

# GEISTES BLITZ 2.0



Il secondo gioco di rapidità per 2-8 giocatori dalle reazioni fulminee, a partire da 8 anni.  
Di Jacques Zeimet.

**Geistesblitz 2.0** è un gioco completamente autonomo e può essere giocato anche senza **Geistesblitz**. Tuttavia è possibile giocare **Geistesblitz 2.0** in combinazione con **Geistesblitz**. Otterrete un gioco esteso adatto non solo agli intenditori. Troverete queste regole a pagina 7 (**Geistesblitz** combinato a **Geistesblitz 2.0**). Buon divertimento e mi raccomando: giocate pulito!

## Materiale del gioco

- 60 carte, 5 figure



fantasma



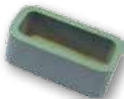
asciugamano



rana



spazzola



vasca



carte

## Preparazione al gioco

Posate le 5 figure in cerchio al centro del tavolo. Mescolate bene le carte e posatele sul tavolo in un mazzo coperto.

# Regole di base

## Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo ha fatto il bagno gira la prima carta in modo tale che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Ora, veloci come il vento, cercate di acchiappare con la mano la figura richiesta, ma soltanto quando questa è rappresentata sulla carta con i colori giusti. Per esempio la spazzola blu o l'asciugamano rosso.

E se nessuna figura è rappresentata nel suo colore originale? In questo caso acchiappate la figura che **non è rappresentata** e il cui **colore originale non** è presente sulla carta.

*Esempio: Questa carta rappresenta una FANTASMINA grigia ed una SPAZZOLA rossa. Però non esistono figure di fantasmi grigi e spazzole rosse. Per questo motivo dovete prendere la rana (verde), perché sulla carta non c'è né la RANA né il colore VERDE.*

Il giocatore che acchiappa la figura giusta riceve in premio la carta che è stata girata. Posa questa davanti a sé. Le figure acchiappate vanno rimesse al centro del tavolo. In seguito un giocatore a scelta gira la prossima carta (ben visibile da tutti), ecc.

## Regole aggiuntive per giocatori esperti:

### a) La rana parlante

Se la carta (girata) rappresenta una rana, la figura cercata **non va presa ma chiamata**.



## b) La rana parla due lingue

- Se la rana o l'altra figura sulla carta è rappresentata nel **colore originale**, la figura cercata va chiamata in una **lingua straniera**.
- Se **nessuna delle due figure** è rappresentata nel suo colore originale, la figura sarà **chiamata in italiano**.

ghostess



Prima di cominciare il gioco dovrete mettervi d'accordo se volete chiamare le figure in inglese o in un'altra lingua straniera. Sotto trovate una lista con parole inglesi, francesi e tedesche.

## c) Chi ha usato l'asciugamano?

Se la carta rappresenta un asciugamano, valgono le seguenti regole: Quando la carta girata rappresenta un asciugamano, cercate la figura del colore dell'asciugamano. Se c'è anche una rana, chiamate la figura, altrimenti prendetela.



Esempi per chi gioca con tutte le regole aggiuntive:

spazzola

*Esempio: riceve la carta chi per primo esclama SPAZZOLA (asciugamano + rana)*



towel

*Esempio: riceve la carta chi per primo esclama TOWEL (asciugamano nel colore originale + rana)*



## Attenzione:

Ognuno di voi ha a disposizione **un solo tentativo**. Se un giocatore ...

- chiama quando bisognerebbe prendere... oppure
- prende quando bisognerebbe chiamare... oppure
- prende o chiama una **figura sbagliata**... oppure
- prende e chiama una figura ...

... deve consegnare una carta vinta (se ne possiede). **Questa carta, o queste carte, vanno date al giocatore che ha preso o chiamato la figura correttamente.**

Se tutti i giocatori hanno fatto degli errori, nessuno riceve delle carte. Le carte consegnate, insieme alla carta girata, creano un "Jackpot" e vanno posate sul tavolo. A questo punto va girata la prossima carta. Il giocatore che ora acchiappa o chiama la figura giusta, **riceve la carta che è stata girata insieme a tutte le carte del Jackpot.**

## Fine del gioco

Il gioco termina quando finisce il mazzo di carte. Vince il giocatore che possiede il maggior numero di carte.

Autore: Jacques Zeimet • Illustrazione: Gabriela Silveira • Traduzione: Sara Pirovino

Distribuzione in Svizzera:  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

Art.-Nr: 60 110 5019

© 2012 Zoch GmbH  
Briener Str. 54 a  
D-80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://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



# GEISTES BLITZ 2.0



Attenzione:  
questa parte  
può solo essere  
giocata insieme  
a FANTASCATTI  
(GEISTESBLITZ).



## Preparazione al gioco

Le figure del gioco GEISTESBLITZ formano la "cantina del castello". Le figure del gioco GEISTESBLITZ 2.0 formano il "bagno". Con le figure dei due giochi create due cerchi distinti (ognuno composto dalle sue 5 figure). I due cerchi vanno disposti uno di fianco all'altro al centro del tavolo. Per una partita di durata media, prendete circa la metà delle carte di ogni mazzo di GEISTESBLITZ e GEISTESBLITZ 2.0 e mescolatele accuratamente. Queste formeranno il vostro mazzo coperto.

## Svolgimento del gioco

Una carta va scoperta e posata al centro del tavolo, tra i due cerchi di figure. Di principio si gioca con le regole di entrambi i giochi. Se capita una carta con le figure della cantina del castello, bisognerà cercare una figura nella cantina. Se capita una carta con le figure del bagno, si giocherà nel "bagno".

## La carta mostra ...

- Figura nel colore originale
- Nessuna figura nel colore originale
- Libro e rana
- Rana e colore originale
  
- Asciugamano

## Va cercato ...

- Si cerca questa figura
- Si cerca una figura né della sua forma, né del suo colore
- La figura va chiamata
- La figura va chiamata in una lingua straniera
- Si cerca una figura del colore dell'asciugamano

Combinando i due giochi, va inclusa un'ulteriore regola:

## Il salto nell'altra stanza

Se la carta rappresenta **una figura nel suo colore originale, non bisogna cercare questa figura, ma la figura che nell'altra stanza ha lo stesso colore.**

*Esempio: riceve la carta chi per primo esclama "Book"\*. (Rana: chiamare, colore originale della spazzola: lingua straniera e salto nell'altra stanza = "Book")*

*\* Se è stato scelto l'inglese come lingua straniera.*





Frosch

Handtuch

Geist

Wanne

Bürste



frog

towel

ghostess

tub

brush



grenouille

serviette

fantôme

baignoire

brosse



rana

asciugamano

fantasma

vasca

spazzola



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



ghost

book

bottle

chair

rat



fantôme

livre

bouteille

fauteuil

souris



fantasma

libro

bottiglia

poltrona

topo(lino)