



DREI  
MAGIER

# RATTO ZAKKO

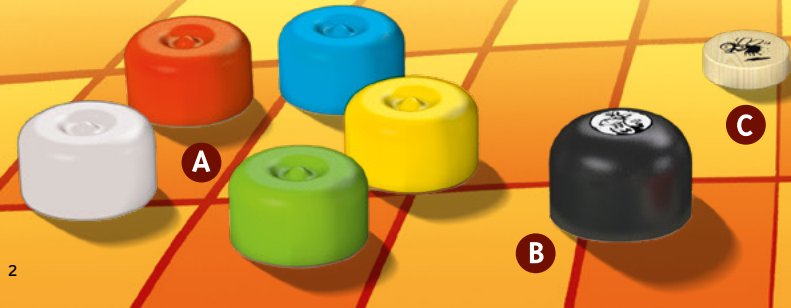


MENU

## Spielidee

Bei diesem zackigen Reaktionsspiel muss schnell geschaltet werden! Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte vom Stapel auf. Nun greifen oder rufen alle Spieler blitzschnell, was auf der Karte zu sehen ist. Der schnellste Spieler erhält zur Belohnung die ausgespielte Karte und beginnt die nächste Runde. Wer schnappt sich wohl die meisten Leckerbissen und geht satt nach Hause?

- A** 5 Servierglocken
- B** 1 Ratto-Zakko-Becher
- C** 1 Holzchip „Fliege“
- D** 40 Speisen
- E** 7 Fliegen
- F** 7 Ratten
- G** 5 Servierteller



## Idea of the game

You need to be quick thinking in this face-paced reaction game! The player whose turn it is turns over the top card on the pile. Now all the players grab or shout out as quick as a flash what they see on the card. As a reward, the fastest player gets the played card and starts the next round. Which player is going to get their hands on the most tit-bits and go home with a full stomach?

- A** 5 serving cloches
- B** 1 Natty Ratty shaker
- C** 1 “fly” wooden chip
- D** 40 foodstuffs
- E** 7 flies
- F** 7 rats
- G** 5 serving plates

## Idée du jeu

Ce jeu de rapidité réclame une grande vivacité d'esprit ! Le joueur dont c'est le tour doit retourner la carte qui se trouve en haut de la pile de cartes. Tous les joueurs doivent alors immédiatement saisir ou crier ce qu'ils voient sur la carte. Le joueur le plus rapide reçoit la carte jouée en guise de récompense et c'est à lui de jouer. Qui est-ce qui attrapera le plus de friandises et rentrera à la maison rassasié ?

- A** 5 cloches de service
- B** 1 gobelet Rat Gourmet
- C** 1 jeton en bois « mouche »
- D** 40 aliments
- E** 7 mouches
- F** 7 rats
- G** 5 assiettes de service



## Idea del gioco

In questo veloce gioco di reazione, bisogna agire con rapidità! Il giocatore di turno gira la prima carta del mazzo. Come dei fulmini, tutti i giocatori agguantano o gridano quello che indica la carta. Il giocatore più veloce riceve in premio la carta giocata e inizia il turno successivo. Chi acchiappa più leccornie e arriva a casa bell'e sazio?

- A** 5 campane di portata
- B** 1 bicchierino Ratto Buongustaio
- C** 1 gettone in legno “mosca”
- D** 40 pietanze
- E** 7 mosche
- F** 7 ratti
- G** 5 piatti da portata

## Spielvorbereitung

Die 5 Servierteller werden kreisförmig in die Tischmitte gelegt. Die farblich passenden Servierglocken werden anschließend auf die Servierteller gestellt. Zu Spielbeginn wird der Holzchip mit der Fliege unter der blauen Servierglocke mit dem Fisch versteckt und der schwarze Ratto-Zakko Becher über die gelbe Servierglocke, unter der sich der Käse befindet, gesetzt. Die 7 Ratten-Karten werden aussortiert, da sie für die Vorspeise nicht benötigt werden. Die restlichen Karten werden gut gemischt. Der älteste Spieler erhält den verdeckten Kartenstapel und beginnt.



## Empfehlung des Hauses

Einsteigern empfiehlt Oberkellner Ratto Zakko, die Vorspeise zu wählen. Für hungrige und geübte Gäste darf es gerne die Hauptspeise sein. Die Nachspeise hingegen bietet sich für Stammgäste und Profis an!

## Vorspeise zum Einstieg

Wer an der Reihe ist, deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Nun versucht ihr blitzschnell, mit einer Hand die richtige Servierglocke zu greifen oder das Richtige zu rufen.

### Schnappen

#### Eine Speise wird ausgespielt:

Ist auf der Karte eine Speise abgebildet, wird die Servierglocke mit der passenden Speise darunter geschnappt.

**Hinweis:** Die Farbe der Speise spielt dabei keine Rolle. Nur die Speise ist ausschlaggebend.

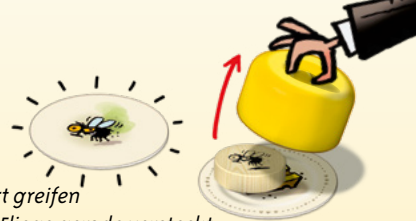
*Beispiel:* Der aktive Spieler deckt einen blauen Käse auf. Sofort greifen alle Spieler nach der gelben Servierglocke mit dem Käse darunter.



#### Eine Fliege wird ausgespielt:

Ist die verflixte Fliege auf der Karte abgebildet, wird die Servierglocke geschnappt, unter welcher der Holzchip mit der Fliege steckt.

*Beispiel:* Der aktive Spieler deckt eine Fliege auf. Sofort greifen alle Spieler nach der Servierglocke, unter der sich die Fliege gerade versteckt.



### Rufen statt Schnappen

#### Eine Speise wird ausgespielt und die Fliege sitzt unter der Servierglocke:

Ist auf der Karte eine Speise abgebildet und die Fliege sitzt unter der dazugehörigen Servierglocke, wird **NICHT** nach dem Becher geschnappt, sondern laut „**Fliege**“ gerufen.

*Beispiel:* Der aktive Spieler deckt eine grüne Chili auf. Jedoch versteckt sich die Fliege unter der roten Servierglocke mit der Chili. Die Spieler schnappen **NICHT** nach der roten „Chilliglocke“, sondern rufen laut „**Fliege**“.



#### Eine Speise wird ausgespielt und Ratto-Zakko sitzt auf der Servierglocke:

Ist auf der Karte eine Speise abgebildet und der Ratto-Zakko-Becher sitzt auf der gesuchten Servierglocke, wird **IMMER** laut „**Ratte**“ gerufen.

*Beispiel:* Der aktive Spieler deckt einen Fisch auf, jedoch verdeckt der schwarze Ratto-Zakko-Becher gerade die blaue Servierglocke mit dem Fisch. Die Spieler schnappen **NICHT** nach dem Ratto-Zakko-Becher, sondern rufen laut „**Ratte**“.



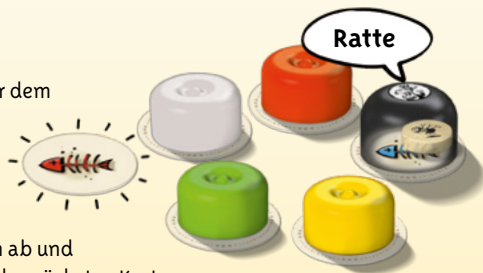
### Achtung Fliege:



Sitzt zusätzlich auch noch die Fliege unter dem Ratto-Zakko-Becher, wird NICHT „Fliege“, sondern ebenfalls „Ratte“ gerufen.

Wer korrekt schnappt oder am schnellsten richtig ruft, legt die aufgedeckte Karte als Belohnung vor sich ab und erhält den Kartenstapel zum Ausspielen der nächsten Karte.

Sobald eine „Fliege/Ratte“ geschnappt/gerufen wurde, darf der Gewinner der Runde, je nachdem, die Fliege oder den Ratto-Zakko-Becher beliebig versetzen. Andernfalls wird einfach weitergespielt.



### Fehler!

Jeder Spieler hat nur einen Versuch. Wird jedoch ...  
... die falsche Servierglocke geschnappt ...  
... oder eine falsche Aussage gerufen ...  
... oder geschnappt, obwohl gerufen werden muss (und umgekehrt) ...  
... oder gerufen UND geschnappt,  
muss eine bereits gewonnene Karte (sofern vorhanden) abgegeben werden.  
Diese Karte(n) erhält der Spieler, der korrekt geschnappt oder als Schnellster gerufen hat.

Schnappt/ruft **niemand korrekt** oder schnappen/rufen mehrere Spieler **gleichzeitig das Richtige**, wird die ausgespielte Karte und ggf. die Fehlerkarte(n) dieser Runde in einem „Jackpot“ zur Seite gelegt. Dieser geht an den Gewinner der nächsten Runde.

### Spielende

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel aufgebraucht ist.  
Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt. Guten Appetit!



### Die Hauptspeise für Hungerige und Geübte

Für die Hauptspeise werden die 7 Ratten-Karten eingemischt.  
Es wird wie unter „Vorspeise“ beschrieben gespielt.

#### Rufen bei Ratte

##### Eine Ratte wird ausgespielt:

Deckt der aktive Spieler eine Ratten-Karte auf, muss die **Speise gerufen** werden, die sich gerade unter dem Ratto-Zakko-Becher versteckt.

*Beispiel: Der aktive Spieler deckt eine Ratte auf.  
Der Ratto-Zakko-Becher sitzt gerade auf der grünen Servierglocke über dem Apfel, also rufen die Spieler laut „Apfel“.*



##### Achtung Fliege:



Sitzt zusätzlich unter der verdeckten Servierglocke die Fliege, wird laut „Fliege“ gerufen. Bei einer ausgespielten Ratten-Karte wird **NIEMALS** „Ratte“ gerufen.



### Die Nachspeise für Unersättliche und Profis

Es wird gespielt wie unter „Vor-“ und „Hauptspeise“ beschrieben.

#### Klopfen bei Originalfarbe

##### Eine Speise wird in Originalfarbe ausgespielt:

Ist die Speise auf der Karte in der **Originalfarbe** zu sehen, wird, anstatt die passende Servierglocke zu greifen oder gegebenenfalls „Ratte“ oder „Fliege“ zu rufen, **immer** mit einer Hand auf den Tisch geklopft.

**Achtung:** Falsches Klopfen wird bestraft wie unter „Fehler!“ beschrieben.



## Preparing to play

The 5 serving plates are placed in a circle in the middle of the table. The serving cloches in the right colours are then placed on top of the serving plates.

At the start of the game, the wooden chip with the fly is hidden under the blue serving cloche with the fish and the black Natty Ratty shaker over the yellow serving cloche which is on top of the cheese.

The 7 rat cards are removed from the pack, since they are not needed for the starter. The rest of the cards are shuffled well. The oldest player is given the pile of cards, face down.



## Recommendation from the establishment

Head waiter Natty Ratty recommends newcomers to choose the starter. Hungry, experience guests might do better with a main course. The dessert, on the other hand, is the dish of the day for regulars and professionals!

## Starter to start with

The player whose turn it is turns over the top card so that all players can see it at the same time. Now, at the speed of light, you try to grab the right serving cloche or shout out the right one.

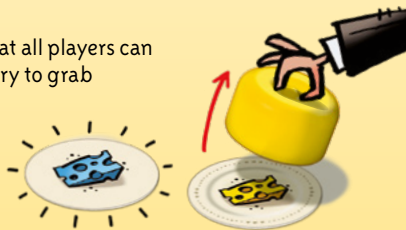
### Grabbing

#### A foodstuff is dealt:

If a foodstuff is depicted on the card, the serving cloche with the right foodstuff is grabbed.

**Please note:** the colour of the foodstuff is irrelevant. Only the foodstuff itself is important.

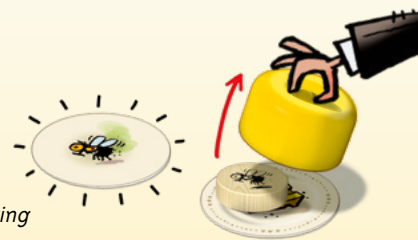
*Example: the active player turns the blue cheese over. All players immediately make a grab for the yellow serving cloche over the cheese.*



#### A fly is dealt:

If the pesky fly is illustrated on the card, the serving cloche which covers the wooden chip with the fly is grabbed at.

*Example: All the players immediately grab at the serving cloche the fly is hiding under.*

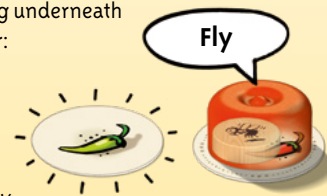


### Shouting out instead of making a grab

#### A foodstuff is dealt and the fly is sitting underneath the serving cloche:

If a foodstuff is illustrated on the card and the fly is sitting underneath the appropriate serving cloche, **DON'T** grab at the shaker: instead, **shout out "Fly"** loudly.

*Example: the active player turns over a green chili. However, the fly is hiding underneath the red serving cloche with the chili. The players DON'T make a grab for the red "chili cloche" – instead they shout out "Fly" loudly.*



#### A foodstuff is dealt and Natty Ratty is sitting on top of the serving cloche:

If a foodstuff is illustrated on the card and the Natty Ratty shaker is sitting on the desired serving cloche, **ALWAYS shout out "Rat"** loudly.

*Example: the active player turns over a fish: however, the black Natty Ratty shaker is covering the blue serving cloche with the fish.*

*The players DON'T grab for the Natty Ratty shaker – instead, they shout out "Rat" loudly.*



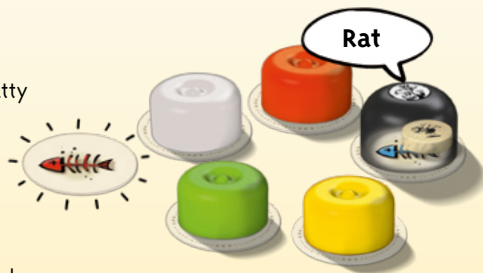
### Fly alert:



If the fly is also sitting underneath the Natty Ratty shaker, **DON'T** shout out "Fly" – shout out "Rat" too.

The person to grab the card or the quickest one to shout out gets to keep the card as a reward and is given the pack of cards for dealing the next card.

As soon as a "Fly/Rat" is grabbed or shouted out, the winner of the round can replace the fly or the Natty Ratty shaker as they like. Otherwise, the game continues as usual.



### Error!

Each player only gets one try. If, however...

... the wrong serving cloche is grabbed...

... or an incorrect thing is shouted out...

... or grabbed, although you should be shouting out (and the other way round)...

... or shouted out AND grabbed,

a card already won as a reward (if you have any) has to be returned.

These card(s) is/are given to the player who made a correct grab or shouted out the first.

If **nobody** makes a **correct** grab or shouts out correctly or if 2 or more players make a **correct** grab or shout out at the **same time**, the dealt card and, if applicable, the wrong card(s) in this round is/are put to the side in a "jackpot".

This/these are given to the winner of the next round.

### The end of the game

The game comes to an end as soon as the pile of cards has been used up.

The player with the most cards wins. Enjoy your meal!



### The main course for the hungry and experienced

The 7 rat cards are added to the pack of cards and the cards are shuffled for the main course. Play the game as described under "Starter".

#### Shouting out in case of a rat

##### A rat is dealt:

If the active player uncovers a rat card, you have to **shout out** the **foodstuff** which is hidden beneath the Natty Ratty shaker.

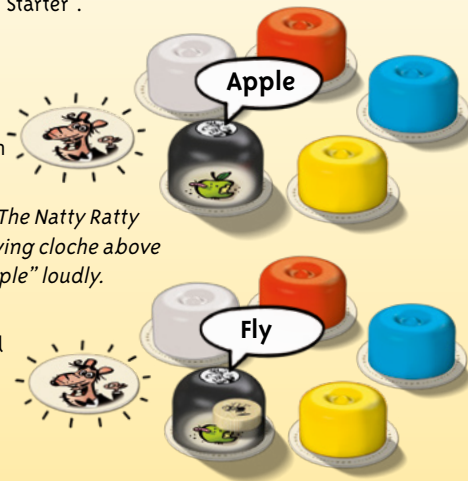
*Example: the active player uncovers a rat. The Natty Ratty shaker is currently on top of the green serving cloche above the apple, hence the players shout out "Apple" loudly.*

##### Fly alert:



If the fly is also sitting beneath the covered serving cloche, shout out "fly" loudly.

**NEVER shout out "Rat"** if a rat is dealt.



### The dessert for the insatiable and professionals

Play as described under "Starter" and "Main course".

#### Banging your hand in the case of original colour

##### A foodstuff is played in its original colour.

If the foodstuff on the card is visible in its **original colour**, instead of making a grab for the matching serving cloche or shouting out "Rat" or "Fly" as necessary, **always** bang on the table with your hand.

**Please note:** incorrectly banging your hand on the table is punished as described under "Error!"



## Préparation du jeu

Les 5 assiettes de service sont disposées en cercle au centre de la table. Les cloches de service de la couleur correspondante sont ensuite placées sur les assiettes de service. Au début du jeu, le jeton en bois avec la mouche est cachée sous la cloche de service bleue avec le poisson, et le gobelet noir Rat Gourmet est placé par-dessus la cloche de service jaune, sous laquelle se trouve le fromage. Les 7 cartes de rat sont sorties du jeu, car elles ne sont pas nécessaires pour le hors-d'œuvre. Les cartes restantes sont bien mélangées. Le joueur le plus âgé reçoit la pile de cartes non découvertes.



## Recommandations de la maison

Le serveur en chef Rat Gourmet recommande aux débutants de choisir le hors-d'œuvre. Les clients affamés et exercés peuvent choisir le plat principal. Le dessert s'impose pour les habitués et les professionnels !

## Hors d'œuvre pour débiter

Celui dont c'est le tour de jouer découvre la carte située en haut de la pile, de façon à ce que tous les joueurs la voient en même temps. Maintenant, vous essayez de vous saisir aussi rapidement que possible - d'une seule main - de la bonne cloche de service ou de crier le bon mot.

### Attraper

#### Un aliment est mis en jeu :

Si un aliment est représenté sur la carte, la cloche de service avec l'aliment correspondant est attrapée.

**Remarque :** la couleur de l'aliment n'a aucune importance. Seul l'aliment est déterminant.

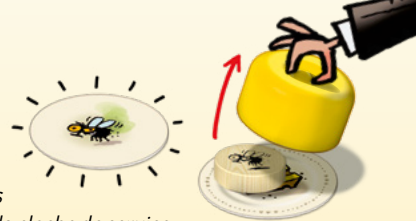
*Exemple :* le joueur actif découvre un fromage bleu. Tous les joueurs doivent alors immédiatement essayer de saisir la cloche de service jaune avec le fromage en-dessous.



#### Une mouche est mise en jeu :

Si la fichue mouche est représentée sur la carte, on doit alors attraper la cloche de service, sous laquelle se trouve le jeton en bois avec la mouche.

*Exemple :* le joueur actif découvre une mouche. Tous les joueurs doivent alors immédiatement essayer de saisir la cloche de service, sous laquelle se cache la mouche.



### Crier au lieu d'attraper

#### Un aliment est mis en jeu et la mouche se trouve sous la cloche de service :

Si un aliment est représenté sur la carte et si la mouche se trouve sous la cloche de service correspondante, on ne tente **PAS** d'attraper le gobelet, mais on **crie « mouche »**.

*Exemple :* le joueur actif découvre un piment vert. Cependant, la mouche se cache sous la cloche de service rouge avec le piment. Les joueurs ne tentent **PAS** d'attraper la « cloche de piment rouge », mais ils crient « mouche ».



#### Un aliment est mis en jeu et Rat Gourmet se trouve sur la cloche de service :

Si un aliment est représenté sur la carte et le gobelet Rat Gourmet est placé sur la cloche de service recherchée, il faut **TOUJOURS crier « rat »**.

*Exemple :* le joueur actif découvre un poisson ; cependant, le gobelet noir Rat Gourmet recouvre à cet instant la cloche de service bleue avec le poisson. Les joueurs ne tentent **PAS** d'attraper le gobelet Rat Gourmet, mais ils crient « rat ».



### Attention mouche :



Si, en plus, il y a une mouche sous le gobelet Rat Gourmet, on ne crie **PAS** « mouche », mais également « rat ».

Celui qui attrape correctement ou qui crie le bon mot le plus rapidement, dépose la carte découverte devant lui en guise de récompense, et il reçoit la pile de cartes pour mettre en jeu la carte suivante.

Dès qu'un(e) mouche/rat a été attrapé(e)/crié(e), le gagnant du tour peut déplacer - selon le cas - la mouche ou le gobelet Rat Gourmet où il veut. Dans le cas contraire, le jeu se poursuit.

### Faute !

Chaque joueur n'a qu'un seul essai. Si toutefois ...  
... la mauvaise cloche de service est attrapée ...  
... ou si un mauvais mot est crié ...

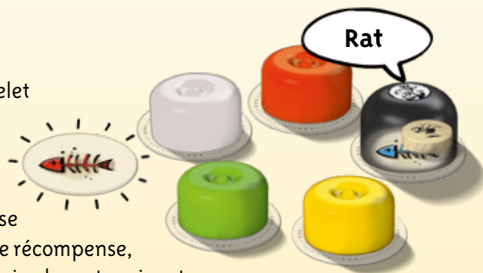
... ou si quelqu'un attrape alors qu'il doit crier (et vice versa) ...  
... ou s'il crie ET attrape,  
une carte déjà gagnée (s'il y en a une) doit être rendue.

La (les) carte(s) supplémentaire(s) est (sont) récupérée(s) par le joueur qui a correctement attrapé ou qui a crié en premier.

Si **personne** n'attrape/crie **correctement** ou si plus de 2 joueurs attrapent/crient **simultanément ce qu'il faut**, la carte mise en jeu et, le cas échéant, la (les) carte(s) erronée(s) de ce tour est (sont) mise(s) de côté dans un « jackpot ». Ce dernier est récupéré par le gagnant du tour suivant.

### Fin du jeu

Le jeu est terminé dès que la pile de cartes est épuisée.  
Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. Bon appétit !



### Le plat principal pour les affamés et les exercés

Pour le plat principal, les 7 cartes de rat sont intégrées dans le jeu. Le jeu se déroule de la même manière que ce qui est décrit « hors d'œuvre. »

#### Crier en cas de rat

##### Un rat est joué :

Si le joueur actif découvre une carte de rat, il faut **crier l'aliment** qui se trouve sous le gobelet Rat Gourmet à ce moment.

*Exemple : le joueur actif découvre un rat. Le gobelet Rat Gourmet se trouve à ce moment sur la cloche de service verte au-dessus de la pomme ; les joueurs crient alors « pomme ».*

### Attention mouche :



Si, en plus, la mouche se trouve sous la cloche de service recouverte, il faut alors crier « mouche ». Lorsqu'une carte rat est jouée, il ne faut **JAMAIS crier « rat »**.

### Le dessert pour les insatiables et les professionnels

Le jeu se déroule de la même manière que celle décrite sous « hors d'œuvre » et « plat principal ».

#### Frapper si la couleur d'origine se présente



##### Un aliment est joué dans la couleur d'origine :

Si l'aliment sur la carte est présenté dans la **couleur d'origine**, il faut **toujours** frapper sur la table avec une main au lieu d'attraper la cloche de service correspondante ou de crier le cas échéant « rat » ou « mouche ».

**Attention :** le fait de frapper à tort est puni comme décrit sous « faute ! ».





## Preparazione del gioco

Al centro del tavolo, si dispongono in cerchio i 5 piatti di portata sui quali si appoggiano le campane di portata secondo i colori corrispondenti.

All'inizio del gioco, si nasconde il gettone in legno con la mosca sotto la campana di portata blu con il pesce e il bicchierino nero con il Ratto Buongustaio sopra la campana di portata gialla, sotto la quale si trova il formaggio. Si mettono da parte le 7 carte-ratto, perché per gli antipasti non servono. Le carte rimanenti vengono mescolate bene. Il giocatore più anziano riceve il mazzo di carte coperto.



## La casa raccomanda

Il capo cameriere Ratto Buongustaio raccomanda di scegliere l'antipasto. Per gli ospiti affamati e già pratici si può considerare il piatto principale. I dessert sono invece per i clienti abituali e gli esperti!

## Antipasto per cominciare

Il giocatore di turno scopre la prima carta del mazzo in modo che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Adesso cercate di afferrare per primi la campana di portata giusta con la mano oppure chiamando in modo corretto.

### Agguantare

#### Si scopre una pietanza:

Se sulla carta è illustrata una pietanza, bisogna agguantare la campana di portata corrispondente.

**Nota:** non ha alcuna importanza il colore della pietanza. Solo la pietanza è importante.

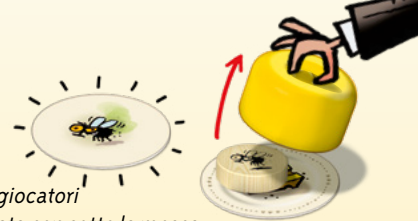
*Esempio: Il giocatore attivo scopre un formaggio blu. Tutti i giocatori cercano di afferrare velocemente la campana di portata gialla con sotto il formaggio.*



#### Si scopre una mosca:

Se sulla carta è illustrata una mosca fastidiosa, bisogna afferrare la campana di portata che copre il gettone in legno con la mosca.

*Esempio: Il giocatore attivo scopre una mosca. Tutti i giocatori cercano di afferrare velocemente la campana di portata con sotto la mosca.*



### Chiamare invece di acchiappare

#### Si scopre una pietanza e sotto la campana di portata c'è la mosca:

Se sulla carta è illustrata una pietanza e c'è una mosca sotto la campana di portata corrispondente, **NON** si cerca di afferrare il bicchierino, ma si grida forte "Mosca".

*Esempio: Il giocatore attivo scopre un peperoncino verde, ma sotto la campana di portata rossa con il peperoncino si nasconde la mosca. I giocatori NON afferrano la "campana peperoncino" rossa, ma gridano forte "Mosca!".*



#### Si scopre una pietanza e il Ratto Buongustaio è seduto sulla campana di portata:

Se sulla carta è illustrata una pietanza e il bicchierino del Ratto Buongustaio sta sopra la campana di portata cercata, bisogna **SEMPRE gridare** forte "Ratto!".

*Esempio: Il giocatore attivo scopre un pesce, ma il bicchierino nero del Ratto Buongustaio sta proprio coprendo la campana di portata blu con il pesce. I giocatori NON afferrano il bicchierino Ratto Buongustaio ma gridano forte "Ratto!".*



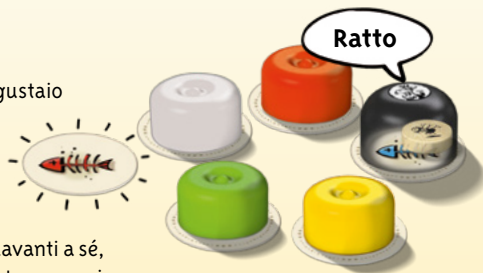
### Attenzione Mosca!



Se poi sotto il bicchierino del Ratto Buongustaio si trova anche la mosca, **NON** si grida "Mosca!", ma "Ratto!".

Chi agguanta per primo o grida correttamente prima di tutti, si prende la carta in premio e, dopo averla messa davanti a sé, riceve il mazzo di carte per scoprire la carta successiva.

Una volta gridato/acchiappato correttamente un/a "Mosca/Ratto", il vincitore del giro può spostare a suo piacimento la mosca o il bicchierino del Ratto Buongustaio. Altrimenti, si prosegue semplicemente a giocare.



### Errore!

Ogni giocatore ha un solo tentativo a disposizione. Quindi, se ...

... si afferra la campana sbagliata ...

... o si grida una cosa sbagliata ...

... o si afferra quando invece si doveva gridare (o viceversa) ...

... si grida E si afferra, bisognerà restituire una delle carte già guadagnate (se presenti).

La/e carta/e in aggiunta è presa dal giocatore che invece ha eseguito i compiti in modo corretto o ha gridato per primo.

Se **nessuno** afferra/grida in modo corretto o se più di 2 giocatori afferrano/gridano in modo corretto ma in contemporanea, la carta in questione o la carta del giro d'errore viene messa da parte in un "Jackpot", che andrà al vincitore del turno successivo.

### Fine del gioco

Il gioco termina quando si esaurisce il mazzo di carte.

Vince chi ha raccolto il maggior numero di carte. Buon appetito!



### Il piatto principale per affamati e clienti abituali

Per il piatto principale, si mescolano le 7 carte-ratto. Si gioca come descritto in "Antipasti".

#### Chiamare in caso di ratto

##### Si scopre un ratto:

Se il giocatore attivo scopre una carta-ratto, bisogna **chiamare** la **pietanza** nascosta in quel momento sotto il bicchierino del Ratto Buongustaio.

*Esempio: Il giocatore attivo scopre una carta-ratto. Il bicchierino del Ratto Buongustaio sta sopra la campana verde, a sua volta sopra la mela: tutti i giocatori devono gridare forte "Mela!".*



### Attenzione Mosca!



Se poi sotto la campana di portata nascosta si trova la mosca, si grida forte "Mosca!".

Quando si gioca una carta-ratto non si può **MAI** gridare "Ratto".



### Il dessert per i mai sazi e gli esperti

Si gioca come descritto per "Antipasto" e "Piatto principale".

#### Bussare per il colore originale

##### Si gioca una pietanza nel colore originale:

Se sulla carta è riportata la pietanza nel suo colore originale, invece di afferrare la campana di portata corrispondente o gridare "Ratto" o "Mosca", si bussa sempre sul tavolo con una mano. **Attenzione:** bussare in modo sbagliato è sempre sanzionato come descritto sotto "Errore!".





**Apfel**  
apple  
pomme  
mela



**Fisch**  
fish  
poisson  
pesce



**Käse**  
cheese  
fromage  
formaggio



**Ei**  
egg  
œuf  
uovo

Copyright:  
**DREI MAGIER**  
by Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21, D-12055 Berlin  
[www.dreimagier.de](http://www.dreimagier.de)  
**Art.-Nr. 40884**

.....  
Redaktion: Bastian Herfurth  
Gestaltung: Rolf (ARVi) Vogt  
.....

Autor:  
**Jacques Zeimet**



**Chili**  
chili  
piment  
peperoncino

