

Match & Tell

How to Play **Comment jouer**
Wie gespielt wird **Het spel**
Zasady gry **A játék menete**

CONTENTS

60x Themed Cards
40x Game Tokens
1x Token Bag
1x Game Rules

INHOUD

60x themakaarten
40x spelfiches
1x fichezakje
1x spelregels

CONTENU

60 x Cartes à Thème
40 x Jetons
1 x Sac à Jetons
1 x Règles du jeu

ZAWARTOŚĆ

60 tematycznych kart
40 żetonów do gry
1 woreczek na żetony
1 zasady gry

INHALT

60 Themenkarten
40 Spielmarken
1 Spielmarkenbeutel
1 Spielanleitung

TARTALOM

60 darab tematikus kártya
40 darab játékszeton
1 darab zsetontasak
1 darab játékszabály



Disney

4+



2-5

Match & Tell

The title "Match & Tell" is written in a bubbly, white font with a thick yellow and blue outline. It is set against a dark blue background with vertical light rays and scattered white starbursts. A horizontal blue and yellow glow surrounds the text.

GAME RULES

Playing Cards	4-5
Les Cartes à Jouer	
Spielkarten	
Speelkaarten	
Karty do gry	
Játékkártyák	

Language

EN	6
FR	9
DE	12
NL	15
PL	18
HU	21

Playing Cards Speelkaarten

Les Cartes à Jouer Karty do gry

Spielkarten Játékkártyák

English

Français

Deutsch

Nederlands

Polski

Magyar

The Lion King

Le Roi Lion

Der König der Löwen

De Leeuwenkoning

Król Lew

Az oroszlánkirály



Simba	Scar	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	Pride Rock	the jungle	grubs	bakora staff
Simba	Scar	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	le rocher des lions	la jungle	les larves	le bâton de Rafiki
Simba	Scar	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	der Königsfels	der Dschungel	die Maden	Rafikis Gehstock
Simba	Scar	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	De Koningsrots	het oerwoud	de larven	bakora staff
Simba	Skaza	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	Skala Królewska	Dzungla	larwy	bakora staff
Simba	Zordon	Zazu	Pumbaa	Nala	Timon	Király sziklája	a dzungel	a grubok	bakora staff

Lilo & Stitch

Lilo et Stitch

Lilo und Stitch

Lilo en Stitch

Lilo i Stich

Lilo és Stitch - A csillagkutya



Stitch	Angel	Lilo	Gantu	Jumba	Pleakley	the beach	spaceship	ukulele	Scrump
Stitch	Angel	Lilo	Gantu	Jumba	Pikly	la plage	un vaisseau spatial	un ukulélé	Scrump
Stitch	Angel	Lilo	Gantu	Jamba	Pliiklii	der Strand	Ein Raumschiff	eine Ukulele	Scrump
Stitch	Angel	Lilo	Gantoe	Jumba	Pliekie	het Strand	een ruimteschip	een ukelele	Scrump
Stich	Angel	Lilo	Gantu	Jumba	Plikli	plaza	statek kosmiczny	ukulele	Scrump
Stitch	Angel	Lilo	Gantu	Jumba	Pleakley	a strand	egy űrhajó	egy ukulele	Scrump

English

Français

Deutsch

Nederlands

Polski

Magyar

Encanto

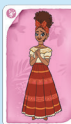
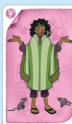
Encanto, la fantastique famille Madrigal

Encanto

Encanto

Nasze magiczne Encanto

Encanto



Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	the forest	La Casa Madrigal	candle	toucans
Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	la forêt	La Casa Madrigal	une bougie	les toucans
Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	der Wald	La Casa Madrigal	eine Kerze	die Tukane
Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	het bos	La Casa Madrigal	een kaars	de toekans
Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	las	La Casa Madrigal	świeca	Tukany
Mirabel	Isabela	Bruno	Abuela Alma	Luisa	Dolores	az erdő	La Casa Madrigal	egy gyertya	a tukánok

Frozen 2

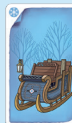
La Reine des Neiges 2

Die Eiskönigin 2

Frozen 2

Kraina lodu 2

Jégvárás 2



Olaf	Sven	Elsa	Anna	Kristoff	Lieutenant Mattias	Enchanted Forest	the mountains	Bruni	sled
Olaf	Sven	Elsa	Anna	Kristoff	Lieutenant Mattias	Forêt Enchantée	les montagnes	Bruni	un traineau
Olaf	Sven	Elsa	Anna	Kristoff	Leutnant Mattias	Verzauberter Wald	die Berge	Bruni	ein Schlitten
Olaf	Sven	Elsa	Anna	Kristoff	Lieutenant Mattias	Betoverd Bos	de bergen	Bruni	een slee
Olaf	Sven	Elsa	Anna	Kristoff	Porucznik Mattias	Zakłeta Puszcza	góry	Bruni	sanki
Olaf	Sven	Elza	Anna	Kristoff	Mattias hadnagy	Elvárázott erdő	a hegyek	Bruni	egy szánkó

Aladdin

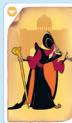
Aladdin

Aladdin

Aladdin

Aladyn

Aladdin



Genie	Aladdin	Abu	Jasmine	Jafar	Rajah	the Palace	Jasmine's room	Genie's lamp	magic carpet
Génie	Aladdin	Abu	Jasmine	Jafar	Rajah	le Palais	la chambre de Jasmine	la lampe du Génie	tapis volant
Dschinni	Aladdin	Abu	Jasmin	Dschafar	Radsha	der Palast	Jasmins Zimmer	die Wunderlampe	fliegender Teppich
Geest	Aladdin	Abu	Jasmine	Jafar	Rajah	het Paleis	Jasmine's kamer	De magische lamp	het magische tapijt
Dżinn	Aladyn	Abu	Dżasmina	Jafar	Radża	palac	pokój Dżasminy	Magiczna lampa	magiczny dywan
Dzsin	Aladdin	Abu	Jázmín	Dzsáfár	Rádzsza	palota	jázmín szobája	A varázslámpa	a varázsszőnyeg

Objective of the Game

Collect and Tell imaginative stories from five Disney Movies.

First, punch out all Action Tiles, mix them up and then place them in the fabric bag supplied. Shuffle the Story Cards. Create four roughly even piles and place them face down.

Collect cards from the same Disney movies and then tell stories once you've collected four from the same movie. You also collect Action Tiles which help you to create a unique story.

There are cards to collect from five different movies: Aladdin, Frozen 2, Lilo & Stitch, The Lion King and Encanto. Each movie includes six different characters, two items and two locations. There are also Mystery Items and Mystery Locations that can be used on any movie. These just need your imagination to bring them to life. Each movie has its own colour and icon in the corner of the card.

The player whose birthday is next starts the game!

On Your Turn

Pick the top card from any pile and place it face up in front of you. Now with your eyes shut, pick an Action Tile from the bag. There are four types of Action Tiles that you can place anywhere on your storyline to inspire your story.



Single Speech Bubble.
Can be placed next to any speaking character.



Double Speech Bubble.
Can be placed in between two speaking characters.



A Sound.
Can be placed anywhere.



A Surprise.
Can be placed anywhere.

There are four other types of Action Tiles that affect the game in different ways. Once used, put these tiles in the lid of the box. They are then out of the game.



Pick up an Extra Card.



There are five 'END' cards. Once they are all found the game ends.



A Blank.
Better luck next time.



Swap a Story Card or Action Tile with another player.



You cannot mix different Disney movies together.
Tell a different story for each different movie you collect.

You can rearrange the Action Tiles and the cards in each movie, to create the best story on your turn. As you collect cards and Action Tiles on future turns, try to think about your story.



The Mystery Cards let you really use your imagination.

The Mystery Item can be anything you might find in that movie. For example, in Lilo & Stitch it could be a Surfboard, a Rocket Ship, or a Wave... it's up to you.

The Mystery Location can be any place that might appear in that particular Disney movie.

Telling a Story and Collecting Points!

Keep taking turns, revealing Story Cards and choosing Action Tiles. As soon as you have four cards in a row in your story, you can tell your story and score some points. This is your chance to be a great storyteller using the Story Cards and Action Tiles you have.

When you've told your story, stack the four Story Cards in front of you, so that they can be scored at the end of the game. Put the Action Tiles you have used in the lid of the box. They are now out of the game.



Some characters are Bonus Characters and are worth more points in your story. These characters are: Mirabel, Olaf, Genie, Simba and Stitch. They are all shown with a stardust swirl around them.

Watch out, as other players might try to swap them if they are collecting the same movie as you!

Who's the Winner?

The game ends when five of the END tokens are revealed.

For every complete story you have collected, score 3 points.

For every uncompleted story, score 1 point.

For every Bonus Character you have collected, score an extra 1 point.

If there is a draw, then players can vote on who told the most imaginative story.

Or just play for fun! Collect cards and try to tell the most imaginative stories.

Example A



- 1 **ABUELA ALMA** needed help moving some furniture in her house.
- 2 She asked Luisa "Can you help?"
- 3 **LUISA** said "Sure, but first I need to make these toucans leave."
- 4 "They are making such a loud, squawking sound and I am trying to eat my lunch".

- 5 The **TOUCANS** flew away.
- 6 But they were still squawking to each other.
- 7 They discovered some **TASTY FRUIT** to eat, growing outside.

Example B



- 1 It was a quiet night in the **PALACE**.
- 2 All of a sudden the guards woke everyone up.
- 3 **JAFAR** shouted "What is all this about?"
- 4 He asked Jasmine what she knew.
- 5 **JASMINE** said she hadn't seen anything.

- 6 Then there was a sound of something flying past the window.
- 7 It was the **MAGIC CARPET** flying away from the guards.

Collectionnez des cartes et imaginez des histoires tirées de cinq films Disney.

Avant toute chose, prenez les Tuiles Action, mélangez-les et placez-les dans le sac en tissu fourni. Mélangez les Cartes Histoire. Faites 4 piles à peu près égales et placez-les face cachée.

Lancez-vous dans la collection des cartes de films Disney. Une fois que vous en avez quatre du même film, racontez une histoire ! Collectionnez aussi les Tuiles Action qui vous aident à inventer une histoire unique.

Dans ce jeu de cartes, cinq films sont représentés : Aladdin, La Reine des neiges 2, Lilo & Stitch, Le Roi Lion et Encanto. Chaque film comprend 6 personnages différents, 2 objets et 2 lieux. Sans oublier les Objets Mystères et Lieux Mystères qui peuvent être utilisés dans n'importe quel film. Il suffit de faire preuve d'imagination pour leur donner vie. Chaque film a une couleur et une icône qui lui sont propres dans le coin de la carte.

Le joueur qui est le prochain à fêter son anniversaire commence la partie.

Quand vient votre tour

Prenez la première carte de n'importe quelle pile et placez-la face visible devant vous. Ensuite, fermez les yeux, et prenez une Tuile Action dans le sac. Il y en a de 4 sortes différentes, à placer n'importe où pour inspirer votre histoire.



Bulle Unique.

Peut être placée à côté de n'importe quel personnage qui parle.



Double Bulle.

Peut être placée entre deux personnages qui parlent.



Un Son.

Peut être placée n'importe où.



Une Surprise.

Peut être placée n'importe où.

Il y a également 4 autres types de Tuiles Action qui affectent le jeu de différentes manières. Une fois utilisées, ces tuiles doivent être placées dans le couvercle de la boîte. Elles sont alors retirées du jeu.



Piochez une Autre Carte.



Il y a cinq cartes 'FIN'. Une fois qu'elles ont toutes été trouvées, le jeu est fini.



Un Blanc.

Pas de chance ! Ce sera pour la prochaine fois.



Échangez une Carte Histoire ou une Tuile Action avec un autre joueur.



Vous ne pouvez pas mélanger différents films Disney. Racontez une histoire différente pour chaque film que vous collectionnez.

Vous pouvez réorganiser les Tuiles Action et les cartes de chaque film pour créer la meilleure histoire possible. Lors des prochains tours, tentez de réfléchir à votre histoire avec les cartes et Tuiles Action que vous pourriez piocher.



Les Cartes Mystères vous permettent de laisser libre cours à votre imagination.

L'Objet Mystère peut être n'importe quoi, tant qu'il se trouve dans ce film. Par exemple, dans Lilo & Stitch, il peut s'agir d'une Planche de Surf, d'un Vaisseau-Fusée ou d'une Vague... À vous de choisir.

Le Lieu Mystère peut être n'importe quel endroit susceptible d'apparaître dans le film Disney en question.

Raconter une Histoire et Gagner des Points !

Continuez à jouer à tour de rôle, en révélant les Cartes Histoire et en choisissant les Tuiles Action. Une fois que vous avez 4 cartes d'un même film, c'est l'heure de raconter une histoire et de gagner des points. À vous d'imaginer la plus belle histoire en utilisant les Cartes Histoire et les Tuiles Action en face de vous.

Une fois que vous avez raconté votre histoire, empilez les quatre Cartes Histoire devant vous, afin de marquer des points à la fin de la partie. Placez enfin les Tuiles Action que vous avez utilisées dans le couvercle de la boîte. Elles sont retirées du jeu.



Certains personnages sont des personnages bonus et valent plus de points. Ces personnages sont : Mirabel, Olaf, Génie, Simba et Stitch. Ils sont tous représentés avec un tourbillon de poussière d'étoiles autour d'eux.

Attention, les autres joueurs pourront vous les chiper s'ils collectionnent le même film que vous !

Qui gagne la partie ?

La partie se termine lorsque cinq des jetons FIN sont révélés.

Pour chaque histoire complète racontée, vous marquez 3 points.

Pour chaque histoire incomplète, vous marquez 1 point.

Pour chaque personnage Bonus collecté (Mirabel, Olaf, le Génie, Simba et Stitch), vous marquez 1 point supplémentaire.

En cas d'égalité, les joueurs peuvent voter pour l'histoire la plus originale.

Ou jouez simplement pour vous amuser ! Collectionnez les cartes et essayez de raconter les histoires les plus originales.

Exemple A



1 ABUELA ALMA a besoin d'aide pour déplacer des meubles chez elle.

2 Elle demande à Luisa : « Peux-tu m'aider ? »

3 LUISA lui répond : « Évidemment, mais je dois d'abord faire partir ces TOUCANS. »

4 « Ils font tellement de boucan que je n'arrive pas à manger. »

5 Les TOUCANS se sont envolés

6 Mais ils continuent de faire plein de bruit.

7 Une fois mis dehors, ils découvrent des FRUITS SAVOUREUX à manger.

Exemple B



1 La nuit est calme au PALAIS.

2 Tout à coup, les gardes réveillent tout le monde.

3 JAFAR s'écrie : « Qu'est-ce qui se passe ? ! »

4 Il demande à Jasmine si elle sait quelque chose.

5 JASMINE lui répond qu'elle n'a rien vu.

6 On entend ensuite quelque chose passer devant la fenêtre.

7 C'est le TAPIS VOLANT qui est en train de semer les gardes.

Samle und erzähle fantasievolle Geschichten aus fünf Disney-Filmen.

Drücke zuerst alle Aktionsmärkchen heraus, mische sie und fülle sie dann in den im Spiel enthaltenen Stoffbeutel. Mische die Geschichtenkarten. Lege vier etwa gleich große Stapel mit der Vorderseite nach unten auf den Tisch.

Samle Karten aus denselben Disney-Filmen und erzähle dann Geschichten, wenn du vier Karten aus demselben Film gesammelt hast. Du sammelst auch Aktionsmärkchen, die dir helfen, eine einzigartige Geschichte zu schaffen.

Du kannst Karten aus fünf verschiedenen Filmen sammeln: Aladdin, Die Eiskönigin 2, Lilo & Stitch, Der König der Löwen und Encanto. Aus jedem Film gibt es sechs verschiedene Charaktere, zwei Gegenstände und zwei Orte. Es gibt auch Geheime Gegenstände und Geheime Orte, die für jede Geschichte verwendet werden können. Dank deiner Fantasie werden sie zum Leben erweckt. Jeder Film hat seine eigene Farbe und sein eigenes Symbol in der Ecke der Karten.

Der Spieler, der als nächstes Geburtstag hat, beginnt das Spiel.

Wenn du dran bist

Ziehe die oberste Karte von einem beliebigen Stapel und lege sie offen vor dich hin. Ziehe nun mit geschlossenen Augen ein Aktionsmärkchen aus dem Beutel. Es gibt vier Arten von Aktionsmärkchen, die du an beliebiger Stelle in deinem Erzählstrang platzieren kannst, um deine Geschichte zu inspirieren.



Einzelne Sprechblase.

Kann neben jeden sprechenden Charakter gelegt werden.



Doppelte Sprechblase.

Kann zwischen zwei sprechende Charaktere gelegt werden.



Ein Geräusch.

Kann überall gelegt werden.



Eine Überraschung.

Kann überall gelegt werden.

Es gibt vier weitere Arten von Aktionsmärkchen, die das Spiel auf unterschiedliche Weise beeinflussen. Nachdem du sie benutzt hast, legst du sie in den Deckel der Schachtel. Dann sind sie aus dem Spiel.



Nimm eine Extra-Karte.



Es gibt fünf „ENDE“-Karten. Wenn sie alle gefunden wurden, endet das Spiel.



Eine Leerkarte.

Beim nächsten Mal hast du sicher mehr Glück!



Tausche eine Geschichtenkarte oder ein Aktionsmärkchen mit einem anderen Spieler.



Du kannst verschiedene Disney-Filme nicht miteinander kombinieren. Erzähle für jeden Film, den du sammelst, eine andere Geschichte.

Du kannst die Aktionsmärkchen und die Karten in jedem Film neu anordnen, um die beste Geschichte zu erzählen, wenn du dran bist. Während du in weiteren Runden Karten und Aktionsmärkchen sammelst, solltest du über deine Geschichte nachdenken.



Mit den Geheimniskarten kannst du deiner Fantasie freien Lauf lassen.

Der Geheime Gegenstand kann alles sein, was in diesem Film vorkommen könnte. Bei Lilo & Stitch könnte es zum Beispiel ein Surfbrett, ein Raketenschiff oder eine Welle sein ... das bleibt dir überlassen.

Der Geheime Ort kann ein beliebiger Ort sein, der in dem jeweiligen Disney-Film vorkommt.

Erzähle eine Geschichte und sammle Punkte!

Spielt weiter reihum, deckt Geschichtenkarten auf und zieht Aktionsmärkchen. Sobald du vier Karten in einer Reihe in deiner Geschichte hast, kannst du deine Geschichte erzählen und Punkte sammeln. Das ist deine Chance, mit den Geschichtenkarten und Aktionsmärkchen, die du hast, eine großartige Geschichte zu erzählen.

Wenn du deine Geschichte erzählt hast, legst du die vier Geschichtenkarten vor dir ab, damit sie am Ende des Spiels gewertet werden können. Lege die Aktionsmärkchen, die du benutzt hast, in den Deckel der Schachtel. Diese sind aus dem Spiel.



Einige Charaktere sind Bonus-Charaktere und sie sind in deiner Geschichte mehr Punkte wert. Diese Charaktere sind: Mirabel, Olaf, Dschinni, Simba and Stitch. Sie alle sind mit einem Sternenstaub-Wirbel um sich herum versehen.

Pass auf, denn andere Spieler könnten versuchen, sie zu tauschen, wenn sie denselben Film sammeln wie du!

Wer gewinnt?

Das Spiel endet, wenn fünf der ENDE-Spielmarken aufgedeckt werden.

Für jede fertig erzählte Geschichte, die du gesammelt hast, bekommst du 3 Punkte.

Für jede unvollendete Geschichte erhältst du 1 Punkt.

Für jeden Bonus-Charakter, den du gesammelt hast (Mirabel, Olaf, Dschinni, Simba und Stitch), bekommst du 1 zusätzlichen Punkt.

Wenn es unentschieden steht, können die Spieler darüber abstimmen, wer die fantasievollste Geschichte erzählt hat.

Oder ihr spielt einfach nur zum Spaß! Sammelt Karten und versucht, die fantasievollsten Geschichten zu erzählen.

Beispiel A



- 1 **ABUELA ALMA** brauchte Hilfe, denn sie wollte ein paar Möbel in ihrem Haus umstellen.
- 2 Sie fragte Luisa: „Kannst du mir helfen?“
- 3 **LUISA** sagte: „Klar, aber zuerst muss ich dafür sorgen, dass diese Tukane verschwinden.“
- 4 „Ihr Krächzen ist so laut, dass ich mich kaum auf mein Mittagessen konzentrieren kann.“

- 5 Die **TUKANE** flogen weg.
- 6 Aber sie krächzten noch immer vor sich hin.
- 7 Sie entdeckten ein paar **LECKERE FRÜCHTE**, die draußen wachsen.

Beispiel B



- 1 Es war eine ruhige Nacht im **PALAST**.
- 2 Plötzlich weckten die Wachen alle auf.
- 3 **DSCHAFAR** rief: „Was soll das alles?“
- 4 Er fragte Jasmin, ob sie etwas wüsste.

- 5 **JASMIN** sagte, sie hätte nichts gesehen.
- 6 Dann hörte man etwas am Fenster vorbeifliegen.
- 7 Es war der **FLIEGENDE TEPPICH**, der vor den Wachen wegflog.

Doel van het spel

Verzamel kaarten en vertel originele verhalen over vijf Disneyfilms.

Maak eerst alle actiefiches los, meng ze door elkaar en steek ze in het stoffen zakje. Schud de verhaalkaarten. Maak vier min of meer gelijke stapels met de voorkant naar beneden.

Zodra je vier kaarten uit dezelfde Disneyfilm hebt getrokken, kun je hun verhaal vertellen. Je verzamelt ook actiefiches: die zullen je helpen om een uniek verhaal te bedenken.

Er zijn kaarten uit vijf verschillende films: Aladdin, Frozen 2, Lilo & Stitch, De Leeuwenkoning en Encanto. Voor elke film zijn er zes verschillende personages, twee voorwerpen en twee locaties. Er zijn ook verrassingsvoorwerpen en -locaties die kunnen worden gebruikt voor elke film. Gebruik gewoon je fantasie om ze tot leven te wekken. Elke film heeft zijn eigen kleur en symbool. Die vind je in de hoek van elke kaart.

De speler die als eerstvolgende verjaart, begint.

Tijdens jouw beurt

Neem de bovenste kaart van eender welke stapel en leg ze voor je met de voorkant naar boven. Trek nu met je ogen dicht een actiefiche uit de zak. Er zijn vier soorten actiefiches die je overal op je verhaallijn kunt plaatsen als inspiratie voor je verhaal.



Eén tekstballon.

Deze kan je naast een sprekend personage leggen.



Twee tekstballonnen.

Deze kan je tussen twee sprekende personages leggen.



Een geluid.

Dit kan je overal leggen.



Een verrassing.

Dit kan je overal leggen.

Er zijn nog vier andere soorten actiefiches die een ander effect op het spel hebben. Zodra je deze fiches hebt gebruikt, leg je ze in het deksel van de doos. Die mag je niet meer gebruiken.



Trek een extra kaart.



Er zijn vijf 'EINDE' kaarten.

Zodra die allemaal gevonden zijn, is het spel afgelopen.



Een blanco kaart.

Volgende keer meer geluk.



Ruil een verhaalkaart of actiefiche met een andere speler.



Je kunt verschillende Disneyfilms niet door elkaar halen. Vertel een ander verhaal over elke film die je verzamelt.

Je kunt de volgorde van de actiefiches en de kaarten van elke film veranderen om zo'n goed mogelijk verhaal te maken tijdens jouw beurt. Als je in je volgende beurt nieuwe kaarten en actiefiches verzamelt, bedenk dan hoe die in je verhaal passen.



Als je een verrassingskaart trekt, kun je je fantasie de vrije loop laten.

Een verrassingsvoorwerp kan alles zijn wat je in die film zou kunnen vinden. Bijvoorbeeld: in Lilo & Stitch kan het een surfplank, een ruimteschip of een golf zijn. Aan jou de keuze.

Een verrassingslocatie kan elke plek zijn die je zou kunnen tegenkomen in deze Disneyfilm.

Vertel een verhaal en verzamel punten!

Om beurten verzamelt iedereen verhaalkaarten en actiefiches. Zodra je vier kaarten uit dezelfde film hebt, kun je een verhaal vertellen en punten scoren. Dit is je kans om te tonen wat een geweldige verteller je bent met behulp van je verhaalkaarten en actiefiches.

Als je je verhaal hebt verteld, leg je de vier verhaalkaarten op een stapel voor je, zodat je ze aan het einde van het spel kunt tellen om je score te bepalen. Leg de actiefiches die je hebt gebruikt in het deksel van de doos. Die mag je niet meer gebruiken.



Bonuspersonages zijn meer punten waard. De bonuspersonages zijn: Mirabel, Olaf, Geest, Simba en Stitch. Je herkent ze aan de sterretjes die rond hen zweven.

Let op, want andere spelers kunnen ze proberen te ruilen als ze dezelfde film als jij verzamelen!

Wie is de winnaar?

Het spel is afgelopen wanneer er vijf eindfiches getrokken zijn.

Voor elk volledig verhaal dat je hebt verzameld, krijg je 3 punten.

Voor elk onvolledig verhaal krijg je 1 punt.

Voor elk bonuspersonage dat je hebt verzameld (Mirabel, Olaf, Geest, Simba en Stitch), krijg je 1 punt extra.

Bij gelijkspel kunnen spelers stemmen wie het origineelste verhaal heeft verteld.

Of speel gewoon voor de lol! Verzamel kaarten en probeer de origineelste verhalen te vertellen.

Voorbeeld A



1



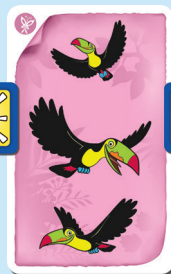
2



3



4



5



6



7

1 **ABUELA ALMA** had hulp nodig om de meubels in haar huis te verplaatsen.

2 Ze vroeg aan **LUISA**: "Kan jij me helpen?"

3 **LUISA** zei: "Natuurlijk, maar eerst moet ik deze toekans wegjagen."

4 "Ze zitten zo luid te snateren en ik probeer hier rustig te lunchen."

5 De **TOEKANS** vlogen weg.

6 Maar ze snaterden nog steeds verder onder elkaar.

7 Ze hadden ontdekt dat er buiten **LEKKER FRUIT** groeide om op te eten.

Voorbeeld B



1



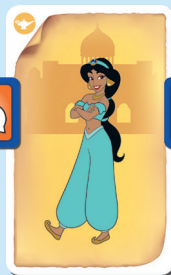
2



3



4



5



6



7

1 Het was een rustige nacht in het **PALEIS**.

2 Opeens maakten de bewakers iedereen wakker.

3 **JAFAR** riep: "Wat is dat hier allemaal?"

4 Hij vroeg of **Jasmine** meer wist.

5 **JASMINE** zei dat ze niets had gezien.

6 Toen hoorden ze iets voorbij het raam vliegen.

7 Het was het **VLIEGEND TAPIJT** dat wegvloog van de bewakers.

Zbieraj karty i opowiadaj historie inspirowane pięcioma filmami Disneya.

Na początku rozdziel wszystkie żetony akcji, wymieszaj je i umieść w dołączonym materiałowym woreczku. Potasuj karty opowieści. Podziel potasowane karty na cztery mniej więcej równe stosy, kładąc je obrazkami do dołu.

Zbieraj karty z tych samych filmów Disneya, a kiedy już zbierasz cztery karty z tego samego filmu, możesz przystąpić do opowiadania swojej historii. Zbieraj również żetony akcji, które pomogą Ci zbudować jeszcze ciekawszą opowieść.

Karty pochodzą z pięciu różnych filmów: „Aladyn”, „Kraina lodu 2”, „Lilo i Stich”, „Król Lew” oraz „Nasze magiczne Encanto”. Na każdy film składa się sześć różnych postaci, dwa przedmioty i dwie krainy. W każdym zestawie znajdują się także tajemnicze przedmioty i tajemnicze miejsca, które można wykorzystać w dowolnym filmie. Tylko czekają, aż Twoja wyobraźnia puści wodze fantazji. Każdy film ma swój kolor i symbol w rogu karty.

Grę rozpoczyna gracz, którego urodziny są najszybciej.

Podczas Twojej tury

Weź wierzchnią kartę z dowolnego stosu i połóż ją przed sobą obrazkiem do góry. Następnie zamknij oczy i wylosuj żeton akcji z woreczka. W grze znajdziesz cztery typy żetonów akcji, które możesz umieścić w dowolnym miejscu fabuły i wykorzystać je jako inspirację w swojej opowieści.



Pojedynczy dymek.

Może być umieszczony obok dowolnej postaci, która może coś powiedzieć.



Podwójny dymek.

Może być umieszczony pomiędzy dwiema rozmawiającymi postaciami.



Dźwięk.

Może być umieszczony w dowolnym miejscu.



Niespodzianka.

Może być umieszczony w dowolnym miejscu.

Dostępne są jeszcze cztery inne rodzaje żetonów akcji, które mają różny wpływ na przebieg gry. Po wykorzystaniu żetony te należy umieścić w pokrywce pudełka, wyłączając je z dalszej gry.



Weź dodatkową kartę.



Istnieje pięć kart „KOŃCĄCYCH”. Gdy wszystkie zostaną odkryte, gra zostanie zakończona.



Pusty.

Powodzenia następnym razem.



Zamień się kartą opowieści lub żetonem akcji z innym graczem.



Nie możesz łączyć kart ani żetonów z różnych filmów Disneya. Opowiedz różne historie na podstawie każdego z zebranych.

Możesz dowolnie przestawiać żetony akcji i karty w każdym z filmów, tak aby stworzyć najbardziej wciągającą historię podczas swojej tury. Zbierając karty i żetony akcji w kolejnych kolejkach, jednocześnie myśl o swojej historii.



Tajemnicze karty stanowią wspaniałą okazję do pobudzenia wyobraźni.

Tajemniczym przedmiotem może być cokolwiek, co znajduje się w danym filmie. Na przykład w przypadku filmu „Lilo i Stich” może to być deska surfingowa, statek kosmiczny lub fala... Wybór należy do Ciebie.

Tajemnicze miejsce może być dowolnym miejscem, które występuje w danym filmie Disneya.

Opowiadanie historii i zbieranie punktów!

Na zmianę odkrywajcie karty opowieści i losujcie żetony akcji. Jak tylko uda Ci się zebrać cztery karty z rzędu z tego samego filmu, możesz przystąpić do opowiadania historii i zdobyć punkty. Masz szansę stać się wspaniałym opowiadaczem historii, korzystając z posiadanych kart opowieści i żetonów akcji.

Po opowiedzeniu swojej historii ułóż wszystkie cztery karty opowieści przed sobą, aby można było je podliczyć na koniec gry. Odłóż wykorzystane żetony akcji do pokrywki pudełka. Nie będziecie już używać ich w grze.



Niektóre postacie są bonusowe i ich wykorzystanie w historii daje jeszcze więcej punktów. Tymi postaciami są: Mirabel, Olaf, Dżinn, Simba oraz Stich. Na kartach będą one otoczone gwiazdnym pyłem.

Miej oko na innych graczy, którzy mogą próbować wymienić się na te postaci, jeśli zbierają karty z tego samego filmu co Ty!

Kto wygrywa?

Gra kończy się po odkryciu pięciu kart „KOŃCZĄCYCH”.

Za każdą zebraną kompletną historię gracz otrzymuje 3 punkty.

Za każdą nieukończoną historię gracz otrzymuje 1 punkt.

Za każdą zebraną postać bonusową (Mirabel, Olaf, Genie, Simba i Stich) gracz otrzymuje dodatkowy 1 punkt.

Jeśli dojdzie do remisu, gracze mogą głosować, który z nich opowiedział najbardziej wciągającą historię.

Albo po prostu grajcie dla samej zabawy! Zbierajcie karty i zmierzcie się z zadaniem tworzenia najbardziej niezwykłych historii.

Przykład A



1 ABUELA ALMA potrzebowała pomocy przy przenoszeniu mebli w domu.

2 Podeszła do Luisy i zapytała: „Możesz mi pomóc?”.

3 LUISA odpowiedziała: „Pewnie, ale najpierw muszę wygonić te natrętne tukany”.

4 „Ich głośnie skrzeczenie przeszkadza mi w obiedzie” - dodała.

5 TUKANY wzbiły się w powietrze i odleciały.

6 Jednak nawet odlatując, wciąż do siebie skrzeczały.

7 Po drodze natknęły się na SMACZNE OWOCE.

Przykład B



1 PAŁAC był spowitą noc.

2 Nagle strażnicy zbudzili wszystkich ze snu.

3 JAFAR wykrzyknął: „Co tu się dzieje?”.

4 Zapytał Dzasmínę, czy coś widziała.

5 DZASMINA odpowiedziała, że nic nie widziała.

6 Nagle za oknem rozległ się dźwięk, jakby coś szybko przeleciało.

7 Był to MAGICZNY DYWAN uciekający przed pościgiem strażników.

Gyűjts kártyákat és mesélj elképzelt történeteket öt Disney filmből.

Először pattintsd ki az összes Akció csempét, keverd őket össze, majd helyezd őket a játékhoz való szövet tasakba. Keverd össze a Történetkártyákat. Alkoss belőlük négy, nagyjából egyenlő paklit, és tedd őket az asztalra lefelé fordítva.

Gyűjtsd össze az azonos Disney filmbe illő kártyákat, és ha négy már összegyűlt, meséld el a mesét. Eközben Akció csempéket is kell gyűjteni, amelyek segítségével egyedi történetet tudsz alkotni.

Öt különböző mesefilmből lehet gyűjteni a kártyákat: Aladdin, Jégvarázs 2, Lilo & Stitch, Az oroszlán király és Encanto. Minden filmhez hat különböző karakter, két elem és két helyszín tartozik. Vannak olyan Rejtély tárgyak és Rejtély helyszínek, amelyek bármelyik mesefilmben felhasználhatók. Ezeknek az esetén a képzeletedre van szükség, hogy életre keltsd őket. Minden mesefilmhez tartozik egy szín és egy ikon, ami a kártya sarkában látható.

Az a játékos kezd, akinek a legközelebb lesz a születésnapja.

Ha sor kerül a játékosra

Vedd fel a felső kártyát mindegyik pakliból, és helyezd le őket magad elé. Most hunyd le a szemed és vedd ki egy Akció csempét a tasakból. Négy típusú Akció csempe van, amelyeket bárhová elhelyezhetsz a történetedben, hogy ihletet meríts belőle a történetedhez.



Egyszeri beszédbuborék.
Bármely beszélő karakter mellett elhelyezhető.



Dupla beszédbuborék.
Két beszélő karakter közé lehet elhelyezni.



Hang.
Bárhol elhelyezhető.



Meglepetés.
Bárhol elhelyezhető.

Négy más típusú Akció csempe létezik, amelyek különbözőképpen befolyásolják a játék menetét. Felhasználásuk után tedd a csempéket a doboztetőbe. Azok már nem vesznek részt többet a játékban.



Vegyél fel egy Extra Kártyát.



Öt darab „**VÉGE**” kártya létezik. Amint az összeset megtalálják, a játék véget ér.



Üres.
Reméljük, legközelebb nagyobb szerencsével jársz.



Cserélj Történetkártyát vagy Akció csempét egy másik játékkal.



Egy történetben nem lehet összekeverni különböző Disney-mesefilmek szereplőit. Minden egyes filmhez más történetet mondj el.

Az Akció csempéket és a kártyák sorrendjét minden filmnél átalakíthatod, hogy a legjobb meséd mondd el, amikor rád kerül a sor. Ahogy gyűlnék nálad a kártyák és az Akció csempék a következő fordulókhöz, próbáld meg kigondolni előre, milyen történetet fogsz mesélni.



A Rejtély kártyáktól aztán be fog indulni a fantáziád.

A Rejtély elem lehet bármi, ami szerepelhet a mesefilmben. Például a Lilo & Stitch meséjében lehet egy szőrfdeszka, egy űrrakéta, vagy egy hullám... teljesen tőled függ.

A Rejtélyes helyszín lehet minden olyan hely, ami feltűnhet az adott Disney filmben.

Mesélés és pontgyűjtés

Egy-egy fordulóban újabb Történetkártyákat lehet felfedni és újabb Akció csempéket lehet választani. Amint négy lapod összegyűlt egy történethez, elmondhatod a történetedet, és pontokat fogsz kapni érte. Most bebizonyíthatod, micsoda fantasztikus történetmesélő vagy, használd fel hozzá a Történetkártyákat és az Akció csempéket.

Amikor elmondtad a történeted, tedd egy kupacba magad előtt a négy kártyát, hogy a játék végén pontokat kaphass értük. A felhasznált Akció csempéket tedd a doboztetőbe. Azok már nem vesznek részt többet a játékban.



Vannak Bónusz karakterek, akik több pontot érnek, ha felhasználod őket a történetedben. Ezek a karakterek a következők: Mirabel, Olaf, Dzsini, Simba és Stitch. Onnan ismerni fel őket, hogy csillagpor örvény van körülöttük.

Vigyázz, mert más játékosok megpróbálhatják elcserélni őket, ha ugyanannak a filmnek a szereplőit gyűjtik, mint te!

Ki a győztes?

A játék akkor ér véget, amikor öt darab VÉGE zsetont felfednek.

Minden összegyűjtött teljes történet 3 pontot ér.

A befejezetlen történetekért 1 pont jár.

Minden egyes összegyűjtött bónusz karakterért (Mirabel, Olaf, Dzsini, Szimba és Stitch) egy plusz pontot kapsz.

Ha döntetlen, akkor a játékosok szavazhatnak arról, hogy ki mondta a legfantáziadúsabb történetet.

Vagy játsszatok csak a szórakozás örömeért! Gyűjts kártyákat, és próbáld meg elmondani a legfantáziadúsabb történetet, amit csak tudsz!

A. példa



1



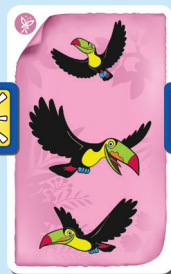
2



3



4



5



6



7

1 **ABUELA ALMA** segítségre van szüksége, hogy néhány bútort átrendezzen a házában.

2 Megkérdezi Luisa: „Segítesz?”

3 **LUISA** azt mondja: „Természetesen, de előbb ki kell innen tenni ezeket a tukánokat.”

4 „Olyan hangosan ríkácsolnak, hogy nem tudok tőlük ebédelni.”

5 A **TUKANOK** elrepülnek

6 De továbbra is ríkácsolnak egymással.

7 Kint felfedeznek néhány **ÍZLETES GYÜMÖLCSÖT**, és enni kezdenek.

B. példa



1



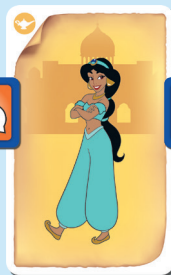
2



3



4



5



6



7

1 Csendes éjszaka volt a **PALOTÁBAN**.

2 Az órök hirtelen mindenkit felébresztettek.

3 **DZSÁFÁR** fár kiabálni kezd: „Mi ez az egész?”

4 Megkérdezi Jázmint, tud-e valamit.

5 **JÁZMIN** azt mondja, hogy nem látott semmit.

6 Aztán egyszer csak, mintha valami átsuhant volna az ablak előtt.

7 A **VARÁSSZŐNYEG** volt az, mely az órök elől repült.

www.cartamundi.com

© Disney

