les autres joueurs de la même équipe doivent essayer de deviner le mime avant que le temps ne soit écoulé. Les joueurs ont droit à plusieurs essais. Attention, le sablier reste en place : une fois le temps imparti écoulé,

plus personne ne peut donner de réponse. Si les membres de l'équipe devinent juste, ils conservent la carte. Si personne ne trouve la bonne réponse ou que le temps est écoulé, la carte retourne en bas de la pile et le jeu continue.

Fin du jeu

L'équipe gagnante est la première à gagner 4 cartes.



Regole per il gioco di carte Sciarada

Contenuto

52 Carte Sciarada, 1 Dado, 1 Clessidra

Scopo del Gioco

Sciarada è un gioco di mimo: devi mimare la frase o le parole sulle carte **SENZA** parlare. Essere il primo giocatore o squadra a raccogliere 4 carte.

Allestimento

- Mescolare le carte sciarada e disporle a faccia in giù.
- Inizia il giocatore più giovane.

Gioco Individuale

A turno, un giocatore lancia il dado, pesca la carta in cima al mazzo e mima la sciarada corrispondente al numero uscito. I giovani giocatori o i giocatori che avessero difficoltà a leggere possono scegliere di mimare l'immagine sulla carta, indipendentemente dal numero uscito. Una volta girata la clessidra, il giocatore alla sinistra dell'attore deve

provare a indovinare la sciarada prima che il timer si esaurisca. È consentita una sola supposizione e, se non è corretta, la possibilità di indovinare passa al successivo giocatore a sinistra. Qualsiasi ipotesi deve essere fatta prima che la clessidra si esaurisca. Il giocatore che indovina si tiene la carta. Se nessuno indovina correttamente o se la

clessidra si esaurisce, la carta viene rimessa in fondo al mazzo e il gioco continua.

Chi vince

Vince il giocatore che raccoglie per primo 4 carte.

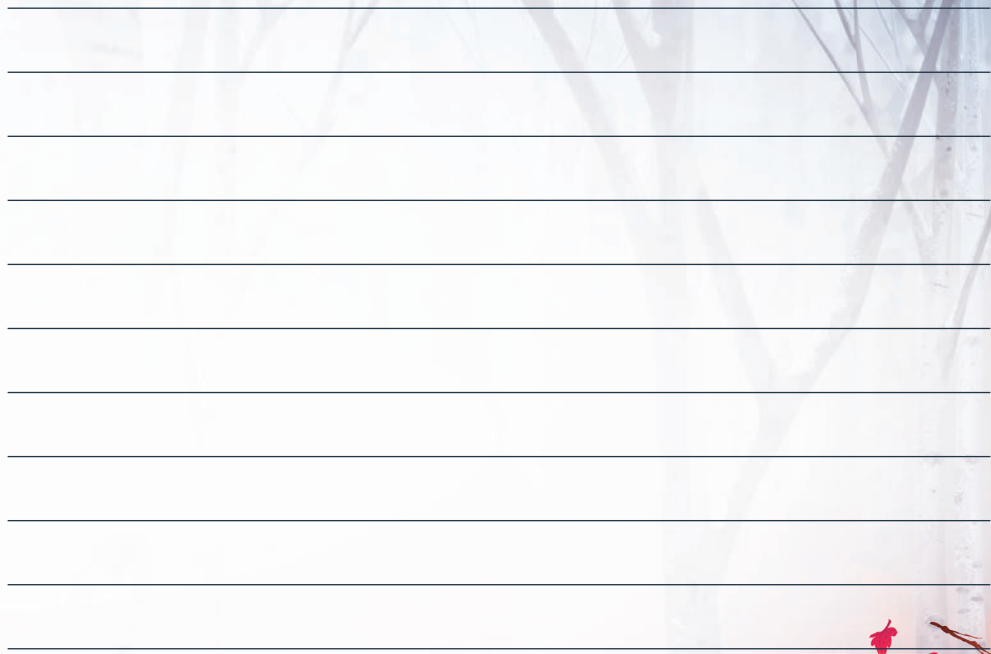
Gioco di Squadra

I giocatori si dividono in gruppi uguali. A turno, un giocatore della squadra lancia il dado, pesca la prima carta dal mazzo e mima la sciarada corrispondente al numero uscito. I giovani giocatori o i giocatori che avessero difficoltà a leggere possono scegliere di mimare l'immagine sulla carta, indipendentemente dal numero uscito. Una volta girata la clessidra, gli altri membri della squadra devono provare a indovinare la sciarada prima che il timer si esaurisca. Sono consentite più ipotesi. Qualsiasi ipotesi deve essere fatta prima che la clessidra si esaurisca. Se i componenti della squadra

indovinano correttamente, possono tenersi la carta. Se nessuno indovina correttamente o se la clessidra si esaurisce, la carta viene rimessa in fondo al mazzo e il gioco continua.

Chi Vince

Vince la squadra che raccoglie per prima 4 carte.



A series of ten horizontal lines for writing, set against a background of a misty forest with birch trees and autumn leaves.

A promotional image for Disney Frozen II. The background is a vast, misty landscape with snow-capped mountains and a river winding through a forest of trees with vibrant autumn foliage in shades of orange, red, and yellow. The sky is filled with soft, white clouds. The title 'Disney FROZEN II' is centered in the upper half of the image. 'Disney' is in its signature script font, and 'FROZEN II' is in a large, bold, blue, textured font that looks like ice or stone.

Disney
FROZEN II

©Disney
Visit www.disney.com/frozen

22029857