



# BLITZ



**Välkkiirete reflekside mäng**  
**2 – 8-le taibukale mängijale vanuses 8+**

## Taust ja mängu eesmärk

Majavaim Balduin leidis lossikeldrist vana fotoaparaadi. Otsekohe hakkas ta pildistama kõike, mida ta kummitamise käigus armastab ära peita... Kaasa arvatud iseennast.

Kahjuks teeb nõjutud aparaat paljud pildid vale värviga. Kord on roheline pudel valge, teinekord sinine.

Pilte vaadates ei meenu Balduinile, mida ta tahtis järgmisena haihtuma panna. Saad sa teda kummitamises aidata ning kiirelt nimetada õige eseme või selle isegi ise haihtuma panna? Kui sa haarad kärmelt õige eseme, on sul suured võiduvõimalused...

## Mängu osad

- 5 eset (kummitus, tugitool, pudel, raamat, hiir)
- 60 kaarti (fotot)



Kummitus



Tugitool



Pudel



Raamat



Hiir



Kaardid

## Mängu ülesseadmine

Aseta kõik 5 eset ringikujuliselt laua keskele. Sega kaardid ning aseta pakk tagurpidi lauale.

### Variant 1: HAARA ESEMEID

## Mängu käik

Mängija, kes viibis viimati keldris, pöörab ümber pealmise kaardi nii, et kõik mängijad saaksid seda näha samaaegselt, pöörates kaarti endast eemale. Nüüd, kasutades vaid üht kätt, peavad mängijad välkkiirelt haarama eseme, mis on kaardil kujutatud **õige värviga** näiteks sinine raamat või punane tugitool.



Aga kui kaardil ei ole ühtegi õige värviga eset?  
Sellisel juhul tuleb haarata ese, mida **ei ole kaardil kujutatud** ning mille **õige värvus** samuti kaardilt **puudub**.



**Näide:** See kaart kujutab sinist KUMMITUST ja punast HIIRT. Kuid ei punast hiirt ega sinist kummitust ei ole. Nüüd tuleb haarata (roheline) PUDEL, kuna kaardil ei ole pudelit ega rohelist värvi.



Haarates õige eseme, võid sa võtta ümberpööratud kaardi auhinnana endale ning panna selle enda ette ja pöörata ümber järgmise kaardi.

Iga mängija võib haarata **vaid ühe eseme**. Võttes vale asja, pead sa loobuma ühest kaardist (eeldusel, et sul on mõni). Mängija, kes haaras õige eseme, saab selle kaardi/need kaardid lisaks ümberpööratud kaardile.

## Mängu lõpp ja punktide lugemine

Mäng lõppeb, kui kaardipakk otsa saab. Mängija, kellel on kõige rohkem kaarte, võidab.

## Variant 2: HAARA VÕI KARJU

### Mängu käik

Haaramismängule lisanduavad järgmised reeglimuudatused:  
Kui kaardil on kujutatud **raamatut**, ei haara mängijad eset, vaid **karjuvad** soovitud eseme nime. Kui kaardil ei **ole raamatut** kujutatud, tuleb ese siiski kätte **haarata**.

### Näide:



1) Mängija,  
kes **karjub**  
esimesena  
„raamat,“ saab  
kaardi.



2) Mängija,  
kes **karjub**  
esimesena  
„kummitus,“  
saab kaardi.



3) Mängija,  
kes **karjub**  
esimesena  
„kummitus,“  
saab kaardi.



4) Mängija,  
kes **haarab**  
esimesena  
raamatu, saab  
kaardi.

## Märkus

Igal mängijal on alati vaid üks võimalus. Mängija, kes:

- karjub, kui ta oleks pidanud haarama ... *või*
- haarab, kui ta oleks pidanud karjuma ... *või*
- haarab vale eseme või karjub vale nime ... *või*
- haarab eseme ja karjub selle nime ... peab võitjale andma ühe enda kaardi (eeldusel, et tal on mõni).

Mängija, kes haaras õige eseme või karjub õige nime, saab autasuks kaardi/kaardid.

Kui kõik mängijad tegid vea, ei saa keegi ühtegi kaarti. Sellisel juhul pannakse kõik loovutatud kaardid ja just ümber pööratud kaart paki alla.

Mängija, kes haaras õige eseme või karjus õige nime, pöörab ümber järgmise kaardi (mis peab olema kõigile samaaegselt nähtav).

Autor: Jacques Zeimet  
Illustratsioonid: Gabriela Silveira  
Tootja: © 2010 Zoch GmbH.  
<http://www.zoch-verlag.com>  
Kõik õigused kaitstud.  
Valmistatud Saksamaal.  
Ei sobi alla 3-aastastele lastele.  
Sisaldab väikesi osi, mis võivad kurku sattuda!



# KADABRA

Levitaja Leedus, Lätis ja Eestis: UAB „Kadabra“ - Pole põhjust mitte mängida!  
Tel. +370 37 20 84 48, Savanorių pr. 192-306, LT - 44151, Kaunas, Leedu.  
[www.kadabra.eu](http://www.kadabra.eu)



# Zoch zum Spielen

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

Art. 6011 29829



# BLITZ



**Игра на молниеносную реакцию для  
2-8 игроков с быстрой смекалкой**

## **Предистория и цель игры**

Призрак по имени Барабашка нашел старый фотоаппарат в подвале замка. И он сразу же принялся фотографировать предметы, которые ему очень нравилось заставлять исчезать, когда он появлялся в ночи, включая, конечно, и себя. К сожалению фотоаппарат оказался заколдованным и изображения на фотографиях получались неправильных цветов. Иногда на фотографиях зеленая бутылка оказывалась белого, а иногда и синего цвета. Посмотрев на фотографии Барабашка забыл, какой именно предмет он хотел заставить исчезнуть следующим. Хотите помочь Барабашке назвать правильный предмет, или даже помочь предмету исчезнуть? Чем быстрее схватите правильный предмет, тем выше шансы на победу...



## Что в коробочке?

- 5 предметов (призрак, кресло, бутылка, книжка, мышь)
- 60 карт (фотографий)



Призрак



Кресло



Бутылка



Книжка



Мышь



Карты

## Подготовка к игре

Поставьте 5 предметов по кругу в центре стола. Тщательно перемешайте карты и положите колоду рубашкой вверх (закрытыми).

### Вариант 1:

## ХВАТАЙТЕ ПРЕДМЕТЫ

### Процесс игры

Игрок, который последний побывал в подвале, открывает верхнюю карту с колоды таким образом, что бы все игроки увидели её одновременно (карту нужно открывать от себя). Тогда все игрики одновременно, используя только одну руку, молниеносно должны схватить желаемый предмет, цвет которого должен совпадать с цветом, изображенным на карте, напр., синюю книгу и красное кресло.



А если на карте не нашлось ни одного предмета правильного цвета?

В этом случае игроки должны схватить такой предмет, которого **нет на этой карте и реальный цвет которого также на ней отсутствует**.



**Пример:** на карте изображен синий ПРИЗРАК и красная МЫШЬ, однако в игре нет ни синего призрака, ни красной мыши. Значит, игроки должны схватить зеленую БУТЫЛКУ, так как ни бутылки, ни зеленого цвета на карте не изображено.



Игрок, первый схвативший правильный предмет, как приз получает себе открытую карту и он сам должен открыть следующую карту из колоды неоткрытых карт.

Каждому из игроков разрешается схватить **только один** предмет. Если прикоснулись или схватили неправильный предмет, Вы должны отдать одну из своих карт (если у вас есть) игроку, который взял правильный предмет. Значит, игрок, который первый взял нужный предмет, получает как открытую карту, так и карты игроков которые ошиблись.

## Конец игры и подсчет очков

Игра заканчивается, когда все карты из колоды разобраны. Побеждает игрок, собравший наибольшее количество карт.



## Вариант 2: СХВАТИТЬ ИЛИ ВЫКРИКНУТЬ?

### Процесс игры

В этом варианте игры сделаны следующие изменения: если на карте изображена **книга**, игроки не должны хватать правильный предмет, а **выкрикнуть** его наименование. Если на карте изображения **книги нет**, необходимо **схватить** правильный предмет.

### Пример:



1) Кто первым **выкрикнет** «книга», получает карту.



2) Кто первым **выкрикнет** «призрак», получает карту.



3) Кто первым **выкрикнет** «призрак», получает карту.



4) Кто первым **схватит** книгу, получает карту.

## Примечания

Каждый игрок имеет только одну попытку. Даже тот, кто:

- Выкрикнул, хотя надо было схватить ... или
- Схватил, а надо было выкрикнуть ... или
- Схватил или выкрикнул наименование неправильного предмета ... или
- Схватил и одновременно выкрикнул наименование правильного предмета ... отдает одну из своих карт (если они у него есть).

Игрок, правильно схвативший или, соответственно, произнесший правильное слово, получает эту/эти карты.

Если и этот игрок ошибся, он не получает никаких карт. Теперь он также обязан отдать одну карту. В таком случае все карты, включая и открытую, помещаются под общую колоду.

Первый кто схватил или выкрикнул правельный предмет, открывает новую карту ( так чтобы все игроки увидели её одновременно).

Автор: Jacques Zeimet.

Графика: GabrielaSilveira.

Изготовитель: © 2010 Zoch GmbH.

<http://www.zoch-verlag.com>

Все права охраняются.

Изготовлено в Германии.

Непригодна для детей до 3 лет –  
есть много мелких деталей!



# KADABRA

Дистрибьютор в Литве, Латвии,  
Эстонии: UAB «Kadabra» – Нет  
причины не играть! Тел. +370 37 20  
84 48, Savanorių pr. 192-306, LT-44151,  
Каунас, Литва. [www.kadabra.eu](http://www.kadabra.eu)



# Zoch zum Spielen

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

Art. 6011 29829