

GEISTES

BLITZ



Un gioco di rapidità per 2-8 giocatori dalle reazioni fulminee, a partire da 8 anni di Jacques Zeimet

Storia ed obiettivo del gioco

Baldovino, lo spirito della casa, ha trovato una vecchia macchina fotografica nella cantina del castello. Immediatamente si è messo a fotografare tutto quello che fa sparire durante le sue apparizioni... compreso se stesso. Purtroppo la macchina fotografica incantata sbaglia i colori di molte fotografie. La bottiglia verde a volte risulta bianca e a volte risulta blu. Tanto che quando Baldovino guarda le sue foto, a volte gli sfugge di mente quale oggetto voleva far sparire per prossimo. Riuscirete ad aiutarlo durante le sue apparizioni ricordandogli la figura giusta o facendola sparire per lui? Chi acchiappa subito la figura giusta ha buone possibilità di vincere...

Materiale del gioco

- 5 figure (spirito, poltrona, bottiglia, libro, topo)
- 60 carte (foto)



spirito



poltrona



bottiglia



libro



topo



carte

Preparazione al gioco

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

Variante 1: **ACCHIAPPA LA FIGURA**

Svolgimento del gioco

Il giocatore che per ultimo è stato in cantina gira la prima carta in modo tale che tutti i giocatori la vedano contemporaneamente. Ora, veloci come il vento, cercate di acchiappare la figura richiesta quando questa sulla carta è rappresentata coi **colori giusti**, come per esempio il libro blu o la poltrona rossa.



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 uno SPIRITO blu ed un TOPO rosso. Però non esistono spiriti blu e topi rossi. In questo caso dovete prendere la BOTTIGLIA (verde), perché sulla carta non c'è né la bottiglia né il colore verde.



Il giocatore che acchiappa la figura giusta riceve in premio la carta che è stata scoperta. Posa questa davanti a sé e ne gira una nuova.

Ogni giocatore può prendere **una sola figura**. Chi prende in mano una figura sbagliata deve **consegnare una carta** (se ne possiede). Il giocatore che ha acchiappato la figura giusta riceve in più questa carta (o queste carte).

Fine del gioco assegnazione dei punti

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

Variante 2: ACCHIAPPARE O ESCLAMARE?

Svolgimento del gioco

Valgono le seguenti variazioni rispetto al gioco in cui si acchiappa la figura il più rapidamente possibile.

Se la carta rappresenta un **libro**, non lo si acchiappa, ma si **esclama** il nome della figura richiesta. Se la carta però non rappresenta un libro, si acchiappa la figura come d'abitudine.

Beispiele



1) Riceve la carta chi per primo **esclama** "Libro".



2) Riceve la carta chi per primo **esclama** "Spirito".



3) Riceve la carta chi per primo **esclama** "Spirito".



4) Riceve la carta chi per primo **acchiappa** il libro.

Attenzione

Ognuno di voi ha a disposizione un solo tentativo.

- Chi esclama quando bisognerebbe acchiappare oppure
- Chi acchiappa quando bisognerebbe esclamare oppure
- Chi acchiappa o esclama il nome una figura sbagliata oppure
- Chi acchiappa una figura ed esclama il suo nome
... deve consegnare una carta (se ne possiede).

Il giocatore che ha acchiappato la figura giusta, rispettivamente esclamato il suo nome, riceve in più questa carta (o queste carte). Se pure lui ha fatto un errore, non riceve nessuna carta. In questo caso anche lui deve consegnare una carta. In seguito tutte le carte, comprese quelle scoperte, vanno messe in fondo al mazzo.

Il giocatore che ha acchiappato/esclamato correttamente gira la prossima carta (in modo tale che tutti la vedano contemporaneamente).

© 2010 Zoch GmbH

Autore: Jacques Zeimet

Illustrazioni: Gabriela Silveira

Impaginazione: Oliver Richtberg

Traduzione: Sara Pirovino

Art.-Nr: 60 112 9800



Distribuzione in Svizzera:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Zoch ZUM
Spielen

www.zoch-verlag.com