

בלאגן

מי תופס ראשון?

משחק של מהירות תגובה ותפיסה חזותית
2-8 שחקנים
גיל 8 ומעלה
משחק מאת ז'אק צימט

סיפור המשחק

רוח רפאים מצאה מצלמה ישנה בבלאגן שבמרתף. היא התחילה לצלם את כל מה שהיא אוהבת להעלים בשיטוטים שלה... כולל את עצמה כמובן. אבל המצלמה הישנה צילמה תמונות רבות בצבעים לא נכונים. לפעמים הבקבוק הירוק יצא לבן ולעיתים כחול. כשהרוח הסתכלה על התמונות היא לא זכרה מה בעצם רצתה להעלים... האם תוכלו לעזור לה ולהכריז על החפץ הנכון, או אולי אפילו להעלים אותו בעצמכם? אם תחטפו את החפץ הנכון, יש לכם סיכוי טוב לנצח!

תכולה

- 60 קלפים
- 5 חפצים: רוח רפאים לבנה, כורסה אדומה, בקבוק ירוק, ספר כחול ועכבר אפור.



קלפים עכבר אפור ספר כחול



בקבוק ירוק כורסה אדומה רוח רפאים לבנה

הכנת המשחק

מקמו את 5 החפצים במרכז השולחן. ערבבו את הקלפים והניחו אותם בערימה בצד עם הפנים כלפי מטה.

חוקי המשחק

אחד השחקנים לוקח קלף מהחפיסה המרכזית והופך אותו כך שכל המשתתפים יכולים לראות את הקלף. כל קלף בחפיסה מראה איורים של שני חפצים. אחד מהחפצים או שניהם צבועים בצבע לא נכון. כל השחקנים משחקים בו-זמנית ומשתמשים ביד אחת כדי לנסות ולתפוס את החפץ המופיע בקלף בצבע הנכון שלו. כלומר, ספר כחול במקרה של קלף א' או כורסה אדומה במקרה של קלף ב' (איור 1).



מה עושים אם שני החפצים שבקלף אינם מופיעים בצבע האמיתי שלהם? במקרה כזה יש לתפוס את החפץ שצורתו וצבעו אינם מופיעים בקלף (תמיד יש רק אחד כזה). **לדוגמה:** הקלף מראה רוח רפאים כחולה ועכבר אדום. רוח הרפאים האמיתית אינה כחולה (היא לבנה), והעכבר האמיתי אינו אדום (הוא אפור), לכן נתפוס את הבקבוק הירוק. בקלף לא מופיע בקבוק וגם לא מופיע הצבע הירוק (איור 2).



איור 2

השחקן שתופס ראשון את החפץ הנכון זוכה בקלף וחושף את הקלף הבא מהערימה. אם שחקן טועה ותופס חפץ לא נכון, עליו להניח בצד את אחד מהקלפים שבהם זכה בתורות הקודמים. השחקן שהצליח בתור זה לתפוס את החפץ הנכון, זוכה גם בקלף של השחקן שטעה.



סיום המשחק

ברגע שהערימה נגמרת, המשחק מסתיים. השחקן שאסף הכי הרבה קלפים - הוא המנצח!

גרסת משחק נוספת או "חוק הספר"

חוקי המשחק נותרים זהים מלבד השינוי הבא: כאשר מופיע ספר בקלף שנחשף, **מכריזים** את שם החפץ במקום לתפוס אותו. החפץ שצריך להכריז את שמו הוא אותו חפץ שצריך לתפוס לפי החוקים בגרסת המשחק הרגילה. אם לא מופיע ספר על הקלף שנחשף, צריך לתפוס את החפץ הנכון מבין 5 החפצים (שצורתו וצבעו אינם מופיעים בקלף).

דוגמאות:



השחקן שמכריז ראשון "ספר" זוכה בקלף השחקן שמכריז ראשון "רוח רפאים" זוכה בקלף השחקן שמכריז ראשון "רוח רפאים" זוכה בקלף השחקן שתופס ראשון את הספר זוכה בקלף

שימו לב, בכל תור יש לכל שחקן הזדמנות **אחת** לתפוס את החפץ או להכריז עליו. אם טעיתם:

- הכרזתם שם של חפץ במקום לתפוס אותו **או**,
- תפסתם חפץ שהייתם צריכים להכריז את שמו **או**,
- תפסתם חפץ לא נכון **או**,
- הכרזתם שם של חפץ לא נכון **או**,
- תפסתם חפץ והכרזתם את שמו בו-זמנית,

עליכם להעביר את אחד מהקלפים שבהם זכיתם (אם זכיתם) לשחקן שתפס את החפץ הנכון או הכריז את שמו של החפץ הנכון. אם כל השחקנים טעו, כל אחד מהם מוותר על קלף שזכה בו ומניח אותו בתחתית ערימת הקלפים. גם את הקלף הפתוח מניחים בתחתית הערימה, פותחים במקומו קלף חדש וממשיכים במשחק. השחקן שזוכה במרב הקלפים - מנצח במשחק.



GEISTES BLITZ

A reaction game as fast as lightning
for 2 to 8 bright minds, 8 years and up
by Jacques Zeimet

Story and Object of the Game

The ghost found an old camera in the cellar. Immediately he photographed everything that he loves to make disappear when he is haunting ... including himself, of course. Unfortunately, the enchanted camera takes many photos in the wrong colors. Sometimes the green bottle is white, other times it's blue. Looking at the photos, the ghost doesn't really remember any more what he wanted to make disappear next. Can you help him with his haunting and quickly name the right item, or even make it disappear by yourself?
If you grab the right items quickly, you have good chances to win ...

Game Materials

- 60 cards
- 5 items (white ghost, red chair, green bottle, blue book, grey mouse)



Set-up

Place the 5 items in a circle in the middle of the table. Shuffle the cards well and form a face-down card pile.

Basic Rules

The first player turns over the top card in such a way that all players can see it at the same time. Now, using one hand, you try as fast as lightning to grab the desired item that is depicted on the card in the matching color, e.g., the blue book or the red chair.

And if there is no item depicted in its original color?
In this case, you grab the item that is not depicted and whose original color is not shown on the card.



Example: This card shows a blue GHOST and a red MOUSE. But there is no blue ghost and no red mouse. Now you have to grab the (green) BOTTLE, because neither the bottle nor the color green can be seen on the card.



If you grab the right item, you win the card.
Each player who takes an incorrect item into their hands, gives up one card (provided they have one). The player who has grabbed the right item gets their cards in addition to the one he just won.

End of the Game and Scoring

The game ends when the card pile has been used up.
Whoever possesses the most cards wins.

Variant 2-Rules

The following changes to the quick-grab game apply:
If the card shows a book, players do not grab but shout out the name of the desired item. It doesn't matter if the book is blue or not. If there is no book on the card, you will still grab the item.
Each of you always has one try only.

Whoever:

- shouts although he should have grabbed or
 - grabs although he should have shouted or
 - grabs or shouts for a wrong item or
 - grabs and shouts for an item
- gives up one of the cards he has won (provided he has any).
The player who has grabbed the right item or, respectively, shouted out its correct name, gets this card/these cards.

Examples:



Whoever is the first to shout "book" gets the card



Whoever is the first to shout "ghost" gets the card



Whoever is the first to shout "ghost" gets the card



Whoever is the first to grab the book gets the card

In case that none of the players got it right, all players give up one card, and together with the turned-over card, they are put back to the bottom of the pile. The next card is revealed and the game continues.



2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth
www.zoch-verlag.com
Author: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira
Graphic Design: Oliver Richtberg
English translation:
Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“
Art.-Nr: 60 112 9800041

