

GEISTES BLITZ

avagy Vlotte Geesten



A villámgyors reakció játéka 2-8
gyorsjárású elmének 8 éves kortól
Jacques Zeimet játéka

A játék története és célja

Balduin, a házi szellem talált egy régi fényképezőgépet a kastély pincéjében. Azonnal lefényképezett mindent, melyeket szeret eltüntetni, mikor kísért... beleértve magát is természetesen.

Sajnos az elvarázsolt fényképezőgép sok képet rossz színekben készít el. A zöld üveg néha fehér, máskor kék.

A képeket elnézegetve Balduin már nem igazán emlékszik, mely tárgyakat akarta legközelebb eltüntetni. Tudsz neki segíteni megnevezve a megfelelő tárgyat, vagy akár magad is eltüntetni azt? Ha a megfelelő tárgyat gyorsan elkapod, jó eséllyel nyerhetsz...

A játék tartalma

- 5 tárgy (szellem, fotel, üveg, könyv, egér)
- 60 kártya (fotók)



szellem



fotel



üveg



könyv



egér



kártyák

A játék felállítása

Helyezzétek az 5 tárgyat az asztal közepére kör alakban. Keverjétek meg jól a kártyákat és alakítsatok ki egy képpel lefelé fordított paklit.

1. variáns:

RAGADD MEG A TÁRGYAKAT

A játék menete

Aki utoljára járt pincében, felfordítja a legfelső lapot úgy, hogy mindenki ugyanúgy láthassa azt egyszerre. Most, egy kezeteget használva próbáljátok meg villámsebesen elkapni azt a tárgyat, mely a kártyán a megfelelő színben látható, pl. a kék könyvet vagy a piros fotelt.



És ha nincs tárgy a képen a saját színében?

Abban az esetben azt a tárgyat kell elkapnod, amely **nem szerepel** a képen és **eredeti színe sem látható** a kártyán.



Példa: Ezt a kártya egy kék SZELLEMET és egy piros EGERET ábrázol. De nincs se kék szellem, se piros egér. Így a (zöld) ÜVEGET kell elkapnotok, mivel sem az üveg sem a zöld szín nem látható a kártyán.



Ha a jó tárgyat kapod el, jutalomként magad elé fekteted a kártyát képpel lefelé, majd felfordítod a következő kártyát.

Mindenki csak egy tárgyat ragadhat meg. Ha rossz tárgyat veszel kézbe, fel kell adnod egy kártyád (feltéve, hogy van).

Az a játékos fogja ezt/ezeket a kártyát/kártyákat megkapni, aki a jó tárgyat ragadta meg.

A játék vége és pontozás

A játék akkor ér véget, amikor elfogy a pakli. Az győz, aki a legtöbb kártyát gyűjtötte.

2. variáns

RAGADD MEG VAGY KIÁLTS?

A játék menete

Az alábbi változtatásokat adjuk az alapjátékhoz:

Ha a kártyán egy **könyv** látható, a játékosoknak nem elkapniuk kell a megfelelő tárgyat, hanem annak nevét kell **kiáltaniuk**. Ha nincs könyv a kártyán, továbbra is megragadjuk azt.

Példa



1) Aki először „könyvet” kiált, megkapja a kártyát.



2) Aki először „szellemet” kiált, megkapja a kártyát.



3) Aki először „szellemet” kiált, megkapja a kártyát.



4) Aki először elkapja a könyvet, megkapja a kártyát.

Megjegyzés

Mindenkinek mindig csak egy próbálkozása van. Aki

- kiált, pedig megragadnia kellett volna a tárgyat, vagy
- megragadja a tárgyat, pedig kiáltania kellett volna, vagy
- a rossz tárgyat ragadja meg vagy annak nevét kiáltja, vagy
- egyszerre kiált és ragad meg egy tárgyat
...feladja egyik megszerzett kártyáját (feltételezve, hogy van neki).

A játékos, aki a jó tárgyat ragadta meg illetve kiáltja annak nevét, megkapja azt/azokat a kártyát/kártyákat.

Ha ez a játékos is vétett hibát, nem kap kártyát. Neki is fel kell adnia egy kártyát. Az ilyen esetekben minden kártya – beleértve az éppen felfordított kártyát – visszakerül a pakli aljára.

Az fordítja fel a következő kártyát, aki helyesen ragadott meg egy tárgyat/kiáltotta a nevét (mindenki számára egyszerre láthatóan).

© 2010 Zoch GmbH

Szerző: Jacques Zeimet

Illusztráció: Gabriela Silveira

Szedés és elrendezés: Oliver Richtberg

Angol fordítás: Sybille &

Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Art.-Nr: 60 112 9800



Svájci forgalmazója:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch