

Any combination using 2 of these foods
 Iedere combinatie met deze twee voedingsmiddelen
 N'importe quelle combinaison en utilisant 2 de ces aliments

Purple block color
 Paars blok kleur
 Couleur bloc violet



Purple block color
 Paars blok kleur
 Couleur bloc violet

Any combination using 2 of these foods
 Iedere combinatie met deze twee voedingsmiddelen
 N'importe quelle combinaison en utilisant 2 de ces aliments

There are 3 possible cards. Be the first to find one!!
 Er zijn drie kaarten mogelijk. Vind er als eerste één!!
 Il y a 3 cartes possibles. Soyez le premier à en trouver une!!

Purpose of the game: To be the first player to find the correct matching card.

Preparation: Shuffle the cards and place 14 around the big spinner and the rest in a pile face down on the table.

Rules: The player that can spin around 3 times the fastest starts. Play clockwise. Spin both spinners. The color on the small spinner is the search color. On the big spinner find these color blocks in the row the spinner is pointing to. There are always 2 blocks per color on the big spinner. Now you must quickly look for a card that has any 2 foods from one of the blocks. As soon as you find a matching card you must point to what it matched and say the name of the 2 foods. You have won the round, keep the card and replace it with a new one from the pile. It's your turn to spin both spinners. If you picked the wrong card you must put it back and as a penalty put 1 of your own cards back in the pile. If you don't have a card to put back, you are out of this round. When there are no possible cards spin one of the spinners again.

Points: When you have 3 cards turn them around and count your points. The joker can be any color. The first player to receive 6 points wins. Only sets of 3 cards get points.



Doel van het spel: Vind als eerste een matchende kaart.

Preparation: Schud de kaarten en leg er 14 open rondom de grote spinner. Leg de rest van de kaarten op een gedekte stapel.

Regels: De speler die als eerste drie rondjes kan draaien mag beginnen. Speel tegen de klok in. De speler die aan beurt is draait de pijlen van beide spinners. De kleur die gedraaid wordt, is de kleur van het vak op de grote spinner waarin je moet zoeken. Kijk op de grote spinner waar de pijl naar wijst en vind de twee vakken met deze kleur. Er zijn altijd twee vakken per kleur waar je in mag zoeken. Ga nu zo snel mogelijk op zoek naar een kaart die twee etenswaren heeft uit één van de blokken. Zodra je de kaart gevonden hebt, wijs je naar de kaart en noem je de twee etenswaren op. Als het klopt, mag je de kaart houden en leg je een kaart van de stapel op de lege plek. Is het verkeerd, leg dan één van je kaarten terug in de gedekte stapel. Heb je geen kaarten? Dan ben je deze ronde af en mag je niet meer meedoen. Nu is de volgende speler aan de beurt om te draaien. Als niemand een kaart kan vinden, draai dan opnieuw.

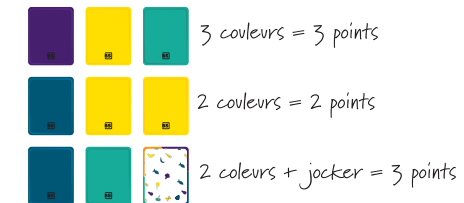
Punten: Als je drie kaarten hebt verdient, draai ze dan om en tel je punten. De joker kan voor iedere kleur worden ingezet. De eerste speler die 6 punten heeft, wint het spel. Je krijgt dus alleen punten als je 3 kaarten hebt,




But du jeu : Être le premier joueur à trouver la bonne carte correspondante.
Préparation : Mélangez les cartes et placez-en 14 autour de la grande roue et le reste en un tas face cachée sur la table.

Règles : Le joueur qui est le plus rapide à tourner 3 fois sur lui-même commence. Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Faites tourner les deux roues. La couleur sur la petite roue est la couleur recherchée. Trouvez les blocs de cette couleur vers laquelle la roue pointe sur la grande roue. Il y a toujours 2 blocs par couleur sur la grande roue. Vous devez rapidement chercher une carte qui a 2 aliments de l'un des blocs. Vous avez gagné le tour, gardez la carte et remplacez-la par une nouvelle du tas. Dès que vous trouvez une carte correspondante vous devez pointer sur ce à quoi elle correspond et dire le nom des 2 aliments. Vous avez gagné le tour, gardez la carte et remplacez-la par une nouvelle du tas. C'est à votre tour de faire tourner les deux roues. Si vous avez choisi la mauvaise carte vous devez la remettre et comme pénalité remettre l'une de vos propres cartes dans le tas. Si vous n'avez pas de carte à remettre alors ne jouez plus ce tour. Lorsqu'il n'y a pas de cartes possible lancez à nouveau les roues.

Points : Lorsque vous avez 3 cartes retournez-les et comptez vos points. Le joker peut être de n'importe quelle couleur. Le premier joueur à avoir 6 points gagne. Seuls les ensembles de cartes obtiennent des points.



2 von diesen Lebensmitteln
 Una combinazione qualsiasi utilizzando due di questi cibi
 Qualquier combinación usando 2 de estos alimentos



Lila Blockfarbe
 Paars blok kleur
 Color del bloque morado



Lila
 Viola
 Morado

2 von diesen Lebensmitteln
 Una combinación qualsiasi utilizzando due di questi cibi
 Qualquier combinación usando 2 de estos alimentos



Lila Blockfarbe
 Blocco di colore viola
 Color del bloque morado

Es gibt 3 richtige Karten. Sei der Erste, der sie findet!
 Ci sono 3 possibili carte. Sei il primo a trovarla!
 Hay 3 cartas posibles. ¡Sé el primero en encontrarla!

Ziel des Spiels: Der erste Spieler zu sein, der die passende Karte findet.

Vorbereitung: Mische die Karten, lege 14 um den großen Spinner und den Rest auf einen Stapel verdeckt auf den Tisch.

Regeln: Der Spieler, der am schnellsten 3-mal spinnen kann, startet. Spielt im Uhrzeigersinn. Beide Spinner drehen. Die Farbe auf dem kleinen Spinner ist die Suchfarbe. Auf dem großen Spinner findest du die Farbblöcke in der Reihe, auf die der Spinner zeigt.

Auf dem großen Spinner gibt es immer 2 Blöcke für jede Farbe. Jetzt suchst du schnell nach einer Karte, auf der 2 beliebige Lebensmittel aus einem der Blöcke abgebildet sind. Wenn du eine passende Karte gefunden hast, musst du auf die übereinstimmenden Lebensmittel zeigen und ihren Namen laut aussprechen. Diese Runde hast du gewonnen, behalte die Karte und ersetze sie durch eine neue von dem Stapel. Du bist an der Reihe, die Spinner zu drehen. Wenn du die falsche Karte ausgewählt hast, musst du sie zurücklegen und zur Strafe eine deiner eigenen Karten wieder auf den Stapel legen. Wenn du keine Karte zurücklegen kannst, bist du aus dieser Runde raus. Wenn es keine passenden Karten gibt, drehst du einen der Spinner erneut.

Punkte: Wenn du 3 Karten hast, drehst sie um und zählst deine Punkte. Der Joker kann jede Farbe haben. Der erste Spieler, der 6 Punkte erreicht hat, hat gewonnen. Nur Sets mit 3 Karten erhalten Punkte.



2 Farben = 3 Punkte



2 Farben = 3 Punkte



2 Farben + Joker = 3 Punkte

Scopo del gioco: Essere il primo giocatore a trovare la carta corrispondente corretta.

Preparazione: Mescolate le carte, e mettetene 14 intorno allo spinner grande; le altre dovranno essere messe sul tavolo in un mazzo con la faccia rivolta verso il basso.

Regole: Il giocatore che riesce a girare 3 volte più velocemente degli altri intorno al tavolo sarà quello che inizierà il gioco. Si procede in senso orario. Fate girare entrambi gli spinner. Il colore su quello piccolo sarà il colore della ricerca. Su quello grande invece troverete questi blocchi di colore nella riga cui avrà puntato lo spinner. Sullo spinner più grande ci saranno sempre 2 blocchi per ciascun colore. Ora dovrete cercare rapidamente una carta che contenga 2 cibi qualsiasi da uno dei blocchi. Non appena avrete trovato una carta corrispondente, dovrete indicare a cosa corrisponde e pronunciare il nome dei 2 cibi. Se avete vinto la mano, potete tenere la carta, e sostituirla con una nuova presa dal mazzo. Ora è il vostro turno di far girare entrambi gli spinner. Se avete scelto la carta sbagliata, occorre che la rimettiate a posto, e come penalità inseriate nel mazzo una delle vostre carte. Se non avete carte da rimettere a posto, siete fuori dal turno. Quando non ci sono più carte possibili, allora si farà girare di nuovo uno dei due spinner.

Punti: Quando si hanno 3 carte, occorre girarle, e contare i punti. Il jolly può essere fatto valere come fosse di qualsiasi colore. Il primo giocatore che arriva a 6 punti vince la partita. Solo le combinazioni di 3 carte fanno ottenere punti.



3 colori = 3 punti



2 colori = 2 punti



2 colori + jolly = 3 punti

Propósito del juego: Ser el primer jugador en encontrar la carta correspondiente correcta.

Preparación: Baraja las cartas y coloca 14 alrededor de la ruleta grande y el resto en una pila boca abajo sobre la mesa.

Normas: El jugador que pueda girar 3 veces más rápido comienza. Juega en el sentido de las agujas del reloj. Gira ambas ruletas. El color de la ruleta pequeña es el color de búsqueda. En la rueda giratoria grande, encuentra estos bloques de color en la fila a la que apunta la rueda giratoria. Siempre hay 2 bloques por color en la ruleta grande. Ahora debes buscar rápidamente una carta que tenga 2 alimentos cualesquiera de uno de los bloques. Tan pronto como encuentres una carta que coincida, debes señalar lo que coincidió y decir el nombre de los 2 alimentos. Has ganado la ronda, quédate con la carta y reemplázala por una nueva de la pila. Es tu turno de hacer girar ambas ruletas. Si elegiste la carta equivocada, debes devolverla y, como penalización, volver a poner una de tus propias cartas en la pila. Si no tienes una carta para devolver, entonces estás fuera de esta ronda. Cuando no haya cartas posibles, vuelve a girar una de las ruletas.

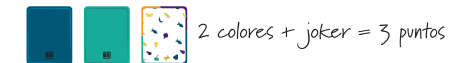
Puntos: Cuando tengas 3 cartas, dales la vuelta y cuenta tus puntos. El comodín puede ser de cualquier color. El primer jugador en recibir 6 puntos gana. Solo los juegos de 3 cartas obtienen puntos.



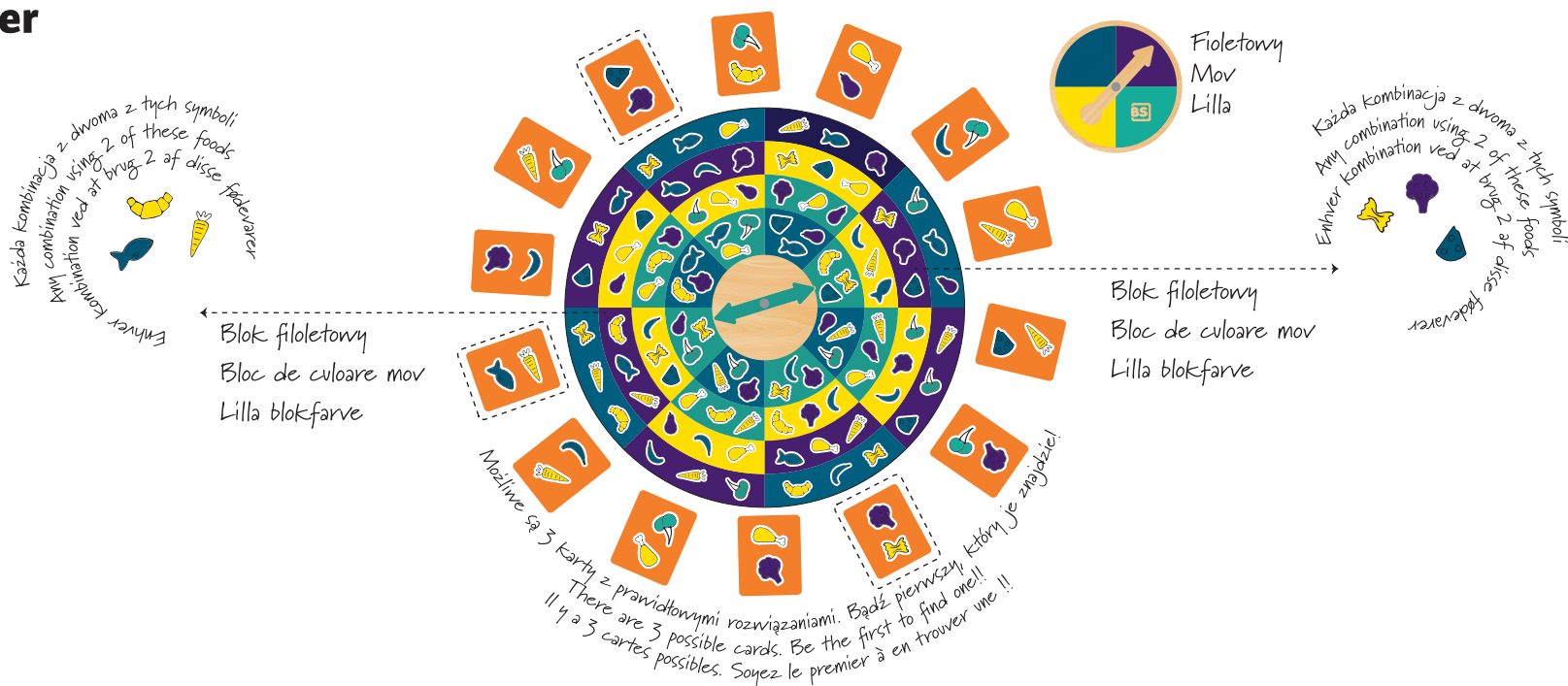
3 colores = 3 puntos



2 colores = 2 puntos



2 colores + joker = 3 puntos

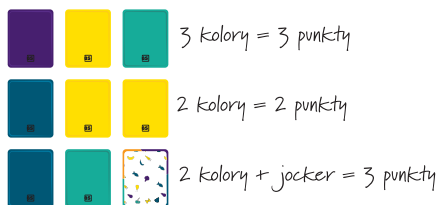


Cel gry: bądź pierwszym graczem, który znajdzie poprawnie pasująca kartę.

Przygotowanie: Potasuj karty i umieść 14 z nich wokół dużego spinnera a pozostałe połóż obok w stosie ryś do dołu.

Zasady: Gracz, który zakręci najszybciej spinnerem zaczyna. Graj zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zakręć obydwooma spinnerami. Kolor na małym spinnerze to kolor wyszukiwania. Na dużym spinnerze znajdź po obu stronach strzałki bloki w tym właśnie kolorze. Musisz szybko poszukać karty, która ma 2 dowolne symbole z jednego z bloków. Jak tylko znajdziesz pasującą kartę, wskaż ją do czego pasuje i podaj nazwy 2 produktów na kolację. Wygrasze rundę, zatrzymaj kartę i zastąp ją nową, dobierając ze stosu. Twoja kolej, aby zakręcić obydwooma spinnerami. Jeśli wybrałeś niewłaściwą kartę, musisz ją odłożyć a jako karę odłóż 1 ze swoich własnych kart z powrotem na stos. Jeśli nie masz karty do odłożenia, to trzisz kolejkę. Gdy nie ma żadnych możliwych kart, zakręć znowu spinnerami.

Punkty: Kiedy masz 3 karty, odwróć je i policz punkty. Joker może mieć dowolny kolor. Pierwszy gracz, który zdobędzie 6 punktów wygrywa. Tylko zestawy 3 kart otrzymują punkty.



Scopul jocului: Fii primul jucător care găsește cartea potrivită.

Pregătirea jocului: Amestecați cărțile și așezați 14 cărți în jurul roții mari, plasând restul cărților pe masă cu fața în jos.

Reguli: Jucătorul care poate învârti roata de 3 ori cel mai rapid, începe jocul. Jucăți în sensul acelor de ceasornic. Învingeți ambele roți. Culoarea de pe roata mică este culoarea căutată. La roata mare găsiți aceste blocuri de culori în rândul spre care arată acul roții. Există 2 blocuri pentru fiecare culoare la roata mare. În continuare trebuie să căutați repede o carte care conține 2 alimente de pe unul dintre blocuri. Cum găsiți cartea, trebuie să arătați ce se potrivește și să roștiți numele celor 2 alimente. Ați câștigat runda, păstrați cartea și înlocuiți cu una din grămadă. Câștigătorul runde va învârti roțile acum. Dacă ați ales o carte greșită, trebuie să o puneți înapoi și puneți înapoi și o carte din grămada voastră. Dacă nu aveți nici o carte pe care să o puneți înapoi ieșiți din rundă. Când nu se găsesc cărțile potrivite, învârtiți roțile din nou.

Puncte: Când ați obținut 3 cărți, întoarceți-le și numărați punctele. Joker-ul poate înlocui orice culoare. Primul jucător care adună 6 puncte, câștigă. Punctele se adună doar după un set de 3 cărți.



Formålet med spillet: At være den første spiller til at finde det rigtige matchende kort.

Forberedelse: Bland kortene, og læg 14 af kortene rundt om den store spinner, mens resten lægges i en bunke med billedsiden nedad på bordet.

Regler: Den spiller, der kan dreje 3 gange hurtigst, starter. Spil med uret. Drej begge spinnerne. Farven på den lille spinner er søgefargen. På den store spinner skal du finde disse farveklodser i den række, som spinneren peger på.

På den store spinner er der altid 2 klodser af hver farve. Nu skal du hurtigt finde et kort, der indeholder to fødevarer fra en af blokkene. Så snart du har fundet et kort, der passer, skal du pege på kortet og sige navnet på de to fødevarer. Du har vundet runden, beholder kortet og erstatter det med et nyt fra bunken. Nu er det din tur til at spinde begge spinnerne. Hvis du har trukket det forkerte kort, skal du lægge det tilbage og lægge 1 af dine egne kort tilbage på bunken som straf. Hvis du ikke har et kort at lægge tilbage, er du ude af denne runde. Hvis der ikke er flere mulige kort, skal du dreje på en af drejeknapperne igen.

Point: Når du har 3 kort, vender du dem om og tæller dine point. Jokeren kan have en hvilken som helst farve. Den første spiller, der får 6 point, vinder. Kun sæt med 3 kort giver point

