

# CHARADES

## INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- Players act out characters without using any words, sounds, or noises. The object of the game is to collect the most cards by correctly guessing characters before the time runs out.
- Shuffle the character cards and place the deck face down.
- The youngest player goes first and draws the top card from the deck, keeping it hidden from the other players. That player is now the actor. At the same time that the actor draws the card, the player to their left turns over the sand timer (1 minute).
- The actor has 1 minute to act out the character on the drawn card without using words, sounds, or noises, while the other player(s) try to guess what the character is.
- The first player to correctly guess the character wins the card. If no player has correctly guessed the character by the time the sand timer runs out, place the card at the bottom of the deck. Play continues to the left.
- In a 2-player game, if the actor uses words, sounds, or noises, the player guessing automatically wins the card. In a 3 or more-player game, place the card at the bottom of the deck and that round is over. The actor then sits out the next round of guessing.
- Continue playing until no cards remain in the deck. The player with the most cards wins the game!
- For a cooperation-style game, when any player has correctly guessed the character, the card is moved into a winning pile. All players work together to get all the cards into the winning pile!

## TEAM GAMEPLAY (4+ PLAYERS)

- Divide players into teams (even teams work best if possible).
- Players take turns acting out the character on the drawn card for their teammates only to guess. If a teammate guesses the character before the sand timer runs out, the team wins the card. Gameplay continues with teams alternating turns.

- If a player that is not on the team of the actor calls out a guess, the team of that player loses a turn.
- If the actor uses words, sounds, or noises, place the card at the bottom of the deck and that round is over. Gameplay continues to the next team.
- When no cards remain in the deck, the team with the most cards wins!

## INSTRUCTIONS (FRANÇAIS)

- Les joueurs miment des personnages sans utiliser de mots, de sons ou de bruits. Le but du jeu est de remporter le plus de cartes en devinant les personnages avant la fin du temps imparti.
- Mélangez les cartes des personnages et placez le paquet face retournée.
- Le plus jeune joueur commence et pioche la première carte du paquet, en la cachant des autres joueurs. Ce joueur est alors le mime. Au moment où le joueur qui mime tire la carte, le joueur placé à sa gauche retourne le sablier (1 minute).
- Le joueur qui mime dispose d'une minute pour faire deviner le personnage de la carte sans utiliser de mots, de sons ou de bruits, tandis que les autres joueurs essaient de deviner de qui il s'agit.
- Le premier joueur à deviner le personnage remporte la carte. Si aucun joueur ne trouve le personnage mimé avant l'écoulement complet du sablier, placez la carte sous le paquet. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
- Lors d'un jeu à 2 joueurs, si le mime utilise un mot, un son ou un bruit, le joueur qui doit deviner remporte la carte. Lors d'une partie à 3 joueurs ou plus, placez la carte en dessous du paquet et c'est au joueur suivant. Le mime ne peut alors pas deviner au prochain tour.
- Poursuivez le jeu jusqu'à épuisement du paquet de cartes. Le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie !
- Pour un jeu coopératif, lorsqu'un joueur a deviné le personnage, la carte est placée dans une pile gagnante commune. Tous les joueurs collaborent pour remporter toutes les cartes dans la pile gagnante !

## JEU EN ÉQUIPE (4 JOUEURS ET +)

- Divisez les joueurs en équipes (des équipes égales de préférence).
- Les joueurs miment à tour de rôle, pour leurs coéquipiers uniquement, le personnage de la carte tirée. Si un coéquipier devine le personnage avant l'écoulement complet du sablier, l'équipe remporte la carte. Chaque équipe joue à tour de rôle.
- Si un joueur d'une autre équipe que celle qui mime devine et donne la réponse, son équipe perd un tour.
- Si le mime utilise des mots, des sons ou des bruits, placez sa carte en bas du paquet et il perd son tour. C'est au tour de l'équipe suivante.
- Lorsqu'il n'y a plus de carte dans le paquet, l'équipe ayant le plus de cartes remporte la partie !

## INSTRUCCIONES (ESPAÑOL)

- Los jugadores debe interpretar a personajes sin utilizar palabras, sonidos ni ruidos. El objetivo del juego es recoger la mayor cantidad de cartas adivinando correctamente los personajes antes de que acabe el tiempo.
- Baraja las cartas de personajes y coloca el mazo boca abajo.
- El jugador más joven va primero y saca la carta superior del mazo, manteniéndola oculta de los otros jugadores. Ese jugador ahora es el actor. Al mismo tiempo que el actor coge la carta, el jugador a su izquierda gira el temporizador de arena (1 minuto).
- El actor tiene 1 minuto para representar al personaje de la tarjeta sin usar palabras, sonidos ni ruidos, mientras que los otros jugadores intentan adivinar cuál es el personaje.
- El primer jugador que adivine correctamente el personaje gana la carta. Si ningún jugador adivina correctamente el personaje antes de que se agote el tiempo, coloca la tarjeta en la parte inferior del mazo. El turno pasa al siguiente jugador a la izquierda.
- En una partida con 2 jugadores, si el actor usa palabras, sonidos o ruidos, el jugador que debe adivinar el personaje

gana automáticamente la carta. En una partida con 3 jugadores o más, se debe colocar la carta en la parte inferior del mazo y la ronda se da por terminada. Asimismo, el actor se queda fuera de la siguiente ronda.

- Continúa jugando hasta que no queden cartas en el mazo. ¡El jugador con más cartas gana el juego!
- Para un juego de estilo cooperación, cuando un jugador haya adivinado correctamente el personaje, mueve la carta a una pila ganadora. ¡Todos los jugadores trabajan juntos para llevar todas las cartas a la pila ganadora!

## JUEGO EN EQUIPO (MÁS DE 4 JUGADORES)

- Los jugadores se deben dividir en equipos (los equipos pares funcionan mejor, si es posible).
- Los jugadores se turnan para representar al personaje de la carta y para que solo sus compañeros de equipo lo adivinen. Si un compañero de equipo adivina el personaje antes de que se agote el tiempo, el equipo gana la carta. El juego continúa con un turno para cada equipo.
- Si un jugador que no está en el equipo del actor intenta adivinar el personaje, el equipo de ese jugador pierde un turno.
- Si el actor usa palabras, sonidos o ruidos, la carta se debe colocar en la parte inferior del mazo y la ronda se dará por terminada. El juego continúa con el siguiente equipo.
- Una vez que no quedan más cartas en el mazo, ¡gana el equipo con más cartas!

## SPIELANLEITUNG (DEUTSCHE)

- Spieler mimen Begriffe, ohne Wörter, Töne oder Geräusche zu verwenden. Das Ziel des Spiels ist es, die meisten Karten zu sammeln, indem die Begriffe vor Ablauf der Zeit korrekt erraten werden.
- Mische die Begriffskarten und platziere den Stapel mit der Bildseite nach unten.
- Der jüngste Spieler beginnt und nimmt die oberste Karte vom Stapel, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Dieser Spieler ist jetzt der Schauspieler. Sobald der Schauspieler die Karte zieht, dreht

der Spieler links von ihm die Sanduhr um (1 Minute).

- Der Schauspieler hat 1 Minute Zeit, den Begriff auf der gezogenen Karte darzustellen, ohne Worte, Töne oder Geräusche zu verwenden, während die anderen Spieler versuchen, den Begriff zu erraten.
- Der erste Spieler, der den Charakter richtig erraten hat, gewinnt die Karte. Wenn kein Spieler den Begriff vor Ablauf der Sanduhr richtig erraten hat, kommt die Karte unter den Stapel. Das Spiel geht nach links weiter.
- Wenn der Schauspieler in einem Spiel mit zwei Spielern Worte, Töne oder Geräusche verwendet, gewinnt der ratende Spieler die Karte automatisch. Bei 3 oder mehr Spielern wird die Karte unter dem Stapel platziert und die Runde ist beendet. Der Schauspieler muss dann die nächste Raterunde aussetzen
- Das Spiel geht weiter, bis keine Karten mehr im Stapel sind. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt das Spiel!
- Bei einem Kooperationsspiel wird die Karte bei richtigem Erraten auf einem Gewinnerstapel abgelegt. Alle Spieler arbeiten zusammen daran, alle Karten auf den Gewinnerstapel zu bekommen!

## SPIEL IN TEAMS (4+ SPIELER)

- Die Spieler werden in Gruppen aufgeteilt (am besten wenn möglich mit einer geraden Anzahl Spieler).
- Die Spieler stellen abwechselungsweise die Begriffe auf der gezogenen Karte nur für ihre Teammitglieder dar. Wenn ein Teammitglied den Begriff errät, bevor die Sanduhr abgelaufen ist, gewinnt das Team die Karte. Jedes Team ist abwechselnd an der Reihe.
- Wenn ein Spieler, der nicht im Team des Schauspielers ist, einen Tipp abgibt, verliert das Team dieses Spielers eine Runde.
- Wenn der Schauspieler Worte, Töne oder Geräusche verwendet, wird die Karte unter dem Stapel platziert und die Runde ist vorbei. Das nächste Team ist an der Reihe.
- Wenn keine Karten mehr im Stapel sind, gewinnt das Team mit den meisten Karten!

## ISTRUZIONI (ITALIANO)

- I giocatori impersonano i personaggi senza usare parole, suoni o rumori. Lo scopo del gioco è raccogliere la maggior parte delle carte indovinando correttamente i personaggi prima che scada il tempo.
- Sfoglia le carte personaggio e metti il mazzo a faccia in giù.
- Il giocatore più giovane va per primo e pesca la prima carta dal mazzo, tenendola nascosta agli altri giocatori. Quel giocatore è ora l'attore. Nello stesso momento in cui l'attore pesca la carta, il giocatore alla sua sinistra gira la clessidra di sabbia (1 minuto).
- L'attore ha 1 minuto per recitare il personaggio sulla carta pescata senza usare parole, suoni o rumori, mentre gli altri giocatori cercano di indovinare qual è il personaggio.
- Il primo giocatore ad indovinare correttamente il personaggio vince la carta. Se nessun giocatore ha indovinato correttamente il personaggio prima che finisca il tempo, posiziona la carta nella parte inferiore del mazzo. Il gioco continua a sinistra.
- In una partita a 2 giocatori, se l'attore usa parole, suoni o rumori, il giocatore che indovina automaticamente vince la carta. In una partita a 3 o più giocatori, metti la carta in fondo al mazzo e quel round sarà terminato. L'attore partecipa quindi al prossimo giro di indovine.
- Continua a giocare fino al termine delle carte nel mazzo. Il giocatore con più carte vince la partita!
- Per un gioco in stile cooperazione, quando un giocatore ha indovinato correttamente il personaggio, la carta viene spostata in una pila vincente. Tutti i giocatori lavorano insieme per ottenere tutte le carte nella pila vincente!

## GIOCO A SQUADRE (4+ GIOCATORI)

- Dividere i giocatori in squadre (anche le squadre lavorano meglio se possibile).
- I giocatori a turno recitano il personaggio sulla carta pescata per i loro compagni di squadra solo per indovinare. Se un compagno di squadra indovina il personaggio prima che scada il tempo della clessidra, la squadra vince la carta. Il gioco continua con le squadre

che alternano turni.

- Se un giocatore che non è nella squadra dell'attore a una supposizione, la squadra di quel giocatore perde un turno.
- Se l'attore usa parole, suoni o rumori, metti la carta in fondo al mazzo e quel round è terminato. Il gioco continua con la squadra successiva.
- Quando nessuna carta rimane nel mazzo, vince la squadra con più carte!

## SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Spelers beelden personages uit zonder gebruik te maken van woorden, geluiden of lawaai. Het doel van het spel is om de meeste kaarten te verzamelen door de juiste personages te raden voordat de tijd om is.
- Schud de personagekaarten en leg de stapel met de speelzijde naar beneden.
- De jongste speler speelt als eerste en trekt de bovenste kaart van de stapel, en houdt deze verborgen voor de andere spelers. Die speler is nu de acteur. Op het moment dat de acteur de kaart trekt, draait de speler links van hem de zandtimer om (1 minuut).
- De acteur heeft 1 minuut om het personage op de getrokken kaart uit te beelden zonder woorden, geluiden of lawaai te gebruiken, terwijl de andere speler(s) het personage probeert/proberen te raden.
- De speler die als eerste het personage goed raadt, wint de kaart. Als geen enkele speler het personage correct heeft geraden tegen de tijd dat de zandtimer op is, leg dan de kaart onderaan de stapel. Het spel gaat verder naar links.
- Als de acteur in een spel voor twee spelers woorden, geluiden of lawaai gebruikt, wint de speler die raadt automatisch de kaart. In een spel van 3 of meer spelers: leg de kaart onderaan het kaartspel en die ronde is voorbij. De acteur zit daarna de volgende gokronde uit.
- Blijf spelen totdat er geen kaarten meer in de stapel liggen. De speler met de meeste kaarten wint het spel!
- Voor een spel in samenwerkingsstijl, wanneer een speler het personage correct heeft geraden, wordt de kaart in

een winnersstapel gelegd. Alle spelers werken samen om alle kaarten in de winnersstapel te krijgen!

## TEAM GAMEPLAY (4+ SPELERS)

- Verdeel spelers in teams (indien mogelijk best even teams).
- Spelers beelden om de beurt het personage op de getrokken kaart uit, zodat alleen hun teamgenoten het kunnen raden. Als een teamgenoot het personage raadt voordat de zandtimer op is, wint het team de kaart. De gameplay gaat verder met teams die van beurt wisselen.
- Als een speler die niet tot het team van de acteur behoort een gok uitroept, verliest het team van die speler een beurt.
- Als de acteur woorden, geluiden of lawaai gebruikt, leg de kaart dan onderaan de stapel en die ronde is voorbij. De gameplay gaat door naar het volgende team.
- Als er geen kaarten meer in de stapel liggen, wint het team met de meeste kaarten!

## INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Deltagarna spelar karaktärer utan att använda ord eller ljud. -Spellet går ut på att samla flest kort genom att gissa rätt på karaktärer innan tiden tar slut.
- Blanda karaktärskorten och placera kortleken nedåtvänd.
- Den yngsta spelaren börjar och drar det översta korten från kortleken och döljer det för de andra spelarna. Den spelaren är nu aktör. Samtidigt som spelaren drar kortet, vänder spelaren till vänster på timglasat (1 minut).
- Aktören har 1 minut på sig att spela karaktären på det dragna kortet utan att använda ord eller ljud, samtidigt som de andra spelarna försöker gissa vem karaktären är.
- Den första spelaren som gissar rätt karaktär vinner kortet. Om ingen spelare har gissat rätt på karaktären när sanden i timglasat är slut, placeras kortet nederst i kortleken. Spelet fortsätter åt vänster.
- I ett spel med 2 deltagare, vinner den spelare som gissar automatiskt kortet om aktören använder ord eller ljud.

I ett spel med 3 eller fler deltagare, placeras kortet nederst i kortleken och den spelomgången är slut. Aktören står sedan över nästa gissningsomgång.

- Fortsätt spela tills hela kortleken tar slut. Spelaren med de flesta korten vinner spelet!
- Spel med samarbete: När en spelare har gissat rätt på karaktären, flyttas kortet till en vinnarhög. Alla spelarna samarbetar tillsammans för att samla alla korten i vinnarhögen!

## LAGSPEL (MER ÄN 4 SPELARE)

- Dela upp spelarna i lag (jämna lag fungerar bäst, om så är möjligt).
- Spelarna turas om att föreställa karaktären på det dragna kortet enbart för sina lagkamrater som ska gissa. Om en lagkamrat gissar karaktären innan sanden i timglasat rinner ut, vinner laget kortet. Spelet fortsätter med att lagen turas om.
- Om en spelare som inte är i samma lag som aktören ropar ut en gissning, förlorar den spelarens lag en omgång.
- Om aktören använder ord eller ljud placeras kortet nederst i kortleken och den spelomgången är slut. Spelturen går över till nästa lag.
- När det inte finns några kort kvar i kortleken, vinner laget med flest kort!

## INSTRUKTIONER (DANSK)

- Spillerne forestiller figurer uden brug af ord eller lyde. ormålet med spillet er at samle flest kort ved at gætte figurer, før tiden løber ud.
- Bland figurkortene, og læg bunken med billedsiden nedad.
- Den yngste spiller begynder med at trække det øverste kort i bunken og holde det skjult for de andre spillere. Spilleren er nu skuespilleren. Idet skuespilleren trækker kortet, vender spilleren til venstre timeglasset (1 minut).
- Skuespilleren har 1 minut til at forestille figuren på det udtrukne kort uden at bruge ord eller lyde, imens de andre spillere prøver at gætte, hvilken figur det er.
- Den første spiller, der gætter figuren, vinder kortet. Hvis ingen af spillerne gætter figuren, inden timeglasset løber

ud, lægges kortet i bunden af bunken. Spillet fortsætter mod venstre.

- Hvis en af spillerne i et spil med to spiller bruger ord eller lyde, vinder den spiller, der gætter, automatisk kortet. I et spil med 3 eller flere spillere lægges kortet i bunden af bunken, og runden er slut. Skuespilleren sidder over i næste runde uden at gætte.
- Fortsæt med at spille, indtil der ikke er flere kort i bunken. Den spiller, der har flest kort, vinder spillet!
- Hvis man vil spille samarbejdsspil, lægges kortet i vinderpuljen, når en af spillerne gætter figuren. Alle spillerne arbejder sammen for at få alle kortene over i vinderpuljen!

### HOLDSPIL (MINDST 4 SPILLERE)

- Inddel spillerne i hold (helst lige mange spillere på hvert hold).
- Spillerne skiftes til at forestille figuren på det udtrukne kort, og kun holdkammeraterne må gætte. Hvis en holdkammerat gætter figuren, før timeglasset løber ud, vinder holdet kortet. Spillet fortsætter, idet holdene skiftes til at have tur.
- Hvis en spiller, som ikke er på skuespillerens hold, gætter, mister den pågældende spillers hold en tur.
- Hvis skuespilleren bruger ord eller lyde, lægges kortet i bunden af bunken, og runden er slut. Spillet fortsætter med det næste hold.
- Når der ikke er flere kort i bunken, har holdet med flest kort vundet!

### INSTRUKSJONER (NORSK)

- Spillere mimer karakterer uten bruk av ord, lyder eller stemme. Målet med spillet er å samle flest kort ved å korrekte gjette karakterene før tiden går ut.
- Stokk karakterkortene og plasser kortstokken med forside ned.
- Den yngste spilleren starter ved å trekke et kort fra toppen av kortstokken. Kortet holdes hemmelig for andre spillere. Spilleren er nå mimeren. I det mimeren trekker kortet, skal spilleren til venstre snu timeglasset (ett minutt).
- Mimeren har ett minutt på seg til å mime karakteren de trakk, uten bruk av ord, lyder eller stemme. Andre spillere skal samtidig gjette hvilken karakter

det er.

- Spilleren som først gjetter riktig karakter, vinner kortet. Om ingen spillere har gjettet karakteren innen tiden renner ut, plasseres kortet på bunnen av kortstokken. Spillet fortsetter til venstre.
- I tomannsspill vinner spilleren automatisk kortet om mimeren tar i bruk ord, lyder eller stemme. I spill med tre eller flere spillere, plasseres kortet på bunnen av kortstokken. Runden avsluttes. Mimeren hopper så over neste runde med gjetting.
- Fortsett spillet frem til det ikke er flere kort igjen. Spilleren med flest kort vinner spillet!
- Ved samarbeidsspill kan hver spiller som gjettet riktig karakter legge kortet i en samlet vinnerbunke. Alle spillere samarbeider på å få alle kort i vinnerbunken!

### LAGSPILL (+4 SPILLERE)

- Del spillerne inn i lag (om mulig fungerer like lag fungerer best).
- Spillere bytter på å mime karakteren på det trekte kortet. Kun lagspillere skal gjette. Om en lagspiller gjetter riktig karakter før tiden renner ut, vinner laget kortet. Spillet fortsetter ved at lagene bytter tur.
- Om en spiller som ikke er på laget gjetter, hopper denne spillerens lag over neste tur.
- Om mimeren bruker ord, lyder eller stemme, plasseres kortet på bunnen av kortstokken. Runden avsluttes. Spillet fortsetter til neste lag.
- Når det ikke er flere kort igjen, vinner laget som har samlet flest kort!

### INSTRUKCJE (POLSKU)

- Gracze naśladową różne postaci nie używając słów ani dźwięków. – Celem gry jest zebranie jak największej liczby kart poprzez prawidłowe zgadywanie postaci przed upływem czasu.
- Przetasuj karty postaci i potóż talię grzbietem do góry.
- Grę rozpoczyna najmłodszy z graczy, biorąc kartę z wierzchu talii i nie pokazując jej innym graczom. Ten gracz jest teraz aktorem. W momencie kiedy aktor bierze kartę, gracz po jego lewej

stronie odwraca klepsydrę (mierzącą upływ 1 minuty).

- Aktor ma minutę na odegranie postaci z pobranej karty bez używania słów ani dźwięków, podczas gdy inni gracze próbują zgadnąć, kogo udaje.
- Ten, kto odgadnie postać jako pierwszy, wygrywa kartę. Jeżeli w czasie odmierzonym przez klepsydrę nikt nie odgadnie przedstawianej postaci, należy położyć kartę pod talią, gracz rozpoczyna tury zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- W grze dla dwóch graczy jeżeli aktor użyje słów lub dźwięków, gracz zgadujący automatycznie wygrywa kartę. W grze dla trzech lub większej liczby graczy w takiej sytuacji należy położyć kartę pod talią i zakończyć turę. Aktor traci możliwość zgadywania w kolejnej turze.
- Gra toczy się do wyczerpania kart z talii. Wygrywa gracz, który ma największą kart!
- W kooperacyjnej wersji gry kiedy jeden z graczy odgadnie postać, należy przenieść kartę do wspólnej puli wygranych. Gracze współpracują, aby umieścić wszystkie karty w puli wygranych!

### GRA DRUŻYNOWA (4 LUB WIĘCEJ GRACZY)

- Gracze dzielą się na drużyny (jeżeli to możliwe, powinny być równe).
- Gracze przedstawiają postaci z kart, a zgadywać mogą tylko członkowie ich drużyny. Jeżeli członek drużyny aktora odgadnie postać zanim przesypie się piasek w klepsydrze, drużyna wygrywa kartę. Tury poszczególne drużyny odbywają się na zmianę.
- Jeżeli gracz nienależący do drużyny aktora próbuje odgadnąć postać, jego drużyna straci kolejkę.
- Jeżeli aktor użyje słów lub dźwięków, należy położyć kartę pod talią i zakończyć turę. Kolejna drużyna rozpoczyna turę.
- Kiedy w talii nie będzie już kart, wygra drużyna, która będzie miała ich najwięcej!