

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