

# GEISTES

BLITZ  
5 von 12

## Történet és a játék célja

Balduin izgatott! Ma végre randevúja van Brünhildával, a fürdőszobai szellemhölgygel. Mit vegyen fel, milyen illata legyen? A cylinder jól áll neki, gyorsan felkap egy fiolát, és persze a kulcsot se felejtjük el. Ám a két éjszakai társ, Eulalia és Flederick csínyt eszel ki Bauldinnal szemben és gondoskodnak a zürzavarról. A hajszában meg kell őrizni a hidegvérét! Ha elveszítené a tisztánlátását, segít neki a zseblámpája. Még egy pillantás az órájára és kiderül: 5 perc múlva éjfél! Legfőbb ideje, hogy...

Kilenc figura áll rendelkezésre. Ki ragadja meg először helyesen a jót? A figurák megjelennek a tükörben, a színeik a napszaktól függően változnak. Ki tartja mindezt szem előtt?

## A játék tartozékai

-9 figura  
-63 kártya



## A játék előkészítése

A figurákat helyezték kör alakban az asztal közepére. Keverjétek meg a kártyákat és képeztek egy paklit.

### Alapszabály:

Ragadjátok meg a figurát!

## A játék menete

Aki legutoljára nézett tükörbe, emelje fel a pakli legfelső lapját úgy, hogy mindenki egyformán lássa. Most egy szempillantás alatt próbáljátok meg azt a figurát megfogni, amelyik teljes egészében szerepel a kártyán, például a kék zseblámpa (lásd 1. ábra).



És ha a kártyán nem szerepel forma és szín szerint egy bizonyos figura? Akkor fogjátok meg azt a figurát, amelyik a saját színe szerint nem szerepel a kártyán (lásd 2. ábra).



Példa: Mivel a szellem semmilyen formában, sem szín (fehér), sem alak szerint nem szerepel a kártyán, a szellemet kell megfogni.

Ha a szellem és az óra együtt szerepelnek a felhúzott kártyán, ne ragadjátok meg, hanem mondjátok a rajta látható időt (lásd 3. ábra).

Példa: A szellem és az óra együtt láthatók a kártyán, ezért az időt kell mondanotok, ami itt „11:55”.



Az a játékos, aki kimondta helyesen a képen látható időt, képpel lefelé fordítva magához veszi a kártyát. Ezután minden figura visszakerül az asztal közepére. Egy következő játékos felhúz egy új kártyát a pakli tetejéről, és mindenki számára jól láthatóan az asztalra helyezi.

Jó tudni: Ha csak az egyszerű szabály szerint szeretnétek játszani, akkor folytassátok az 3. oldalon.

### További szabályok

Használhatjátok a következő kiegészítő szabályok közül bármelyiket, bármilyen kombinációban, továbbá az alapszabályokat is.

#### 1. Kiegészítő szabály

##### Tükröződő tárgy:

Ha egy tárgyat megláttok a tükörben, azonnal fogjátok meg a tárgyat (lásd 4. ábra), ebben az esetben a színe nem számít.

Példa: Mivel a cylinder látszódik a tükörben, azt kell megfogni.



#### 2. Kiegészítő szabály

##### Owlina, a beszélő bagoly

Ha a bagoly látható a kártyán, ne fogjatok meg semmit, hanem kiáltsátok a helyes tárgy nevét (lásd 5. és 6. ábra).



#### 3. Kiegészítő szabály

##### Tükör és bagoly – a színes páros

Ha a tükör és a bagoly együtt jelenik meg egy kártyán, ne fogjatok meg semmit, hanem helyette mondjátok ki a tükörben látható tárgy színét



## **Jó tudni!**

Mindig mindenkinek csak egy lehetősége van.

Ha valaki hibázik és ...

- kimondja a tárgy nevét, ahelyett hogy megfogná vagy
- megfog egy tárgyat ahelyett, hogy a nevét mondaná vagy
- rossz tárgyat fog meg vagy
- rossz tárgy nevét mondja vagy
- egyidejűleg megfogja és a nevét is mondja

...akkor elveszíti az egyik kártyáját (feltéve ha van neki). Ezt a kártyát az a játékos kapja, aki helyesen cselekedett, például a helyes tárgy nevét mondta.

Ha mindenki hibázik, senki nem kap kártyát. Ezen kívül minden játékos tegyen egy kártyát az asztal közepére, ez lesz a jackpot. A következő játékos felfedi a következő kártyát. Aki először fogja meg a helyes tárgyat vagy mondja ki a nevét, magához veszi a kártyát és a jackpot lapokat is.

## **A játék vége és a pontozás**

A játék akkor ér véget, ha már nincs több kártya a húzópakliban. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb kártyája van.

Fordítás: Laura

Szerkesztés: Artax

Megvásárolható: [www.jatekmester.com](http://www.jatekmester.com)