

GEISTES BLITZ



Ein blitzschnelles Reaktionsspiel für 2 bis 8
helle Geister ab 8 Jahren
von Jacques Zeimet

Story und Spielziel

Balduin, der Hausgeist, hat im Burgkeller einen alten Fotoapparat gefunden. Sofort hat er alles fotografiert, was er beim Spuken so gern verschwinden lässt... natürlich auch sich selbst.

Leider macht die verzauberte Kamera viele Bilder in falschen Farben. Mal ist die grüne Flasche weiß, mal ist sie blau.

Wenn er sich die Fotos anschaut, weiß Balduin gar nicht mehr so recht, was er als nächstes verschwinden lassen wollte. Könnt ihr ihm beim Spuken helfen und ihm die richtige Figur schnell nennen oder sie sogar gleich selber verschwinden lassen? Wer schnell die richtigen Figuren schnappt, hat gute Chancen zu gewinnen...

Spielmaterial

- 5 Figuren (Geist, Sessel, Flasche, Buch, Maus)
- 60 Karten (Fotos)



Geist



Sessel



Flasche



Buch



Maus



Karten

Spielvorbereitung

Die 5 Figuren stellt ihr kreisförmig in die Mitte des Tisches. Die Karten mischt ihr und bildet einen verdeckten Kartenstapel.

Variante 1: SCHNAPP DIR DIE FIGUR

Spielverlauf

Wer zuletzt im Keller war, deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Nun versucht ihr blitzschnell mit einer Hand die gesuchte Figur zu schnappen, die auf der Karte **farblich richtig** abgebildet ist, z.B. das blaue Buch oder der rote Sessel.



Und wenn keine Figur in ihrer Originalfarbe abgebildet ist? Dann schnappt ihr die Figur, die **nicht abgebildet** ist und deren **Originalfarbe** auf der Karte **nicht** zu sehen ist.



Beispiel: Auf dieser Karte sind ein blauer GEIST und eine rote MAUS zu sehen. Es gibt aber keinen blauen Geist und keine rote Maus. Jetzt müsst ihr die (grüne) FLASCHE schnappen, weil weder die Flasche noch die Farbe grün auf der Karte zu sehen sind.



Wer die richtige Figur genommen hat, legt die aufgedeckte Karte als Belohnung vor sich ab und deckt dann die nächste Karte auf.

Jeder von euch darf **nur eine Figur** greifen. Wer eine falsche Figur in die Hand nimmt, **gibt eine Karte ab** (sofern er eine hat). Diese Karte(n) bekommt der Spieler zusätzlich, der die richtige Figur geschnappt hat.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Variante 2: SCHNAPPEN ODER RUFEN?

Spielverlauf

Folgende Änderungen zum Schnellschnappspiel gelten:

Wenn auf der Karte ein **Buch** abgebildet ist, wird nicht geschnappt, sondern der Name der gesuchten Figur **gerufen**. Ist aber kein Buch auf der Karte, wird nach wie vor geschnappt.

Beispiele



1) Wer zuerst „Buch“ ruft, bekommt die Karte.



2) Wer zuerst „Geist“ ruft, bekommt die Karte.



3) Wer zuerst „Geist“ ruft, bekommt die Karte.



4) Wer zuerst das Buch schnappt, bekommt die Karte.

Achtung

Jeder von euch hat immer nur einen Versuch.

- Wer ruft, obwohl geschnappt werden muss... oder
- schnappt, obwohl gerufen werden muss... oder
- eine falsche Figur schnappt oder ruft... oder
- eine Figur schnappt und eine Figur ruft...
... gibt eine gewonnene Karte ab (sofern er eine hat).

Diese Karte(n) bekommt der Spieler zusätzlich, der die richtige Figur geschnappt bzw. gerufen hat.

Hat dieser Spieler jedoch auch einen Fehler gemacht, bekommt er keine Karten. Auch er gibt eine Karte ab. Alle Karten – auch die aufgedeckte Karte – werden in diesem Fall wieder unter den Stapel gelegt.

Wer korrekt geschnappt bzw. gerufen hat, deckt die nächste Karte (für alle gleichzeitig sichtbar) auf.



© 2010 Zoch GmbH
Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira
Satz und Layout: Oliver Richtberg
Art.-Nr: 60 112 9800

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Zoch zum
Spielen

www.zoch-verlag.com

GEISTES BLITZ



A reaction game as fast as lightning
for 2 to 8 bright minds, 8 years and up
by Jacques Zeimet

Story and Object of the Game

Balduin, the house ghost, found an old camera in the castle cellar. Immediately he photographed everything that he loves to make disappear when he is haunting... including himself, of course. Unfortunately, the enchanted camera takes many photos in the wrong colors. Sometimes the green bottle is white, other times it's blue. Looking at the photos, Balduin doesn't really remember any more what he wanted to make disappear next. Can you help him with his haunting and quickly name the right item, or even make it disappear by yourself? If you grab the right items quickly, you have good chances to win...

Game Materials

- 5 items (ghost, chair, bottle, book, mouse)
- 60 cards (photos)



ghost



chair



bottle



book



mouse



cards

Set-up

Place the 5 items in a circle in the middle of the table. Shuffle the cards well and form a face-down card pile.

Variant 1: GRAB THE ITEMS

Course of the Game

Whoever was the last person in a cellar turns over the top card in such a way that all players can see it at the same time. Now, using one hand, you try as fast as lightning to grab the desired item that is depicted on the card in the **matching color**, e.g., the blue book or the red chair.



And if there is no item depicted in its original color?
In this case, then you grab that item that is **not depicted** and whose **original color** is **not shown** on the card.



Example: This card shows a blue GHOST and a red MOUSE. But there is no blue ghost and no red mouse. Now you have to grab the (green) BOTTLE, because neither the bottle nor the color green can be seen on the card.



If you grab the right item, you lay down the turned-over card in front of you as a reward, and then turn over the next card.

Each of you may always grab **only one item**. If you take an incorrect item into your hand, you give up one card (provided you have one). The player who has grabbed the right item gets this card / these cards in addition.

End of the Game and Scoring

The game ends when the card pile has been used up. Whoever possesses the most cards wins.

Variant 2: GRAB OR SHOUT?

Course of the Game

The following changes to the quick-grab game apply:

If the card shows a **book**, players do not grab but **shout** out the name of the desired item. If there is no book on the card, you will still grab.

Example



1) Whoever is the first to **shout** „book“ gets the card.



2) Whoever is the first to **shout** „ghost“ gets the card.



3) Whoever is the first to **shout** „ghost“ gets the card.



4) Whoever is the first to **grab** the book gets the card.

Note

Each of you always has one try only. Whoever

- shouts although he should have grabbed or
- grabs although he should have shouted or
- grabs or shouts for a wrong item or
- grabs and shouts for an item
...gives up one of the cards he has won (provided he has any).

The player who has grabbed the right item or, respectively, shouted out its correct name, gets this card/these cards.

If this player also has made a mistake, he doesn't get any cards. He has to give up one card as well. In this case, all cards – including the turned-over card – are put back under the pile.

Whoever has grabbed / shouted correctly turns over the next card (visible to everybody at the same time).

© 2010 Zoch GmbH

Autor: Jacques Zeimet

Illustration: Gabriela Silveira

Satz und Layout: Oliver Richtberg

English translation: Sybille Et

Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Art.-Nr: 60 112 9800



Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Zoch ZUM
Spielen

www.zoch-verlag.com

GEISTES

BLITZ



Un jeu de réflexes pour 2 à 8 joueurs
vifs comme l'éclair à partir de 8 ans
de Jacques Zeimet

Principe et but du jeu

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître avec ses pouvoirs... à commencer par lui-même.

Malheureusement, les couleurs des clichés pris avec cet appareil magique sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître ensuite. Aidez-le à nommer rapidement le bon pion ou à disparaître lui-même.

Si on attrape rapidement les bons pions, on a de bonnes chances de réussir...

Contenu

- 5 pions (fantôme, fauteuil, bouteille, livre, souris)
- 60 cartes (photos)



fantôme



fauteuil



bouteille



livre



souris



des cartes

Préparation

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pile, face cachée.

Variante 1: ATTRAPEZ LE PION

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à être descendu à la cave retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous la voient en même temps. Chacun essaye alors d'attraper le plus vite possible le pion de la **même couleur** représenté sur la carte, par exemple, le livre bleu ou le fauteuil rouge.



Et si aucun pion représenté sur la carte n'est de la bonne couleur ? Les joueurs doivent alors attraper le pion qui **n'est pas représenté** et dont la couleur d'origine **n'est pas** sur la carte.



Exemple : Cette carte montre un FANTÔME bleu et une SOURIS rouge. Mais il n'y a pas de fantôme bleu, ni de souris rouge. Les joueurs doivent donc attraper la BOUTEILLE (verte), car ni la bouteille, ni la couleur verte ne sont représentées sur la carte.



Le joueur qui a attrapé le bon pion pose la carte face visible devant lui en récompense et retourne la carte suivante de la pile.

Un joueur ne peut attraper **qu'un seul pion** à la fois. Celui qui s'est emparé d'un mauvais pion **perd une de ses cartes** (s'il en a déjà). Le joueur qui a attrapé le bon pion reçoit en plus cette/ces carte(s).

Fin de la partie et décompte des points

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

Variante 2: ATTRAPER OU CRIER ?

Déroulement de la partie

Les modifications apportées à la règle de base sont les suivantes :
Si un **livre** est représenté sur la carte, il ne faut attraper aucun pion mais **crier** à la place le nom du pion recherché. S'il n'y a pas de livre, il faut attraper un pion, comme avant.

Exemples



1) Le premier à **crier** « livre » gagne la carte.



2) Le premier à **crier** « fantôme » gagne la carte.



3) Le premier à **crier** « fantôme » gagne la carte.



4) Le premier à **attraper** le livre gagne la carte.

Attention

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

- Celui qui crie au lieu d'attraper un pion ou
- Celui qui attrape un pion au lieu de crier ou
- Celui qui attrape ou crie le nom d'un mauvais pion ou
- Celui qui crie et attrape un pion ne même temps...
...perd une des cartes qu'il a gagnées (s'il en a).

Le joueur qui a attrapé ou crié le bon pion reçoit cette/ces carte(s).

Mais si ce joueur a fait une faute lui aussi, il ne reçoit pas de carte. Il doit donner une carte lui aussi. Dans ce cas, toutes les cartes – y compris la carte retournée – sont remises en dessous de la pile.

Le joueur qui a attrapé ou crié le nom du bon pion retourne la carte suivante de la pile (de manière à ce que tous la découvrent en même temps).



© 2010 Zoch GmbH

Auteur : Jacques Zeimet

Illustrations : Gabriela Silveira

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Birgit Irgang

Art.-Nr: 60 112 9800

Distributeur en Suisse :
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Zoch ZUM
Spielen

www.zoch-verlag.com