

GEISTES BLITZ Spooky Doo



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

Story und Spielziel

Beim Spuken macht Geist Balduin eine Entdeckung. Zuerst hält er das Ding für einen Lampenschirm oder einen Sektkühler. Aber dann merkt er, dass es ein Hut ist, unter dem man die tollsten Sachen verstecken kann: Ein Fass, eine Maus und sogar sich selbst. Und was ist jetzt tatsächlich darunter verschwunden? Ruft den versteckten Gegenstand, hebt den Hut blitzschnell hoch oder schnappt, wie gewohnt, die gesuchte Figur. Wer am schnellsten richtig handelt, ist den anderen einen Geistesblitz voraus. Hut ab!

Spielmaterial

- 1 Hut
- 4 Figuren (Geist, Flasche, Fass, Maus)
- 60 Karten



Hut



Geist



Flasche



Fass



Maus



Karten

Spielvorbereitung

Stellt Geist, Flasche, Maus und Fass kreisförmig in die Tischmitte. Stülpt den Hut über eine dieser Figuren, sodass sie komplett verdeckt wird. Mischt die Karten und bildet einen verdeckten Kartenstapel.

Spielablauf

Der älteste Spieler deckt die oberste Karte so auf, dass alle Spieler sie gleichzeitig sehen. Jetzt versucht jeder von euch der erste zu sein, der herausfindet, welche der 5 Figuren gesucht wird. Dabei gibt es mehrere Möglichkeiten:

1) Schnapp die Figur!

Ist auf der Karte eine Figur **farblich richtig** zu sehen?

Dann schnapp diese Figur (mit einer Hand).



Schnapp die graue Maus!



Schnapp den weißen Geist!



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



Beispiel: Weder der GEIST, noch seine Originalfarbe (WEISS) sind auf der Karte zu sehen.



Deshalb musst du den GEIST schnappen.

2) Heb den Hut hoch!

Jetzt geht der Hut hoch! Wird die **vom Hut verdeckte Figur** gesucht, hebst du den Hut hoch, um die versteckte Figur darunter zu zeigen. Rufe dabei nichts!



Beispiel: Weder das FASS noch seine Originalfarbe (BLAU) ist auf der Karte zu sehen. Deshalb musst du den Hut hochheben, um das gesuchte FASS zu zeigen.

3) Ruf die verdeckte Figur!

Wird der **Hut gesucht**? Dann **rufst** du die vom Hut **verdeckte Figur**. Schnappe dabei nichts und hebe auf keinen Fall den Hut hoch.



Beispiel: Weil der HUT gesucht wird, musst du den darunter versteckten „GEIST“ rufen.

Geist!



Bist du der Erste, der korrekt schnappt, ruft oder den Hut hochhebt? Dann legst du die aufgedeckte Karte als Belohnung vor dir ab.

Figuren werden zurück in die Tischmitte gestellt. Hast du den Hut (zu Recht) gehoben oder die Figur darunter (zu Recht) gerufen, stülpst du ihn über eine beliebige andere Figur. Dann deckt einer von euch die nächste Karte (für alle gleichzeitig sichtbar) auf usw.

Achtung: Jeder von euch hat immer nur **einen Versuch**.

Wer einen **Fehler** macht und...

- ruft, obwohl geschnappt werden muss
- schnappt, obwohl gerufen werden muss
- ruft oder schnappt, obwohl der Hut angehoben werden muss
- den Hut fälschlicherweise anhebt
- eine **falsche Figur schnappt**
- eine **falsche Figur ruft**
- schnappt **und** gleichzeitig ruft

oder
oder
oder
oder
oder
oder



...gibt eine gewonnene Karte (sofern er eine hat) an den **Spieler, der korrekt geschnappt, gerufen oder den Hut angehoben hat**.

Haben alle Spieler Fehler gemacht, bekommt niemand Karten. In diesem Fall gibt **jeder** eine Karte ab (sofern vorhanden). Diese Karten bilden mit der im laufenden Durchgang aufgedeckten Karte zusammen einen Jackpot auf dem Tisch.

Wer im folgenden Durchgang zuerst korrekt schnappt, ruft oder den Hut anhebt, erhält die hierfür neu aufgedeckte Karte und die Karten des Jackpots.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn ihr den Kartenstapel aufgebraucht habt. Hast du die meisten Karten? Dann hast du gewonnen!

Art.Nr.: 60 110 5085

Autor: Jacques Zeimet

Illustration: Gabriela Silveira

©2015 Zoch Verlag

Werkstraße 1

90765 Fürth

www.zoch-verlag.com

www.facebook.com/zochspiele

