

713126 rules

FRONT

<p>FR - Un jeu de devinettes et de mimes pour s’amuser en famille dès 4 ans ! 28 cartes « personnages » illustrées autour des métiers un bandeau un sablier Pour commencer, les joueurs peuvent observer et nommer les cartes afin de se familiariser avec les métiers, leurs vêtements, leurs accessoires …</p> <p>Jeu de devinettes</p> On fait une pile avec les cartes faces cachées. Un joueur pioche une carte sans la regarder. Les autres joueurs lui mettent la carte sur le front (image visible pour eux) à l’aide du bandeau. On tourne le sablier ! Le joueur doit alors poser des questions afin de deviner le personnage qui le représente sur la carte. Par exemple : « est-ce que je porte un chapeau ? » « est-ce que je porte des bottes ? » « est-ce que je vais dans l'eau ? » « est-ce que je m’occupe des animaux ? » Les autres joueurs lui répondent par oui ou par non. Le joueur doit trouver la réponse avant que le temps du sablier ne soit écoulé. <p>Jeu de mimes</p> On fait une pile avec les cartes face cachée. Un joueur pioche une carte sans la montrer aux autres. On tourne le sablier! Le joueur doit alors faire un mime (en s’aïdant de ce qu’il voit sur la carte) pour faire deviner le métier de son personnage aux autres joueurs, avant que le temps du sablier ne soit écoulé.	<p>GB - A guessing game and charades, fun for all the family from 4 years upwards! 28 "character" cards based on the different professions a headband an hourglass The players begin by studying and naming the different cards to become familiar with the professions, the clothes, the accessories…</p> <p>Guessing game</p> Place the cards in a pile face down. A player draws one card without looking at it. The other players put the card on his/her forehead (so they can see the picture) held in place by the headband. The hourglass is turned upside down! The player then asks questions to try to guess the character depicted on the card. For example: "Am I wearing a hat?" "Am I wearing boots?" "Do I go into the water?" "Do I look after animals?" The other players reply by yes or no. The player has to find the answer before the sand in the hourglass has run out. <p>Charades</p> Place the cards in a pile face down. A player draws one card without showing it to the others. The hourglass is turned upside down! The player then has to mime (with the help of what they see on the card) and the other players have to guess the profession of the character, before the sand in the hourglass has run out.	<p>DE - Ein Rate- und Mimenspiel zum Vergnügen der gesamten Familie ab 4 Jahren! 28 Personenkarten bebildert mit Berufsmotiven Eine Augenbinde Eine Sanduhr Die Karten des Spiels können die Spieler die Karten ansehen und benennen, um sich mit den Berufen, ihrer Berufskleidung, ihrem Zubehör usw. vertraut zu machen.</p> <p>Ratespiel</p> Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf einen Stapel gelegt.Ein Spieler zieht eine Karte, ohne sie anzusehen. Die anderen Mitspieler setzen die Karte (mit der ihnen zugewendeten und damit für sie sichtbaren Bildseite) vor den Spieler, der die Augenbinde angelegt hat.Die Sanduhr wird umgedreht! Der Spieler muss jetzt Fragen stellen, um die Person erraten, die auf der Karte dargestellt ist. <p>Beispiel:</p> „Trage ich einen Hut?“ „Trage ich Stiefel?“ „Gehe ich ins Wasser?“ „Kümmere ich mich um Tiere?“ Die anderen Mitspieler antworten mit Ja oder Nein. Der Spieler muss die Antwort finden, bevor der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist. <p>Mimenspiel</p> Die Karten werden mit der Bildseite nach unten auf einen Stapel gelegt. Ein Spieler zieht eine Karte, ohne sie den anderen Mitspielern zu zeigen. Die Sanduhr wird umgedreht! Der Spieler muss jetzt (mithilfe dessen, was er auf der Karte sieht) den Mitspielern gegenüber pantomimisch den Beruf auf der Karte darstellen, bevor der Sand in der Sanduhr durchgelaufen ist.	<p>IT - Un gioco per divertirsi ad indovinare e mimare. Per tutta la famiglia, a partire dai 4 anni! 28 carte "personaggio" illustrate sul tema delle professioni Una fascia Una clessidra Prima di cominciare, si consiglia di osservare le carte e familiarizzarsi con le professioni, l'abbigliamento dei personaggi, gli accessori, ecc.</p> <p>Indovina indovinello</p> Disporre le carte raccolte in un mazzo con la faccia rivolta verso il tavolo. Un giocatore pesca una carta senza guardarla. Gli altri gli mettono la carta sulla fronte (in modo che l'immagine sia visibile per loro) per mezzo della fascia. Girare la clessidra. Il giocatore deve quindi porre delle domande per indovinare il mestiere del personaggio raffigurato sulla carta. Per esempio: "Porto il cappello?" "Porto gli stivali?" "Il mio lavoro ha a che fare con l'acqua?" "Mi occupo di animali?" Gli altri giocatori possono rispondere solo con un sì o con un no. Il giocatore deve riuscire ad indovinare il mestiere prima che scada il tempo sulla clessidra. <p>Mimo</p> Disporre le carte raccolte in un mazzo con la faccia rivolta verso il tavolo. Un giocatore pesca una carta senza farla vedere agli altri. Si gira la clessidra. Il giocatore deve quindi mimare la professione del proprio personaggio, aiutandosi con quello che vede sulla carta, per far indovinare agli altri di quale personaggio si tratti, prima dello scadere del tempo.	<p>ES - ¡Un juego de adivinanzas y de mímica para divertirse en familia a partir de 4 años! 28 cartas "personajes" con diferentes profesiones una cinta un reloj de arena Para empezar, los jugadores pueden observar y poner nombre a las cartas para familiarizarse con las profesiones, su ropa, sus accesorios,...</p> <p>Juego de adivinanzas</p> Se hace un montón y se ponen las cartas boca abajo. Un jugador roba una carta sin mirarla. Los demás jugadores le ponen la carta en la frente utilizando la cinta (con el dibujo visible para ellos). ¿Se da la vuelta al reloj de arena! Entonces, el jugador deberá hacer preguntas para adivinar el personaje de la carta que tiene en la frente. Por ejemplo: "¿Llevo un sombrero?" "¿Llevo botas?" "¿Me meto al agua?" "¿Me ocupo de los animales?" Los demás jugadores le responderán sí o no. El jugador deberá saber la respuesta antes de que se acabe el tiempo del reloj. <p>Juego de mímica</p> Se hace un montón y se ponen las cartas boca abajo. Un jugador roba una carta sin enseñársela a los demás. ¿Se da la vuelta al reloj de arena! El jugador tiene que representar con mímica (ayudándose de lo que ve en la carta) la profesión de su personaje para que los demás la adivinen antes de que se acabe el tiempo del reloj.
--	---	--	--	--

BACK

<p>PT - Um jogo de adivinhas e de mímica para se divertir em família a partir dos 4 anos! 28 cartas de "personagens" ilustradas em torno das profissões Uma faixa Uma ampulheta Para começar, os jogadores podem observar e dar nomes às cartas, para se familiarizarem com as profissões, roupas, acessórios, etc.</p> <p>Jogo de adivinhas</p> Faz-se um monte de cartas viradas para baixo. Um jogador escolhe uma carta sem a ver. Os outros jogadores colocam a carta na testa desse jogador (imagem visível para os outros jogadores) com a ajuda da faixa. A ampulheta é virada! O jogador tem então de fazer perguntas para tentar adivinhar a personagem que se encontra na carta dele. Por exemplo: "Uso chapéu?" "Uso botas?" "Você para dentro de água?" "Trato dos animais?" Os outros jogadores só respondem com "sim" ou "não". O jogador tem de descobrir a resposta antes que o tempo na ampulheta termine. <p>Jogo de mímica</p> Faz-se um monte com as cartas viradas para baixo. Um jogador vai buscar uma carta ao monte sem a mostrar aos outros. Vira-se a ampulheta! O jogador tem de fazer sinais de mímica (apoiando-se no que vê na carta) para ajudar os outros a adivinharem a profissão da sua personagem antes que o tempo na ampulheta termine.	<p>NL - Een leuk raad- en mimespel voor het hele gezin, vanaf 4 jaar! 28 'personage'kaarten met afbeeldingen op het thema beroepen een hoofdband een zandloper Om te beginnen mogen de spelers de kaarten bekijken en benoemen, om de beroepen, de kleding, de accessoires te leren kennen ...</p> <p>Raadspel</p> De kaarten worden met de afbeelding naar onder op een stapel gelegd. Een speler pakt een kaart uit de pot, zonder te kijken. De andere spelers plaatsen de kaart op zijn voorhoofd (de afbeelding is voor hen zichtbaar) met behulp van de hoofdband. De zandloper wordt omgedraaid! De speler moet nu vragen stellen om te raden welk personage op zijn kaart is afgebeeld. Bijvoorbeeld: "heb ik een hoed op? " "draag ik laarzen? " "ga ik in het water? " "zorg ik voor dieren? " "De andere spelers antwoorden ja of nee. De speler moet het antwoord vinden voordat de tijd verstreken is. <p>Mimespel</p> De kaarten worden met de afbeelding naar onder op een stapel gelegd. Een speler pakt een kaart uit de pot, zonder deze aan de andere spelers te laten zien. De zandloper wordt omgedraaid! De speler moet nu het beroep van zijn personage uitbeelden (met behulp van de afbeelding op de kaart) zodat de andere spelers het kunnen raden voordat de tijd verstreken is.	<p>DA - Et spil med gåder og mimen, som hele familien kan have det sjovt med, lige fra 4 år af! 28 kort med "figurer", som er illustreret i henhold til et erhverv et pandebånd et timeglas Til at begynde med kan man kigge på kortene og nævne deres betegnelse, så man bliver bekendt med de enkelte erhverv, deres påklædning, deres udstyr...</p> <p>Spil med gåder</p> Man laver en bunke med kortene, der ligger med forsiden nedad. En spiller trækker et kort uden at kigge på det. De andre spillere sætter kortet fast på hans/hendes pande (således at de kan se det) ved hjælp af pandebåndet. Man vender timeglasset om! Spilleren skal herefter stille spørgsmål, så han/hun kan gætte hvilken figur, der er repræsenteret på kortet. Eksempel: "Har jeg en hat på? " "Har jeg stovler på? " "Er jeg i vand? " "Tager jeg mig af dyr? " De andre spillere svarer med ja eller nej. Spilleren skal finde svaret inden timeglasset løber ud. <p>Mimespil</p> Man laver en bunke med kortene med forsiden nedad. En spiller trækker et kort uden at vise det til de andre. Man vender timeglasset om! Spilleren skal så mime (ved hjælp af det han/hun kan se på kortet), således at de andre spillere kan gætte, hvilket erhverv figuren på kortet udføre, før timeglasset løber ud.	<p>SU - Ett spel med gåtor och pantomim som roar hela familjen, från 4 år! 28 illustrerade kort med personer som har olika yrken ett pannerband ett timglas Först får spelarna titta på korten för att bekanta sig med yrkena, kläderna och verktygen eller tillbehören.</p> <p>Spel med gåtor</p> Man lägger korten med framsidan nedåt i en hög. En spelare tar ett kort utan att titta på det. De andra spelarna sätter kortet på hans panna (så att de själva ser det) med hjälp av pannbandet. Vänd på timglaslet! Sedan ska spelarna ställa frågor för att gissa vilken person som är på kortet. Exempel: "Har jag en hatt på mig?" "Har jag stövlar på mig?" "Går jag i vattnet?" "Sysslar jag med djur?" De andra spelarna svarar "ja" eller "nej". Spelaren måste komma på svaret innan sanden i timglaslet har runnit ned. <p>Spel med pantomim</p> Man lägger korten med framsidan nedåt i en hög. En spelare tar ett kort utan att visa det för de andra. Vänd på timglaslet! Sedan ska spelaren med gester och miner (utifrån vad han ser på kortet) försöka få de andra spelarna att gissa personens yrke innan sanden i timglaslet har runnit ned.	<p>RU - Семейная игра в загадки и пантомиму от 4 лет! 28 иллюстрированных карточек «персонажей» различных профессий лента песочные часы В начале игры игроки могут рассмотреть и назвать персонажей на карточках, чтобы ознакомиться с профессиями, одеждой персонажей, аксессуарами...</p> <p>Игра в загадки</p> Карточки складываются в стопку лицевой стороной вниз. Игрок вынимает одну карточку, не глядя. Один из игроков закрепляет эту карточку у него на лбу (так чтобы другие видели картинку) при помощи ленты. Переворачивают песочные часы! Игрок должен задавать вопросы, чтобы угадать, какой персонаж изображен на карточке. Например: «у меня есть шапка?» «у меня есть сапоги?» «я захожу в воду?» «я ухаживаю за животными?» Остальные игроки отвечают "да" или "нет". Игрок должен угадать персонаж до того, как истекет время в песочных часах. <p>Пантомима</p> Карточки складываются в стопку лицевой стороной вниз. Игрок достает карточку, не показывая ее другим. Переворачивают песочные часы! Игрок должен жестами изобразить (опираясь на то, что изображено на карточке) профессию своего персонажа так, чтобы другие игроки отгадали его до того, как истекет время в песочных часах.
---	--	---	---	--