



4+



2-6



15



# GEISTES BLITZ JUNIOR

Das Schnellschnappspiel  
für blitzgescheite Junggeister!



**Geistesblitz Junior** könnt ihr wunderbar ab 4 Jahren spielen. Mit etwas Erfahrung oder ab 6 Jahren warten dann größere Herausforderungen auf euch. Was sich dabei verändert, findet ihr am Ende der Anleitung, im Abschnitt **Für Fortgeschrittene**.



## Landluft

Story

*Eigentlich wohnt Geist Günni ja auf einer Burg, wie es sich gehört. Aber als seine Cousine, die Vogelscheuche Vinny, in den Urlaub fahren möchte, hilft er natürlich sofort.*

*Jetzt spukt er auf dem Land, scheucht die aufmüpfigen Mäuse aus dem Heuschober und die krächzenden Krähen vom Kornfeld. Und neue Freunde hat er auch schon – Frosch Frodo, Küken Krümel und Ferkel Fred.*



4 Freunde:



Geist  
Günni



Frosch  
Frodo



Küken  
Krümel



Ferkel  
Fred

55 Karten



davon  
7 Karten mit  
schwarzem Geist

Freundeskreis

Vorbereitung

Stellt die vier Freunde kreisförmig in die Tischmitte. Mischt die Karten gut durch und bildet einen verdeckten Stapel.

Wer zuletzt ein Tier gefüttert hat, darf als erster eine Karte aufdecken. Deckt die Karten immer so auf, dass alle sie gleichzeitig sehen können.

Los geht's!

Ablauf: Freunde schnappen

Sobald eine Karte aufgedeckt ist, schaut ihr alle gleichzeitig, welche der **Freunde in ihrer echten Farbe** abgebildet sind.

Jeder von euch versucht, schneller als alle anderen Spieler möglichst viele dieser Freunde zu schnappen. Jede Karte hat eine, zwei oder sogar drei richtige Lösungen.

### Beispiel:

Frosch Frodo ist grün und Küken Krümel ist gelb abgebildet. Schnell, schnappt die beiden!



Geist Günni ist rosa abgebildet. Das ist die falsche Farbe. Ihn dürft ihr nicht schnappen!



Ferkel Fred ist gar nicht zu sehen. Ihn dürft ihr diesmal auch nicht schnappen!



### Hurra!

Ablauf: Richtig geschnappt?

Hast du richtig geschnappt? Hurra! Dann bekommst du **für jeden geschnappten Freund eine Belohnungskarte**: entweder die eben aufgedeckte Karte oder eine Karte vom Zugstapel. Du legst alle so gewonnenen Karten als verdeckten Stapel vor dich.

### Schade!

Ablauf: Falsch geschnappt?

Hast du etwas Falsches geschnappt? Wie schade! Dann bekommst du leider **gar keine Belohnungskarte**, auch nicht für richtig geschnappte Freunde. Hat niemand richtig geschnappt? Dann mischt ihr die aufgedeckte Karte einfach zurück in den Zugstapel.

### Schon vorbei!

Spielende

Wenn ihr den Zugstapel komplett aufgebraucht habt, endet das Spiel. Wer die meisten Belohnungskarten gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Wenn einmal am Ende eines Spiels nicht mehr ausreichend Karten auf dem Zugstapel sind, um jeden zu belohnen, behaltet ihr stattdessen einfach die gerade (richtig) geschnappten Freunde. Jeder Freund ist eine Belohnungskarte wert.



## Der schwarze Geist Für Fortgeschrittene

*Um sich von der harten Landarbeit zu erholen, macht Geist Günni gerne Luftakrobatik. Sein liebster Trick ist es, wenn er durch den Schornstein fegt und rußschwarz auf der anderen Seite wieder rauskommt. Aber anfassen mag ihn dann, bei aller Freundschaft, niemand mehr. Pfui Spinne, wie rußig!*



Im Spiel für Fortgeschrittene spielt ihr wie oben beschrieben. Wenn aber eine **Karte mit dem schwarzen Geist** kommt, dürft ihr **gar nichts schnappen**.

Schnappt nicht einmal einen Freund, der in der richtigen Farbe abgebildet ist. Jeder, der nichts geschnappt hat, bekommt eine Belohnungskarte.



## Strafkarten

Für Fortgeschrittene

Zusätzlich verliert ihr im Spiel für Fortgeschrittene Karten, wenn ihr etwas Falsches schnappt. Hast du einen Freund falsch geschnappt? Oder hast du einen Freund geschnappt, obwohl ein schwarzer Geist auf der Karte ist? Extra schade!

Du bekommst nicht nur **keine Belohnungskarte** sondern musst **zusätzlich eine Strafkarte für jeden falsch geschnappten Freund abgeben** (falls du kannst). Mischt alle Strafkarten wieder zurück in den Zugstapel.



Autor: Jacques Zeimet  
Illustration: Gabriela Silveira  
Layout: Volker A. Maas

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





4+



2-6



15



# GEISTES BLITZ JUNIOR

The lightning-fast grabbing game  
for bright young whiz kids!



**Geistesblitz Junior** is great for players from 4 years old, but can be made more challenging for more experienced players (6 and up). These changes are described at the end of this rulebook, in **Advanced Rules**.



## Country air

Story

Usually, Gary the Ghost lives in a castle, just as ghosts are supposed to. But when his cousin Scarecrow Steve wants to go on holiday, Gary agrees to fill in for him while he's away.

So now Gary haunts the countryside, scaring the field mice out of the haystacks and the crows out of the fields. And he's also made some new friends – Freddie the Frog, Charlie the Chicken and Peter the Piglet.

## Is everything here?

Components



4 friends:



**Gary**  
the Ghost



**Freddie**  
the Frog



**Charlie**  
the Chicken



**Peter**  
the Piglet

55 Cards



**7 of them**  
showing  
a black ghost

## Circle of Friends

Set up

Place the four friends in a circle in the middle of the table. Shuffle the cards and place them face down as a deck.

Whoever has most recently fed an animal flips a card face up, making sure that everyone sees it at the same time.

## Let's go!

Play: Grab the friends

The moment a card is flipped face up, everyone must look at the same time to see which **friends it shows in the right color**. Then each of you tries to grab as many of those friends from the table as fast as you can.

Each card shows one, two or even three friends in the right color.

### Example:

Freddie the Frog is green and Charlie the Chicken is yellow.

Quickly, grab them both!



Gary the Ghost isn't white, he's pink. That's not right, so don't grab him!



Peter the Piglet isn't shown at all, so don't grab him either.



### Hurrah!

Play: Grabbed correctly?

Did you make no mistakes? Well done! **For each friend you grabbed take one reward card** – either the card that was just flipped or a card from the top of the deck. Keep all your reward cards in a face-down pile in front of you.

### Uh oh!

Play: Grabbed a wrong friend?

Did you grab a friend you shouldn't have? That's bad news! Then you take **no reward cards at all**, even if you grabbed other friends correctly. If no one grabbed correctly, shuffle the card that was flipped back into the deck.

### All done?

Game End

When you have used up all the deck the game ends. The player who collected the most reward cards wins. If tied, all those tied players win.

If there aren't enough cards in the deck at the end of the game to use as reward cards, you simply keep the friends you just grabbed (correctly). Each friend is worth one reward card.



## The Black Ghost

Advanced Rules

*Gary the Ghost loves playing after a hard day's work, and his favorite game is flying through the chimney and popping out the other side covered in black soot. Great fun, but now he is too dirty to touch!*

With more advanced players, follow all the rules above. In addition, when a card showing a black ghost is flipped, **nobody can grab any friends**, not even friends whose right color is shown.



Everyone who doesn't grab anything gets a reward card.



## Penalty Cards

Advanced Rules

In advanced games, you also lose reward cards when you grab wrong friends.

Did you grab a wrong friend? Or did you grab a friend when the black ghost was on the card? Big trouble! Not only do you get **no reward card**, but you also have to **give back a reward card for each wrong friend you grabbed** (if you can).

Shuffle these penalty cards back into the deck.



Designer: Jacques Zeimet  
Illustrations: Gabriela Silveira  
Layout: Volker Arthur Maas  
Translation: Neil Crowley

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







4+



2-6



15



# GEISTES BLITZ JUNIOR

Le jeu de réflexes pour jeunes  
esprits vifs comme l'éclair !



**Geistesblitz Junior** convient parfaitement aux enfants dès 4 ans. Avec un peu d'expérience, ils pourront, à partir de 6 ans, augmenter le niveau de difficulté. Les changements sont expliqués à la fin de cette notice, sous *Règles avancées*.



## L'air pur de la campagne

L'histoire

*Comme tout fantôme, Tom vit dans un château. Mais quand sa cousine, Lorelei, l'épouvantail, lui annonce qu'elle aimerait prendre des vacances, il lui propose aussitôt de la remplacer. Il hante la campagne, chasse les souris de la meule de foin et les corneilles bruyantes des champs de blé. Il se fait rapidement de nouveaux amis : Annette la rainette, Garcin le poussin et Marley le porcelet.*



4 personnages :



**Tom**  
le fantôme



**Annette**  
la rainette



**Garcin**  
le poussin



**Marley**  
le porcelet

55 cartes



de celui-ci  
7 cartes avec  
un fantôme noir

### Cercle d'amis

Préparation

Placer les 4 personnages en cercle au milieu de la table. Bien mélanger les cartes et former une pioche, face cachée. Le dernier à avoir nourri un animal retourne la première carte. Les cartes doivent toujours être retournées de manière à ce que tous les joueurs la découvrent en même temps.

### C'est parti !

Attraper les personnage

Dès qu'une carte a été retournée, tous les joueurs regardent quels **personnages représentés sont de la bonne couleur**. Chacun essaye alors d'être plus rapide que ses adversaires et d'en **attraper** le plus possible. Il peut y avoir 1, 2 ou 3 personnages de la bonne couleur par carte.

### Exemple :

Annette est verte et  
Garcin est jaune.

Vite, il faut attraper  
les deux !



Par contre, Tom n'est pas  
blanc, mais rose. Ça n'est  
pas bon. Il ne faut donc  
pas l'attraper !



Marley n'apparaissant  
pas sur cette carte,  
il ne faut pas l'attraper  
non plus !



### Hourra !

Bonne prise ?

Le joueur a attrapé les bons personnages ?  
Hourra ! Il gagne **en récompense 1 carte**  
**par personnage correct attrapé** :  
la dernière carte retournée ou une carte  
de la pioche. Il empile ensuite toutes les  
cartes gagnées devant lui, face cachée.

### Dommage !

Mauvaise prise ?

Le joueur s'est trompé ? Quel dommage !  
Il ne gagne **aucune carte en récompense**,  
même s'il avait aussi attrapé un  
personnage correct.

Et si personne n'a fait une bonne  
prise ? Remélanger simplement la carte  
retournée dans la pioche.

### Est-ce fini ?

Fin de la partie

Lorsque la pioche est vide, la partie  
s'arrête. Le joueur qui possède le plus de  
cartes devant lui remporte la partie. En  
cas d'égalité, il y a plusieurs vainqueurs.

Si, à la fin de la partie, il ne reste  
plus assez de cartes dans la pioche  
pour récompenser tout le monde, les  
joueurs conservent simplement les bons  
personnages qu'ils viennent de gagner.  
Chacun d'eux vaut 1 carte.



## Fantôme noir

Règle avancée

*Pour se détendre après le dur travail aux champs, Tom aime faire des acrobaties dans les airs. Son tour préféré consiste à rentrer dans une cheminée pour ressortir noir de suie à l'autre bout. Mais alors, plus aucun ami n'a envie de le toucher. Pouah !*

La règle avancée reste identique, à une exception : si une carte avec **un fantôme noir apparaît**, il ne faut **rien attraper**; même pas un personnage qui serait de la bonne couleur ! Chaque joueur qui n'attrape rien gagne alors une carte en récompense.



## Carte de pénalité

Règle avancée

Dans cette règle avancée, un joueur perd en plus une carte s'il se trompe. Si un joueur attrape le mauvais personnage ou s'il attrape un personnage alors qu'il y avait un fantôme noir sur la carte, c'est vraiment très dommage ! Non seulement, il **ne gagne aucune carte en récompense, mais en plus il perd une carte par mauvais personnage attrapé** (si possible) !

Remélanger ces cartes de pénalité dans la pioche.



Auteur : Jacques Zeimet  
Illustrations : Gabriela Silveira  
Mise en page : Volker A. Maas  
Traduction : Éric Bouret

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





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.



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

## 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.

