

# GEISTES

## BLITZ



Un jeu de réflexes pour 2 à 8 joueurs  
vifs comme l'éclair à partir de 8 ans  
de Jacques Zeimet

## **Principe et but du jeu**

Franklin, le fantôme, a découvert un vieil appareil photo dans la cave du château. Il a immédiatement photographié tout ce qu'il aime faire disparaître avec ses pouvoirs... à commencer par lui-même.

Malheureusement, les couleurs des clichés pris avec cet appareil magique sont souvent mauvaises. Ainsi, la bouteille verte apparaît tantôt blanche, tantôt bleue. En regardant les photos, Franklin ne se rappelle plus exactement ce qu'il voulait faire disparaître ensuite. Aidez-le à nommer rapidement le bon pion ou à disparaître lui-même.

Si on attrape rapidement les bons pions, on a de bonnes chances de réussir...

## Contenu

- 5 pions (fantôme, fauteuil, bouteille, livre, souris)
- 60 cartes (photos)



fantôme



fauteuil



bouteille



livre



souris



des cartes

## Préparation

Disposer les 5 pions en cercle au milieu de la table. Mélanger les cartes et former une pile, face cachée.

### Variante 1: ATTRAPEZ LE PION

## Déroulement de la partie

Le dernier joueur à être descendu à la cave retourne la première carte de la pile de manière à ce que tous la voient en même temps. Chacun essaye alors d'attraper le plus vite possible le pion de la **même couleur** représenté sur la carte, par exemple, le livre bleu ou le fauteuil rouge.



Et si aucun pion représenté sur la carte n'est de la bonne couleur ? Les joueurs doivent alors attraper le pion qui **n'est pas représenté** et dont la couleur d'origine **n'est pas** sur la carte.



*Exemple : Cette carte montre un FANTÔME bleu et une SOURIS rouge. Mais il n'y a pas de fantôme bleu, ni de souris rouge. Les joueurs doivent donc attraper la BOUTEILLE (verte), car ni la bouteille, ni la couleur verte ne sont représentées sur la carte.*



Le joueur qui a attrapé le bon pion pose la carte face visible devant lui en récompense et retourne la carte suivante de la pile.

Un joueur ne peut attraper **qu'un seul pion** à la fois. Celui qui s'est emparé d'un mauvais pion **perd une de ses cartes** (s'il en a déjà). Le joueur qui a attrapé le bon pion reçoit en plus cette/ces carte(s).

## **Fin de la partie et décompte des points**

La partie prend fin quand la pile de cartes est épuisée. Le joueur qui en possède le plus remporte la partie.

## Variante 2: ATTRAPER OU CRIER ?

### Déroulement de la partie

Les modifications apportées à la règle de base sont les suivantes :  
Si un **livre** est représenté sur la carte, il ne faut attraper aucun pion mais **crier** à la place le nom du pion recherché. S'il n'y a pas de livre, il faut attraper un pion, comme avant.

### Exemples



1) Le premier à **crier** « livre » gagne la carte.



2) Le premier à **crier** « fantôme » gagne la carte.



3) Le premier à **crier** « fantôme » gagne la carte.



4) Le premier à **attraper** le livre gagne la carte.

## Attention

Chacun des joueurs n'a droit qu'à un seul essai.

- Celui qui crie au lieu d'attraper un pion ou
- Celui qui attrape un pion au lieu de crier ou
- Celui qui attrape ou crie le nom d'un mauvais pion ou
- Celui qui crie et attrape un pion ne même temps...  
...perd une des cartes qu'il a gagnées (s'il en a).

Le joueur qui a attrapé ou crié le bon pion reçoit cette/ces carte(s).

Mais si ce joueur a fait une faute lui aussi, il ne reçoit pas de carte. Il doit donner une carte lui aussi. Dans ce cas, toutes les cartes – y compris la carte retournée – sont remises en dessous de la pile.

Le joueur qui a attrapé ou crié le nom du bon pion retourne la carte suivante de la pile (de manière à ce que tous la découvrent en même temps).



© 2010 Zoch GmbH

Auteur : Jacques Zeimet

Illustrations : Gabriela Silveira

Mise en page : Oliver Richtberg

Traduction : Birgit Irgang

Art.-Nr: 60 112 9800

Distributeur en Suisse :  
Carletto AG  
Moosacherstraße 14, Postfach  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

**Zoch** ZUM  
Spielen

[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)