

# GEIÞTES BLITZ



## Draugagangur í höllinni

Spil sem reynir á eldsnögg viðbrögð  
fyrir 2-8 skarpa leikmenn, 8 ára og eldri,  
eftir Jacques Zeimet

## Sagan og markmið spilsins

Hallardraugurinn Baldvin fann gamla myndavél í kjallaranum. Hann var fljótur að taka ljósmyndir af öllu því sem honum finnst svo gaman að láta hverfa þegar hann er með draugagang... líka af sjálfum sér, að sjálfsögðu. Því miður tekur myndavélin leyndardómsfulla margar myndir í röngum litum. Á sumum myndunum er græna flaskan hvít og á öðrum er hún blá. Þegar Baldvin skoðar myndirnar man hann ekki lengur hvað hann langaði að láta hverfa næst. Geturðu hjálpað honum við draugaganginn og verið snögg(ur) að nefna rétta hlutinn eða jafnvel láta hann hverfa sjálfur? Ef þú ert fljót(ur) að grípa réttu hlutina áttu góða möguleika á að vinna.

## Game Materials

- 5 items (ghost, chair, bottle, book, mouse)
- 60 cards (photos)



draugur



stóll



flaska



bók



mús



spjöld

## Undirbúningur

Raðið hlutunum fimm í hring á miðju borðinu. Stokkið spilin vel og leggið þau í bunka á borðið á hvolfi.

## I. útgáfa GRÍPTU HLUTINN

### Gangur spilsins:

Sá, sem síðast fór niður í kjallara, snýr við efsta spilinu í bunkanum þannig að allir sjái það í einu. Leikmenn reyna nú að grípa með eldingarhraða af borðinu þann hlut sem sýndur er á myndinni í rét-tum lit, þ.e. bláu bókina eða rauða stólinn, og mega þeir bara nota til þess aðra höndina.



En hvað ef enginn hlutur er sýndur í réttum lit á myndinni? Í því tilviki eiga leikmenn að grípa þann hlut, sem ekki er á myndinni, sem er í lit sem ekki sést á myndinni.



Dæmi: Á spilinu er mynd af bláum DRAUG og rauðri MÚS. En það er enginn blár draugur og engin rauð mús. Þá verðurðu að grípa (grænu) FLÖSKUNA því að á myndinni er hvorki mynd af flösku né neinu grænu.



Sá sem grípur réttan hlut fær spilið, sem hann sneri við, að launum, leggur það á borðið fyrir framan sig og snýr svo við næsta spili úr

Hver leikmaður má alltaf bara grípa einn hlut. Sá sem tekur rangan hlut þarf að láta af hendi eitt af spilunum sínum (ef hann á einhver). Sá sem greip rétta hlutinn fær þetta/þessi spil til viðbótar við sín eigin.

## Lok spilsins og stigagjöf

Spilinu lýkur þegar bunkinn er búinn. Sá, sem þá hefur safnað flestum spilum, sigrar.

## 2. útgáfa GRÍPA EÐA HRÓPA?

### Markmið spilsins:

Þessi útgáfa er spilið á sama hátt og GRÍPTU HLUTINN nema með eftirfarandi breytingum:

Ef á spilinu er mynd af bók eiga leikmenn ekki að grípa hlut heldur hrópa heiti rétta hlutarins. Ef engin bók er á myndinni eiga þeir að

### Dæmi:



1) Sá sem er fyrstur að hrópa „bók“ fær spilið.



2) Sá sem er fyrstur að hrópa „draugur“ fær spilið.



3) Sá sem er fyrstur að hrópa „draugur“ fær spilið.



4) Sá sem er fyrstur að grípa bókina fær spilið

## Ath.

Hver leikmaður fær alltaf bara eina tilraun. Ef hann

- hrópar þegar hann hefði átt að grípa eða
- grípur þegar hann hefði átt að hrópa eða
- grípur eða hrópar heiti á röngum hlut eða
- grípur og hrópar heiti á hlut

... þarf hann að láta af hendi eitt af spilunum sem hann var búinn að safna (ef hann á einhver). Sá sem greip réttan hlut eða hrópaði heitið á réttum hlut, fær þetta/þessi spil.

Ef sá leikmaður gerði einnig mistök fær hann engin spil og þarf líka að láta af hendi eitt af sínum spilum. Í því tilviki eru öll spilin sett undir bunkann, líka það sem snúið var við.

Sá sem greip/hrópaði rétta hlutinn snýr síðan við næsta spili (þannig að allir sjái það í einu).



© 2010 Zoch GmbH  
Höfundur: Jacques Zeimet  
Myndskreyting: Gabriela Silveira  
Grafísk hönnun: Oliver Richtberg  
Íslensk þýðing: Guðný Eva  
Pétursdóttir  
Art.-Nr: 60 112 9800

Vertrieb in der Schweiz:  
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)