



FREEZE



SPIELREGEL

**RULES OF
THE GAME**

**RÈGLES
DU JEU**

SPIELMATERIAL

CONTENTS

MATÉRIEL



- 10 **Schilder** mit Punkteleiste (0-21) und je 1 Büroklammer
- 10 **badges** with scoring track (0-21) and 1 paperclip each
- 10 **badges** avec une piste de scores (de 0 à 21) et un trombone



- 10 **Spielerkarten**
- 10 **player cards**
- 10 **cartes Joueuses**
- 1 **Spielanleitung**
- 1 **rulebook**
- 1 **règles du jeu**



- 8 **Rangkarten** (je 2 x 1-4): Die Zahlen auf den Karten stehen für die Rangfolge der Darstellerinnen untereinander. Die 1 ist der höchste Rang, die 4 ist ganz unten in der Rangfolge
- 8 **rank cards** (2 times 1-4 each): The figures on the cards describe the rank and file among the actors. The 1 is the highest rank, the 4 is at the bottom of the rank and file
- 8 **cartes Rang** (2 fois chaque valeur de 1 à 4) : les chiffres sur les cartes représentent les rangs des actrices ; le 1 est le rang le plus élevé, et le 4 le plus faible



- 40 **Situationskarten** mit je 4 Situationen
- 40 **situation cards** with 4 situations each
- 40 **cartes Situations**, chacune avec 4 situations



- 1 **Sanduhr** (45 Sekunden)
- 1 **sand timer** (45 seconds)
- 1 **sablier** (45 secondes)



- Je 1 Karte **Bühne** und **Saal**
- 1 card each **stage** and **auditorium**
- 1 carte chacune **Scène** et **Salle**



- 1 vierseitiger **Würfel**
- 1 **four-sided die**
- 1 **dé** à quatre faces

AUFBAU

SETUP

MISE EN PLACE

{ Darstellerinnen }
{ actresses }
{ actrices }



{ Zuschauerinnen }
{ spectators }
{ spectatrices }



» Seite 4



» page 11



» page 17

FREEZE

Improvisationsspiel für 5 bis 10 SpielerInnen ab 10 Jahren

von Hans-Peter Stoll und Andrea Meyer

Illustration: Frédéric Bertrand

Grafik: Sebastian Wagner

Spieldauer: ab 20 Minuten

Übersetzung: Andrea Meyer, Jeff Sumner, Tery Noseworthy,
William Attia

In dieser Spielanleitung wird nur die weibliche Form benutzt.
Männliche Spieler sind natürlich ebenso angesprochen.

© Andrea Meyer, Hans-Peter Stoll 2010

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Bei Freeze stellt ihr wie beim **Improvisationstheater** in kurzen Szenen unterschiedliche Charaktere dar. Mal seid ihr die Schuldirektorin, die Aufsicht auf dem Pausenhof führt, dann wieder die Kassiererin, die beim Banküberfall am Boden kauert. Ob Darstellerin oder Zuschauerin – am Ende sollt ihr immer herausfinden, wer in der Rangfolge auf der Bühne wo steht.

Es gewinnt, wer seinen Rang gut darstellt UND die Ränge der anderen errät. Da gilt es zu improvisieren...

VOR DEM SPIEL ...

Setzt euch so hin, dass ihr alle eine **imaginäre Bühne** vor euch gut sehen könnt. Gespielt werden

mehrere Runden, bis jemand **16 oder mehr Punkte** gesammelt hat.

Jede Spielerin nimmt sich ein **Schild** mit Büroklammer sowie die passende Spielerkarte. Mit weniger als 10 Spielerinnen legt ihr die restlichen Spielerkarten und Schilder zurück in die Schachtel. Steckt euch euer Schild an und markiert mit der Büroklammer 1 Punkt auf der Punkteleiste.

Legt dann eure offenen Spielerkarten sowie die Karten Bühne und Saal in die Tischmitte (s. Abb. S. 3). Findet **vier Freiwillige**, die in der ersten Runde die Darstellerinnen sein wollen. Legt ihre Spielerkarten über die Bühnenkarte auf die Bühne. Alle anderen sind in dieser Runde Zuschauerinnen. Mischt die verbleibenden Spielerkarten und legt sie offen in einer waagerechten Reihe unter die Saalkarte in den Saal. Wenn ihr zu fünft spielt, könnt ihr die einzige verbleibende Spielerkarte natürlich ohne Mischen auslegen.

Die Zuschauerin, deren Spielerkarte am weitesten rechts liegt, übernimmt es, auf die **Sanduhr** zu achten.

Legt den Würfel und die gemischten **Situationskarten** als verdeckten Stapel so bereit, dass beide von eurer imaginären Bühne aus gut erreichbar sind. Breitet die **Rangkarten** offen auf dem Tisch aus.

DIE SPIELRUNDEN

Das Spiel verläuft in mehreren Runden, in denen ihr mal Darstellerin und mal Zuschauerin seid. Jede Runde teilt sich in vier Phasen:

PHASE 1: VOR DER SZENE ...

PHASE 2: WÄHREND DER SZENE ...

PHASE 3: NACH DER SZENE ... TIPPEN UND PUNKTEN

PHASE 4: AUF ZUR NÄCHSTEN RUNDE

Nach jeder 45-sekündigen Szene könnt ihr **Punkte sammeln**, indem ihr erratet, wer in der Szene einen bestimmten Rang hatte.

Das Spiel endet nach der Runde, in der jemand 16 oder mehr Punkte erreicht. **Es gewinnt**, wer die meisten Punkte hat.

PHASE 1: VOR DER SZENE ...

Teilt die 8 Rangkarten in zwei verdeckte Stapel mit je vier Karten auf. In jedem Stapel muss jede Zahl von 1-4 jeweils einmal vertreten sein.

Mischt einen der Stapel und zieht daraus verdeckt eine Rangkarte. Legt die übrigen 3 Rangkarten aus diesem Stapel verdeckt links neben die Saalkarte, ohne dass sie jemand ansieht. Mischt die gezogene Rangkarte verdeckt mit den Rangkarten des anderen Stapels und gebt jeder Darstellerin eine dieser 5 Rangkarten. Legt die letzte Rangkarte aus dem Fünferstapel offen rechts neben die Saalkarte.

Die Darstellerinnen sehen sich heimlich ihre Rangkarte an und legen sie dann so beiseite, dass niemand anderes sie sieht. Dann gehen sie **auf die Bühne**. Eine Darstellerin würfelt und zieht die oberste Situationskarte vom Stapel. Alle Darstellerinnen sehen sich gemeinsam heimlich die Situation mit der gewürfelten Zahl an: hier wird ihre Szene spielen.

ACHTUNG: Die Zuschauerinnen dürfen jetzt noch nicht erfahren, welche Situation ihr spielt!



Die Darstellerinnen überlegen sich unabhängig voneinander heimlich, welche Rolle ihrem Rang in dieser Situation entsprechen könnte. So könnte die 1 im Krankenhaus zum Beispiel der Chefarzt sein, die 2 die Oberärztin, die 3 der Pfleger und die 4 die Patientin. Haben alle Darstellerinnen die Karte gesehen, legt sie verdeckt beiseite. Dann sagt die Zuschauerin mit der Sanduhr „**Und Action!**“ Sie dreht die Sanduhr um, und die Szene beginnt.

PHASE 2: WÄHREND DER SZENE ...

Die Darstellerinnen versuchen so zu spielen, dass zu erkennen ist, welchen Rang sie haben. Sie dürfen dazu Sprache, Bewegung, Interaktion, Gegenstände etc. benutzen. Die Darstellerinnen dürfen



während der Szene **weder ihre Ränge noch die Situation nennen**, in der sie sich befinden. Tut eine Darstellerin das trotzdem, bekommen alle anderen Spielerinnen, also auch die anderen Darstellerinnen, später pro Verstoß jeweils einen Extrapunkt.

Während die Darstellerinnen spielen, versuchen die Zuschauerinnen herauszufinden, welche Darstellerin welchen Rang hat und wo die Szene spielt. Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, **rufen alle Zuschauerinnen „Freeze!“** Die Darstellerinnen erstarren in ihren Bewegungen.

PHASE 3: NACH DER SZENE ... TIPPEN UND PUNKTEN

Wer von den Zuschauerinnen die wenigsten Punkte hat, darf die **Situation tippen**, in der die Szene spielte. Bei Gleichstand tippt, wessen Spielkarte im Saal weiter rechts liegt. Darstellerinnen dürfen natürlich nicht tippen, sie kennen die Situation ja. Ein **richtiger Tipp der Situation ist zwei Punkte** wert, markiert das auf eurem Schild. Es gibt keine Strafe für einen falschen Tipp. Es gibt nur einen Tipp, egal, ob der richtig oder falsch war.

Hat eine Darstellerin die **Situation während der Szene verraten**, entfällt das Tippen der Situation – stattdessen bekommen alle anderen einen Extrapunkt. Das gilt auch, wenn eine Darstellerin während der Szene ihren Rang verraten hat. Sie spielt beim anschließenden Erraten der Ränge auch nicht mit. Danach würfelt ihr und ermittelt, **welchen Rang ihr erraten** sollt.

Anschließend **heben alle** – auch die Darstellerinnen – **beide Hände**. Zählt „3 – 2 – 1 – Tipp!“ Auf das Tipp-Kommando zeigen alle sofort auf die Darstellerinnen, von der oder denen sie denken, dass sie den gewürfelten Rang hat/haben. Dabei muss, wer den

gesuchten Rang hat, mit einer Hand auf sich selbst zeigen. Wer das nicht tut, **verliert 5 Punkte**.

- Wer auf **niemanden** tippen will, behält beide Hände oben (Person E im Bild).
- Wer nur auf **eine Darstellerin** tippen will, zeigt auf diese und lässt die andere Hand oben.
- Wer auf **zwei Darstellerinnen** tippen will, benutzt beide Hände (Personen C, D und F im Bild).
- Wer **selbst den gesuchten Rang** hat, und denkt, dass niemand anderes denselben Rang hat, zeigt mit einer Hand auf sich selbst und behält die andere Hand oben (Person A im Bild).
- Wer **selbst den gesuchten Rang** hat **und** denkt, dass eine **andere Darstellerin** den gleichen Rang hat, zeigt mit einer Hand auf sich selbst und mit der anderen Hand auf die andere Darstellerin (Person B im Bild).

BEISPIEL: Die Spielerinnen A, B, C und D waren Darstellerinnen, E und F waren Zuschauerinnen. A und B hatten beide die gesuchte Rangkarte. A zeigt nur auf sich selbst und bekommt 3 Punkte, weil auch andere auf ihn zeigten. B zeigt auf sich selbst und auf A und bekommt $3 + 3 = 6$ Punkte. C zeigt auf A und D, sie bekommt $3 - 1 = 2$ Punkte. D zeigt auf A und B, er bekommt 6 Punkte, E zeigt auf niemanden und bekommt keine Punkte. F zeigt auf C und D, er bekommt 2 Minuspunkte für 2 falsche Tipps.



TIPP: Die **offene Rangkarte** rechts neben der Saalkarte gibt euch einen **Hinweis** darauf, **welche Ränge** in dieser Runde **verteilt** wurden. Liegt hier z.B. eine 1, bedeutet das, dass jeweils mindestens eine Darstellerin die Ränge 2, 3 bzw. 4 hat. Der Rang 1 kann aber höchstens einmal auf der Bühne vertreten sein, da die zweite 1 ja offen neben der Saalkarte liegt. Vielleicht ist aber auch gar keine 1 auf der Bühne vertreten! Eine Übersicht, welche Kombinationen möglich sind, findet ihr auf Seite 10.

PUNKTEVERTEILUNG:

- Wer auf eine Darstellerin zeigt, die auch auf sich selbst zeigt, erhält dafür **3 Pluspunkte**.
- Wer auf eine Darstellerin zeigt, die nicht auf sich selbst zeigt, bekommt **1 Minuspunkt**.
- Eine Spielerin, die selbst den gesuchten Rang hat und also auf sich selbst zeigt, erhält **3 Pluspunkte**, wenn mindestens eine andere Spielerin auf sie gezeigt hat, sonst erhält sie **1 Minuspunkt**.
- Für Hände, die in die Luft zeigen, gibt es weder positive noch negative Punkte.

Jede Spielerin markiert die gewonnenen Punkte auf der Punkteleiste auf ihrem Schild, indem sie die **Büroklammer** entsprechend **verschiebt**.

WICHTIG: Hat eine Spielerin 0 Punkte, bekommt sie solange nur Pluspunkte, bis sie nach einer Runde **wieder mehr als 0 Punkte** hat.

SPIELLENDE

Hat jetzt jemand **16 oder mehr Punkte** erreicht, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat. Bei Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand beteiligten Spielerinnen. Spielt Freeze einfach noch mal, um die wirkliche Siegerin zu bestimmen!



PHASE 4: AUF ZUR NÄCHSTEN RUNDE

Nach jeder Runde gehen jeweils 3 der 4 Spielerinnen von der Bühne. Danach werden 3 Spielerinnen aus dem Saal zu Darstellerinnen.



Mischt die Spielerkarten der drei Darstellerinnen, die auf der Bühne am weitesten rechts liegen, verdeckt, und legt sie dann offen rechts an die Reihe der Zuschauerinnen im Saal an.



Legt die ersten drei Spielerkarten im Saal links an die Karte an, die auf der Bühne verblieben ist. Die Karte, die im Saal ganz links lag, liegt jetzt auf der Bühne ebenfalls ganz links.



Rückt die Spielerkarten der Zuschauerinnen nach links, so dass sie wieder mittig unter der Saalkarte liegen. Rückt die Karten der Darstellerinnen nach rechts, so dass sie wieder mittig über der Bühnenkarte liegen.



Weiter geht's mit der nächsten Runde und **PHASE 1: VOR DER SZENE ...** (siehe Seite 5).

MÖGLICHE KOMBINATION DER RÄNGE AUF DER BÜHNE

Offene Rangkarte



Kombinationen der Ränge auf der Bühne

↓	↓	↓	↓
1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4
2 2 3 4	1 1 3 4	1 1 2 4	1 1 2 3
2 3 3 4	1 3 3 4	1 2 2 4	1 2 2 3
2 3 4 4	1 3 4 4	1 2 4 4	1 2 3 3

DANKE

AutorInnen und Verlag danken den ÜbersetzerInnen, KorrekturleserInnen sowie allen HelferInnen beim Konfektionieren des Spiels.

Hans-Peter Stoll dankt seiner Impro-Theater-Gruppe Improtöre für viel Spaß und Inspiration.

Andrea Meyer dankt ihrer Lebenspartnerin Karin Jeschke für die Unterstützung und Christophe Hermier für eine wichtige Inspiration.





DIE AUTORINNEN

Hans-Peter Stoll (rechts) kommt aus Lampertheim in Deutschland. Er ist Berater, Trainer und Inhaber von Stoll Training & Consulting. Freeze ist sein zweites veröffentlichtes Spiel.

Andrea Meyer (links) lebt in Berlin in Deutschland. Sie ist hauptberuflich im Umweltministerium tätig. Sie ist Inhaberin von BeWitched-Spiele und hat seit 1998 12 Spiele im eigenen Verlag veröffentlicht.

THE AUTHORS

Hans-Peter Stoll (right) lives in Lampertheim in Germany. He is coach, trainer and owner of Stoll Training & Consulting. Freeze is his second game published.

Andrea Meyer (left) lives in Berlin in Germany. Her main job is in the environment ministry. She is the owner of BeWitched-Spiele and has published 12 games since 1998.

LES AUTEURS

Hans-Peter Stoll (à droite) vit à Lampertheim en Allemagne. Il est conseiller, entraîneur et propriétaire de Stoll Training & Consulting. Freeze est son deuxième jeu publié.

Andrea Meyer (à gauche) vit à Berlin en Allemagne. Elle travaille au ministère de l'Environnement. Elle est la propriétaire de BeWitched-Spiele et a publié 12 jeux depuis 1998.