



4+



2-6



15



GEISTES BLITZ JUNIOR

Un gioco per giovanissimi
genietti dai riflessi fulminei!



Geistesblitz Junior è adatto a giocatori dai 4 anni in su. Per chi è più grande, o molto esperto, e vuole una sfida più difficile (dai 6 anni in su) in fondo al manuale troverete delle regole aggiuntive, contrassegnate dalla dicitura **per esperti**.



Aria di campagna

Antefatto

Fausto il fantasma, di solito, appare nel suo castello, come ci si aspetta da un buon fantasma. Nei periodi in cui suo cugino, Spartaco lo spaventapasseri, vuole però andare in vacanza, Fausto è sempre pronto a sostituirlo. Per qualche giorno allora Fausto infesta la campagna, allontanando i topini indisciplinati dai covoni e scacciando le gracchianti cornacchie dai campi. Si è anche fatto alcuni nuovi amici – Raimondo la rana, Ponzio il pollo e Poldo il porcello.

C'è tutto?

Material



4 amici:



Fausto
il fantasma



Raimondo
la rana



Ponzio
il pollo



Poldo
il porcello

55 Carte



di cui sono
7 carte con
fantasma nero

La combriccola

Preparativi

Piazzate i quattro amici in cerchio in mezzo al tavolo. Mescolate bene le carte a faccia in giù in un unico mazzo.

Chi ha dato per ultimo da mangiare ad un animale gira la carta in cima, facendo in modo che tutti la vedano nello stesso momento.

Pronti ... via!

Acchiappa gli amici

Appena si gira una carta, dovete individuare velocemente **gli amici presenti nel colore giusto**. Quando lo avete capito, cercate di **prendere** tutti quelli su cui riuscite a mettere le mani più in fretta degli altri. Ciascuna carta mostra uno, due o anche tre amici nel colore giusto.

Esempio:

Raimondo la rana è verde e Ponzio il pollo è giallo. Presto, prendeteli entrambi!



Fausto il fantasma è rosa, non bianco. Il colore è sbagliato, non prendetelo!



Poldo il porcello non è presente, quindi non prendete neppure lui.



Evviva!

Li hai presi tutti giusti?

Ci sei riuscito? Bravo! **Per ogni amico** che hai preso ottieni **una carta ricompensa**: la carta appena girata o una altra carta dalla cima del mazzo.

Metti tutte le carte ricompensa che conquisti in una piletta di fronte a te a faccia in giù.

Mannaggia! Ne hai preso uno sbagliato?

Hai preso un amico che non era da prendere? Disdetta! Non hai diritto a **nessuna carta ricompensa**, nemmeno per quelli che hai preso correttamente. Se nessuno ha preso correttamente, rimescolate la carta girata nel mazzo.

Mazzo esaurito?

Fine del gioco

Quando il mazzo è esaurito il gioco finisce. Il giocatore che ha acchiappato più carte ricompensa vince. In caso di parità, tutti i giocatori coinvolti nel pareggio vincono.

Se nell'ultima giocata non ci sono abbastanza carte nel mazzo per dare tutte le ricompense, tenete gli amici presi (correttamente) come ricompensa. Ogni amico conta come una carta ricompensa.



Il fantasma nero

Regola per esperti

Fausto il fantasma dopo una dura giornata di lavoro adora divertirsi, e lo fa infilandosi dentro al camino e attraversarlo tutto, per uscirne tutto ricoperto di fuliggine nera. Da sbellicarsi, solo che dopo è troppo sporco per essere preso!



Con giocatori esperti, continuate a seguire le regole fin qui imparate. In aggiunta, quando si gira una **carta in cui il fantasma è nero, non si deve prendere nulla**. È quindi sbagliato prendere gli amici del colore giusto. Chi fa la cosa giusta, cioè non prende nulla, ottiene una carta ricompensa.



Pagare pegno

Regola per esperti

Nel gioco per esperti, quando sbagli a prendere, perdi delle carte ricompensa.

Hai preso un amico sbagliato? O hai preso un amico ed è visibile il fantasma nero? Sono guai grossi! **Non solo non hai diritto alla ricompensa, ma devi pure restituire una carta in più per ogni amico sbagliato** che hai in mano (se puoi).

Rimescola queste carte nel mazzo.



Ideazione: Jacques Zeimet
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Grafica: Volker A. Maas
Traduzione: Alifenorm

Art.Nr.: 60 110 5119
© 2018 Zoch Verlag
Werkstraße 1 · D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com

