



Contents:

- 6 Double-sided Wheels
- 100 Picture Cards
- Illustrated Rules



OBJECT OF THE GAME

Flip a picture card, race to spin the wheel, and look through the windows for the picture(s) matching the card!

Collect cards as points for every round you win.



SET UP

Players decide on which level they wish to play at (as a group):

LEVEL I is played with green cards.



LEVEL II is played with red cards.



LEVEL III is played with both green and red cards (half and half).

Each player takes a double-sided wheel.

Choose 18 cards, shuffle them, and place them in a pile in the middle of all players.



PLAYING THE GAME



GAME 1 - THE ORIGINALS

LEVEL I

(Played with green cards and the green side of the wheel)

1. Flip the top card of the pile and look at the picture.
2. Race to find the match in any of the 3 windows, by turning the wheel (in any direction).
3. The first player to spot the matching picture wins the flipped card as a point!
4. Flip the new top card of the pile and play again.
5. At the end of the pile, the player with the **most** cards wins the game.



LEVEL II

(Played with red cards and the red side of the wheel)

1. Flip the top card of the pile and look at the pair of pictures.
2. Race to find the pair of pictures in any of the 3 windows, by turning the wheel (in any direction).
Beware! The pair can be found in the same window, or simultaneously in two different windows!
3. The first player to spot the pair of pictures wins the flipped card as a point!
4. Flip the new top card of the pile and play again.
5. At the end of the pile, the player with the **most** cards wins the game.



LEVEL III

(played with both colors of cards and both sides of the wheel)

Level 3 plays like a combination of level 1 and level 2; play changes depending on the color of the card in play.

When a green card is in play, use the green side of the wheel and look for one picture. When a red card is in play, use the red side of the wheel and look for the pair of pictures.



GAME VARIATIONS



GAME 2 - LAST ONE STANDING

1. This variation is played with a pile of 18 cards at any of the 3 levels explained in game 1.
2. Players race to find the picture, or pairs of pictures, shown on the top card of the pile.
3. The last player to find the match gets the card in play.
4. At the end of the pile, the player with the fewest cards wins the game.

GAME 3 - OUT LOUD (3 OR MORE PLAYERS)

1. This variation can be played with either the green or the red side of the wheel.
2. One player acts as a leader for the round. The leader chooses one of the pictures that appears in one of the windows of the wheel, and describes the picture of his choosing, without naming it. The leader can add more details to his description if the other players have a hard time finding the exact match.
Example:

IT LIVES IN THE SNOW!



IT WEARS A HAT!

IT HAS A CARROT FOR A NOSE!

3. The other players race to find the picture described by the leader in any of the 3 windows of their wheels.
4. The first player to find a match wins a point and becomes the leader for the next round. (Cards may be used as points).
5. The first player to 5 points wins the game.



GAME 4 - IN LINE



1. This variation is played with a pile of 18 cards at any of the 3 levels explained in game 1.

2. 6 cards from the pile are lined up in the middle of the table.



3. At the same time, all players race to find the picture, or pairs of pictures, shown on the cards. Play always starts with the leftmost card.

4. As soon as a player finds the match, she or he wins the card and play moves immediately to the next card in line.

5. When all first 6 cards are won, the middle line is rebuilt with 6 new cards from the pile.

6. When all cards from the pile have been used, the player with the most cards wins the game.



GAME 5 - INITIALS (3 OR MORE PLAYERS)

1. This variation can be played with either the green or the red side of the wheel.

2. One player acts as a leader for the round. The leader chooses one of the pictures that appears in one of the windows of the wheel, and says the first letter of the word. Example:



3. The other players race to find a picture starting with the same first letter. It does not have to be the picture the leader chose.

4. The first player to find a match wins a point and becomes the leader for the next round. (Cards may be used as points).

5. The first player to 5 points wins the game.



GAME 6 - RHYMES (3 OR MORE PLAYERS)

1. This variation can be played with either the green or the red side of the wheel.

2. One player acts as a leader for the round. The leader chooses one of the pictures that appears in one of the windows of the wheel, and says a word that rhymes with the picture of his choosing. Example:



3. The other players race to find a picture that rhymes with that word. It does not have to be the picture the leader chose.

4. The first player to find a match wins a point and becomes the leader for the next round. (Cards may be used as points).

5. The first player to 5 points wins the game.



Contenu :

- 6 Roues à fenêtres
- 100 Cartes de jeu représentant des images
- Règles illustrées



BUT DU JEU

Soyez le plus rapide à faire tourner la roue pour rechercher dans ses fenêtres les images demandées par les cartes.

Chaque image retrouvée, chaque carte gagnée vous rapprochera de la victoire.



MISE EN PLACE

Avant toute chose, les joueurs décident ensemble à quel niveau de jeu ils veulent jouer. Il y a trois niveaux :

NIVEAU I : on ne joue qu'avec les cartes vertes.

NIVEAU II : on ne joue qu'avec les cartes rouges.

NIVEAU III : on joue avec les cartes vertes et rouges (moitié/moitié).

Chaque joueur prend une roue à fenêtres.

Choisissez 18 cartes, correspondant au niveau de jeu, mélangez-les et placez-les en pile au milieu des joueurs.



LES JEUX



JEU 1 : L'ORIGINAL

NIVEAU I

(Joué avec les cartes vertes et le côté vert de la roue à fenêtres)

1. Retournez la première carte de la pile et regardez l'image.
2. Soyez le plus rapide à retrouver cette image dans une des fenêtres de la roue.
3. Le premier joueur qui trouve l'image gagne la carte retournée !
4. Retournez une nouvelle carte et continuez la partie.
5. Quand la pile est terminée, le joueur avec **le plus** de cartes gagne la partie.



NIVEAU II

(Joué avec les cartes rouges et le côté rouge de la roue à fenêtres)

1. Retournez la première carte de la pile et regardez la paire d'images.
2. Soyez le plus rapide à retrouver ces images dans n'importe lesquelles des fenêtres de la roue.

Attention : La paire peut être trouvée dans la même fenêtre ou dans deux fenêtres différentes !

3. Le premier joueur qui trouve la paire d'images gagne la carte retournée !
4. Retournez une nouvelle carte et continuez la partie.
5. Quand la pile est terminée, le joueur avec **le plus** de cartes gagne la partie.



NIVEAU III

(Joué avec les cartes vertes et rouges et les deux côtés de la roue à fenêtres)

Le Niveau 3 se joue comme une combinaison du niveau 1 et du niveau 2. Le jeu change dépendamment de la couleur de la carte en jeu.

Quand une carte verte est en jeu, utilisez le côté vert de la roue pour rechercher l'image demandée.
Quand une carte rouge est en jeu, utilisez le côté rouge de la roue pour rechercher la paire d'images demandées.



VARIANTES DE JEU



JEU 2 - LE MOINS, LE MIEUX

1. Cette variante est jouée avec une pile de 18 cartes et à n'importe lequel des 3 niveaux expliqués pour le Jeu 1.
2. Faites la course pour retrouver l'image ou la paire d'images demandées par la carte retournée.
3. Le dernier joueur qui trouve la solution reçoit la carte retournée.
4. Quand la pile est terminée, le joueur avec le moins de cartes gagne la partie.

JEU 3 - JE VOIS, TU CHERCHES (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert soit avec le côté rouge de la roue à fenêtres.
2. À tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres. Il va décrire l'image sans la nommer. Le leader peut donner plus de détails si les autres joueurs ont du mal à trouver l'image qui est décrite.

Exemple:



3. Soyez le plus rapide à trouver une image décrite dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue.
4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.
5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.



JEU 4 - EN LIGNE

1. Cette variante est jouée avec une pile de 18 cartes et à n'importe lequel des 3 niveaux expliqués pour le Jeu 1.

2. 6 cartes de la pile sont alignées au milieu de la table.



3. Soyez le plus rapide à retrouver l'image ou la paire d'images demandées par ces cartes. Les joueurs commencent toujours par la carte située la plus à gauche dans l'alignement.

4. Dès qu'un joueur trouve l'image ou la paire d'images demandées, il gagne la carte, et jeu passe immédiatement à la carte suivante.

5. Quand les 6 premières cartes ont été gagnées, l'alignement est reconstitué avec 6 nouvelles cartes de la pile.

6. Quand la pile est terminée, le joueur avec le plus de cartes gagne la partie.



JEU 5 - LA PREMIÈRE LETTRE EST... (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert soit avec le côté rouge de la roue à fenêtres.

2. A tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres et donner la première lettre du mot correspondant.

Exemple:



JE VOIS QUELQUE
CHOSE COMMENÇANT
PAR LA LETTRE "P"



JE VOIS QUELQUE
CHOSE COMMENÇANT
PAR LA LETTRE "V"

3. Soyez le plus rapide à trouver une image qui commence par la même lettre dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue. Cela ne doit pas être nécessairement la même image que celle choisie par le leader.

4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.

5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.



JEU 6 - CHOSE RIME AVEC ROSE (DE 3 À 6 JOUEURS)

1. Cette variante peut être jouée soit avec le côté vert ou le côté rouge de la roue à fenêtres.

2. A tour de rôle, un joueur représente le leader. Il va choisir une image apparaissant dans une des fenêtres et donner un mot qui rime avec cette image.

Exemple:



JE VOIS UNE ICÔNE
QUI RIME AVEC
"MAISON"



JE VOIS UNE ICÔNE
QUI RIME AVEC
"TETÂRD"

3. Soyez le plus rapide à trouver une image qui rime dans n'importe laquelle des 3 fenêtres de la roue. Cela ne doit pas être nécessairement la même image que celle choisie par le leader.

4. Le premier joueur qui trouve une solution gagne une carte qui compte pour un point et devient le leader pour le tour suivant.

5. Le premier joueur qui totalise 5 points gagne la partie.



Inhalt:

- 6 Drehscheiben
- 100 Bildkarten
- 1 Spielregel



SPIELZIEL

Dreh am schnellsten durch und finde als Erster die gesuchten Bildmotive auf deiner Drehscheibe!
Jedes gefundene Bildmotiv und jede erhaltene Bildkarte bringt dich dem Spielsieg einen Tick näher.



SPIELVORBEREITUNG

Zu Beginn wählen die Spieler gemeinsam, welche Spielstufe sie spielen möchten.

STUFE I : Spiel mit den grünen Bildkarten.



STUFE II : Spiel mit den roten Bildkarten.



STUFE III : Spiel jeweils zur Hälfte mit den grünen und den roten Bildkarten.



Jeder Spieler erhält eine Drehscheibe.
18 Bildkarten werden entsprechend der gewählten Spielstufe gemischt und bilden einen verdeckten Stapel in der Tischmitte.



DIE SPIELE



SPIEL 1: DAS ORIGINAL

STUFE I

(mit grünen Bildkarten und grüner Drehscheibenseite)

1. Die oberste Bildkarte des Stapels wird aufgedeckt und das Bildmotiv betrachtet.
2. Alle Spieler suchen schnellstmöglich das Bild auf ihrer Drehscheibe.
3. Der schnellste Spieler erhält die Bildkarte.
4. Eine neue Bildkarte wird aufgedeckt und wie unter 1.-3. verfahren.
5. Ist der Stapel aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit den **meisten** gewonnenen Bildkarten.



STUFE II

(mit roten Bildkarten und roter Drehscheibenseite)

1. Die oberste Bildkarte des Stapels wird aufgedeckt und das Bildmotivpaar betrachtet.
2. Alle Spieler suchen schnellstmöglich die beiden Bilder in den Fenstern ihrer Drehscheibe.

Hinweis: Das Bildmotivpaar kann sich in 1 oder 2 verschiedenen Fenstern befinden.

3. Der schnellste Spieler erhält die Bildkarte.
4. Eine neue Bildkarte wird aufgedeckt und wie unter 1.-3. verfahren.
5. Ist der Stapel aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit den meisten erspielten Bildkarten.



STUFE III

(mit grünen und roten Bildkarten sowie beiden Drehscheibenseiten)

Spielstufe 3 wird je nach aktiver Bildkartenfarbe gemäß den Regeln der Stufe 1 oder 2 gespielt:

Ist eine grüne Bildkarte aktiv, suchen die Spieler das Bild auf ihrer grünen Drehscheibenseite, ist eine rote Bildkarte aktiv, suchen die Spieler das Bildmotivpaar auf ihrer roten Drehscheibenseite.



SPIELVARIANTEN



SPIEL 2: JE WENIGER, DESTO BESSER

1. Gespielt wird wie in der Spielvorbereitung beschrieben auf Stufe 1, 2 oder 3 mit 18 Bildkarten.
2. Alle Spieler suchen schnellstmöglich das Bild oder die beiden Bilder in den Fenstern ihrer Drehscheibe.
3. Der langsamste Spieler erhält die Bildkarte.
4. Ist der Stapel aufgebraucht, gewinnt der Spieler mit den **wenigsten** ergatterten Bildkarten.

SPIEL 3: ICH SEHE WAS, WAS IHR NICHT SEHT (FÜR 3-6 SPIELER)

1. Alle Spieler spielen mit der gleichen Seite ihrer Drehscheibe.
2. Ein beliebiger Spieler wird Spielleiter der Runde. Er sucht 1 Bildmotiv aus 1 seiner Drehscheibenfenster und beschreibt es, ohne den Namen des Motivs zu nennen. Finden die Spieler keine richtige Lösung, darf der Spielleiter seine Bildbeschreibung präzisieren.

Beispiel:

ES LEBT IM
SCHNEE!



ES TRÄGT
EINEN HUT!

SEINE NASE
IST EINE
KAROTTE!

3. Alle Spieler suchen schnellstmöglich das beschriebene Bild in irgendeinem der 3 Fenster ihrer Drehscheibe.
4. Der schnellste Spieler, der die gesuchte Lösung auf seiner Drehscheibe vorzeigt, erhält die Bildkarte und wird neuer Spielleiter.
5. Wer zuerst seine 5. Bildkarte erhält, gewinnt das Spiel.



SPIEL 4: IMMER DER REIHE NACH!

1. Gespielt wird wie in der Spielvorbereitung beschrieben auf Stufe 1, 2 oder 3 mit 18 Bildkarten.

2. Die obersten 6 Bildkarten werden in einer Reihe in der Tischmitte aufgedeckt.



3. Die Spieler beginnen ihre Suche auf der neben dem Stapel befindlichen Bildkarte der Reihe. Alle Spieler suchen schnellstmöglich das Bild oder die beiden Bilder in den Fenstern ihrer Drehscheibe.

4. Der schnellste Spieler erhält die Bildkarte und das Spiel wird sofort mit der darauffolgenden Karte fortgesetzt.

5. Sobald die 6 ausliegenden Bildkarten durchgespielt sind, wird die Auslage wie unter Punkt 2 beschrieben erneuert.

6. Wurden alle Bildkarten des Stapels durchgespielt, gewinnt der Spieler mit den me-
ergatteten Karten.



SPIEL 5: WER A SAGT, ... (FÜR 3-6 SPIELER)

1. Diese Variante kann entweder mit der grünen oder der roten Drehscheibenseite gespielt werden.

2. Ein beliebiger Spieler wird Spielleiter der Runde.

Er wählt ein Bildmotiv aus, das in einem der Fenster seiner Drehscheibe sichtbar ist und nennt dessen Anfangsbuchstaben.

Beispiel:



**ICH SEHE ETWAS,
DAS MIT DEM
BUCHSTABEN "S"
BEGINNT.**



**MEIN
BILDMOTIV
BEGINNT MIT DEM
BUCHSTABEN "A"**

3. Finde als Erster in irgendeinem deiner 3 Drehscheibenfenster ein Bild mit demselben Anfangsbuchstaben.

Dabei handelt es sich allerdings nicht unbedingt um das Bildmotiv des Spielleiters.

4. Wer zuerst die richtige Lösung herausfindet, gewinnt 1 beliebige Bildkarte des Stapels als Punkt und wird Spielleiter der Folgerunde.

5. Wer zuerst 5 Bildkarten ergattert, gewinnt das Spiel.



SPIEL 6 - REIME (FÜR 3-6 SPIELER)

1. Diese Variante kann entweder mit der grünen oder der roten Drehscheibenseite gespielt werden.

2. Ein beliebiger Spieler wird Spielleiter der Runde.

Er wählt ein Bildmotiv aus, das in einem der Fenster seiner Drehscheibe sichtbar ist und nennt einen Begriff, der sich darauf reimt.

Beispiel:



**ICH SEHE ETWAS,
DAS SICH AUF
"TISCH" REIMT**



**MEIN BILDMOTIV
REIMT SICH AUF
"ZIGARRE"**

3. Finde als Erster in irgendeinem deiner 3 Drehscheibenfenster ein Bild, dessen Name sich auf den Begriff des Spielleiters reimt.

Dabei handelt es sich allerdings nicht unbedingt um das Bildmotiv des Spielleiters.

4. Wer zuerst die richtige Lösung herausfindet, gewinnt 1 beliebige Bildkarte des Stapels als Punkt und wird Spielleiter der Folgerunde.

5. Wer zuerst 5 Bildkarten ergattert, gewinnt das Spiel.



Contenuto:

- 6 ruote con finestre
- 100 carte con immagini
- Regolamento illustrato



SCOPO DEL GIOCO

Essere il più veloce nel far girare la ruota per trovare nelle sue finestre le immagini indicate dalle carte.

Ogni immagine trovata è una carta vinta; il vincitore sarà chi ne avrà di più.



PREPARAZIONE

Anzitutto i giocatori devono accordarsi a quale livello vorranno giocare. Ci sono tre livelli:

LIVELLO I si gioca soltanto con le carte verdi.



LIVELLO II si gioca soltanto con le carte rosse.



LIVELLO III si gioca con le carte rosse e verdi (50% di ciascun colore).



Ogni giocatore prende una ruota con finestre. Si scelgono 18 carte, in base al livello di gioco scelto, e si mischiano collocandone il mazzo al centro dei giocatori.



MODALITÀ DI GIOCO



GIOCO 1: L'ORIGINALE

LIVELLO I

(Si gioca con le carte verdi e il lato verde della ruota con finestre)

1. Si scopre la prima carta del mazzo e si guarda l'immagine.
2. Si deve essere il più veloce nel rintracciare questa immagine in una delle finestre della ruota.
3. Chi trova per primo l'immagine, vince la carta.
4. Si scopre una nuova carta e si continua la partita.
5. Quando termina il mazzo, risulterà vincitore chi avrà il **maggior** numero di carte.



LIVELLO II

(Si gioca con le carte rosse e il lato rosso della ruota con finestre)

1. Si scopre la prima carta del mazzo e si guarda la coppia di immagini.
2. Si deve essere il più veloce nel rintracciare queste immagini in una qualunque delle finestre della ruota.

Attenzione: la coppia può essere rintracciata nella stessa finestra o in due finestre differenti!

3. Il primo giocatore che trova la coppia di immagini vince la carta in gioco.
4. Si scopre una nuova carta e si continua la partita.
5. Quando il mazzo finisce, sarà vincitore il giocatore con il **maggior** numero di carte.



LIVELLO III

(Si gioca con le carte verdi e rosse e con entrambi i lati della ruota con le finestre)

Il Livello 3 si gioca come una combinazione del Livello 1 e del Livello 2. La modalità di gioco cambia in funzione del colore della carta in gioco.

Quando in gioco c'è una carta verde, si utilizza il lato verde della ruota per ricercare l'immagine richiesta. Quando invece entra in gioco una carta rossa, si utilizza il lato rosso della ruota per ricercare la coppia di immagini richieste.



VARIANTI DEL GIOCO

GIOCO 2 - IL MENO, IL MEGLIO

1. Questa variante viene giocata con un mazzo di 18 carte e con qualunque dei 3 livelli illustrati per il Gioco 1.
2. Si dovrà essere il più rapido nel trovare l'immagine o la coppia di immagini richieste dalla carta scoperta.
3. L'ultimo giocatore che trova la soluzione riceve la carta in gioco.
4. Quando il mazzo è terminato, il giocatore con meno carte sarà il vincitore.

GIOCO 3 - IO VEDO, TU CERCHI (DA 3 A 6 GIOCATORI)

1. Questa variante può essere giocata sia con il lato verde che con quello rosso della ruota.
2. A turno ciascun giocatore diventa il leader. E' lui che sceglie un'immagine che compare in una delle finestre e la descrive senza nominarla. Può inoltre aggiungere altri particolari se gli altri giocatori fanno fatica a trovare l'immagine descritta.

Esempio:



3. Si deve essere il più rapido nell'individuare l'immagine descritta in una qualunque delle finestre della ruota.
4. Il primo che trova la soluzione vince la carta in gioco che vale un punto e poi diventa il leader nel turno successivo.
5. Il primo giocatore che totalizza 5 punti sarà il vincitore.



GIOCO 4 - IN LINEA!



1. Questa variante si gioca con 18 carte e a qualunque livello dei 3 previsti per il Gioco 1.

2. 6 carte del mazzo vengono allineate al centro del tavolo.



3. Si deve essere il più veloce nel trovare l'immagine o la coppia d'immagini richieste da queste carte. Si inizia dalla carta che sta più a sinistra nell'allineamento.

4. Quando un giocatore trova l'immagine o la coppia d'immagini richieste, vince la carta e si passa a scoprire una nuova.

5. terminate le prime 6 carte, si forma di nuovo l'allineamento con 6 nuove carte del mazzo.

6. Quando il mazzo finisce risulta vincitore il giocatore con il maggior numero di carte.



GIOCO 5 - LA PRIMA LETTERA È...(DA 3 A 6 GIOCATORI)

1. Questa variante può essere giocata sia con il lato verde che con quello rosso della ruota.

2. A turno uno dei giocatori rappresenta il leader; lui sceglie un'immagine che compare in una delle finestre e dice la prima lettera della parola corrispondente

Esempio:



VEDO UNA COSA
CHE COMINCIA CON
LA LETTERA "F"



VEDO QUALCOSA
CHE COMINCIA CON
LA LETTERA "A"

3. Si deve essere il più veloce nel trovare un'immagine che comincia con quella lettera in una qualunque delle finestre della ruota. L'immagine può non essere necessariamente quella scelta dal leader.

4. Chi per primo trova una soluzione vince la carta in gioco che vale un punto e poi diventa il leader per il turno successivo.

5. Il primo giocatore che totalizza 5 punti vince la partita.



GIOCO 6 - UNA RIMA BACIATA (DA 3 A 6 GIOCATORI)

1. Questa variante può essere giocata sia con il lato verde che con quello rosso della ruota.

2. A turno uno dei giocatori rappresenta il leader. Lui sceglie un'immagine che compare in una delle finestre e dice una parola che è in rima con quella immagine.

Esempio:



IO VEDO
UN'IMMAGINE CHE
FA RIMA CON
"MANDOLINO"



IO VEDO UN
IMMAGINE CHE FA
RIMA CON
"SCIMITARRA"

3. Si deve essere il più veloce nel trovare un'immagine il cui nome è in rima con una qualunque delle 3 finestre della ruota. L'immagine non dovrà essere obbligatoriamente quella scelta dal leader.

4. Il primo che trova una soluzione vince la carta in gioco che vale un punto e poi diventa il leader per il turno successivo.

5. Il primo giocatore che totalizza 5 punti sarà il vincitore.



Contenido:

- 6 ruedas de imágenes
- 100 cartas de imágenes
- Reglas de juego



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el primero en encontrar las ilustraciones mostradas en las cartas a través de las ventanas de tu rueda de imágenes.

Cada vez que un jugador encuentra una, gana la carta jugada. Quién tenga más al final de la partida será el ganador



PREPARACIÓN

Los jugadores deciden en qué nivel quieren jugar la partida:

NIVEL I: se juega con las cartas verdes



NIVEL II: se juega con las cartas rojas



NIVEL III: se juega con 9 cartas verdes y 9 cartas rojas.



Una vez decidido el nivel, se cogen las 18 cartas correspondientes, se mezclan y se dejan en una pila boca abajo al alcance de todos los jugadores. Cada jugador coge una rueda.



CÓMO JUGAR



JUEGO 1 - EL ORIGINAL

NIVEL I

(Se juega con las cartas verdes y la cara verde de la rueda de imágenes)

1. Se revela la primera carta de la pila y se mira la imagen.
2. Todos los jugadores intentan encontrar la imagen mostrada en una de las tres ventanas de su rueda haciéndola girar en cualquier dirección.
3. El primer jugador en encontrarla en cualquiera de las 3 ventanas de su rueda gana la carta como punto.
4. Se revela una nueva carta de la pila y se juega el siguiente turno.
5. Cuando se agotan las cartas de la pila, el jugador que haya conseguido **más** gana la partida.



NIVEL II

(Se juega con las cartas rojas y la cara roja de la rueda de imágenes)

1. Se revela la primera carta de la pila y se mira la pareja de imágenes.
2. Todos los jugadores intentan encontrar las imágenes mostradas en alguna de las tres ventanas de su rueda haciéndola girar en cualquier dirección.
- ¡Atención! La pareja de imágenes puede encontrarse en la una sola ventana o en dos ventanas diferentes.**
3. El primer jugador en encontrar las dos imágenes



en su rueda gana la carta como punto.

4. Se revela una nueva carta de la pila y se juega el siguiente turno.
5. Cuando se agotan las cartas de la pila, el jugador que haya conseguido **más** gana la partida.

NIVEL III

(Se juega con cartas de los dos colores y con las dos caras de la rueda)

En este nivel se juega como una combinación del nivel I y el II; el juego cambia dependiendo del color de la carta en juego.

Cuando está en juego una carta verde, se usa la cara verde de la rueda y se busca una sola imagen. Cuando está en juego una carta roja, se usa la cara roja de la rueda y se han de buscar las dos imágenes.

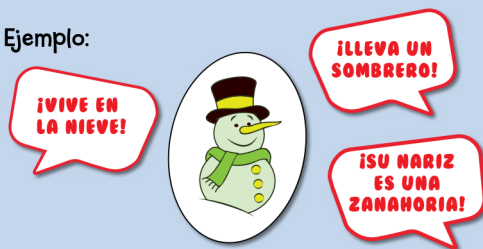


1. Esta variante se juega con 18 cartas y cualquiera de los niveles explicados para el juego 1.
2. Los jugadores compiten por encontrar la imagen o imágenes mostradas en la carta superior de la pila.
3. **El último jugador en encontrarlas, se queda la carta en juego.**
4. Cuando se acaban las cartas de la pila el jugador con **menos** cartas gana la partida.

JUEGO 3 - A VIVA VOZ (3 O MÁS JUGADORES)

1. Esta variante puede jugarse tanto con la cara verde de la rueda de imágenes como con la roja.
2. Un jugador actúa como líder en cada ronda. El líder escoge una de las imágenes que aparece en una de las ventanas de su rueda y la describe a los demás sin mostrarla ni decir su nombre. El líder puede ir añadiendo detalles si a los otros jugadores les cuesta adivinar y encontrar la imagen escogida.

Ejemplo:



3. El resto de jugadores intentan ser los primeros en encontrar la imagen descrita por el líder en cualquiera de las 3 ventanas de sus ruedas.
4. El primer jugador en encontrar la imagen descrita por el líder gana un punto y será el líder en la próxima ronda (las cartas pueden ser usadas como puntos).
5. El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.



1. Esta variante se juega con 18 cartas y las reglas de cualquiera de los tres niveles de juego explicados en el juego 1.

2. Se alinean 6 cartas en el centro de la mesa.



3. Todos los jugadores compiten por encontrar la imagen o imágenes de la carta que se encuentra más a la izquierda.

4. Tan pronto como un jugador encuentra la imagen, gana la carta y se sigue jugando con la siguiente de la línea.

5. Cuando las 6 cartas han sido ganadas, se construye otra línea con 6 nuevas cartas de la pila.

6. Después de jugarse todas las cartas de la pila, el jugador que haya conseguido más cartas será el ganador de la partida.



JUEGO 5 - INICIALES (3 O MÁS JUGADORES)

1. Esta variante puede jugarse tanto con la cara verde de la rueda de imágenes como con la roja.
2. Un jugador hace de líder en cada ronda. El líder escoge una de las imágenes que aparece en una de las ventanas de su rueda y dice la primera letra de su nombre.

Por ejemplo:



VEO ALGO
QUE EMPIEZA POR
LA LETRA "M"



VEO ALGO QUE
EMPIEZA POR LA
LETRA "C"

3. El resto de jugadores intentan ser los primeros en encontrar una imagen cuyo nombre empiece por la letra dicha. No es obligatorio que sea la misma imagen que la escogida por el líder.

4. El primer jugador en encontrar una imagen cuyo nombre empiece por la letra dicha por el líder gana un punto y será el líder en la próxima ronda (las cartas pueden ser usadas como puntos).

5. El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.



JUEGO 6 - RIMAS (3 O MÁS JUGADORES)

1. Esta variante puede jugarse tanto con la cara verde de la rueda de imágenes como con la roja.
2. Un jugador actúa como líder en cada ronda. El líder escoge una de las imágenes que aparece en una de las ventanas de su rueda y dice una palabra que rime con su nombre.

Por ejemplo:



VEO ALGO QUE
RIMA CON "NUEZ"



VEO ALGO QUE
RIMA CON
"CIGARRA"

3. El resto de jugadores intentan ser los primeros en encontrar una imagen cuyo nombre rime con la palabra dicha. No es obligatorio que sea la misma imagen que la escogida por el líder.
4. El primer jugador en encontrar una imagen que cumpla la condición ganará un punto y será el líder en la próxima ronda (las cartas pueden ser usadas como puntos).
5. El primer jugador que consiga 5 puntos gana la partida.



Conteúdo:

- 6 Rodas de dois lados
- 100 Cartas ilustradas
- Regras ilustradas



OBJETIVO DO JOGO

Vira uma carta e gira a roda rapidamente olhando para as janelas de forma a seres o primeiro jogador a encontrar a imagem correspondente. Coleciona cartas como pontos por cada ronda que ganhes.



PREPARAÇÃO

Os jogadores escolhem em conjunto o nível em que querem jogar. Há três níveis diferentes:

NÍVEL I: é jogado com as cartas verdes.



NÍVEL II: é jogado com as cartas vermelhas.



NÍVEL III: é jogado com as cartas verdes e vermelhas (metade de cada cor).



Cada jogador pega numa roda.

São escolhidas 18 cartas, correspondentes ao nível de jogo, depois baralham-se e, finalmente, colocam-se num monte no meio de todos os jogadores.



COMO JOGAR



JOGO 1: AS ORIGINAIS

NÍVEL I

(Jogado com as cartas verdes e com o lado verde da roda)

1. Vira a primeira carta do monte e olha para a imagem.
2. Sê o mais rápido a encontrar essa imagem numa das janelas da roda.
3. O primeiro jogador a encontrar a imagem correspondente ganha a carta virada como um ponto!
4. Vira uma nova carta e continua a jogar.
5. Quando o monte de cartas tiver terminado, o jogador com **mais** cartas ganha a partida.



NÍVEL II

(Jogado com as cartas vermelhas e com o lado vermelho da roda)

1. Vira a primeira carta do monte e olha para o par de imagens.
2. Sê o mais rápido a encontrar as duas imagens em qualquer uma das 3 janelas, girando a roda em qualquer direção.

Atenção: O par de imagens tanto pode ser encontrado na mesma janela como em duas janelas diferentes!

3. O primeiro jogador a encontrar as imagens correspondentes ganha a carta virada como um ponto!
4. Vira uma nova carta e continua a jogar.
5. Quando o monte tiver terminado, o jogador com **mais** cartas ganha a partida.



NÍVEL III

(Jogado com as cartas verdes e vermelhas e com os dois lados da roda.)

O Nível 3 joga-se numa combinação entre o Nível 1 e o Nível 2. O jogo varia dependendo da cor da carta em jogo.

Quando uma carta verde está em jogo, usa o lado verde da roda e procura uma imagem. Quando uma carta vermelha está em jogo, usa o lado vermelho da roda e procura o par de imagens correspondente.



VARIANTES DE JOGO



JOGO 2 - QUANTAS MENOS, MELHOR!

1. Esta variante é jogada com um monte de 18 cartas em qualquer um dos 3 níveis explicados no Jogo 1.
2. Sê o mais rápido a encontrar a imagem ou par de imagens correspondente à carta em jogo.
3. O último jogador a encontrar a(s) correspondência(s) fica com a carta.
4. Quando o monte tiver terminado, o jogador que tiver **menos** cartas ganha o jogo.

JOGO 3 - EU DIGO, TU PROCURAS! (3 OU MAIS JOGADORES)

1. Esta variante pode ser jogada tanto com o lado verde como com o lado vermelho da roda.
2. Um jogador é o líder no turno. Este escolhe uma das imagens que aparece numa das janelas da sua roda e descreve-a, sem a identificar. O líder pode acrescentar mais detalhes à sua descrição caso os outros jogadores sintam dificuldades em encontrar a imagem escolhida.
Exemplo:

VIVE NA NEVE!



ELE USA UM CHAPÉU!

O SEU NARIZ É UMA CENOURA!

3. Os outros jogadores terão de encontrar a imagem descrita pelo líder em qualquer uma das 3 janelas das suas rodas.
4. O primeiro jogador a encontrar a correspondência ganha uma carta como ponto e torna-se o líder da próxima ronda.
5. O primeiro jogador a totalizar 5 pontos ganha o jogo.



JOGO 4 - EM LINHA!



1. Esta variante é jogada com um monte de 18 cartas em qualquer um dos 3 níveis explicados no Jogo 1.

2. Alinham-se 6 cartas do monte no meio da mesa.



3. Sê o mais rápido a encontrar a imagem ou par de imagens correspondente a essas cartas. Os jogadores começam sempre pela carta mais à esquerda na linha.

4. Assim que um jogador tiver encontrado a imagem ou par de imagens correspondente, ele ganha a carta e o jogo continua com a próxima carta.

5. Quando as primeiras 6 cartas tiverem sido ganhas, forma-se uma nova linha de 6 cartas retiradas do monte.

6. Quando todas as cartas tiverem sido usadas, o jogador com mais cartas ganha o jogo.



JOGO 5 - A PRIMEIRA LETRA É... (3 OU MAIS JOGADORES)

1. Esta variante pode ser jogada tanto com o lado verde como com o lado vermelho da roda.

2. Um jogador é o líder no turno. Este irá escolher uma imagem que apareça numa das janelas da sua roda e, de seguida, irá dizer a primeira letra da imagem em questão.

Exemplo:



**EU VEJO ALGO
QUE COMEÇA COM
A LETRA -B-**



**EU VEJO ALGO
QUE COMEÇA COM
A LETRA -C-**

3. Os outros jogadores terão de encontrar uma imagem que comece com a mesma primeira letra. Não tem, no entanto, que ser a imagem que o líder escolheu.

4. O primeiro jogador a encontrar uma correspondência ganha uma carta como ponto e torna-se o líder da a próxima ronda.

5. O primeiro jogador a totalizar 5 pontos ganha o jogo.



JOGO 6 - RIMAR (3 OU MAIS JOGADORES)

1. Esta variante pode ser jogada tanto com o lado verde como com o lado vermelho da roda.

2. Um jogador é o líder no turno. Este irá escolher uma imagem que apareça numa das janelas da sua roda e, de seguida, irá dizer uma palavra que rime com a imagem em questão.

Exemplo:



**EU VEJO UMA
IMAGEM QUE RIMA
COM -FEIXE-.**



**EU VEJO UMA
IMAGEM QUE RIMA
COM -ALCAPARRA-.**

3. Os jogadores tentam, ao mesmo tempo, ser os primeiros a encontrar uma imagem que rime com a palavra em questão. Não tem, no entanto, que ser a imagem que o líder escolheu.

4. O primeiro jogador a encontrar uma correspondência ganha uma carta como ponto e torna-se o líder da a próxima ronda.

5. O primeiro jogador a totalizar 5 pontos ganha o jogo.



- Inhoud:
- 6 dubbelzijdige draaischijven met vensters (openingen)
 - 100 spelkaarten met afbeeldingen
 - geïllustreerde spelregels



DOEL VAN HET SPEL

Wees de snelste om de draaischijf te doen draaien en er de afbeeldingen in terug te vinden die door de kaarten gevraagd worden.

Elke gevonden afbeelding, dus elke gewonnen kaart, brengt je dichterbij de overwinning.



OPSTELLING

Allereerst bepalen de spelers samen op welk niveau van het spel ze willen spelen. Er zijn drie niveaus:

NIVEAU I: er wordt enkel met de groene kaarten gespeeld.



NIVEAU II: er wordt enkel met de rode kaarten gespeeld.



NIVEAU III: er wordt met de groene en met de rode kaarten gespeeld (half en half).



Elke speler neemt een draaischijf.

Kies 18 kaarten, in overeenstemming met het spelniveau, schud ze en leg ze in een stapel in het midden van de spelers



DE SPELEN



SPEL 1: HET ORIGINELE

NIVEAU I

(wordt gespeeld met de groene kaarten en de groene zijde van de draaischijf)

1. Draai de bovenste kaart van de stapel om en bekijk de afbeelding.
2. Draai aan de schijf en wees de snelste om de afbeelding terug te vinden in een van de drie vensters van de schijf.
3. De speler die als eerste de afbeelding vindt, behaalt de omgedraaide kaart!
4. Draai een nieuwe kaart om en zet het spel verder.
5. Wanneer de stapel is opgebruikt, is het de speler met de **meeste** kaarten die wint.



NIVEAU II

(wordt gespeeld met de rode kaarten en de rode zijde van de draaischijf)

1. Draai de bovenste kaart van de stapel om en bekijk de twee afbeeldingen.
 2. Draai aan de schijf en wees de snelste om beide afbeeldingen terug te vinden in om het even welk van de drie vensters van de schijf.
- Let op: de twee afbeeldingen kunnen ofwel samen in hetzelfde venster, ofwel in twee verschillende vensters gevonden worden!!**
3. De speler die als eerste de twee afbeeldingen vindt, behaalt de omgedraaide kaart!
 4. Draai een nieuwe kaart om en zet het spel verder.



5. Wanneer de stapel is opgebruikt, is het de speler met de **meeste** kaarten die wint.

NIVEAU III

(wordt gespeeld met de groene rode kaarten en met beide zijden van de draaischijf)

Niveau 3 wordt gespeeld als een combinatie van niveau 1 en niveau 2. Het spel varieert naargelang van de kleur van de kaart.

Wanneer er een groene kaart gespeeld wordt, gebruik dan de groene zijde van de draaischijf om de gevraagde afbeelding te vinden. Wanneer er een rode kaart gespeeld wordt, gebruik dan de rode zijde van de draaischijf om het gevraagde paar afbeeldingen te vinden.



1. Deze variant wordt gespeeld met een stapel van 18 kaarten en op om het even welke van de 3 spelniveaus die in Spel 1 uitgelegd werden.

2. Wees de snelste om de afbeelding of de beide afbeeldingen van de omgedraaide kaart terug te vinden.

3. De speler die als laatste de afbeelding vindt, krijgt de omgedraaide kaart.

4. Wanneer de stapel is opgebruikt, is het de speler met de **minste** kaarten die wint.

SPEL 3 - IK ZIE, JIJ ZOEKT (VAN 3 TOT 6 SPELERS)

1. Deze variant kan ofwel met de groene zijde ofwel met de rode zijde van de draaischijf gespeeld worden.

2. Om beurten wordt een speler de leider. Hij kiest een afbeelding die in een van de vensters verschijnt. Hij zal de afbeelding beschrijven zonder ze te noemen. De leider kan meer informatie geven als de andere spelers moeite hebben om de afbeelding te vinden die wordt beschreven.

Voorbeeld:



3. Wees de snelste om de beschreven afbeelding te vinden.

4. De speler die als eerste de oplossing vindt, behaalt een kaart die voor één punt telt en wordt de leider voor de volgende spelronde.

5. De eerste speler met 5 punten wint het spel.



1. Deze variant wordt gespeeld met een stapel van 18 kaarten en op om het even welke van de 3 spelniveaus die in Spel 1 uitgelegd werden.

2. 6 kaarten uit de stapel worden in het midden van de tafel op een rij gelegd.



3. Wees de snelste om de afbeelding of de beide afbeeldingen van deze kaarten terug te vinden. De spelers beginnen altijd eerst met de kaart die zich uiterst links in de line-up bevindt.

4. Zodra een speler de gevraagde afbeelding of het paar gevraagde afbeeldingen vindt, behaalt hij de kaart en het spel wordt dan onmiddellijk met de volgende kaart verdergezet.

5. Wanneer de eerste 6 kaarten zijn behaald, worden er opnieuw 6 kaarten van de stapel op een lijn gelegd.

6. Wanneer de stapel is opgebruikt, is het de speler met de meeste kaarten die wint.



SPEL 5 - DE EERSTE LETTER IS ... (VAN 3 TOT 6 SPELERS)

1. Deze variant kan ofwel met de groene zijde ofwel met de rode zijde van de draaischijf gespeeld worden.

2. Om beurten wordt een speler de leider. Hij kiest een afbeelding die in een van de vensters verschijnt en geeft er de eerste letter van.

Voorbeeld:



**IK ZIE IETS DAT
MET DE LETTER "P"
BEGINT**



**IK ZIE IETS DAT
MET DE LETTER "V"
BEGINT**

3. Wees de snelste om een afbeelding te vinden die met dezelfde letter begint in om het even welk van de drie vensters van de schijf. Het moet niet noodzakelijk dezelfde afbeelding zijn als de afbeelding die door de leider gekozen werd.

4. De speler die als eerste de oplossing vindt, behaalt een kaart die voor één punt telt en wordt de leider voor de volgende spelronde.

5. De eerste speler met 5 punten wint het spel.



SPEL 6 - MUIS RIJMT OP HUIS (VAN 3 TOT 6 SPELERS)

1. Deze variant kan ofwel met de groene zijde ofwel met de rode zijde van de draaischijf gespeeld worden.

2. Om beurten wordt een speler de leider. Hij kiest een afbeelding die in een van de vensters verschijnt en geeft een woord dat rijmt op het woord van die afbeelding.

Voorbeeld:



**IK ZIE EEN BEELD
DAT RIJMT OP
"HUIS"**



**IK ZIE EEN BEELD
DAT RIJMT
OP "VIS"**

3. Wees de snelste om een afbeelding te vinden in om het even welk van de drie vensters van de schijf waarvan het woord rijmt op het woord dat door de leider gegeven werd. Het moet niet noodzakelijk dezelfde afbeelding zijn als de afbeelding die door de leider gekozen werd.

4. De speler die als eerste de oplossing vindt, behaalt een kaart die voor één punt telt en wordt de leider voor de volgende spelronde.

5. De eerste speler met 5 punten wint het spel.



Компоненты:

- 6 двухсторонних дисков
- 100 карт с изображениями
- Правила игры



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Переворачивайте карту, крутите диск и как можно быстрее находите нужное изображение в окошках вашего диска!

Карты приносят вам победные (или штрафные) очки.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Случайным образом выберите карты в зависимости от уровня сложности:

1-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: 18 зелёных карт.

2-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: 18 красных карт.

3-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ: 9 красных и 9 зелёных карт.

Перемешайте их и положите получившуюся колоду рубашкой вверх в центр стола.

Каждый игрок берёт 1 двухсторонний диск.



ХОД ИГРЫ



ВАРИАНТ ИГРЫ №1 - БАЗОВЫЙ

1-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

(Используйте зелёные карты и зелёную сторону диска)

1. Переверните верхнюю карту колоды и посмотрите на изображение на ней.
2. Крутите диск в любую сторону, пока не найдёте такое же изображение в одном из окошек диска.
3. Первый игрок, нашедший нужное изображение в одном из окошек своего диска, получает в награду открытую карту!



4. Переверните новую верхнюю карту колоды и продолжите игру по тем же правилам.
5. Как только игроки разыгрывают последнюю карту колоды, они подсчитывают свои карты. Игрок, у которого больше всех карт, объявляется победителем.

2-й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

(Используйте красные карты и красную сторону диска)

1. Переверните верхнюю карту колоды и посмотрите на пару изображений на ней.
2. Крутите диск в любую сторону, пока не найдёте два таких же изображения в окошках диска.

Будьте внимательны! Пару изображений можно найти как в одном, так и в двух окошках одновременно!



3. Первый игрок, нашедший нужную пару изображений в окошках своего диска, получает в награду открытую карту!

4. Переверните новую верхнюю карту колоды и продолжите игру по тем же правилам.

5. Как только игроки разыгрывают последнюю карту колоды, они подсчитывают свои карты. Игрок, у которого **больше** всех карт, объявляется победителем.

3-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

(Используйте карты обоих цветов и обе стороны диска)

3-й уровень сложности — это комбинация 1-го и 2-го уровней сложности. Игроки выбирают сторону диска в зависимости от цвета открытой карты.

Если открытая карта — зелёная, используйте зелёную сторону диска и ищите одно изображение в окошках диска. Если открытая карта — красная, используйте красную сторону диска и ищите 2 изображения в окошках диска.



ДРУГИЕ ВАРИАНТЫ ИГРЫ



ВАРИАНТ ИГРЫ №2 - ПОСЛЕДНИЙ ИГРОК

1. Для этого варианта игры отберите колоду из 18 карт (выберите один из описанных в варианте игры №1 уровней сложности).

2. Игроки пытаются как можно быстрее найти такое же изображение (или пару изображений) в окошках на соответствующей стороне своего диска, как на открытой карте.

3. Игрок, нашедший нужное изображение (или изображения) берёт открытую карту себе.

4. Игра завершается, как только в колоде заканчиваются карты. Игрок, у которого **меньше** всех карт, объявляется победителем.

ВАРИАНТ ИГРЫ №3 - ВСЛУХ (ДЛЯ 3 ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ)

1. В этом варианте игры вы можете использовать либо зелёную, либо красную сторону диска.

2. Один из игроков становится ведущим. Он выбирает одно из изображений, появляющихся в одном из окошек его диска, и описывает его другим игрокам, не называя его.

Если игроки никак не могут найти это изображение, ведущий может дать более детальное описание.

Например:

Любит
холод!



Носит
шляпу!

У него
морковка
вместо носа!

3. Остальные игроки пытаются как можно быстрее найти изображение, которое описывает ведущий, в любом из окошек на соответствующей стороне своего диска.

4. Первый игрок, нашедший загаданное изображение, берёт в награду карту из колоды и становится ведущим в следующем раунде.

5. Первый игрок, собравший 5 карт, объявляется победителем.



ВАРИАНТ ИГРЫ №4 - РЯД

1. Для этого варианта игры отберите колоду из 18 карт (выберите один из описанных в варианте игры №1 уровней сложности).

2. Возьмите 6 карт из колоды и выложите их в центре стола в один ряд.





3. Все игроки одновременно пытаются как можно быстрее найти такое же изображение (или пару изображений) в окошках на соответствующей стороне своего диска, как на крайней карте слева.

4. Как только игрок находит нужное изображение (или изображения), он получает эту карту в награду. Теперь игроки ищут такое же изображение (или пару изображений) в окошках на соответствующей стороне своего диска, как на новой крайней карте слева.

5. Когда в центре заканчиваются карты, возьмите ещё 6 карт из колоды и выложите их в центре стола в один ряд.

6. Игра завершается, как только в колоде и в центре стола заканчиваются карты. Игрок, у которого больше всех карт, объявляется победителем.



ВАРИАНТ ИГРЫ №5 - ИНИЦИАЛЫ (ДЛЯ 3 ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ)

1. В этом варианте игры вы можете использовать либо зелёную, либо красную сторону диска.

2. Один из игроков становится ведущим. Он выбирает одно из изображений, появляющихся в одном из окошек его диска, и произносит вслух первую букву слова, называющего это изображение.

Например:



Слово, называющее это изображение, начинается с буквы «Б».



Слово, называющее это изображение, начинается с буквы «М».

3. Остальные игроки пытаются как можно быстрее найти изображение, которое обозначается словом с той же буквы. Это не обязательно должно быть то же самое изображение, что загадал ведущий.

4. Первый игрок, нашедший подходящее изображение, берёт в награду карту из колоды и становится ведущим в следующем раунде.

5. Первый игрок, собравший 5 карт, объявляется победителем.



ВАРИАНТ ИГРЫ №6 - РИФМА (ДЛЯ 3 ИЛИ БОЛЕЕ ИГРОКОВ)

1. В этом варианте игры вы можете использовать либо зелёную, либо красную сторону диска.

2. Один из игроков становится ведущим. Он выбирает одно из изображений, появляющихся в одном из окошек его диска, и произносит вслух слово, которое рифмуется со словом, называющим это изображение.

Например:



Слово, называющее это изображение, рифмуется со словом «глыба»



Слово, называющее это изображение, рифмуется со словом «пара»

3. Остальные игроки пытаются как можно быстрее найти изображение, которое обозначается словом, рифмующимся с названным ведущим словом. Это не обязательно должно быть то же самое изображение, что загадал ведущий.

4. Первый игрок, нашедший подходящее изображение, берёт в награду карту из колоды и становится ведущим в следующем раунде.

5. Первый игрок, собравший 5 карт, объявляется победителем.