BLIND SPOT PARTY

SPIELANLEITUNG

In 1 Minute erklärt · 2–10 Spieler · ab 14 · 5–10 Min.

Ein Symbol zählt nur, wenn es da ist – und zwar in seiner echten Farbe.



1 ZIEL & AUFBAU



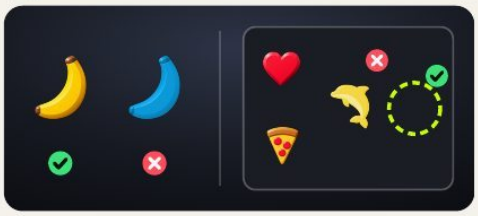
Ziel: alle Karten loswerden. Je 15 Karten verdeckt (2–4 Spieler: 25), Rest in die Schachtel. 1 Karte offen in die Mitte. „3, 2, 1 – SPOT!“: alle decken auf.

2 SO GEHT'S



Alle gleichzeitig: ① Was fehlt in der Mitte? ② Tippe es auf deiner Karte an und ruf den Namen. ③ Karte auf die Mitte – sie ist das neue Ziel.

3 FARBE ZÄHLT



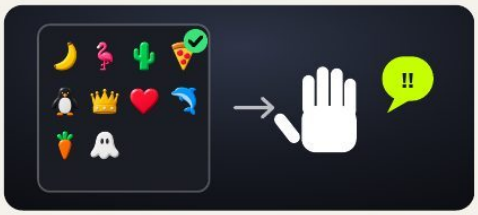
Ein Symbol zählt nur in seiner echten Farbe – eine blaue Banane fehlt. Fehlt eins ganz UND ist eins falsch gefärbt? Dann gilt das fehlende, die Farbe ist nur ein Köder.

4 BLIND SPOT!



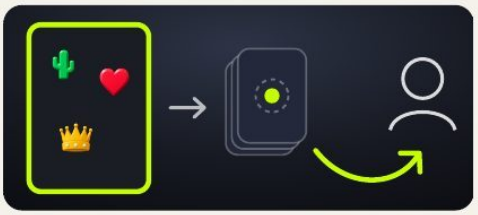
Fehlt es auch auf deiner Karte (oder ist es dort falsch gefärbt)? Ruf „BLIND SPOT!“, leg ohne Tippen ab und sofort deine nächste Karte offen obendrauf: Sie ist das neue Ziel.

5 ALLE DA!



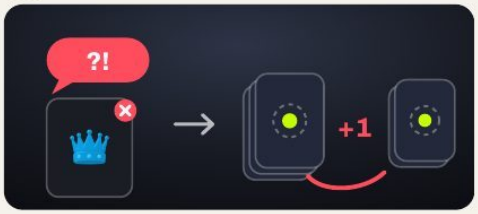
Alle 10 Symbole da und echt? Hand auf die Mitte und „ALLE DA!“ rufen. Die unterste Hand gewinnt: Karte als neues Ziel ablegen + 1 Karte unter die Mitte.

6 SWAP! & GLEICHSTAND



Wird eine Karte mit Leuchtrahmen zum neuen Ziel, geben alle ihren Stapel nach links. Gleichzeitig? Wer zuerst ruft, gewinnt – sonst Schere, Stein, Papier.

7 FEHLALARM



Falsch gerufen oder nicht getippt? Karte zurück und die unterste Mittelkarte unter deinen Stapel. Streit? Oberste Mittelkarte kurz anheben.

8 SPIELENDE & TIPP



Wer als Erste/r keine Karte mehr hat, gewinnt. Tipp für die erste Runde: Fehlalarme ohne Strafe – so lernen alle die Symbole.

Teste deinen blinden Fleck: Rückseite jeder Spielkarte.

Video-Anleitung
blindspotparty.com/play

BLIND SPOT PARTY

HOW TO PLAY

Explained in 1 minute · 2–10 players · 14+ · 5–10 min.

An icon only counts if it's there – in its real colour.



1 GOAL & SETUP



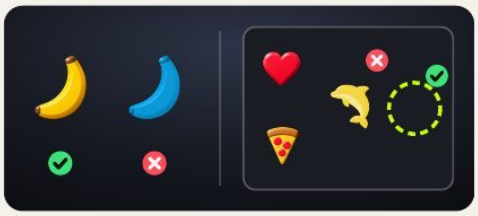
Goal: get rid of all your cards. 15 face-down cards each (2–4 players: 25), rest back in the box. 1 card face up in the middle. "3, 2, 1 – SPOT!": all flip.

2 HOW TO PLAY



All at once: ① What's missing in the middle? ② Tap it on your card and shout its name. ③ Slam your card on top – it's the new target.

3 COLOUR COUNTS



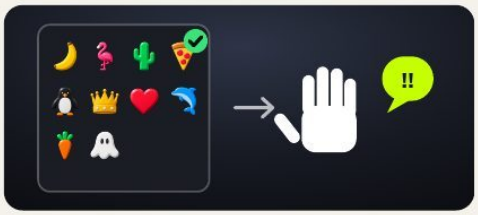
An icon only counts in its real colour – a blue banana is missing. One missing AND one wrongly coloured? The missing one counts; the colour is just bait.

4 BLIND SPOT!



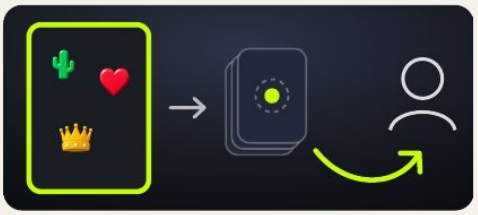
Missing on your card too (or wrong colour there)? Shout "BLIND SPOT!", slam without tapping, then flip your next card on top: it's the new target.

5 ALL IN!



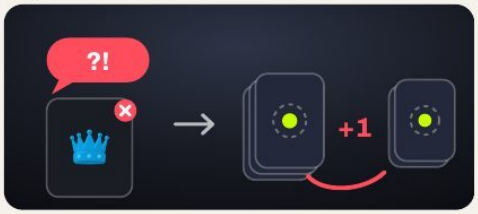
All 10 icons there and real? Slap the center and shout "ALL IN!". Lowest hand wins: play your card as the new target + slide 1 card under the pile.

6 SWAP! & TIES



A card with a glowing frame becomes the new target: everyone passes their pile to the left. A tie? First to shout wins – otherwise rock, paper, scissors.

7 FALSE ALARM



Wrong shout or no tap? Take your card back and put the bottom center card under your pile. Dispute? Lift the top center card.

8 GAME END & TIP



The first player with no cards left wins. Tip for your first round: no penalty for false alarms – everyone learns the icons.

Test your blind spot: back of every game card.

Video rules
blindspotparty.com/play

BLIND SPOT PARTY

RÈGLE DU JEU

Expliquée en 1 minute · 2–10 joueurs · 14+ · 5–10 min.

Un symbole ne compte que s'il est là – dans sa vraie couleur.



1 BUT & MISE EN PLACE



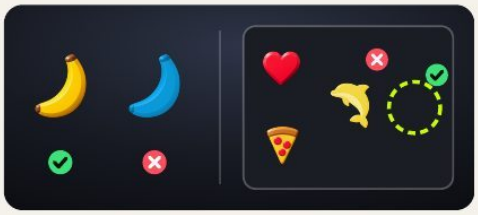
But : se débarrasser de toutes ses cartes. 15 cartes face cachée chacun (2–4 joueurs : 25), le reste dans la boîte. 1 carte visible au centre. « 3, 2, 1 – SPOT ! » : on retourne.

2 COMMENT JOUER



Tous en même temps : ① Qu'est-ce qui manque au centre ? ② Touche-le sur ta carte et crie son nom. ③ Pose ta carte dessus : c'est la nouvelle cible.

3 LA COULEUR COMPTE



Un symbole ne compte que dans sa vraie couleur : une banane bleue est absente. Un manque ET un autre a la mauvaise couleur ? Celui qui manque compte, la couleur n'est qu'un piège.

4 BLIND SPOT !



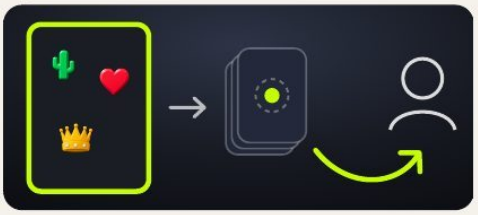
Il manque aussi sur ta carte (ou mauvaise couleur) ? Crie « BLIND SPOT ! », pose sans toucher, puis retourne ta carte suivante dessus : c'est la nouvelle cible.

5 TOUS LÀ !



Les 10 symboles présents et vrais ? Tape au centre et crie « TOUS LÀ ! ». La main du dessous gagne : pose ta carte comme cible + 1 carte sous la pile.

6 SWAP ! & ÉGALITÉ



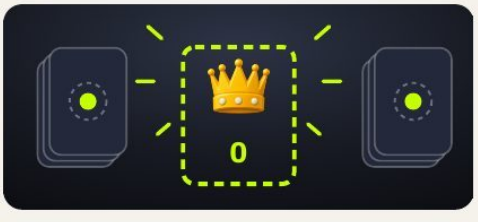
Une carte à cadre lumineux devient la nouvelle cible : chacun passe sa pile à gauche. Égalité ? Le premier qui crie gagne – sinon pierre-feuille-ciseaux.

7 FAUSSE ALERTE



Mauvais cri ou pas touché ? Reprends ta carte et glisse la carte du dessous du centre sous ta pile. Litige ? Soulevez la carte du dessus.

8 FIN & ASTUCE



Le premier qui n'a plus de cartes gagne. Astuce pour la première manche : pas de pénalité pour les fausses alertes – chacun apprend les symboles.

Teste ton angle mort : au dos de chaque carte.

Règles en vidéo
blindspotparty.com/play

BLIND SPOT PARTY

REGLAS DEL JUEGO

Explicadas en 1 minuto · 2–10 jugadores · 14+ · 5–10 min.

Un icono solo cuenta si está – y con su color real.



1 OBJETIVO Y PREPARACIÓN



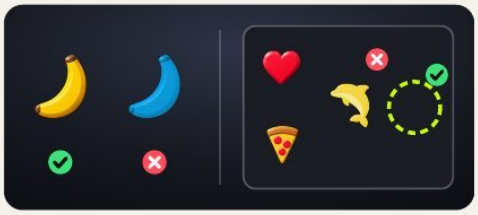
Objetivo: quedarte sin cartas. 15 cartas boca abajo cada uno (2–4 jugadores: 25), el resto a la caja. 1 carta boca arriba en el centro. «¡3, 2, 1 – SPOT!»: todos giran.

2 CÓMO JUGAR



Todos a la vez: ① ¿Qué falta en el centro? ② Tócalo en tu carta y grita su nombre. ③ Lanza tu carta encima: es el nuevo objetivo.

3 EL COLOR CUENTA



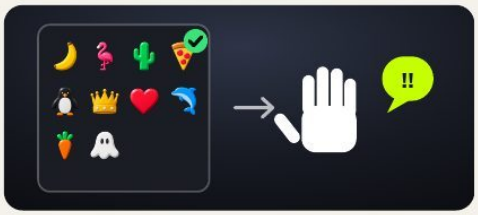
Un icono solo cuenta con su color real: un plátano azul falta. ¿Falta uno Y otro tiene color falso? Cuenta el que falta; el color es solo un cebo.

4 ¡BLIND SPOT!



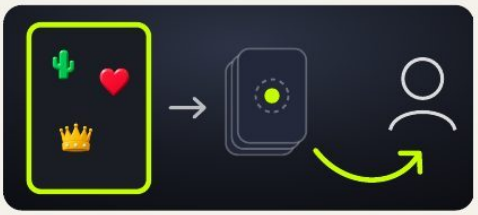
¿También falta en tu carta (o tiene color falso)? Grita «¡BLIND SPOT!», lanza sin tocar y pon tu siguiente carta boca arriba encima: es el nuevo objetivo.

5 ¡ESTÁN TODOS!



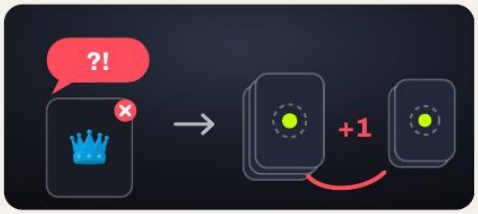
¿Están los 10 y son reales? Golpea el centro y grita «¡ESTÁN TODOS!». Gana la mano de abajo: juega tu carta como objetivo + 1 carta bajo el montón.

6 ¡SWAP! Y EMPATE



Si una carta con marco luminoso pasa a ser el objetivo, todos pasan su montón a la izquierda. ¿Empate? Gana quien grite primero; si no, piedra, papel o tijera.

7 FALSA ALARMA



¿Grito erróneo o sin tocar? Recupera tu carta y pon la carta de abajo del centro bajo tu montón. ¿Discusión? Levantad la carta de arriba.

8 FINAL Y CONSEJO



Gana quien se quede sin cartas primero. Consejo para la primera ronda: sin castigo por falsas alarmas, así todos aprenden los iconos.

Prueba tu punto ciego: en el dorso de cada carta.

Reglas en vídeo
blindspotparty.com/play