



Disney
FROZEN II
Scharade Spielregel

Pravila igre pantomime kartama
Zasady gry w karty Kalambury
Pravidlá kartovej hry Šarády



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.



Pravila igre pantomime kartama

Sadržaj

52 karte za pantomimu, 1 kockica, 1 pješčani sat za mjerenje vremena

Cilje Igre

Pantomima je igra oponašanja; pokretima morate izraziti frazu ili riječi prikazane na kartama i NE SMIJETE govoriti. Budite prvi igrač ili ekipa koji osvajaju 4 karte.

Priprema Za Igru

- Promiješajte karte i složite ih licem prema dolje.
- Igru započinje najmlađi igrač.

Pojedinačna igra

Kad na njega dođe red, igrač baca kockicu, uzima kartu s vrha i izvodi pantomimu koja odgovara broju na kockici. Mlađi igrači ili oni koji slabije čitaju mogu odabrati izvođenje pantomime o slici na karti, bez obzira na broj na kockici. Kad se okrene pješčani sat za početak igre prvi igrač s lijeve strane „glumca” mora pokušati

pogoditi pantomimu i to prije nego vrijeme istekne. Smije pogađati samo jednom i ako pogodak nije točan priliku za pogodak dobiva sljedeći igrač s lijeve strane. Vrijeme neprestano teče, tako da se pogađati treba prije nego sat iscure do kraja. Igrač koji točno pogodi osvaja kartu. Ako nitko ne pogodi točno ili ako vrijeme

istekne, karta se vraća na dno kupa i igra se nastavlja.

Kako do pobjede

Pobjednik je onaj igrač koji prvi sakupi 4 karte.

Igranje u ekipi

Igrači se trebaju podijeliti u ekipe s jednakim brojem članova. Kad na ekipu dođe red, jedan igrač iz ekipe baca kockicu, uzima kartu s vrha kupa i izvodi pantomimu koja odgovara broju na kockici. Mlađi igrači ili oni koji slabije čitaju mogu odabrati izvođenje pantomime o slici na karti, bez obzira na broj na kockici. Kad se okrene pješčani sat za početak igre ostali igrači iz ekipe moraju pokušati pogoditi pantomimu i to prije nego vrijeme istekne. Pogađati mogu više puta. Vrijeme neprestano teče, tako da se pogađati treba prije nego sat iscure do kraja.

Ako ekipa točno pogodi zadržava kartu. Ako nitko ne pogodi točno ili ako vrijeme istekne, karta se vraća na dno kupa i igra se nastavlja.

Kako do pobjede

Pobjednik je ona ekipa koja prva sakupi 4 karte.



Zasady gry w karty Kalambury

Zawartość

52 karty do gry w kalambury, 1 kostka, 1 klepsydra

Cel Gry

Gra w kalambury polega na pokazywaniu haseł znajdujących się na kartach za pomocą mimiki i mowy ciała ale BEZ użycia słów. Wygrywa gracz lub zespół, który jako pierwszy zbierze 4 karty.

Przygotowanie

- Należy potasować karty do gry w kalambury i położyć je zakryte w stosie.
- Najmłodszy gracz rozpoczyna grę.

Gra indywidualna

Podczas swojej kolejki gracz rzuca kostką, bierze pierwszą kartę ze stosu i prezentuje hasło odpowiadające wyrzuconej liczbie. Młodszy gracz lub gracz, którzy mają trudności z czytaniem, mogą przedstawić obrazek z karty niezależnie od tego, jaką liczbę wyrzucili. Należy odwrócić

klepsydrę i gracz po lewej stronie osoby przedstawiającej musi spróbować odgadnąć hasło przed upływem wyznaczonego czasu. Osoba zgadująca ma tylko jedną szansę i jeżeli nie odgadnie hasła, wówczas następny gracz po lewej stronie może zgadywać. Klepsydra odmierza czas bez przerwy, więc

hasło musi zostać odgadnięte, zanim czas się skończy. Gracz, który odgadnie hasło, zatrzymuje kartę. Jeśli nikt nie odgadnie hasła lub upłynie czas, należy odłożyć kartę na dół stosu i grać dalej.

Kto wygrywa w grze?

Wygrywa gracz, który jako pierwszy zbierze 4 karty.

Gra zespołowa

Gracze dzielą się na równe zespoły. Podczas swojej kolejki gracz z zespołu rzuca kostką, bierze pierwszą kartę ze stosu i przedstawia hasło odpowiadające wyrzuconej liczbie. Młodszy gracze lub gracze, którzy mają trudności z czytaniem, mogą przedstawić obrazek z karty niezależnie od tego, jaką liczbę wyrzucili. Należy odwrócić klepsydrę i pozostali członkowie zespołu muszą spróbować odgadnąć hasło przed upływem czasu. Osoby zgadujące mogą zgadywać

wiele razy. Klepsydra odmierza czas bez przerwy, więc hasło musi zostać odgadnięte, zanim czas się skończy.

Jeśli członkowie zespołu odgadną hasło, zatrzymują kartę.

Jeśli nikt nie odgadnie hasła lub upłynie czas, należy odłożyć kartę na dół stosu i grać dalej.

Kto wygrywa w grze?

Wygrywa zespół, który jako pierwszy zbierze 4 karty.



Pravidlá kartovej hry Šarády

Obsah

52 kariet do hry Šarády, 1 kocka, 1 presýpacie hodiny

Cieľ Hry

Šarády sú predovšetkým o mimike – musíte ostatným ukázať to, čo je napísané na karte **BEZ TOHO**, aby ste prehovorili. Staňte sa tým, kto ako prvý získa 4 karty.

Allestimento

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

Individuálna hra

Hráč, ktorý je na ťahu, hodí kockou, vezme si z balíčka vrchnú kartu a ostatným ukáže šarádu, ktorá zodpovedá hodenému číslu. Mladší hráči alebo hráči, ktorí majú problémy s čítaním, môžu ukazovať šarádu z obrázka na karte bez ohľadu na to, aké číslo padlo. Pretočte hodiny a hráč po ľavici hráča, ktorý ukazuje šarádu, musí uhádnuť,

o akú šarádu ide, skôr než vyprší čas. Hádejúci má iba jeden pokus – ak neuhádne, pokračuje ďalší hráč naľavo. Čas stále beží, takže hráči musia vždy uhádnuť správnu odpoveď, skôr než vyprší. Hráč, ktorý uhádne správnu odpoveď, si môže kartu ponechať. Ak čas vyprší a nikto neuhádne správnu odpoveď, karta sa vráti na spodok

balíčka a pokračuje sa v hre.

Podmienka výhry

Vít'azom sa stáva hráč, ktorý ako prvý získa 4 karty.

Tímová hra

Hráči sa rozdelia do rovnakých tímov. Hráč z tímu, ktorý je na ťahu, hodí kockou, hodí kockou, vezme si z balíčka vrchnú kartu a ostatným ukáže šarádu, ktorá zodpovedá hodnému číslu. Mladší hráči alebo hráči, ktorí majú problémy s čítaním, môžu ukazovať šarádu z obrázka na karte bez ohľadu na to, aké číslo padlo. Hodiny sa pretočia a ostatní členovia tímu musia uhádnuť, o akú šarádu ide, skôr než vyprší čas. Hádajúci majú viac pokusov. Čas stále beží, takže hráči musia vždy uhádnuť správnu odpoveď, skôr než vyprší. Ak členovia tímu uhádnu správnu odpoveď, môžu si kartu ponechať. Ak čas vyprší a nikto neuhádne správnu odpoveď,

karta sa vráti na spodok balíčka a pokračuje sa v hre.

Podmienka výhry

Vyhráva tím, ktorého členom sa ako prvým podarí získať 4 karty.



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

A promotional title card for Disney's Frozen II. The background is a vast, misty landscape of snow-capped mountains and a valley filled with trees in vibrant autumn colors of orange, red, and yellow. A winding river flows through the valley. 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, metallic-looking serif font.

Disney
FROZEN II

©Disney
Visit www.disney.com/frozen

22029863