

Sonderfelder +2 / -2

Auf dem Spielbrett gibt es mehrere Felder mit +2 oder -2. Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, darf er sich zwei Felder weiterbewegen (+2) oder muss zwei Felder zurückgehen (-2).

Sonderfeld

Landet ein Spieler auf einem dieser Felder, wird das Spiel für diesen Zug „umgekehrt“, d.h. der Spieler, der an der Reihe ist, rät und alle anderen Spieler stellen das Wort/die Wortgruppe gemeinsam dar. Ein Spieler würfelt, nimmt die Karte und dreht die Sanduhr um. Der ratende Spieler hat genau einen Versuch, das richtige Wort/die richtige Wortgruppe zu erraten; rät er falsch, ist der Spielzug sofort beendet. Rät er richtig, dürfen alle anderen Spieler ihre Figur 2 Felder nach vorn bewegen, der Erratende 3 Felder.

Spielende

Der erste Spieler, der das Zielfeld erreicht, gewinnt das Spiel.

Frozen 2 Scharade Spielregeln

Inhalt

52 Scharade-Karten, 1 Würfel, 1 Sanduhr, 4 Spielfiguren, 1 Spielbrett

Ziel des Spiels

Wer als erster Spieler das Zielfeld erreicht, indem die Wörter und Wortgruppen auf den Karten dargestellt werden, gewinnt das Spiel.

Eine Scharade darstellen

Scharade ist ein Spiel, in dem es um Mimik und Gestik geht – du musst das Wort oder die Wortgruppe auf einer Karte **ohne Sprechen** darstellen.

Spielvorbereitung

- Alle Spieler wählen eine Spielfigur und setzen diese an den Start.
- Mischt die Scharade-Karten und platziert sie mit der Textseite nach unten neben dem Spielbrett.
- Der jüngste Spieler beginnt das Spiel.

Wie gespielt wird

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal mit dem Würfel und nimmt die oberste Karte des Scharade-Kartenstapels. Nun muss das Wort oder die Wortgruppe dargestellt werden, dessen Nummer der gewürfelten Zahl entspricht. Spieler, die nicht lesen können, dürfen das auf der Karte gezeigte Bild darstellen, egal was sie gewürfelt haben. Dann wird die Sanduhr umgedreht und die Mitspieler müssen nacheinander versuchen, die dargestellte Scharade zu erraten, bevor die Sanduhr abgelaufen ist. Es beginnt der links neben dem Darsteller sitzende Spieler – jeder Spieler hat genau einen Versuch, das richtige Wort zu erraten. Schafft er es nicht, ist der im Uhrzeigersinn folgende Spieler an der Reihe – so lange, bis ein Spieler entweder das richtige Wort/Wortgruppe erraten hat oder die Sanduhr abgelaufen ist. Wurde das Wort/die Wortgruppe erraten, darf der Darsteller seine Spielfigur 2 Felder auf dem Spielbrett nach vorn bewegen, der Erratende seine Figur 3 Felder. Dann ist der Spieler links vom Darsteller an der Reihe.