

GEISTES

BLITZ

5 vor 12



Das ultimative Reaktionsspiel mit 9 Figuren für 2 bis 8 blitzschnelle Geister ab 8 Jahren von Jacques Zeimet

Story und Spielziel

Balduin ist aufgeregt! Heute endlich hat er ein Date mit Brunhilde, der Geistin aus dem Badezimmer. Was soll er nur anziehen, wonach soll er riechen? Der Hut steht ihm gut, schnell noch den Flakon zur Hand und den Schlüssel nicht vergessen. Doch die beiden Nachtschwärmer Eulalia und Flederick treiben ihren Schabernack mit Balduin und sorgen für ein heilloses Durcheinander. In der Hektik heißt es ruhig Blut bewahren! Um den Durchblick nicht zu verlieren, hilft Euch die Taschenlampe. Und ein Blick auf die Uhr verrät: Es ist 5 vor 12! Höchste Zeit! ...

Neun Figuren stehen bereit. Wer schnappt sich die richtige zuerst? Figuren werden gespiegelt, Farben und Uhrzeiten gerufen. Wer behält den Durchblick?

Spielmaterial

- 9 Figuren
- 63 Karten



Taschenlampe



Spiegel



Fledermaus



Schlüssel



Hut



Flakon



Uhr



Eule



Geist

Spielvorbereitung

Die neun Figuren stellt ihr kreisförmig in die Mitte des Tisches. Mischt die Karten gut und bildet einen verdeckten Kartenstapel.

Grundregel:

Schnapp dir die Figur!

Spielverlauf

Wer zuletzt in einen Spiegel geschaut hat, deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Nun versucht ihr blitzschnell mit einer Hand die Figur zu schnappen, die auf der Karte farblich richtig abgebildet ist, z.B. die blaue Taschenlampe (siehe Abb. 1).

Und wenn die Karte keine Figur in ihrer Originalfarbe zeigt? Dann schnappt ihr die Figur, die **nicht** abgebildet ist und deren Originalfarbe auf der Karte **nicht** zu sehen ist (siehe Abb. 2).

Beispiel: Da weder der GEIST, noch seine Originalfarbe (weiß) auf der Karte zu sehen sind, müsst ihr den GEIST schnappen.



Abb. 1



Abb. 2



5 vor 12

Sind GEIST und UHR zusammen auf der aufgedeckten Karte zu sehen, schnappt ihr nicht, sondern **ruft die dort abgebildete Uhrzeit** (siehe Abb. 3).

Beispiel: Da GEIST und UHR zusammen auf der Karte zu sehen sind, müsst ihr die Uhrzeit (hier) „5 vor 12“ rufen.

Wer korrekt schnappt bzw. ruft, legt die aufgedeckte Karte als Belohnung vor sich ab. Alle Figuren werden zurück in die Tischmitte gestellt. Dann deckt ein beliebiger Spieler die nächste Karte (für alle gleichzeitig sichtbar) auf.

HINWEIS: Wollt ihr nur nach der Grundregel spielen, lest ihr weiter auf Seite 5...



Abb. 3



Geistreiche Zusatzregeln für Fortgeschrittene

Die folgenden Zusatzregeln könnt ihr beliebig mit der zur Grundregel kombinieren.

Variante 1:

Gespiegelte Figuren

Ist eine Figur im Spiegel zu sehen, **schnappt** ihr diese Figur (siehe Abb. 4). Ihre Farbe spielt dabei keine Rolle.

Beispiel: Da der Hut im Spiegel zu sehen ist, müsst ihr den Hut schnappen.



Abb. 4



Variante 2:

Eulalia, die sprechende Eule

Ist die Eule auf der aufgedeckten Karte zu sehen, wird die gesuchte Figur nicht mehr geschnappt, sondern **gerufen** (siehe Abb. 5 und 6).



Abb. 5



Abb. 6



Variante 3:

Der Eulenspiegel - Jetzt kommt Farbe ins Spiel

Sind EULE und SPIEGEL zusammen auf der aufgedeckten Karte zu sehen, so wird die Figur **weder geschnappt noch gerufen**. Stattdessen ruft ihr **die Farbe**, in der die Figur im Spiegel abgebildet ist (siehe Abb. 7 und 8).



Abb. 7



Abb. 8



Achtung:

Jeder von euch hat immer nur einen Versuch.

Wer einen Fehler macht und ...

- ruft, obwohl geschnappt werden muss oder
- schnappt, obwohl gerufen werden muss oder
- eine falsche Figur schnappt oder
- falsch ruft oder
- schnappt und gleichzeitig ruft

... gibt eine gewonnene Karte ab (sofern er eine hat). Diese Karte bekommt der Spieler zusätzlich, der korrekt geschnappt bzw. gerufen hat.

Haben alle Spieler Fehler gemacht, bekommt niemand Karten. Jeder gibt in diesem Fall eine Karte ab. Diese Karten bilden mit der aufgedeckten Karte zusammen einen „Jackpot“ auf dem Tisch. Die nächste Karte wird aufgedeckt. Wer nun zuerst korrekt schnappt oder ruft, erhält die aufgedeckte Karte und die Karten des Jackpots.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist.

Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Autor: Jacques Zeimet

Illustration: Gabriela Silveira

Art.Nr.: 60 110 5054

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

[www.facebook.com / zochspiele](https://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com / Zoch_Spiele](https://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

GEISTES

BLITZ

5 vor 12



The Ultimate Reaction Game with 9 Items
for 2 to 8 Lightning-Fast Ghosts, 8 Years and up
by Jacques Zeimet

Story and Object of the Game

Balduin is excited! Today, he's finally about to go on a date with Brunhild, the lady ghost from the bathroom. What to wear? Which scent to use? He is looking dapper in his hat, has his vial of perfume ready, and has even remembered his key. Alas, Owlina and Batrick, those two late-night mischief makers, are causing a terrible mess.

Despite the rush boiling blood is to be avoided at all costs! Maybe the flashlight will help you see more clearly. And a quick look at the clock let's you know: „It's 5 to 12 already!"

There are nine items to choose from. Who will be the first to grab the correct one? Items appear in the mirror, colors and the time of the day are being shouted. Who will keep their cool?

Contents

- 9 Items
- 63 Playing Cards



Flashlight



Mirror



Vial



Bat



Key



Hat



Uhr



Owl



Ghost

Set up

Place the nine items in a circle on the table. Shuffle the cards well and set them aside as a face down draw pile.

Basic Rules:

Grab the Item!

How to Play

The player who was the last to look into a mirror takes a card from the draw pile and turns it over. Make sure to turn the card over in such a way that all players can see it at the same time. Now, using just one hand, you all try to grab the item depicted in its original color. Be as fast as you can! For example, you have to grab the blue flashlight (see fig. 1).

What to do though, if there is no item in its original color? In that case, you grab the one item that is not depicted itself and whose original color is not used on the card either (see fig. 2).

Example: Since the GHOST is not depicted and its original color (white) is not used on the card either, you have to grab the GHOST.



Fig. 1



Fig. 2



5 to 12

If the GHOST and the CLOCK are both depicted on the same card, do not grab anything but instead shout the time displayed by the CLOCK (see fig. 3).

Example: Since the GHOST and the CLOCK are both depicted on this card, you have to shout the displayed time: "5 to 12!"

If you have grabbed the correct item or shouted the time correctly, you may lay the card face down in front of you as a reward. Return all grabbed items to the circle on the table. Then, the next player takes a card from the draw pile and turns it over (so that all players can see it at the same time). Continue to play in this fashion.

PLEASE, NOTE! If you would only like to follow the Basic Rules for your game, please, skip directly to page 10 now.

Spirited Additional Rules for Advanced Players

You can use any of the following additional rules, in any combination, in addition to the basic rules.

Additional Rule 1: Mirrored Items

If you can see an item in the MIRROR, **grab** this item (see fig. 4). In this case, its color is irrelevant.

Example: Since the hat can be seen in the mirror, you have to grab the hat.



Fig. 3



Fig. 4



Additional Rule 2: Owlina, the Talking Owl

If the OWL is depicted on the card, do not grab anything but instead **shout** the correct item (see figs. 5 and 6).



Fig. 5



Fig. 6



Additional Rule 3: Mirror and Owl – A Colorful Pair

If the MIRROR and the OWL are both depicted on the same card, do not grab anything but instead **shout the color** of the item you can see **in the MIRROR** (see figs. 7 and 8).



Fig. 7



Fig. 8



Please, Note!

Every time you turn over a card, each of you has only one attempt.

If you make a mistake and ...

- shout when you should have grabbed an item or
- grab an item when you should have shouted or
- grab an incorrect item or
- shout incorrectly or
- grab an item and shout at the same time

..., hand one of your reward cards (if you have any) to the player who grabbed the correct item or shouted correctly.

If you have all made mistakes, nobody gets a card. Instead, you set aside the one card you drew this round as well as one reward card per player as a jackpot. The next player to receive a reward card also takes the whole jackpot.

End of the Game and Scoring

The game ends, when you have used up the whole draw pile. The player with the most reward cards wins.

Author: Jacques Zeimet

Illustrations: Gabriela Silveira

Translation: Andreas Preiss

Art.Nr.: 60 110 5054

© 2013 Zoch GmbH

Brienner Str. 54a

80333 München

www.zoch-verlag.com

[www.facebook.com / zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)

[www.twitter.com / Zoch_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

GEISTES

BLITZ
5 vor 12



Le jeu de réflexes diabolique pour 2 à 8 joueurs
vifs comme l'éclair, à partir de 8 ans.

Auteur: Jacques Zeimet

Principe et but du jeu

Valentin le fantôme est tout heureux ! À minuit il a rendez-vous avec la coquette fantômesse de la salle de bains. Il doit se faire beau et tout préparer. Il essaye son élégant chapeau devant le miroir, se parfume délicatement et il sort sa clé pour ne pas l'oublier. Mais la chouette et la chauve-souris, ces deux coquines, sont bien décidées à semer la zizanie pour le retarder. Des objets qui disparaissent, des couleurs qui s'inversent, l'heure qui change sans arrêt : c'est le bazar et Valentin ne s'y retrouve plus ! Au milieu de toute cette agitation, aidez-le à y voir plus clair.

Il y a 9 figurines différentes. Dès qu'une carte est révélée, il faut être le plus rapide à attraper la bonne figurine. Mais si l'horloge et le fantôme apparaissent, il faut vite annoncer l'heure ! Gardez la tête froide et soyez perspicace si vous voulez avoir les meilleures chances de remporter la victoire. Et pour ceux qui aiment les défis, des variantes sont là pour corser la difficulté !

Contenu

- 9 figurines en bois

- 63 cartes



lampe-torche



miroir



chauve-souris



clé



chapeau



flacon



horloge



chouette



fantôme

Mise en place

Disposez les 9 figurines en cercle au milieu de la table. Mélangez les cartes et formez une pile face cachée.

Jeu De Base :

Attraper la bonne figurine ou annoncer l'heure

Déroulement du jeu

Le dernier joueur à s'être regardé dans le miroir retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous les joueurs, lui compris, la découvrent en même temps. Si la carte représente l'une des figurines dans sa couleur réelle, chacun essaye alors d'attraper cette figurine le plus vite possible et d'une seule main ! Par exemple, vous devez attraper la lampe torche bleue (voir fig. 1).

Mais si aucun élément représenté sur la carte n'est de la bonne couleur, il faut attraper la seule figurine qui n'a rien en commun avec la carte : ni forme, ni couleur (voir fig. 2).

Exemple : les joueurs doivent attraper le FANTÔME car ni lui ni sa couleur blanche ne sont représentés sur la carte.



Fig. 1



Fig. 2



C'est l'heure !

Si le FANTÔME et l'HORLOGE sont représentés sur la carte, les joueurs ne doivent plus attraper de figurine mais annoncer l'heure indiquée sur l'HORLOGE (voir fig. 3).

Exemple : le FANTÔME et l'HORLOGE sont représentés sur cette carte, il faut donc annoncer l'heure indiquée, soit « minuit moins cinq ! »

Le joueur qui a attrapé la bonne figurine ou annoncé correctement l'heure remporte la carte du tour qu'il pose devant lui. Toutes les figurines reviennent au centre la table. Puis le joueur suivant retourne la prochaine carte de la pile, toujours de manière à ce que tout le monde la découvre en même temps et un nouveau tour débute...

ATTENTION : si vous souhaitez jouer uniquement au jeu de base, rendez-vous directement en page 15.

Variantes pour les plus téméraires !

Les variantes suivantes peuvent être cumulées ou jouées indépendamment les unes des autres pour corser la difficulté du jeu de base.

Variante 1 :

Les éléments reflétés

Si un MIROIR apparaît et qu'un des éléments se reflète dedans, il faut vite attraper la figurine correspondante (voir fig. 4). Dans ce cas précis, la couleur n'a pas d'importance.

Exemple : comme le chapeau se reflète dans le miroir, il faut vite attraper sa figurine.



Fig. 3



Fig. 4



Variante 2:

La chouette bavarde

Si la CHOUETTE apparaît sur la carte, il ne faut surtout pas attraper une figurine mais nommer le bon élément (voir fig. 5 et 6).



Fig. 5



Fig. 6



Variante 3:

La chouette et le miroir... annoncez la couleur !

Si la CHOUETTE et le MIROIR apparaissent ensemble sur la carte, il ne faut rien attraper mais annoncer la couleur de l'élément qui se reflète dans le MIROIR (voir fig. 7 et 8).



Fig. 7



Fig. 8



ATTENTION !

Pour chaque carte, chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

Si un joueur se trompe et qu'il...

- nomme un élément /une couleur au lieu d'attraper une figurine ou
- attrape une figurine au lieu de nommer l'élément/ la couleur ou
- attrape une mauvaise figurine ou
- nomme un mauvais élément/une mauvaise couleur ou
- nomme un élément/une couleur et attrape une figurine en même temps ou
- nomme un élément au lieu d'annoncer une couleur

..., il perd une des cartes qu'il a gagnées, s'il en possède, et la donne au joueur qui a attrapé ou nommé le bon élément ou la bonne couleur.

Si tous les joueurs se sont trompés, personne ne gagne de carte. Les cartes rendues par chaque joueur forment alors, avec celle qui avait été retournée, un jackpot sur la table. La carte suivante est révélée et le vainqueur du tour remporte la carte retournée ainsi que toutes les cartes du jackpot.

Fin de la partie

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée.
Le joueur qui possède le plus de cartes devant lui est le grand vainqueur !

Auteur : Jacques Zeimet
Illustrations : Gabriela Silveira
Traduction : Gigamic

Art.Nr.: 60 110 5054

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München

www.zoch-verlag.com
[www.facebook.com / zochspiele](http://www.facebook.com/zochspiele)
[www.twitter.com / Zoch_Spiele](http://www.twitter.com/Zoch_Spiele)

GEISTES

BLITZ

5 vor 12



Il gioco di rapidità definitivo con 9 oggetti per 2 - 8 fantasmi dai riflessi fulminei, da 8 anni in su di Jacques Zeimet.

Storia e scopo del gioco

Baldovino è agitato! È finalmente riuscito ad avere un appuntamento con Brunilde, la fantasma della stanza da bagno. Come vestirsi? Che profumo mettere? Il cappello gli dà un certo stile, la boccetta di profumo è a portata di mano, e si è persino ricordato di prendere la chiave. Dannazione, Civerica e Pipestro, quei due dispettosi nottambuli, stanno facendo una gran confusione.

Nonostante la fretta bisogna mantenere la calma! Forse la torcia vi aiuterà a vedere meglio. Una rapida occhiata all'orologio: „manca 5 a mezzanotte!”

Ci sono nove oggetti fra cui scegliere. Chi sarà il primo ad afferrare quello giusto? Fate attenzione però: gli oggetti compaiono anche nello specchio, ed a volte si deve gridare l'ora o il colore anziché afferrare. Chi saprà mantenere il sangue freddo?

Materiale del gioco

- 9 Oggetti

- 63 Carte



Torcia



Specchio



Pipistrello



Chiave



Cappello



Boccetta



Orologio



Civetta



Fantasma

Preparazione del gioco

Posizionate i nove oggetti in cerchio sul tavolo. Mescolate per bene le carte e posizionate il mazzo a faccia in giù pronto per la pesca.

Regola di base:

Afferrare l'oggetto!

Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo ha guardato in uno specchio pesca una carta dal mazzo e la gira a faccia in su. La carta va girata in modo che tutti i giocatori, incluso chi pesca, possano vederla nello stesso momento. A questo punto, usando soltanto una mano, dovete afferrare l'oggetto raffigurato nel colore giusto. Fatelo più in fretta che potete! Nell'esempio dovete afferrare la torcia blu (vedi fig. 1).

Cosa fare se non c'è neanche un oggetto del colore giusto? In questo caso dovete afferrare l'oggetto la cui forma e colore non compare nella carta (vedi fig. 2).

Esempio: Su questa carta il FANTASMA non è raffigurato e il suo colore (bianco) non è stato usato per gli altri oggetti, quindi dovete afferrare il FANTASMA.



Fig. 1



Fig. 2



5 a mezzanotte

Se il FANTASMA e l'OROLOGIO compaiono sulla stessa carta, non dovete afferrare niente; dovete invece gridare l'ora indicata dall'OROLOGIO (vedi fig. 3).

Esempio: Su questa carta compaiono sia il FANTASMA che l'OROLOGIO, quindi dovete gridare l'ora indicata dalle lancette: "5 a mezzanotte!"

Se avete afferrato l'oggetto giusto o gridato l'ora corretta allora prendete la carta come ricompensa, e mettetela a faccia in giù davanti a voi. Rimettete tutti gli oggetti che sono stati presi in cerchio sul tavolo. Tocca al giocatore successivo pescare una carta dal mazzo (in modo che tutti i giocatori possano vederla nello stesso momento). Continuate a giocare finché restano carte nel mazzo.

Nota: se preferite giocare con la versione base della regole saltate direttamente a pagina 20.

Fantasmagoriche regole avanzate per giocatori provetti

Potete usare una o più delle seguenti regole aggiuntive, in qualsiasi combinazione, in aggiunta alle regole base.

Regola aggiuntiva 1:

Oggetti riflessi

Se vedete un oggetto riflesso nello SPECCHIO sulla carta, allora dovete afferrare quell'oggetto (vedi fig. 4). in questo caso il colore è ininfluenza.

Esempio: nello SPECCHIO sulla carta si vede il riflesso del CAPPELLO, quindi dovete afferrare il CAPPELLO.



Fig. 3

5 a mezzanotte!



Fig. 4



Regola aggiuntiva 2: Civerica, la civetta parlante

Se sulla carta è raffigurata la CIVETTA, invece che afferrare l'oggetto corretto dovete gridare il suo nome (vedi figg. 5 e 6).



Fig. 5

Orologio!



Fig. 6

Civetta!

Regola aggiuntiva 3: Il riflesso e la Civetta - Civetta comanda color

Se lo SPECCHIO e la CIVETTA sono presenti sulla carta, invece che afferrare un oggetto dovete gridare il colore dell'oggetto riflesso nello SPECCHIO (vedi figg. 7 e 8).



Fig. 7

Nero!



Fig. 8

Verde!

Attenzione:

Ogni volta che si gira una carta, ciascuno di voi può fare un solo tentativo.

Se fate un errore, ovvero...

- gridate invece di prendere un oggetto 0
- prendete invece di gridare 0
- prendete un oggetto sbagliato 0
- gridate la parola sbagliata 0
- prendete un oggetto e gridate allo stesso tempo

... dovete consegnare una carta avuta come ricompensa (se ne avete) al giocatore che ha preso l'oggetto giusto o gridato la parola corretta.

Se tutti i giocatori sbagliano, nessuno ottiene carte. La carta pescata e le carte che i giocatori devono perdere per aver sbagliato vengono messe da parte; saranno guadagnate tutte dal primo giocatore che ottiene una carta come ricompensa.

Fine del gioco e Vittoria

Il gioco termina quando il mazzo è esaurito. Il giocatore con più carte davanti a se vince.

Autore: Jacques Zeimet
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Traduzione: Alifenorm

Art.Nr.: 60 110 5054

© 2013 Zoch GmbH
Brienner Str. 54a
80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com / zochspiele
www.twitter.com / Zoch_Spiele