

GEISTES WÜRFEL **BLITZ**



8+



2-8



20



Jacques Zeimet

Das Schnellschnappspiel
für Würfelwerfer!



Balduin der Hausgeist ist seit jeher passionierter Hobbyfotograf. Doch nun ist bei ihm eine neue künstlerische Leidenschaft ausgebrochen. Statt um flache Fotos dreht sich bei ihm alles nur noch um Würfel, Würfel, Würfel! Balduin sagt, man nennt das „Kubismus“ ... Wie bereits im beliebten Hirnverdrehen **Geistesblitz**, gewinnt, wer am schnellsten die richtigen Figuren schnappt. Welche Figur wann gesucht wird, bestimmen neuerdings ... die Würfel.

Material

Jeweils ein Würfel und eine Figur gehören farblich zusammen.

5 Figuren
5 Würfel
35 Punkte



roter Sessel \leftrightarrow roter Würfel



weißer Geist \leftrightarrow weißer Würfel



graue Maus \leftrightarrow grauer Würfel



grüne Flasche \leftrightarrow grüner Würfel



blaues Buch \leftrightarrow blauer Würfel



Start

Stellt die fünf Figuren kreisförmig in die Tischmitte. Legt die Punkte als Vorrat bereit. Wer zuletzt im Keller war, wirft die fünf Würfel und beginnt so das Spiel.

Figur schnappen

Sobald ihr die Würfel geworfen habt, schaut ihr alle gleichzeitig, **welche Figur wie häufig** zu sehen ist. Es gibt drei Möglichkeiten:

- ❶ Ist genau **eine Figur am häufigsten** zu sehen?

Schnappt schnell die Figur, die der Würfel zeigt, der farblich mit der häufigsten Figur übereinstimmt.

- ➔ Welche (tatsächliche) Farbe hat die meist gewürfelte Figur? (Im Beispiel: Flasche = grün)
- ➔ Welche Figur ist auf dem Würfel dieser Farbe zu sehen? (Im Beispiel: grüner Würfel zeigt Maus)
- ➔ Schnappt diese Figur! (Im Beispiel: die Maus)

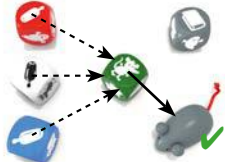
- ❷ Sind **zwei Figuren zweimal** zu sehen und **eine einmal**?

Schnappt schnell die Figur, die auf den Würfeln nur einmal zu sehen ist.

- ➔ Welche Figur zeigen die Würfel nur einmal? (Im Beispiel: die Flasche)
- ➔ Schnappt diese Figur! (Im Beispiel: die Flasche)



Beispiel 1:



Am häufigsten (drei Mal) ist die Flasche zu sehen. Auf ihrem grünen Flaschenwürfel ist die Maus zu sehen. Schnappe als erster die Maus!

Beispiel 2:



Das Buch sowie der Geist sind jeweils auf zwei Würfeln zu sehen. Die Flasche ist auf dem fünften Würfel zu sehen. Schnappe als erster die Flasche!

3 Ist *jede Figur genau einmal* zu sehen?

Schnappt schnell die Figur in der Farbe des Würfels, auf dem sich der Geist versteckt hat.

- ➔ Welche Farbe hat der Würfel, auf dem sich der Geist versteckt? (Im Beispiel: Geist ist auf blauem Würfel)
- ➔ Schnappt die Figur dieser Farbe! (Im Beispiel: Blau = das Buch)

Wer richtig schnappt, bekommt **einen Punkt** aus dem Vorrat und würfelt als nächster.



Wer eine **falsche Figur** schnappt oder **mehr als eine Figur** schnappt (was verboten ist), gibt **einen Punkt** an den Spieler **ab**, der richtig geschnappt hat. Schnappen alle falsch, bilden die abgegebenen Punkte einen „Jackpot“, den (zusätzlich) gewinnt, wer als nächstes – bei einem folgenden Wurf – richtig schnappt.

Ende

Das Spiel endet, sobald der Punktevorrat **aufgebraucht** ist. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

Beispiel 3:



Auf jedem Würfel ist eine andere Figur zu sehen. Der Geist ist auf dem blauen Würfel zu sehen. Das Buch gehört zum blauen Würfel. Schnappe als erster das Buch!



Art.Nr.: 60 110 51 41

Autor: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira
Satz & Layout: Oliver Richtberg

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
GERMANY
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GEISTES WÜRFEL

BLITZ

Jacques Zeimet



A lightning-fast dice
game for
quick thinkers!



Balduin the ghost has always been a keen photographer. But now he has unleashed a new artistic passion. Flat photos are out and now it's all cubes, cubes, cubes. Balduin calls it "Cubism" ...

Just like in the popular game **Geistesblitz**, whoever is first to grab the right figure wins. But now the figure to grab is determined by... dice.

Components

Each die matches the color of one figure.

5 dice
5 figures
35 points



red chair \Leftrightarrow red die



white ghost \Leftrightarrow white die



grey mouse \Leftrightarrow grey die



green bottle \Leftrightarrow green die



blue book \Leftrightarrow blue die



Start

Place the five figures in a circle in the middle of the table. Put the points together to form a supply. Whoever visited the basement last rolls the five dice and starts the game.

Grabbing the figures

When the dice are thrown, everyone sees at the same time **how many** of each figure come up. There are three possibilities:

❶ Is *one figure shown more than any other*?

Quickly grab the figure on the die that's the color of the most common figure:

- ➔ What color is the most common figure?
(in the example: bottle = green)
- ➔ Which figure is on the die of that color?
(in the example: the green die shows the mouse)
- ➔ Grab that figure! (in the example: the mouse)

❷ Are *two figures shown twice* and one once?

Quickly grab the figure on just one die:

- ➔ Which figure is on just one die?
(in the example: the bottle)
- ➔ Grab this figure! (in the example: the bottle)



Example 1:



*The bottle is shown the most (3 times).
The green bottle die shows a mouse.
Be the first to grab the mouse!*

Example 2:



The book and the ghost are shown on two dice each. The fifth die shows the bottle. Be the first to grab the bottle!

3 Is each figure shown just once?

Quickly grab the figure that's the color of the die where the ghost is hiding:

- ➔ What color is the die where the ghost is hiding?
(in the example: the ghost is on the blue die)
- ➔ Grab the figure of that color
(in the example: blue = the book)

Grab correctly and you get a point from the supply. You are next to throw the dice.



Anyone who grabs the wrong figure, or more than one figure (which is forbidden), gives a point to the player who grabbed correctly. If everyone grabs incorrectly, these points form a "jackpot" that goes to whoever is next, in a following throw, to grab correctly.

End

The game ends when the supply is empty. The player with the most points wins.

Example 3:



A different figure is shown on each die. The ghost is shown on the blue die. The blue die matches the book. Be the first to grab the book!



Art.Nr.: 60 110 51 41

Author: Jacques Zeimet
Illustration: Gabriela Silveira
Layout: Oliver Richtberg
Translation: Neil Crowley

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
GERMANY
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GEISTES WÜRFEL-BLITZ



8+



2-8



20



Jacques Zeimet

Le jeu de rapidi-dé

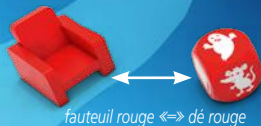


Franklin le fantôme a toujours été un photographe amateur passionné. Mais il s'est découvert une nouvelle passion artistique : il est passé de la photo en 2D à une autre dimension : tout tourne désormais autour des dés ! Ce que Franklin a nommé le « cubisme ». Comme chez son célèbre prédécesseur, **Bazar Bizarre**, le premier à attraper la bonne pièce l'emportera. Mais désormais, ce sont les dés qui détermineront laquelle chercher...

Contenu

À chaque dé correspond une pièce de même couleur.

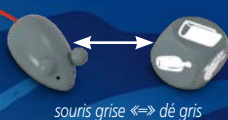
5 dés
5 pièces en bois
35 points



fauteuil rouge \Leftrightarrow dé rouge



fantôme blanc \Leftrightarrow dé blanc



souris grise \Leftrightarrow dé gris



bouteille verte \Leftrightarrow dé vert



livre bleu \Leftrightarrow dé bleu



Mise en place

Disposez les 5 pièces en cercle au milieu de la table.
Formez une réserve avec les points. Le dernier joueur à être descendu à la cave entame la partie et lance les 5 dés.

Déroulement du jeu

Dès que les dés ont été lancés, regardez tous combien de fois apparaît chaque pièce sur les dés. Il y a 3 possibilités :

❶ Si 1 seule pièce apparaît plus de fois que les autres, ...

... attrapez le plus vite possible la pièce indiquée par le dé de la couleur correspondante :

- ➔ À quelle couleur correspond la pièce qui apparaît le plus souvent ? (dans l'exemple : bouteille = vert)
- ➔ Quelle pièce indique le dé de cette couleur ? (dans l'exemple : le dé vert indique la souris)
- ➔ Attrapez-la ! (dans l'exemple : la souris)

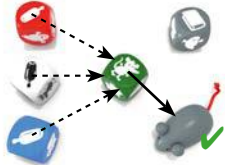
❷ Si 2 pièces apparaissent 2 fois et 1 autre 1 fois, ...

... attrapez le plus vite possible la pièce qui n'apparaît qu'1 fois :

- ➔ Quelle pièce n'apparaît qu'une seule fois ? (dans l'exemple : la bouteille)
- ➔ Attrapez cette pièce (dans l'exemple : la bouteille)



Exemple 1 :



La pièce qui apparaît le plus souvent est la bouteille (3 fois). Or, le dé Bouteille vert indique la Souris. Attrapez le premier la souris !

Exemple 2 :



Le livre et le fantôme apparaissent tous les deux 2 fois sur les dés. Le 5^e dé indique la bouteille. Attrapez le premier la bouteille !

③ Si *chaque pièce apparaît 1 fois,...*

... attrapez le plus vite possible la pièce correspondant à la couleur du dé sur lequel apparaît le fantôme :

- ➔ **Quelle est la couleur du dé sur lequel apparaît le fantôme ?** (dans l'exemple : le fantôme apparaît sur le dé bleu)
- ➔ **Attrapez la pièce correspondant à cette couleur** (dans l'exemple : bleu = livre)

Le joueur qui attrape la bonne pièce gagne 1 point de la réserve, puis lance les dés pour le tour suivant.



Le joueur qui se trompe de pièce ou en attrape plus d'une (ce qui est interdit), **donne 1 point** au joueur qui a attrapé la bonne. Si personne n'a attrapé la bonne pièce, les points perdus forment un « jackpot » que gagnera en bonus le joueur qui remportera le prochain tour.

Fin de la partie

La partie s'arrête dès que la réserve de points est vide.
Le joueur qui en a gagné le plus l'emporte.

Exemple 3 :



Chaque dé indique une pièce différente. Le fantôme apparaît sur le dé bleu. La pièce correspondant au dé bleu est le livre. Attrapez le premier le livre !



Art.Nr. : 60 110 51 41

Auteur : Jacques Zeimet
Illustrations : Gabriela Silveira
Mise en page : Oliver Richtberg
Traduction : Éric Bouret

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
GERMANY
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com



GEISTES

WÜRFELBLITZ



8+



2-8



20



Jacques Zeimet

Un gioco di
dadi e riflessi
fulminei!



*Da tempo immemorabile, Baldovino lo spettro è un amante di fotografia. Ora, tuttavia, ha sviluppato una nuova passione artistica. Invece di occuparsi di fotografie piatte, ora si dedica a dadi, dadi, dadi! Baldovino sostiene che questo si chiami "cubismo" ... Come nel famoso gioco **Geistesblitz**, vince chi, rapidissimo, riesce a prendere gli oggetti giusti. Quale oggetto prendere, e in quale momento, è suggerito dai ... dadi.*

Materiale

Ogni dado corrisponde, per colore, a un oggetto.

5 dadi
5 oggetti
35 punti



poltrona rossa \Leftrightarrow dado rosso



spettro bianco \Leftrightarrow dado bianco



topo grigio \Leftrightarrow dado grigio



bottiglia verde \Leftrightarrow dado verde



libro blu \Leftrightarrow dado blu



Inizio

Disponete i cinque oggetti in cerchio al centro del tavolo. I punti vanno tenuti pronti come scorta. Chi per ultimo è stato in cantina comincia il gioco lanciando i cinque dadi.

Prendere un oggetto

Non appena avete lanciato i dadi, tutti devono guardare contemporaneamente **quale oggetto** è visibile con **quale frequenza**. Ci sono tre possibilità:

❶ *L'oggetto più frequente è esattamente uno?*

Prendete velocemente l'oggetto rappresentato dal dado che, per colore, corrisponde all'oggetto più frequente.

- ➔ **Quale colore (effettivo) ha l'oggetto più frequentemente ottenuto con i dadi? (Nell'esempio: bottiglia = verde)**
- ➔ **Quale oggetto è rappresentato sul dado di questo colore? (Nell'esempio: sul dado verde si vede il topo)**
- ➔ **Afferrate questo oggetto! (Nell'esempio: il topo)**

❷ *Ci sono due oggetti due volte e un oggetto una volta sola?*

Prendete velocemente l'oggetto rappresentato una sola volta dai dadi:

- ➔ **Quale oggetto è rappresentato dai dadi una sola volta? (Nell'esempio: la bottiglia)**
- ➔ **Afferrate questo oggetto! (Nell'esempio: la bottiglia)**



Esempio 1:



La bottiglia è presente con maggiore frequenza (tre volte). Sul dado-bottiglia verde è rappresentato il topo. Afferra il topo prima dei tuoi compagni!

Esempio 2:



Il libro e lo spetto si vedono entrambi su due dadi. La bottiglia è rappresentata sul quinto dado. Afferra la bottiglia per primo!

3 Ogni oggetto è rappresentato esattamente una volta?

Prendete velocemente l'oggetto del colore del dado sul quale si è nascosto lo spettro.

- ➔ Che colore ha il dado su cui si nasconde lo spettro? (Nell'esempio: lo spettro è sul dado blu)
- ➔ Afferrate l'oggetto di questo colore (Nell'esempio: blu = il libro)

Chi prende l'oggetto giusto riceve un punto dalle scorte e tira per prossimo i dadi.



Chi prende un oggetto sbagliato, o più di un oggetto (il che non è permesso), deve dare un punto al giocatore che invece ha preso l'oggetto giusto. Se tutti prendono un oggetto sbagliato, i punti ceduti creano un "Jackpot" che andrà (in aggiunta) al giocatore che per prossimo, in un giro futuro, prende l'oggetto giusto.

Fine del gioco

Il gioco termina non appena finiscono le scorte di punti. Vince chi possiede più punti.

Esempio 3:



Ogni dado rappresenta un oggetto diverso. Lo spettro è sul dado blu. Il libro corrisponde al dado blu. Afferra il libro prima dei tuoi compagni!



Art.Nr.: 60 110 51 41

Autore: Jacques Zeimet
Illustrazioni: Gabriela Silveira
Impaginazione: Oliver Richtberg
Traduzione: Sara Pirovino

2021 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, 90765 Fürth
GERMANY
service.zoch-verlag.de
zoch-verlag.com

