

GEISTES BLITZ 2.0



Das zweite
blitzschnelle
Reaktionsspiel für 2 bis 8
aufgeweckte Geister ab 8 Jahren
von Jacques Zeimet

Geistesblitz 2.0 ist als eigenständiges Spiel ohne **Geistesblitz** spielbar. **Kombiniert** mit **Geistesblitz** entsteht erweitertes Spielvergnügen nicht nur für Könner. Die Regeln dazu findet ihr auf Seite 7 („**Geistesblitz** trifft **Geistesblitz 2.0**“). Viel Spaß!

Spielmaterial

60 Karten, 5 Figuren



Geistin



Handtuch



Frosch



Bürste



Wanne



Karten

Spielvorbereitung

Die 5 Figuren stellt ihr kreisförmig in die Mitte des Tisches. Mischt die Karten und bildet einen verdeckten Kartenstapel.

Grundregel: Schnapp dir die Figur!

Spielverlauf

Wer zuletzt ein Bad genommen 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 Bürste oder das rote Handtuch.



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.



Beispiel: Weil weder der FROSCH, noch seine Originalfarbe (grün) auf der Karte zu sehen sind, müsst ihr den FROSCH schnappen.

Wer korrekt schnappt, 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 usw.

Spritzige Zusatzregeln für Fortgeschrittene:

Variante 1: Der sprechende Frosch!
Ist ein Frosch auf der (aufgedeckten) Karte zu sehen, wird die gesuchte Figur **nicht** mehr **geschnappt**, sondern **gerufen**.



Variante 2: Der Frosch spricht zwei Sprachen!

- Ist die gesuchte Figur in **Originalfarbe** abgebildet, wird in einer **fremden Sprache** gerufen.
- Ist **keine der beiden Figuren in ihrer Originalfarbe zu sehen**, wird die gesuchte Figur **weiterhin auf Deutsch** gerufen.

ghostess



In welcher Fremdsprache ihr rufen wollt, vereinbart ihr vor dem Spiel. Eine Liste mit englischen, französischen und italienischen Ausdrücken findet ihr beispielhaft auf der letzten Seite der Spielregel.

Variante 3: Wer hat sich mit dem Handtuch abgetrocknet?

Ist ein Handtuch auf der Karte zu sehen, sucht ihr **die Figur in der Farbe des Handtuchs**. (Ist ein Frosch mit dabei, ruft ihr, ansonsten schnappt ihr die Figur.)



Beispiele für das Spiel mit ALLEN Varianten:

Bürste

Beispiel: Wer zuerst „Bürste“ ruft, bekommt die Karte (Handtuch + Frosch)



towel

Beispiel: Wer zuerst „towel“ ruft, bekommt die Karte. (Handtuch in Originalfarbe + Frosch)



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 falsch 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 korrekt geschnappt oder gerufen hat.

Haben alle Spieler Fehler gemacht, bekommt **niemand** Karten. Die abgegebenen 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

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt.

Autor: Jacques Zeimet • Illustration: Gabriela Silveira

Vertrieb in der Schweiz:
Carletto AG
Moosacherstraße 14, Postfach
CH-8820 Wädenswil
www.carletto.ch

Art.-Nr: 60 110 5019

© 2012 Zoch GmbH
Briener Str. 54a
D- 80333 München
www.zoch-verlag.com
www.facebook.com/zochspiele
www.twitter.com/Zoch_Spiele



GEISTES BLITZ



GEISTES BLITZ 2.0



Achtung!
Nur mit
Geistesblitz
spielbar.



Spielvorbereitung

Die Spielfiguren aus dem Spiel **Geistesblitz** bilden den „Burgkeller“. Die Spielfiguren aus dem Spiel **Geistesblitz 2.0** bilden das „Badezimmer“. Stellt die jeweils 5 Figuren getrennt in zwei Kreisen nebeneinander in der Tischmitte auf. Nehmt für eine Partie von normaler Dauer jeweils etwa die Hälfte beider Kartenstapel aus **Geistesblitz** und **Geistesblitz 2.0** und mischt sie gut zusammen. Dann bildet ihr daraus einen verdeckten Kartenstapel.

Spielverlauf

Eine Karte wird aufgedeckt und in die Mitte zwischen die beiden Figurenkreise gelegt. Es gelten grundsätzlich alle Regeln der beiden Spiele. Erscheint eine Karte mit Figuren des „Burgkellers“, wird dort nach einer Figur gesucht. Erscheint eine Karte mit Figuren des „Badezimmers“, wird im „Badezimmer“ gespielt.

Die Karte zeigt ...

- Figur in Originalfarbe
- Keine Figur in Originalfarbe

- Buch oder Frosch
- Frosch und Originalfarbe

- Handtuch

gesucht wird ...

- Diese Figur wird gesucht
- Figur wird gesucht, die weder in Form noch Farbe abgebildet ist
- Figur muss gerufen werden
- Figur muss in Fremdsprache gerufen werden
- Figur in Farbe des Handtuchs wird gesucht

Beim Kombinationsspiel kommt noch eine neue Regel dazu:

Sprung ins andere Zimmer

Zeigt die Karte eine **Figur in ihrer Originalfarbe**, wird **nicht** diese Figur gesucht, sondern die **gleichfarbige Figur des anderen Zimmers**.

Beispiel: Wer zuerst „book“ ruft (wenn Englisch als Fremdsprache gewählt wurde), bekommt die Karte. (Frosch: rufen, Originalfarbe Bürste: Fremdsprache und Sprung ins andere Zimmer = „book“)

book



Soll die **Maus** auf Englisch gerufen werden, so wird **„rat“** statt „mouse“ gerufen, damit der sprachliche Unterschied zum deutschen Wort deutlich wird.



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)