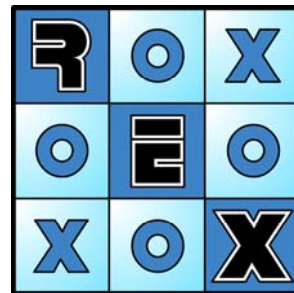


Jacques Zeimet

Geistes Blitz 2.0

Neoficiální překlad pravidel pro RexHry.cz



Druhá blesková hra pro 2 - 8 hráčů s jasnou myslí od Jacqua Zeimeta. GeistesBlitz 2.0 je zcela nezávislá hra hratelná bez původní hry Duch! Můžete ji ale s Duchem zkombinovat, což učiní hru daleko zábavnější. Pravidla pro kombinovanou hru najdete dále v textu. Bavte se!;

Hrací materiál:

60 karet, pět předmětů – **Fantomka, Ručník, Žába, Kartáč, Vana**

Příprava hry

Umístěte 5 předmětů do kruhu ve středu stolu. Karty dobře zamíchejte a položte je v balíčku lícem dolů.

Základní pravidla: Seber předmět!

Průběh hry

Hráč, který se jako poslední myl, otočí svrchní kartu z balíčku tak, aby ji všichni ostatní hráči viděli současně. Nyní se všichni hráči za pomoci pouze **jedné ruky** snaží bleskurychle sebrat předmět, který je na kartě zobrazen ve své původní barvě. Tedy například modrý kartáč či červený ručník.

Co když se takový předmět na kartě nevyskytuje? V tom případě se pokuste sebrat předmět, který na kartě **není zobrazen a není zobrazena ani jeho barva**.

Příklad: Karta ukazuje šedou fantomku a červený kartáč. Ve hře ale není ani šedá fantomka, ani červený kartáč. Správný předmět k sebrání je tak zelená žába, protože na kartě není ani žába, ani zelená barva.

Hráč, který jako první sebere správný předmět, před sebe položí otočenou kartu jako odměnu. Sebrané předměty jsou navraceny do středu stolu. Poté jeden z hráčů otočí další kartu (opět tak, aby byla viditelná zároveň všem) atd...

Dodatečná pravidla pro pokročilé hráče:

- Mluvicí žába!** Pokud je na kartě zobrazena žába, hráči se nesnaží správný předmět sebrat, ale musí vykřiknout jeho jméno.
- Žába mluví i cizím jazykem!** Pokud je žába či jiný předmět na kartě s žábou zobrazen ve své původní barvě, hráč musí vykřiknout jméno správného předmětu v cizí řeči (pokud tomu tak není, hráči vykřikují jméno předmětu stále v češtině). Před tím, než začnete hrát, byste se měli domluvit na cizím jazyku. Na konci těchto pravidel najdete názvy předmětů v angličtině, francouzštině, němčině a italštině, zvolit si ale můžete jakýkoliv jazyk.
- Kdopak se usušil ručníkem? Pokaždé, když je na kartě ručník, použijte následující pravidlo: Kdykoliv je zobrazen ručník, hledejte předmět barvy, kterou ručník má. Pokud je na kartě i žába, tak vykřikněte jeho jméno. Jinak jej seberte.

Příklady hry s pokročilými pravidly:

Příklad: První, kdo zakřičí „hřeben“, získá kartu (na kartě je žába o modrý ručník).

Příklad 2: První kdo zakřičí „hřeben“, získá kartu (na kartě je žába o ručník červené, tedy původní barvy).

Důležité

S každou kartou má každý hráč pouze jeden pokus. Kdokoli, kdo:

- křičel ve chvíli, kdy měl brát ... *nebo*
- bral ve chvíli, kdy měl křičet ... *nebo*
- sebere nebo zakřičí nesprávný předmět ... *nebo*
- zároveň zakřičí i sebere předmět ...

... musí odevzdat jednu ze dříve sebraných karet (pokud nějaké má).

Tuto kartu (nebo karty) dostane hráč, který sebral nebo zakřičel správný předmět.

Pokud nikdo nesebere správnou kartu, je tato odložena bokem a tvoří jackpot. Otočte další kartu. Kdo jako první sebere správný předmět, získá kromě aktuální karty také kartu/karty z jackpotu.

Konec hry

Hra končí, když je dobrán celý balíček. Hráč, který má nejvíce karet, je vítězem hry.

Duch plus GeistesBlitz 2.0

Příprava

Předměty ze hry Duch tvoří *hradní sklepení*. Předměty ze hry GeistesBlitz 2.0 tvoří *koupelnu*. Oddělte jednotlivé předměty a seřaďte je do dvou kruhů vedle sebe veprostřed stolu. Pro hru normální délky vezměte půlku karet z Ducha a půlku z GeistesBlitz 2.0 a smíchejte je dohromady. Položte balíček na stůl lícem dolů.

Průběh hry

Otočte svrchní kartu a položte ji do středu stolu. Platí pravidla obou her. Pokud karta zobrazuje předměty ze sklepení, hledejte správný předmět tam. Pokud jsou předměty z koupelny, hledejte ten správný v koupelně.

Pokud karty obsahují:

- předmět v původní barvě, seberte je;
- žádný předmět v původní barvě, seberte předmět, který není na kartě zobrazen a zároveň není zobrazena ani jeho barva;
- knihu nebo žabu, zakřičte jméno správného předmětu;
- žabu a předmět v původní barvě, zakřičte název předmětu v cizím jazyce;
- ručník, seberte předmět v barvě ručníku.

Přeskočení do jiné místnosti

Toto je nové pravidlo pro kombinovanou hru. Pokud je předmět na kartě zobrazen ve své původní barvě, nesmíte jej sebrat, ale seberte předmět odpovídající barvy v druhé místnosti. Například pokud je na kartě modrá kniha, musíte sebrat kartáč.

Příklad k obrázku: Pokud jste si jako cizí jazyk vybrali němčinu, kartu sebere ten, kdo jako první zakřičí „Buch“ (Na kartě je žába v nepůvodní barvě a zároveň předmět v původní barvě. Hraje se tedy v cizím jazyce a zároveň se skáče do druhé místnosti. Kniha německy je „Buch“).

Slovníček viz poslední strana originálních pravidel v krabíčce.