

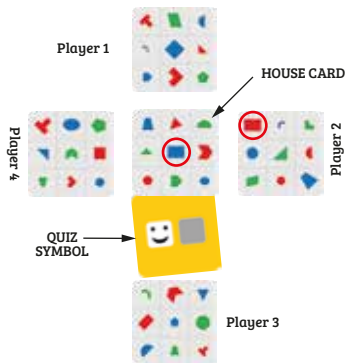
# EN VISUAL

**Age:** 8-99  
**Players:** 2-4  
**Duration:** 30 minutes  
**A game by:** Frankese  
**Contents:** 48 cards; Rules

One side of the cards has shapes of different sizes and colours; the other side contains the quiz symbols (see key on next page). The cards are shuffled and placed in a deck in the middle of the table, the side with the shapes downwards. Then one card is dealt to each player. Each player turns their card over and positions it straight (not rotated) in front of themselves. Note: the players' cards must not be moved again during the course of the game.

## How to play

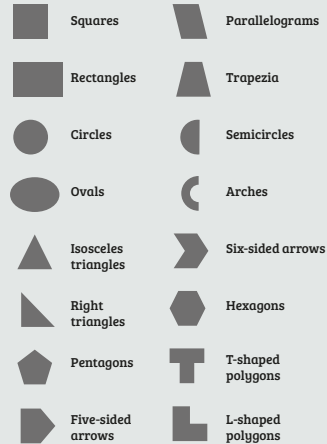
The dealer turns over the top card of the deck and places it in the middle of the table: this is the house card. At this point, all players (including the dealer) try to find a match, between a shape on their own card and a shape on the house card, which meets the condition given by the symbol of the new card on the top of the deck. The first to do so takes the house card and illustrates the match. If a player believes that the required match between their own card and the house card does not exist, they can say "None!" and take the house card. If the player is correct, they win the house card – otherwise, they must leave the game. The game continues in the same manner, changing dealers with each turn. The winner is the player with the most cards when the deck is finished. Note: if a player has to leave the game, they retain the cards they have already won, which are counted in the final tally.



## Key

### Shapes

The shapes shown on the grey side of the cards may be:



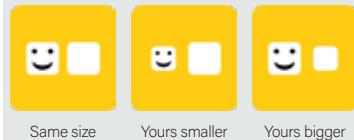
The shapes can be of the following colours: blue, red, green.



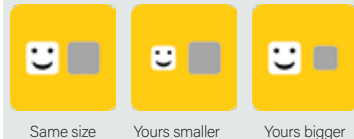
## Symbols

Depending on the symbol shown on the yellow side of the cards, the quiz may require the following matches between shapes of the same type:

### Same colour



### Different colour



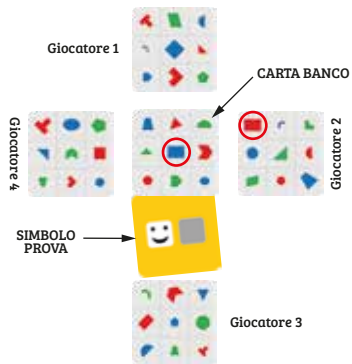
**Età: 8-99**  
**Giocatori: 2-4**  
**Durata: 30 minuti**  
**Un gioco di: Frankese**  
**Contenuto: 48 carte; Regolamento**

Su un lato delle carte sono riprodotte figure geometriche di dimensioni e colori diversi; sull'altro lato sono riportati i simboli delle prove da eseguire (vedi la legenda nella pagina accanto).

Si dispongono al centro del tavolo le carte mescolate e impilate, con il lato delle figure coperto. Poi si distribuisce una carta a testa. Ogni giocatore la gira, posizionandola dritta (non obliqua) davanti a sé.

## Come si gioca

Il mazziere gira la prima carta del mazzo e la mette al centro del tavolo: questa è la carta-banco. A questo punto, tutti i giocatori (compreso il mazziere) provano a trovare una corrispondenza, tra una figura della propria carta e una figura della carta-banco, che rispetti la condizione indicata dal simbolo della nuova carta in cima al mazzo. Il primo che ci riesce, prende la carta banco e illustra la corrispondenza. Se un concorrente ritiene che tra la sua carta e la carta-banco non vi sia la corrispondenza richiesta, può dire «Nessuna!» e prendere la carta banco. Se il giocatore ha compiuto l'osservazione giusta, vince la carta-banco, altrimenti... esce dal gioco. Il gioco prosegue allo stesso modo, cambiando mazziere ad ogni turno. Vince chi ha conquistato più carte quando finisce il mazzo. Attenzione: chi esce dal gioco conserva le carte già conquistate, che vengono conteggiate nel punteggio finale.



## Legenda

### Figure geometriche

Le figure presenti sul lato grigio delle carte sono le seguenti:



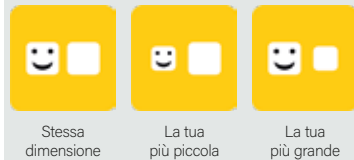
Le figure possono avere i seguenti colori:  
 blu, rosso, verde.



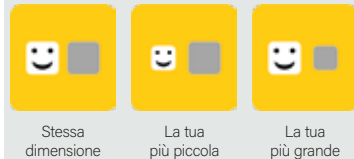
## Simboli

In base al simbolo riportato sul lato giallo delle carte, le prove possono richiedere le seguenti corrispondenze tra figure della stessa forma:

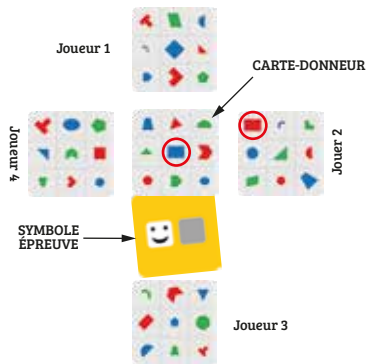
### Stesso colore



### Colore diverso



Âge : 8-99  
 Joueurs : 2-4  
 Durée : 30 minutes  
 Un jeu de : *Frankese*  
 Contenu : 48 cartes ; Règles du jeu



Sur l'une des faces des cartes, des figures géométriques de dimensions et de couleurs différentes sont représentées ; de l'autre des symboles représentant les épreuves à exécuter (voir la légende à la page suivante). On mélange les cartes et on les empile au centre de la table de manière que les figures ne soient pas visibles. On distribue ensuite une carte à chacun des joueurs. Ils découvrent chacun leur carte et la placent droite (pas oblique) devant eux.

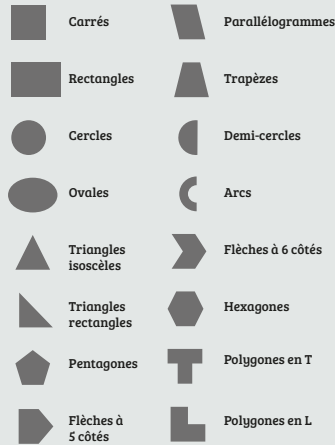
### Déroulement

Le donneur retourne la première carte de la pioche et la place au centre de la table : ce sera la carte-donneur. A ce moment-là, les joueurs (y compris le donneur) essaient de trouver une correspondance entre une des figures représentées sur leur propre carte et une de celles représentées sur la carte-donneur. La correspondance devra respecter la consigne correspondant au symbole représenté sur la carte se trouvant en haut de la pioche. Le premier à la trouver, prend la carte-donneur et illustre la correspondance qu'il a trouvée. Si un joueur pense qu'il n'existe aucune correspondance entre sa propre carte et la carte donneur il peut dire « aucune ! » et prendre la carte-donneur. Si la correspondance relevée par le joueur est correcte, il gagne la carte-donneur ; dans le cas contraire, il est éliminé. On procède de la sorte jusqu'à ce que toutes les cartes de la pioche aient été pêchées et en changeant de donneur à chaque tour. A la fin de la partie, le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de cartes remporte la partie. Attention : les joueurs éliminés conservent leurs cartes et comptent leurs points à la fin de la partie.

### Légende

#### Figures géométriques

Les figures représentées du côté gris des cartes peuvent être :



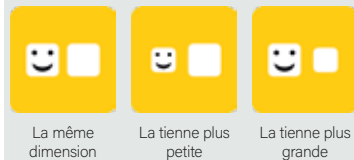
Les figures peuvent être des couleurs suivantes : bleu, rouge, vert.



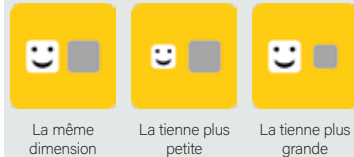
### Symboles

En fonction du symbole représenté du côté jaune de la carte, les joueurs devront trouver les correspondances suivantes entre des figures de même forme :

#### La même couleur



#### Couleurs différentes



# ES VISUAL

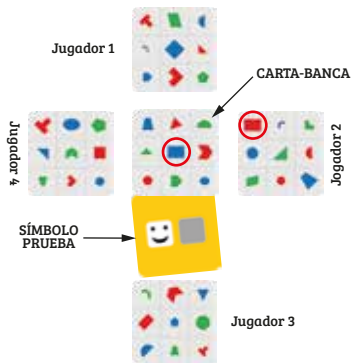
**Edad:** 8-99  
**Jugadores:** 2-4  
**Duración:** 30 minutos  
**Un juego de:** Frankese  
**Contenido:** 48 cartas; Reglamento

En las cartas están reproducidas, en una cara, figuras geométricas de tamaño y color diferentes; en la otra cara, están representados los símbolos de las pruebas que hay que realizar (ver la leyenda en la siguiente página). Se colocan en el centro de la mesa las cartas mezcladas y apiladas, con el lado de las figuras tapado. Después, se le entrega una carta a cada jugador. Cada jugador la descubre, colocándola recta (no oblicua), delante de sí.

## Cómo se juega

Quien reparte gira la primera carta del montón y la coloca en el centro de la mesa: esta es la carta-banca. Ahora, todos los jugadores (incluido el que ha repartido) intentan encontrar una correspondencia entre una figura de su carta y una figura de la carta-banca que respete la condición indicada por el símbolo de la nueva carta que está arriba del montón.

El primero en conseguirlo, coge la carta-banca y explica la correspondencia. Si un jugador considera que entre su carta y la carta-banca no existe la correspondencia requerida, puede decir «¡Ninguna!» y coger la carta-banca. Si la observación del jugador es correcta, se queda la carta-banca, de lo contrario... ¡sale del juego! El juego continúa de la misma manera, cambiando la persona que reparte en cada turno. Gana quien haya conseguido más cartas cuando se acabe el montón. Atención: quien sale del juego se queda las cartas que ha conseguido, que también entran en el recuento final.



## Leyenda

### Figuras geométricas

Las figuras presentes en la cara gris de las cartas pueden ser:

	Cuadrados		Paralelogramos
	Rectángulos		Trapezoides
	Círculos		Semicírculos
	Óvalos		Arcos
	Triángulos isósceles		Flechas de 6 lados
	Triángulos rectángulos		Hexágonos
	Pentágonos		Polígonos en T
	Flechas de 5 lados		Polígonos en L

Las figuras pueden tener los siguientes colores: azul, rojo, verde



## Símbolos

Según el símbolo reproducido en el lado amarillo de las cartas, las pruebas pueden requerir las siguientes correspondencias entre figuras con la misma forma:

### Mismo color

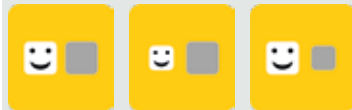


Mismo tamaño

La tuya más pequeña

La tuya más grande

### Distinto color



Mismo tamaño

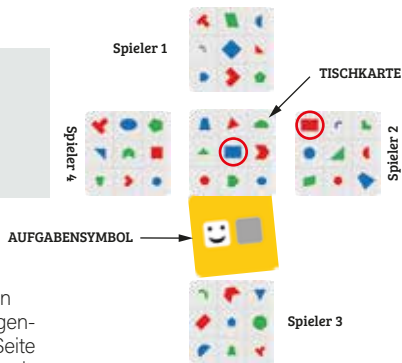
La tuya más pequeña

La tuya más grande

# DE VISUAL

**Alter:** 8-99 Jahre  
**Spieleranzahl:** 2-4  
**Spieldauer:** 30 Minuten  
**Ein Spiel von:** Frankese  
**Inhalt:** 48 Karten; Spielregeln

Auf der einen Seite der Karten sind geometrische Figuren in verschiedenen Größen und Farben abgebildet, auf der anderen Seite die Symbole der Aufgaben (siehe Verzeichnis auf der gegenüberliegenden Seite). Die Karten werden mit der Seite der Figuren nach unten gemischt, gestapelt und in die Tischmitte gelegt. Dann wird an jeden Spieler eine Karte ausgeteilt. Jeder Spieler deckt seine Karte auf und legt sie gerade (nicht schräg) vor sich.



## So wird gespielt

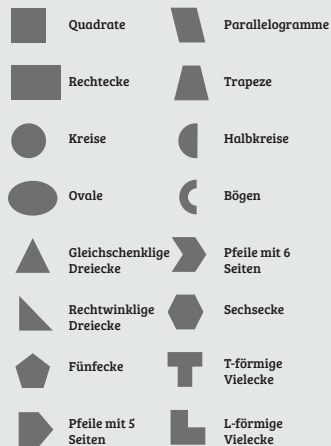
Der Kartengeber deckt die erste Karte des Stapels auf und legt sie in die Mitte des Tisches: Sie ist die Tischkarte. Nun versuchen alle Spieler (einschließlich des Kartengebers), eine Übereinstimmung zwischen einer Figur auf der eigenen Karte und einer Figur auf der Tischkarte zu finden, welche die durch das Symbol der neuen obersten Stapelkarte angezeigte Bedingung erfüllt.

Der Spieler, dem dies als Erstem gelingt, nimmt die Tischkarte und erläutert die Übereinstimmung. Wenn ein Mitspieler glaubt, dass seine Karte und die Tischkarte keinerlei Übereinstimmung aufweisen, kann er »Keine!« rufen und die Tischkarte nehmen. Hat der Spieler die richtige Beobachtung gemacht, darf er die Tischkarte behalten, andernfalls scheidet er aus. Das Spiel geht auf die gleiche Weise weiter, doch der Kartengeber wechselt bei jeder Runde. Wer die meisten Karten ergattert hat, wenn der Stapel aufgebraucht ist, gewinnt. Achtung: Wer ausscheidet, darf die bereits eingeheimsten Karten behalten. Sie werden bei der Berechnung der Punktzahl mitgezählt.

## Verzeichnis

### Geometrische Figuren

Folgende Figuren können sich auf der grauen Kartenseite befinden:



Die Figuren können folgende Farben haben: Blau, Rot, Grün.



## Symbole

Je nach dem auf der gelben Kartenseite abgebildeten Symbol können die Aufgaben folgende Übereinstimmungen zwischen Figuren, welche die gleiche Form haben, fordern:

### Gleiche Farbe



Gleiche Größe    Deine ist kleiner    Deine ist größer

### Andere Farbe

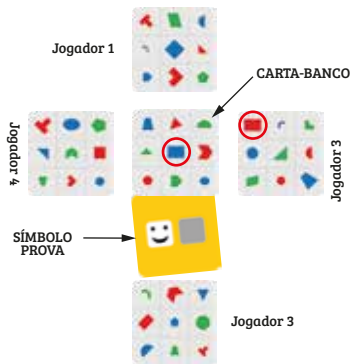


Gleiche Größe    Deine ist kleiner    Deine ist größer

**Idade:** 8-99  
**Jogadores:** 2-4  
**Duração:** 30 minutos  
**Um jogo de:** *Frankese*  
**Conteúdo:** 48 cartas; Regulamento

Estão reproduzidas num dos lados das cartas figuras geométricas de diferentes dimensões e cores; do outro lado estão os símbolos das provas a realizar (ver a legenda na página ao lado).

Dispõem-se as cartas baralhadas e empilhadas no centro da mesa, com o lado das figuras virado para baixo. Em seguida, distribui-se uma carta por pessoa. Cada jogador vira-a, posicionando-a direita (não oblíqua) à sua frente.



## Como jogar

O distribuidor de cartas vira a primeira carta do baralho e coloca-a no centro da mesa: esta é a carta-banco. A este ponto, todos os jogadores (incluindo o distribuidor de cartas) tentam encontrar uma correspondência entre uma figura da sua carta e uma figura da carta-banco que respeite a condição indicada pelo símbolo da nova carta no topo do baralho.

O primeiro que conseguir, pega a carta-banco e ilustra a correspondência. Se um concorrente considerar que não há correspondência entre a sua carta e a carta-banco, pode dizer "Nenhuma!" e pegar a carta-banco. Se o jogador fez a observação correta, ganha a carta-banco, caso contrário... sai do jogo. O jogo prossegue da mesma forma, mudando o distribuidor de cartas à vez. Vence quem conquistar mais cartas quando o baralho acabar. Atenção: quem sair do jogo conserva as cartas já conquistadas, que são contabilizadas na pontuação final.

## Legenda

### Figuras geométricas

As figuras existentes do lado cinza das cartas podem ser:



As figuras podem ter as seguintes cores: azul, vermelho, verde.



## Símbolos

Com base no símbolo mostrado no lado amarelo das cartas, as provas podem requerer as seguintes correspondências entre figuras com a mesma forma:

### Mesma cor



Mesmo tamanho

A tua mais pequena

A tua maior maior

### Cor diferente



Mesmo tamanho

A tua mais pequena

A tua maior maior