

GEISTES BLITZ 2.0



Das zweite
blitzschnelle
Reaktionsspiel für 2 bis 8
aufgeweckte Geister ab 8 Jahren
von Jacques Zeimet

Geistesblitz 2.0 ist als eigenständiges Spiel ohne **Geistesblitz** spielbar. **Kombiniert** mit **Geistesblitz** entsteht erweitertes Spielvergnügen nicht nur für Könner. Die Regeln dazu findet ihr auf Seite 5 („**Geistesblitz** trifft **Geistesblitz 2.0**“). Viel Spaß!

Spielmaterial

60 Karten, 5 Figuren



Geistin



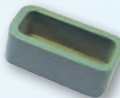
Handtuch



Frosch



Bürste



Wanne



Karten

Spielvorbereitung

Die 5 Figuren stellt ihr kreisförmig in die Mitte des Tisches. Mischt die Karten und bildet einen verdeckten Kartenstapel.

Grundregel: Schnapp dir die Figur!

Spielverlauf

Wer zuletzt ein Bad genommen hat, deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Nun versucht ihr blitzschnell mit **einer Hand** die Figur zu schnappen, die auf der Karte **farblich richtig** abgebildet ist, z.B. die blaue Bürste oder das rote Handtuch.



Und wenn die Karte keine Figur in ihrer Originalfarbe zeigt? Dann schnappt ihr die Figur, die **nicht abgebildet** ist und deren **Originalfarbe** auf der Karte nicht zu sehen ist.



Beispiel: Weil weder der FROSCH, noch seine Originalfarbe (grün) auf der Karte zu sehen sind, müsst ihr den FROSCH schnappen.

Wer korrekt schnappt, legt die aufgedeckte Karte als Belohnung vor sich ab. Alle Figuren werden zurück in die Tischmitte gestellt. Dann deckt ein beliebiger Spieler die nächste Karte (für alle gleichzeitig sichtbar) auf usw.

Spritzige Zusatzregeln für Fortgeschrittene:

Variante 1: Der sprechende Frosch! Ist ein Frosch auf der (aufgedeckten) Karte zu sehen, wird die gesuchte Figur **nicht** mehr **geschnappt**, sondern **gerufen**.



Variante 2: Der Frosch spricht zwei Sprachen!

- Ist die gesuchte Figur in **Originalfarbe** abgebildet, wird in einer **fremden Sprache** gerufen.
- Ist **keine der beiden Figuren in ihrer Originalfarbe zu sehen**, wird die gesuchte Figur **weiterhin auf Deutsch** gerufen.

ghostess



In welcher Fremdsprache ihr rufen wollt, vereinbart ihr vor dem Spiel. Eine Liste mit englischen, französischen und italienischen Ausdrücken findet ihr beispielhaft auf der letzten Seite der Spielregel.

Variante 3: Wer hat sich mit dem Handtuch abgetrocknet?

Ist ein Handtuch auf der Karte zu sehen, sucht ihr **die Figur in der Farbe des Handtuchs**. (Ist ein Frosch mit dabei, ruft ihr, ansonsten schnappt ihr die Figur.)



Beispiele für das Spiel mit ALLEN Varianten:

Bürste

Beispiel: Wer zuerst „Bürste“ ruft, bekommt die Karte (Handtuch + Frosch)



towel

Beispiel: Wer zuerst „towel“ ruft, bekommt die Karte. (Handtuch in Originalfarbe + Frosch)



Achtung! Jeder von euch hat immer nur **einen Versuch**. Wer ...

- ruft, obwohl geschnappt werden muss... oder
- schnappt, obwohl gerufen werden muss... oder
- eine **falsche Figur** schnappt oder falsch ruft... oder
- eine Figur schnappt **und** eine Figur ruft...
... gibt eine gewonnene Karte ab (sofern er eine hat).

Diese Karte(n) bekommt der Spieler zusätzlich, der korrekt geschnappt oder gerufen hat.

Haben alle Spieler Fehler gemacht, bekommt **niemand** Karten. Die abgegebenen Karten bilden mit der aufgedeckten Karte zusammen einen „Jackpot“ auf dem Tisch. Die nächste Karte wird aufgedeckt. Wer nun zuerst korrekt schnappt oder ruft, **erhält die aufgedeckte Karte und die Karten des Jackpots.**

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira

© 2012 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D – 90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.-Nr: 60 110 5019



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



Achtung!
Nur mit
Geistesblitz
spielbar.



Spielvorbereitung

Die Spielfiguren aus dem Spiel **Geistesblitz** bilden den „Burgkeller“. Die Spielfiguren aus dem Spiel **Geistesblitz 2.0** bilden das „Badezimmer“. Stellt die jeweils 5 Figuren getrennt in zwei Kreisen nebeneinander in der Tischmitte auf. Nehmt für eine Partie von normaler Dauer jeweils etwa die Hälfte beider Kartenstapel aus **Geistesblitz** und **Geistesblitz 2.0** und mischt sie gut zusammen. Dann bildet ihr daraus einen verdeckten Kartenstapel.

Spielverlauf

Eine Karte wird aufgedeckt und in die Mitte zwischen die beiden Figurenkreise gelegt. Es gelten grundsätzlich alle Regeln der beiden Spiele. Erscheint eine Karte mit Figuren des „Burgkellers“, wird dort nach einer Figur gesucht. Erscheint eine Karte mit Figuren des „Badezimmers“, wird im „Badezimmer“ gespielt.

Die Karte zeigt ...

- Figur in Originalfarbe
- Keine Figur in Originalfarbe

- Buch oder Frosch
- Frosch und Originalfarbe

- Handtuch

gesucht wird ...

- Diese Figur wird gesucht
- Figur wird gesucht, die weder in Form noch Farbe abgebildet ist
- Figur muss gerufen werden
- Figur muss in Fremdsprache gerufen werden
- Figur in Farbe des Handtuchs wird gesucht

Beim Kombinationsspiel kommt noch eine neue Regel dazu:

Sprung ins andere Zimmer

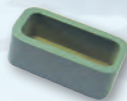
Zeigt die Karte eine **Figur in ihrer Originalfarbe**, wird **nicht** diese Figur gesucht, sondern die **gleichfarbige Figur des anderen Zimmers**.

Beispiel: Wer zuerst „book“ ruft (wenn Englisch als Fremdsprache gewählt wurde), bekommt die Karte. (Frosch: rufen, Originalfarbe Bürste: Fremdsprache und Sprung ins andere Zimmer = „book“)

book



Soll die **Maus** auf Englisch gerufen werden, so wird **„rat“** statt „mouse“ gerufen, damit der sprachliche Unterschied zum deutschen Wort deutlich wird.



Frosch

Handtuch

Geistin

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasma

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)

GEISTESBLITZ 2.0



The second
fast-as-lightning game
for 2 to 8 bright minds,
8 years and up,
by Jacques Zeimet

Geistesblitz 2.0 is a completely independent game, playable without **Geistesblitz**. **Geistesblitz 2.0**, however, can be combined with **Geistesblitz**. This makes for expanded playing fun, not only for connoisseurs. You find the rules for this combined game on page 12 („**Geistesblitz** meets **Geistesblitz 2.0**“). Have fun with it – and stay clean!

Game Materials

60 cards, 5 items



ghostess



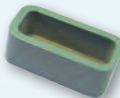
towel



frog



brush



tub



cards

Set-up

Place the 5 items in a circle in the middle of the table. Shuffle the cards well and form a face-down card pile.

Basic rules: Grab the item!

Course of the Game

The player who was the last to take a bath turns over the top card in such a way that all players can see it at the same time. Now, using **one hand**, you try – as fast as lightning – to grab the desired item that is depicted on the card in the **original color**, e.g., the blue brush or the red towel.

And if there is no item depicted in its original color? In this case, you grab the item that is **not depicted** and whose **color** is **not** shown on the card.

Example: This card shows a gray GHOSTESS and a red BRUSH. But there is no gray ghostess and no red brush. Therefore, you have to grab the (green) frog, because neither the FROG nor the color GREEN can be seen on the card.



If you grab the right item, you lay down the turned-over card in front of you as a reward. Grabbed items are put back in the middle of the table. Then one of the players turns over the next card (visible to all at the same time), etc.

Additional rules for advanced players:

a) The talking frog!

If the (turned-over) card shows a frog, players **do not grab** the desired item but **shout out** its name.



b) The frog speaks two languages!

- If the frog or the other item on the card is depicted **in its original color**, you shout out the desired item **in a foreign language**.
- If **neither of the two figures is shown in its original color**, you go on shouting out the name of the desired item **in English**.

Geistin



Before you start playing, you agree on the foreign language in which you will shout out. Below you find a list of the items in French, German and Italian. Of course, you can choose any foreign language you want.

c) What has been dried off by the towel?

If the card shows a towel, the following applies:

Whenever a towel is depicted on the turned-over card, you look for **the item in the color of the towel**.

If a frog is involved, you shout out; otherwise, you grab the item.



Examples for playing with all additional rules:

brush



Example: Whoever is the first to shout out "brush" gets the card (towel + frog).

Handtuch



Example: Whoever is the first to shout out "Handtuch" gets the card (towel in original color + frog).

Note! Each player has only **one attempt**. If a player ...

- shouts out, although he should have grabbed, ... or
- grabs, though he should have shouted out, ... or
- grabs an **incorrect item** or shouts out incorrectly, ... or
- grabs an item **and** shouts out an item ...
... he gives up one of his cards (provided he has one).

The player who has grabbed or shouted out the right item gets this card (or these cards) in addition.

If all players are wrong, nobody gets cards. The cards given up, along with the turned-over card, form a „jackpot“ on the table. The next card is revealed. Whoever is the first to grab or shout out the right item now gets the turned-over card plus the cards from the jackpot.

End of the game

The game ends when the card pile has been used up. The player with the most cards wins.

Author: Jacques Zeimet

Illustration: Gabriela Silveira

Translation: Sybille & Bruce Whitehill

Art.-Nr: 60 110 5019

© 2012 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D – 90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



Note:
playable only
with
Geistesblitz!



Set-up

The items from the **Geistesblitz** game form the "castle cellar". The items from the **Geistesblitz 2.0** game form the "bathroom." Separate the two sets of 5 items and put each into two different circles next to each other in the middle of the table. For a game of normal duration, take approximately half of the card piles from **Geistesblitz** and **Geistesblitz 2.0** and mix them together well. Then form a face-down card pile.

Course of the Game

Reveal one card and place it in the middle between the two circles of items. Basically, all rules of the two games apply. When a card with items of the "castle cellar" comes up, that's where you look for an item. When a card with items in the bathroom appears, you play in the "bathroom."

The card shows ...

- item in original color
- no item in matching color

- book and frog
- frog and matching color

- towel

look for and...

- grab this item
- grab the item that is not depicted and whose color is not depicted
- shout out the item
- shout out the item name in a foreign language
- grab the item in the color of the towel

There is a new rule in the combined game:

Jumping into the other room

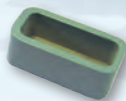
If the card shows an **item in its original color**, you do **not** look for this item but for the **same color item in the other room**.

Example: If German has been chosen as the foreign language, the first player to shout "Buch" gets the card. (Frog, original color brush: foreign language and jump into the other room = shout "Buch")

Buch



If the **mouse** is shouted out in German, you have to shout out "**Ratte**" (instead of "Maus") so that the difference between the words in the two languages is clear.



Frosch

Handtuch

Geistin

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasma

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)

GEISTES BLITZ 2.0



Le deuxième
jeu de réflexes
pour 2 à 8 fantômes vifs
d'esprit à partir de 8 ans,
de Jacques Zeimet

Geistesblitz 2.0 est un jeu complet qui peut être joué sans **Geistesblitz**. Il est cependant possible de combiner les deux pour multiplier les plaisirs même pour ceux qui n'ont jamais testé ces jeux. Vous trouverez ces règles page 19 (« **Geistesblitz rencontre Geistesblitz 2.0** »). Amusez-vous bien et pensez à rester bien correct !

Contenu

60 cartes, 5 pions



fantôme



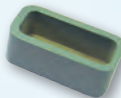
serviette



grenouille



brosse



baignoire



cartes

Préparation

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pile, face cachée.

Règles de base

Deroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir pris un bain retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous la découvrent en même temps. Chacun essaye alors d'attraper le plus vite possible, à **une seule main**, le pion de la même couleur représenté sur la carte, par exemple, la brosse bleue ou la serviette rouge.

Et si aucun pion représenté sur la carte n'est de la bonne couleur ? Les joueurs doivent alors attraper le seul pion dont **ni le dessin, ni la couleur d'origine** ne sont représentés sur la carte.

Exemple : Les joueurs doivent attraper la grenouille (verte), car ni la GRENOUILLE, ni la couleur VERTE ne sont représentées sur la carte.

Le joueur qui a attrapé le bon pion pose la carte devant lui en récompense et retourne la carte suivante de la pile. Il remet le pion qu'il a attrapé au milieu de la table. Puis l'un des joueurs retourne la carte suivante (de manière à ce que tous la découvrent en même temps)..

Règles supplémentaires

a) La grenouille qui parle !

Si une grenouille apparaît sur la carte (retournée), les joueurs **ne doivent plus attraper** mais **crier** le nom du pion.

baignoire



b) La grenouille bilingue !

- Si la grenouille ou l'autre pion représenté sur la carte (retournée) est de la **bonne couleur**, son nom doit être crié dans une **langue étrangère**.
- Si **aucun des deux pions illustrés n'apparaît dans sa couleur d'origine**, le pion cherché **continue d'être crié en français**.

ghostess



Les joueurs décident en début de partie s'ils choisissent d'utiliser l'anglais ou une autre langue étrangère. Ci-dessous se trouve la liste des termes en anglais, italien et allemand.

c) Qui s'est essuyé avec la serviette ?

Si une serviette apparaît sur la carte, les règles sont les suivantes : **À chaque fois** qu'une serviette apparaît sur la carte retournée, les joueurs cherchent **le pion de la même couleur que la serviette**. Si elle est accompagnée d'une grenouille, il faut crier ; sinon, il faut attraper le bon pion.



Exemples incluant toutes les règles supplémentaires en même temps :

brosse

Exemple : Le premier qui crie « Brosse » gagne la carte (serviette + grenouille).



towel

Exemple : Le premier qui crie « Towel » gagne la carte (serviette de la bonne couleur + grenouille).



Attention ! Chacun des joueurs n'a droit qu'à **un seul essai**.
Celui qui ...

- crie au lieu d'attraper un pion ... ou
- attrape un pion au lieu de crier ... ou
- attrape ou crie le nom d'un **mauvais pion** ... ou
- crie **et** attrape un pion en même temps ...
... perd une des cartes qu'il a gagnées (s'il en a) et **la donne en plus au joueur qui a attrapé ou crié le nom du bon pion**.

Si tous les joueurs se sont trompés, personne ne gagne de carte. Les cartes rendues par chaque joueur forment alors, avec celle qui avait été retournée, un « jackpot » sur la table. La carte suivante est retournée. Au prochain tour, le premier joueur à attraper ou crier le bon pion **gagnera la carte retournée et toutes les cartes du jackpot**.

Fin de la partie

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

Auteur: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira
Traduction: Eric Bouret

Art.-Nr: 60 110 5019

© 2012 Zoch Verlag
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



Attention :
Jouable
uniquement avec
Geistesblitz !



Préparation du jeu

Les pions de **Geistesblitz** forment « la cave du château » ; les pions de **Geistesblitz 2.0** forment « la salle de bains ». Constituez deux cercles l'un à côté de l'autre au milieu de la table avec les deux groupes de 5 pions. Pour une durée normale de partie, garder environ la moitié des cartes de **Geistesblitz** et **Geistesblitz 2.0** et les mélanger ensemble. Les empiler ensuite, face cachée.

Déroulement de la partie

Retourner une carte et la placer entre les deux cercles de pions. Toutes les règles des deux jeux s'appliquent. S'il s'agit d'une carte avec les pions de la cave du château, il faut chercher le bon pion parmi eux ; s'il s'agit d'une carte avec les pions de la salle de bains, il faut jouer dans la « salle de bains ».

Si la carte indique ...

- un pion de la bonne couleur
- pas de pion de la bonne couleur
- livre ou grenouille
- grenouille et couleur d'origine

- serviette

il faut ...

- attraper ce pion.
- attraper le pion dont ni la couleur, ni la forme ne sont représentées.
- crier le nom du pion.
- crier le nom du pion en langue étrangère.
- attraper le pion de la couleur de la serviette.

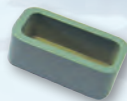
Une règle supplémentaire pour la combinaison des deux jeux :

Le saut dans la pièce voisine

Si la carte indique un **pion dans sa couleur d'origine**, il ne faut **pas** chercher ce pion, mais **celui de la même couleur dans l'autre pièce**.

*Exemple : Le premier qui crie « Book » *
gagne la carte. (grenouille : crier, brosse
dans sa couleur d'origine : langue
étrangère et saut dans la pièce voisine
= « Book »)
* si l'anglais a été choisi comme langue
étrangère.*





Frosch

Handtuch

Geistin

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantômesse

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasmina

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)

GEISTESBLITZ 2.0

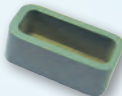


Il secondo gioco di rapidità per 2-8 giocatori dalle reazioni fulminee, a partire da 8 anni. Di Jacques Zeimet.

Geistesblitz 2.0 è un gioco completamente autonomo e può essere giocato anche senza **Geistesblitz**. Tuttavia è possibile giocare **Geistesblitz 2.0** in combinazione con **Geistesblitz**. Otterrete un gioco esteso adatto non solo agli intenditori. Troverete queste regole a pagina 26 (**Geistesblitz** combinato a **Geistesblitz 2.0**). Buon divertimento e mi raccomando: giocate pulito!

Materiale del gioco

- 60 carte, 5 figure



fantasma asciugamano

rana

spazzola

vasca

carte

Preparazione al gioco

Posate le 5 figure in cerchio al centro del tavolo. Mescolate bene le carte e posatele sul tavolo in un mazzo coperto.

Regole di base

Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo ha fatto il bagno gira la prima carta in modo tale che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Ora, veloci come il vento, cercate di acchiappare con la mano la figura richiesta, ma soltanto quando questa è rappresentata sulla carta con i colori giusti. Per esempio la spazzola blu o l'asciugamano rosso.

E se nessuna figura è rappresentata nel suo colore originale? In questo caso acchiappate la figura che **non è rappresentata** e il cui **colore originale non è presente** sulla carta.

Esempio: Questa carta rappresenta una FANTASMINA grigia ed una SPAZZOLA rossa. Però non esistono figure di fantasmi grigi e spazzole rosse. Per questo motivo dovete prendere la rana (verde), perché sulla carta non c'è né la RANA né il colore VERDE.

Il giocatore che acchiappa la figura giusta riceve in premio la carta che è stata girata. Posa questa davanti a sé. Le figure acchiappate vanno rimesse al centro del tavolo. In seguito un giocatore a scelta gira la prossima carta (ben visibile da tutti), ecc.

Regole aggiuntive per giocatori esperti:

a) La rana parlante

Se la carta (girata) rappresenta una rana, la figura cercata **non va presa ma chiamata**.

vasca



b) La rana parla due lingue

- Se la rana o l'altra figura sulla carta è rappresentata nel **colore originale**, la figura cercata va chiamata in una **lingua straniera**.
- Se **nessuna delle due figure** è rappresentata nel suo colore originale, la figura sarà **chiamata in italiano**.

ghostess



Prima di cominciare il gioco dovrete mettervi d'accordo se volete chiamare le figure in inglese o in un'altra lingua straniera. Sotto trovate una lista con parole inglesi, francesi e tedesche.

c) Chi ha usato l'asciugamano?

Se la carta rappresenta un asciugamano, valgono le seguenti regole: Quando la carta girata rappresenta un asciugamano, cercate la figura del colore dell'asciugamano. Se c'è anche una rana, chiamate la figura, altrimenti prendetela.



Esempi per chi gioca con tutte le regole aggiuntive:

spazzola

Esempio: riceve la carta chi per primo esclama SPAZZOLA (asciugamano + rana)



towel

Esempio: riceve la carta chi per primo esclama TOWEL (asciugamano nel colore originale + rana)



Attenzione:

Ognuno di voi ha a disposizione **un solo tentativo**. Se un giocatore ...

- chiama quando bisognerebbe prendere... oppure
- prende quando bisognerebbe chiamare... oppure
- prende o chiama una **figura sbagliata**... oppure
- prende e chiama una figura ...

... deve consegnare una carta vinta (se ne possiede). **Questa carta, o queste carte, vanno date al giocatore che ha preso o chiamato la figura correttamente.**

Se tutti i giocatori hanno fatto degli errori, nessuno riceve delle carte. Le carte consegnate, insieme alla carta girata, creano un "Jackpot" e vanno posate sul tavolo. A questo punto va girata la prossima carta. Il giocatore che ora acchiappa o chiama la figura giusta, **riceve la carta che è stata girata insieme a tutte le carte del Jackpot.**

Fine del gioco

Il gioco termina quando finisce il mazzo di carte. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte.

Autore: Jacques Zeimet

Illustrazione: Gabriela Silveira

Traduzione: Sara Pirovino

©2012 Zoch Verlag

Werkstraße 1

D – 90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

www.twitter.com/Zoch_Spiele

Art.-Nr: 60 110 5019



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



Attenzione:
questa parte
può solo essere
giocata insieme
a FANTASCATTI
(GEISTESBLITZ).



Preparazione al gioco

Le figure del gioco GEISTESBLITZ formano la "cantina del castello". Le figure del gioco GEISTESBLITZ 2.0 formano il "bagno". Con le figure dei due giochi create due cerchi distinti (ognuno composto dalle sue 5 figure). I due cerchi vanno disposti uno di fianco all'altro al centro del tavolo. Per una partita di durata media, prendete circa la metà delle carte di ogni mazzo di GEISTESBLITZ e GEISTESBLITZ 2.0 e mescolatele accuratamente. Queste formeranno il vostro mazzo coperto.

Svolgimento del gioco

Una carta va scoperta e posata al centro del tavolo, tra i due cerchi di figure. Di principio si gioca con le regole di entrambi i giochi. Se capita una carta con le figure della cantina del castello, bisognerà cercare una figura nella cantina. Se capita una carta con le figure del bagno, si giocherà nel "bagno".

La carta mostra ...

- Figura nel colore originale
- Nessuna figura nel colore originale
- Libro e rana
- Rana e colore originale

- Asciugamano

Va cercato ...

- Si cerca questa figura
- Si cerca una figura né della sua forma, né del suo colore
- La figura va chiamata
- La figura va chiamata in una lingua straniera
- Si cerca una figura del colore dell'asciugamano

Combinando i due giochi, va inclusa un'ulteriore regola:

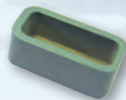
Il salto nell'altra stanza

Se la carta rappresenta **una figura nel suo colore originale, non bisogna cercare questa figura, ma la figura che nell'altra stanza ha lo stesso colore.**

Esempio: riceve la carta chi per primo esclama "Book". (Rana: chiamare, colore originale della spazzola: lingua straniera e salto nell'altra stanza = "Book")*

** Se è stato scelto l'inglese come lingua straniera.*





Frosch

Handtuch

Geist

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasmina

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)