

FRANK  
BEBENROTH

DER GEHEIMNISVOLLE

# SPIEGEL



DREI  
MAGIER  
SPIELE



THE MYSTERIOUS MIRROR

LE MIROIR MYSTÉRIEUX

DE MYSTERIEUZE SPIEGEL

LO SPECCHIO MISTERIOSO

ARVI



# DER GEHEIMNISVOLLE SPIEGEL

Autor: Frank Bebenroth



Illustration: Rolf Vogt (ARVI)  
 Grafik/Design: Rolf Vogt  
 Redaktion: Thorsten Gimmler  
 Matthias Karl

2-4  
 Ab 5 Jahre  
 20-25 min.



© Copyright 2013:  
 DREI MAGIER SPIELE  
 by Schmidt Spiele GmbH  
 Postfach 470437  
 D-12313 Berlin  
 www.dreimagier.de  
 Art.-Nr. 40868

D

## Material

- a 1 geheimnisvoller Zauberspiegel
- b 1 Zauberstab (mit Batterie)
- c 4 Leitern
- d 4 Magier-Plättchen
- e 46 Zaubersymbol-Plättchen



e



GB

## Materials

- a 1 mysterious magic mirror
- b 1 magic wand (with battery)
- c 4 ladders
- d 4 magician tiles
- e 46 magic symbol tiles

F

## Matériel

- a 1 miroir magique mystérieux
- b 1 baguette magique (avec pile)
- c 4 échelles
- d 4 cartes magiciens
- e 46 cartes de symboles magiques

NL

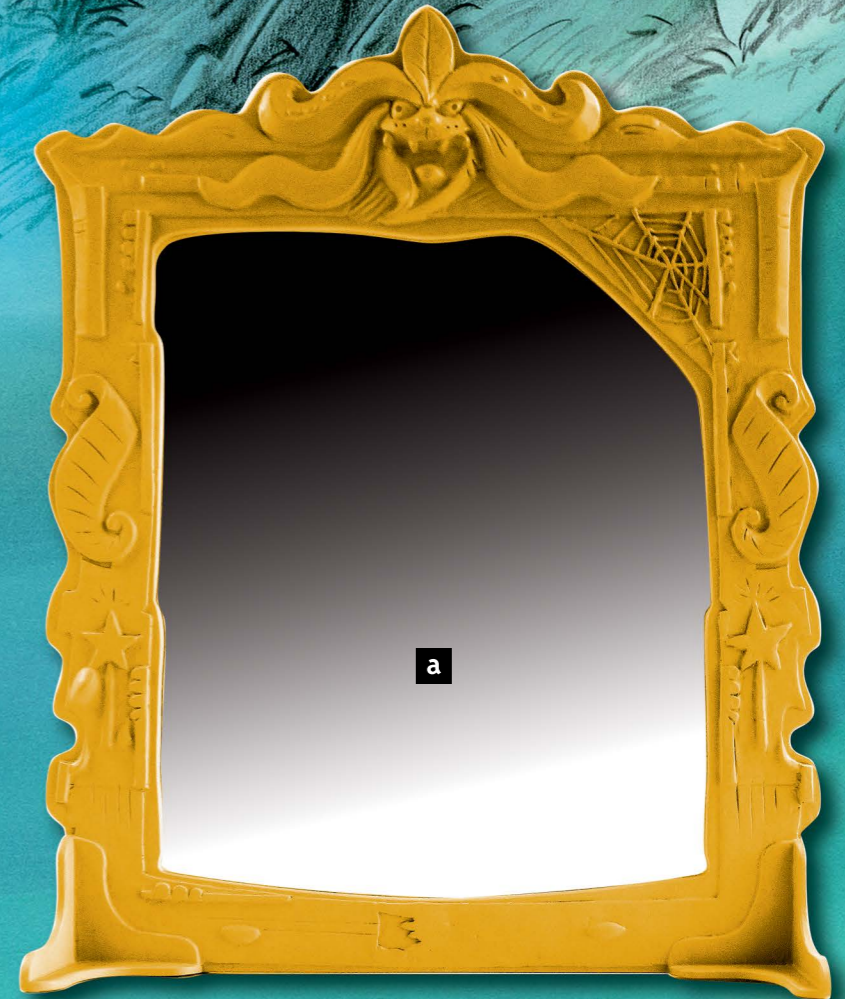
## Onderdelen

- a 1 mysterieuze toverspiegel
- b 1 toverstaf (met batterij)
- c 4 ladders
- d 4 tovenaarsplaatjes
- e 46 toverplaatjes

I

## Materiale

- a 1 specchio magico misterioso
- b 1 bacchetta magica (con batterie)
- c 4 scalette
- d 4 piastrene-maghetto
- e 46 piastrene per i simboli magici





## Der geheimnisvolle Spiegel

„Geht nicht in die alte Mühle, da spukt es“, haben sie ihre Eltern gewarnt. Doch die kleinen Magier Vicky, Mila, Linus und Conrad finden: So was gibt's gar nicht. Etwas unheimlich ist es dann aber schon auf dem knarzigen Dachboden. Allerlei ungewöhnlicher Krempel findet sich unter all dem Staub.

Aber was ist das? Plötzlich erscheint auf dem alten Spiegel eine gespenstisch leuchtende Figur!

„Schnell weg,“ ruft Conrad.

Doch dann kichert Vicky:

„Halt, das war doch nur ich.“

Mit dem leuchtenden Zauberstab kann man durch den Spiegel malen!

Doch die leuchtenden Linien verschwinden schnell wieder.

Ratet rasch, denn wer als erster 5 Symbole erkennt, gewinnt.

## The Mysterious Mirror

“Don't go to the old mill, it's haunted” their parents had warned them. But the little magicians, Vicky, Mila, Linus and Conrad, think: There's no such thing. But in the creaking attic they do find it a bit scary. Under all the dust there are all kinds of unusual bits and pieces.

But what's that? Suddenly an eerie, shining figure appears on the old mirror!

“Let's get out of here fast” Conrad calls out.

But then Vicky giggles:

“Wait a moment, it was just me”.

With the luminous magic wand you can paint through the mirror! But the luminous lines disappear again quickly.

Make a fast guess because the first player to identify 5 symbols wins.

## Le miroir mystérieux

« N'allez surtout pas au moulin hanté ! » Malgré la mise en garde de leurs parents, les petits magiciens Vicky, Mila, Linus et Conrad pensent que ces derniers exagèrent. Dans le grenier qui craque, ils sont cependant envahis d'inquiétude, car la poussière recouvre tout un tas de fourbi inhabituel.

Mais qu'est-ce que c'est que ça ? Soudain, une silhouette fantomatique illumine le vieux miroir !

« Vite ! On s'en va ! » crie Conrad.

« Dieu que tu es froussard ! » ricane Vicky.

« Ce n'était personne d'autre que moi ! »

La baguette magique illuminé permet de faire des dessins sur le miroir. Mais les traits lumineux disparaissent en un rien de temps.

Devinez vite de quoi il s'agit, car le premier à reconnaître 5 symboles gagne la partie.

## De mysterieuze spiegel

„Ga niet naar de oude molen, want daar spookt het“, hebben hun ouders gezegd. Maar de kleine tovenaars Vicky, Mila, Linus en Conrad vinden: Zo gaat het helemaal niet. Er zit iets engs op de krakende zolder. Er liggen allerlei ongewone spullen onder het stof.

Maar wat is dat? Plotseling verschijnt er een spookachtig verlicht figuur op de ouder spiegel!

„Wegwezen,“ roept Conrad.

Maar dan giechelt Vicky:

„Stop, dat was ik maar.“

Met de verlichte toverstaf kan met door de spiegel tekenen! De verlichte lijnen verdwijnen weer snel.

Raad snel, en wie als eerst de 5 symbolen herkent, is de winnaar.

## Lo specchio misterioso

“Non andare nel vecchio mulino, ci sono i fantasmi“, li ammoniscono i genitori. Ma i maghetti Vicky, Mila, Linus e Conrad credono che non ci sia proprio niente. Eppure c'è qualcosa di sospetto, in quella soffitta. È zeppa di strane cianfrusaglie, ricoperte di polvere.

Cos'è stato? Sul vecchio specchio, appare improvvisamente una luminosa figura spettrale!

“Via, scappiamo!“, grida Conrad.

Poi Vicky ridacchia:

“Fermati, ero solo io.“

Con la bacchetta magica si può disegnare sullo specchio! Infatti, le linee luminose spariscono subito dopo.

Fate alla svelta a indovinare, perché chi riconosce per primo i 5 simboli vince.





## Spielvorbereitung

Löst vor dem ersten Spiel behutsam alle Teile aus den Stanztafeln.

- 1 Stellt den Zauberspiegel in die Tischmitte und legt den Zauberstab daneben.
- 2 Nehmt euch jeder 1 Leiter sowie 1 Magier-Plättchen eurer Wahl und schiebt das Plättchen unten in die Leiter, bis es ganz verschwunden ist.
- 3 Mischt die Zaubersymbol-Plättchen gut durch und legt sie verdeckt neben den Spiegel.

## Preparing to play

Before playing for the first time, remove all the parts carefully from the punched boards.

- 1 Place the magic mirror in the centre of the table and lay the magic wand down beside it.
- 2 You each take 1 ladder and 1 magician tile of your choice and slide the tile into the bottom of the ladder until it vanishes completely.
- 3 Mix the magic symbol tiles well and lay them beside the mirror facing down.

## Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, détachez avec précaution toutes les pièces des planches prédécoupées.

- 1 Placez le miroir magique au milieu de la table et posez la baguette magique à côté.
- 2 Prenez chacun 1 échelle et 1 carte magicien de votre choix et glissez la carte au bas de l'échelle, jusqu'à ce qu'elle disparaisse complètement.
- 3 Mélangez bien vos cartes de symboles magiques et posez-les, face cachée, à côté du miroir.

## Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel druk je alle onderdelen voorzichtig uit het karton.

- 1 Zet de toverspiegel in het midden van de tafel en leg de toverstaf ernaast.
- 2 Ledereen pakt 1 ladder en 1 tovenaarsplaatje naar keuze en schuift het plaatje onder de ladder, tot het volledig is verdwenen.
- 3 Schud de toverplaatjes goed door en leg deze omgekeerd naast de spiegel.

## Preparazione del gioco

Per iniziare a giocare la prima volta, staccate delicatamente tutti i pezzi dalle tavole pretranciate.

- 1 Mettete lo specchio magico al centro del tavolo e riponetevi accanto la bacchetta magica.
- 2 Ogni giocatore sceglie 1 scaletta e 1 piastrina-maghetto e spinge la piastrina nella scaletta fino a farla scomparire.
- 3 Mescolate bene le piastrine con i simboli magici e disponetele coperte accanto allo specchio.





## Spielverlauf

Wer von euch zuletzt in einen Spiegel geschaut hat, beginnt das Spiel. Wenn ihr das nicht wisst, beginnt der jüngste Spieler. Wenn du an der Reihe bist, ziehe ein Zauber-symbol-Plättchen und schau es dir an, ohne dass deine Mitspieler das Symbol sehen. Dann lege es verdeckt vor dir ab. Nimm nun den Zauberstab und schalte ihn ein. Drehe jetzt den Spiegel mit der weißen Seite zu dir. Male mit der leuchtenden Sternenzacke des Stabs das auf dem Plättchen gezeigte Symbol auf die weiße Rückseite des Spiegels.

Für die anderen Spieler heißt es nun gut aufpassen! Auf der spiegelnden Seite könnt ihr nun einen sich bewegenden Leuchtpunkt sehen und ihr müsst gut beobachten und raten, was gerade gemalt wird. Sobald einer von euch weiß, was dort gemalt wird, ruft er laut seinen Vorschlag.

## How to play

The last of you to look in the mirror starts the game. If you don't know who it was, the youngest player begins. When it's your turn, take a magic symbol tile and look at it without letting any of the other players see the symbol. Then place it in front of you facing down. Now take the magic wand and switch it on. Now turn the mirror with the white side facing you. Using the luminous point of the wand paint the symbol displayed on the tile on the back of the mirror.

The other players must pay attention at this point! On the mirror side you can see a luminous point moving and you must watch carefully and guess what is being painted at that moment. As soon as one of you knows what is being painted there, he shouts out what he thinks it is.

## Déroulement du jeu

Celui de vous s'étant regardé en dernier dans un miroir commence le jeu. Si vous n'arrivez pas à vous entendre, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Si c'est à toi, prends une carte de symbole et regarde-la bien en cachette, sans la montrer aux autres. Pose-la ensuite, face cachée, devant toi. Prends maintenant la baguette magique et allume-le. Tourne maintenant le miroir de manière à avoir la face blanche devant toi. Dessine sur la partie arrière blanche du miroir, à l'aide de la pointe étoilée lumineuse, le symbole que tu as vu sur la carte.

C'est alors aux autres de bien faire attention, car le point lumineux se déplace sur la face miroir. Il s'agit maintenant de bien l'observer et de deviner ce qu'il représente.

Dès qu'un joueur sait de quoi il s'agit, il dit à voix haute ce qu'il pense avoir reconnu.

## Spelverloop

Diegene die het laatst in een spiegel heeft gekeken, begint het spel. Als jullie dit niet weten, begint de jongste speler. Als je aan de beurt bent, pak je een toverplaatje en bekijk je deze zonder dat jouw medespelers het symbool op het plaatje zien. Dan leg je dit plaatje omgekeerd (gesloten) voor je neer. Pak nu de toverstaf en zet deze aan. Draai nu de spiegel met de witte zijde naar je toe. Teken met de oplichtende ster van de staf het symbool van het plaatje op de witte achterkant van de spiegel.

De andere spelers moeten nu goed opletten! Op de spiegelende zijde kun je nu een bewegend lichtpunt zien, en jullie moeten goed opletten en raden wat er wordt getekend. Als een van jullie weet wat er wordt getekend, roept hij/zij.

## Svolgimento del gioco

Chi ha guardato per ultimo in uno specchio inizia il gioco. Se non lo sapete, inizia il giocatore più giovane. Quando tocca a te, prendi una piastrina-simbolo e girala verso di te, in modo che gli altri giocatori non vedano il simbolo, e ponila coperta davanti a te. Prendi la bacchetta magica e accendila. Ora gira lo specchio verso di te, dal lato bianco. Con la punta a stella luminosa della bacchetta, disegna il simbolo riportato sulla piastrina sul retro bianco dello specchio.

È meglio che gli altri giocatori stiano attenti! Sul lato riflettente, vedrete solo un punto luminoso che si muove e, osservando bene, dovrete indovinare cosa viene disegnato. Appena qualcuno indovina, grida forte la sua proposta.





**Symbol erkannt**

Wenn der Vorschlag richtig war, zeigt der malende Spieler allen anderen Spielern das Plättchen als Beweis und schiebt es dann von unten in seine Leiter. Danach darf sich der Spieler, der richtig geraten hat, den Zauberstab nehmen und ist als nächster an der Reihe ein Symbol zu malen.

**Symbol nicht erkannt**

Als malender Spieler darfst du ein Symbol bis zu dreimal hintereinander zeichnen. Wird es bis dahin nicht erraten, legst du das Plättchen verdeckt wieder zurück zu den anderen Plättchen und ziehst ein neues. Dann zeichnest du das neue Symbol und die anderen Spieler versuchen es zu erraten. Die Spieler dürfen beliebig oft raten.

**Hurra, endlich bin ich ganz oben auf der Leiter!**

Es gewinnt der Spieler, bei dem das Magier-Plättchen als Erstes wieder oben aus der Leiter herausgeschoben wird. Das ging zu schnell? Dann nehmt alle Plättchen aus den Leitern und spielt doch gleich noch mal!

**Symbol identified**

If the guess was right, the player currently painting shows the tile to all the other players as proof, and then slides it into his ladder from the bottom. Then the player who guessed correctly is allowed to take the magic wand and it is his turn to paint a symbol.

**Symbol not identified**

When you are the player doing the painting, you are allowed to draw a symbol three times in succession. If it is not guessed by then you place the tile back, facing down, together with the other tiles and you take a new one. Then you draw the new symbol and the other players try to guess what it is. The players may guess any number of times.

**Hurrah, at last I'm right at the top of the ladder!**

The player who is first to slide the magician tile back out of the top of the ladder wins. It was all over too fast? Then take all the tiles out of the ladders and play it again!

**Symbole reconnu**

Si le joueur a reconnu le bon symbole, celui qui l'a dessiné montre aux autres la carte à titre de justificatif et la glisse par le bas sur son échelle. Le joueur ayant correctement deviné le symbole prend alors la baguette magique et c'est à son tour de dessiner un autre symbole.

**Symbole pas reconnu**

Si c'est toi de dessiner, tu as droit à trois tentatives consécutives. Si ton symbole n'est pas reconnu, remets-le parmi les autres cartes et prends une nouvelle carte. Après quoi, tu dessines ce nouveau symbole et les autres essaient de deviner ce qu'il représente. Les joueurs peuvent deviner autant de fois qu'ils le désirent.

**Hourra ! Enfin en haut de l'échelle !**

Le joueur dont la carte magicien ressort en premier en haut de l'échelle, gagne la partie. C'est allé trop vite ? Rien ne vous empêche de retirer toutes les cartes des échelles et de recommencer une partie !

**Symbool herkend**

Als het antwoord goed is, toont de speler die het symbool heeft getekend, het plaatje als bewijs en schuift deze van onderen in zijn ladder. Daarna mag de speler die het goed heeft geraden, de toverstaf nemen en hij/zij is nu aan de beurt om een symbool te tekenen.

**Symbool niet herkend**

Als tekenende speler mag je een symbool tot drie keer achter elkaar tekenen. Als het dan niet wordt geraden, leg je het plaatje verdeckt weer terug bij de andere plaatjes en trek je een nieuw plaatje. Vervolgens teken je het nieuwe symbool en de andere spelers proberen het te raden. De spelers mogen zo vaak raden als ze willen.

**Hoera, eindelijk ben ik helemaal boven aan de ladder!**

De speler waarbij als eerste het tovenaarsplaatje uit de ladder wordt geschoven, is de winnaar. Ging dat te snel? Dan haal je alle plaatjes uit de ladder en speel je meteen nog een keer!

**Simbolo riconosciuto**

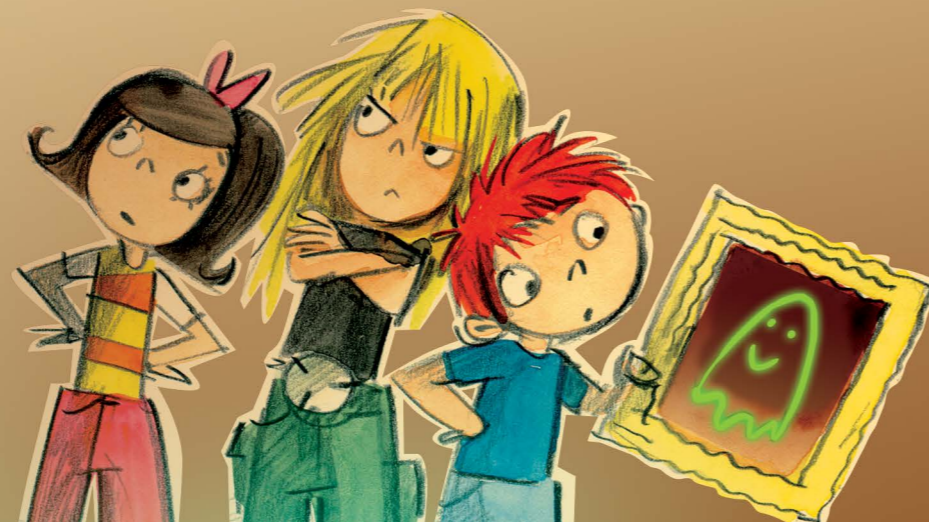
Se la proposta è giusta, il giocatore che ha disegnato mostra agli altri la piastrina come prova e la inserisce nella propria scaletta. Poi, il giocatore che ha indovinato correttamente il simbolo prende la bacchetta magica e disegna a sua volta un simbolo.

**Simbolo non riconosciuto**

In qualità di giocatore-pittore, puoi disegnare il simbolo fino a un massimo di tre volte. Se nessuno indovina, riponi la piastrina coperta al suo posto e prendine un'altra. Disegna quindi il nuovo simbolo, che gli altri giocatori tenteranno di indovinare. I giocatori possono indovinare un qualsiasi numero di volte.

**Evviva, sono arrivato in cima alla scala!**

Vince il giocatore la cui piastrina-maghetto arriva per prima in cima alla scala. È stato tutto troppo rapido? Prendete tutte le piastrine dalle scalette e fate un'altra partita!





## Das Spiel für zwei kooperative Magier

Wenn ihr zu zweit spielt, gewinnt oder verliert ihr das Spiel nur gemeinsam. Legt vor dem Spiel eine der zwei übrigen Leitern mit der Rückseite nach oben neben den Spiegel. In diese wird kein Magier-Plättchen geschoben. Dies ist nun die Spiegel-Leiter. Auch wenn ihr das Spiel zu zweit spielt, darfst du als malender Spieler ein Symbol bis zu dreimal hintereinander zeichnen. Sollte es bis dahin nicht erraten werden, legst du das Plättchen nicht zurück zu den anderen Plättchen. Stattdessen nimmst du die Spiegel-Leiter und schiebst das Plättchen dort hinein. Dann ziehst du ein neues Plättchen, zeichnest das neue Symbol und dein Mitspieler versucht wieder es zu erraten.

Sobald bei einem von euch beiden das Magier-Plättchen wieder oben aus einer eurer Leitern hinausgeschoben wird, endet das Spiel und ihr habt gemeinsam gewonnen. Wenn aber vorher ein Plättchen aus der Spiegel-Leiter hinausgeschoben wird, endet das Spiel ebenfalls und der geheimnisvolle Spiegel hat gewonnen.

## The game for two cooperative magicians

If two of you are playing you win or lose the game only as a team. Before playing, place one of the remaining two ladders next to the mirror with the rear side facing up. No magician tiles are pushed into this one. It is now the mirror ladder. If two are playing, as the player doing the painting you are allowed to draw a symbol three times in succession. If it is not guessed by then you do not put the tile back with the other tiles. Instead you take the mirror ladder and slide the tile into it. Then you take a new tile, draw the new symbol and the other player again tries to guess it.

As soon as the magician tile is pushed out of the top of one of your ladders the game ends and you share the victory. But if a tile is pushed out of the mirror ladder before than, the game also ends and the mysterious mirror has won.

## Le jeu pour deux magiciens coopératifs

Si vous jouez à deux, vous ne pouvez gagner ou perdre la partie qu'ensemble. Avant de jouer, placez l'une des deux échelles en trop avec la face arrière vers le haut, à côté du miroir. Aucune carte magicien n'est glissée sur cette échelle. Il s'agit seulement de l'échelle du miroir. Même si vous jouez à deux et si c'est à toi de dessiner, tu n'a droit qu'à trois tentatives consécutives. Si le symbole n'est pas deviné, tu ne reposes pas la carte parmi les autres, mais tu la glisses dans l'échelle du miroir. Après quoi, tu prends une nouvelle carte, tu dessines le nouveau symbole et ton adversaire essaie de nouveau de savoir de quoi il s'agit.

Dès que la carte magicien de l'un de vous deux ressort de l'une de vos échelles, la partie s'achève et vous avez tous les deux gagné. Si, par contre, une carte ressort de l'échelle du miroir, la partie s'achève également et le miroir mystérieux est le gagnant.

## Het spel voor twee samenwerkende tovenaars

Als je het spel met zijn tweeën speelt, win of verlies je het spel samen. Leg voor het spel één van de twee overige ladders met de achterkant naar boven naast de spiegel. In deze ladder wordt geen tovenaarsplaatje geschoven. Dit is nu de spiegelladder. Ook als je het spel slechts met zijn tweeën speelt, mag je als tekenende speler een symbool tot drie keer achter elkaar tekenen. Als het dan niet wordt geraden, leg je het plaatje niet terug bij de andere plaatjes. In plaats daarvan pak je de spiegelladder en schuif je het plaatje daarin. Vervolgens pak je een nieuw plaatje, teken je het nieuwe symbool en moet de andere speler opnieuw raden.

Als bij een van beide spelers het tovenaarsplaatje van boven uit een van de ladders wordt geschoven, is het spel geëindigd en hebben jullie allebei gewonnen. Als er echter eerst een plaatje uit de spiegelladder wordt geschoven, is het spel geëindigd en heeft de mysterieuze spiegel gewonnen.

## Il gioco per due maghetti-soci

Se giocate in due, si vince o si perde solo insieme. Prima di iniziare, mettete una delle due scalette capovolta accanto allo specchio: non vi viene inserita la piastrina-simbolo, ma diventa la scala dello specchio. Anche quando giocate in due, si può disegnare il simbolo fino a tre volte. Se non si indovina, non rimettere la piastrina insieme alle altre, ma inseriscila nella scaletta dello specchio. Poi prendi un'altra piastrina, disegni il nuovo simbolo e il tuo compagno di gioco cerca di indovinarlo.

Appena uno dei due è riuscito a far arrivare la propria piastrina-maghetto in cima alla scaletta, il gioco finisce e avete vinto entrambi. Se invece arriva in cima prima la piastrina nella scaletta dello specchio, il gioco finisce comunque e vince lo specchio misterioso.





## Varianten für Ältere

Ihr könnt euch natürlich auch eigene Begriffe ausdenken, die ihr zeichnen möchtet. In dem Fall schreibt oder malt ihr sie zur Kontrolle vorher verdeckt auf ein Stück Papier. Sollte der Begriff erraten werden, steckt ihr dann ein beliebiges Kärtchen unten in eure Leiter.

Wenn es noch kniffliger sein soll, könnt ihr euch auch darauf einigen, dass die Begriffe zusammengesetzte Worte sein sollen, wie z. B. Brillen-Schlange, Auto-Scheibe oder Ähnliches.

Um diese Begriffe darzustellen, muss der Begriff dann in zwei Bildern gemalt werden. Dabei müsst ihr euren Mitspielern Bescheid sagen, sobald ihr den zweiten Begriff malt.

## Variations for older players

Of course you can think up your own words which you want to draw. In that case you write or draw them beforehand on a piece of paper for checking purposes. If the word is not guessed, you insert any tile you like into the bottom of your ladder.

If you want it to be more tricky you can agree that the words have to be compound words, e.g. foot-ball, angel-fish, black-board etc. To present these words they must be painted as two pictures. You must inform the other players that you are starting to paint the second word.

## Variante pour les plus âgés

Vous pouvez aussi, bien entendu, dessiner un symbole de votre choix. Dans ce cas, vous l'écrivez ou le dessinez auparavant en cachette sur un bout de papier. Si votre symbole est deviné, glissez alors une carte quelconque en bas de votre échelle.

Si vous voulez corser le jeu, vous pouvez vous mettre d'accord pour ne choisir que des mots composés tels, par exemple, qu'auto-route, porte-clés, etc. Pour représenter ces mots, il faut alors dessiner deux images et prévenir les autres joueurs quand vous commencez à dessiner le deuxième mot.

## Varianten voor oudere tovenaars

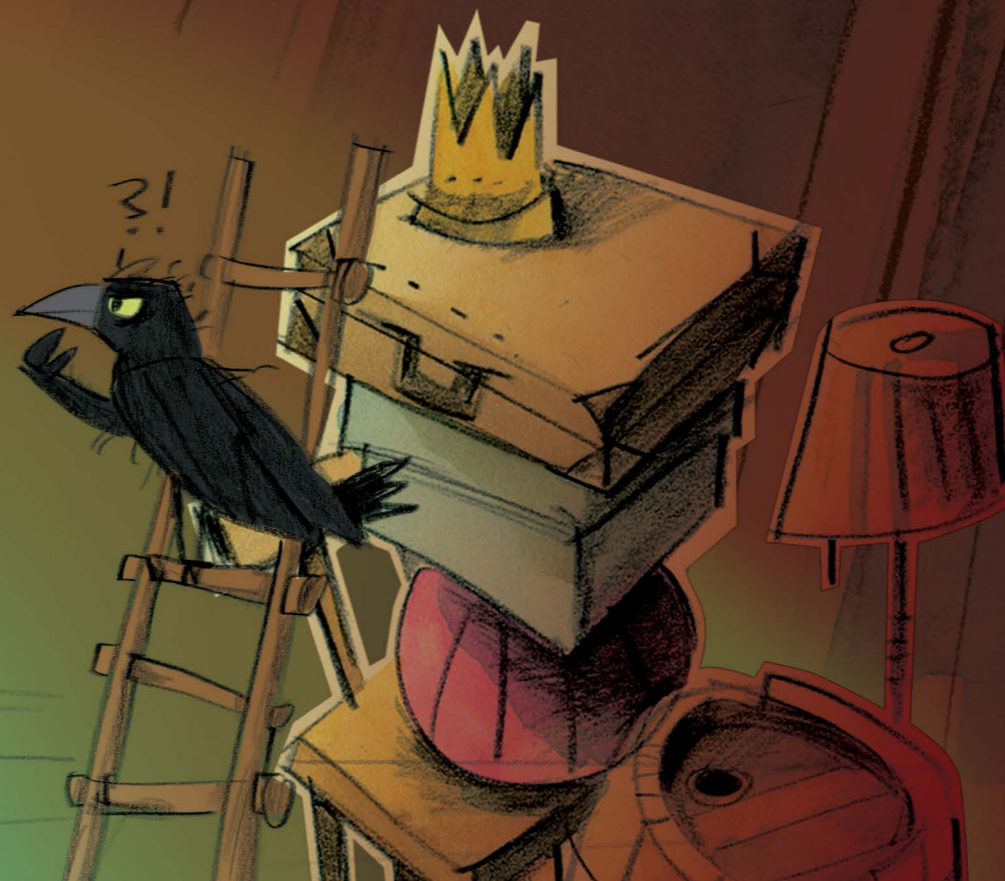
Je kunt natuurlijk ook zelf symbolen bedenken die je wilt tekenen. In dit geval teken of schrijf je van tevoren het symbool op een stuk papier. Als het symbool wordt geraden, dan steek je een willekeurig kaartje onder in jouw ladder.

Als je het nog moeilijker wilt maken, kunt je het ook zo spelen dat de symbolen uit samengestelde woorden moeten bestaan, zoals bijvoorbeeld bril-slang, kamerplant, etc. Om deze symbolen weer te geven, moet het symbool in twee keer worden getekend. Daarbij moeten jouw medespelers antwoord geven, zodra je het tweede deel van het symbool tekent.

## Varianti per i più grandi

Naturalmente, potete inventare anche altri concetti da disegnare. In questo caso, scriveteli o disegnateli per la verifica su un pezzo di carta, che resterà coperto. Se si indovina il concetto, nascondete una cartina vinta sotto la vostra scaletta.

Per renderlo ancora più complicato, potete anche mettervi d'accordo componendo concetti formati da più parole, ad es. occhiali-stanghette, auto-cristalli o simili. Per rappresentare questi concetti, occorrerà disegnare due immagini. I giocatori possono provare a indovinare appena il giocatore di turno ha disegnato la seconda immagine.





Deutsch Français English Italiano Nederlands

- 1 Glas Verre Glass Bicchiere Glas
- 2 Mund Bouche Mouth Bocca Mond
- 3 Schirm Parapluie Umbrella Ombrello Paraplu
- 4 Blitz Éclair Lightning Fulmine Bliksem
- 5 Rad Roue Wheel Ruota Wiel
- 6 Topf Casserole Pot Pentola Pan
- 7 Schiff Bateau Ship Nave Schip
- 8 Sonne Soleil Sun Sole Zon
- 9 Wolke Nuage Cloud Nuvola Wolk
- 10 Herz Cœur Heart Cuore Hart
- 11 Pyramide Pyramide Pyramid Piramide Piramide
- 12 Mond Lune Moon Luna Maan
- 13 Anker Ancre Anchor Ancora Anker
- 14 Schnecke Escargot Snail Lumaca Slak
- 15 Katze Chat Cat Gatto Kat
- 16 Krone Couronne Crown Corona Kroon
- 17 Stern Étoile Star Stella Ster
- 18 Schere Ciseaux Scissor Forbice Schaar
- 19 Kamm Peigne Comb Pettine Kam
- 20 Geist Fantôme Phantom Fantasma Geest
- 21 Pilz Champignon Mushroom Fungo Paddenstoel
- 22 Feuer Feu Fire Fuoco Vuur
- 23 Pfeil Flèche Arrow Freccia Pijl
- 24 Hase Lapin Rabbit Lepre Haas
- 25 Gesicht Visage Face Faccia Gezicht
- 26 Auto Auto Car Macchina Auto
- 27 Maus Souris Mouse Topo Muis
- 28 Eis Glace Icecream Gelato Ijs
- 29 Haus Maison House Casa Huis
- 30 Blatt Feuille Leaf Foglia Blad
- 31 Schlüssel Clé Key Chiave Sleutel
- 32 Hand Main Hand Mano Hand
- 33 Würfel Dé Dice Dado Dobbelsteen
- 34 Kerze Bougie Candle Candela Kaars
- 35 Baum Arbre Tree Albero Boom
- 36 Tanne Sapin Fir Abete Den
- 37 Blume Fleur Flower Fiore Bloem
- 38 Schmetterling Papillon Butterfly Farfalla Vlinder
- 39 Leiter Échelle Ladder Scala Ladder
- 40 Igel Hérisson Hedgehog Riccio Egel
- 41 Spinne Araignée Spider Ragno Spin
- 42 Besen Balai Broom Scopa Bezem
- 43 Wasser/Wellen Eau/Vagues Water/Waves Acqua/Onde Water/Golven
- 44 Spinnennetz Toile d'araignée Spider web Ragnatela Spinnenweb
- 45 Zauberstab Baguette magique Magic wand Bacchetta magica Toverstaf
- 46 Schneemann Bonhomme de neige Snowman Pupazzo di neve Sneeuwpop

