



4+



2-6



15



BLITZ JUNIOR

THE LIGHTNING-FAST GRABBING GAME
FOR BRIGHT YOUNG WHIZ KIDS!

Blitz Junior is great for players from 4 years old, but can be made more challenging for more experienced players (6 and up). These changes are described at the end of this rulebook, in *Advanced Rules*.



COUNTRY AIR

Story

Usually, Gary the Ghost lives in a castle, just as ghosts are supposed to. But when his cousin Scarecrow Steve wants to go on holiday, Gary agrees to fill in for him while he's away.

So now Gary haunts the countryside, scaring the field mice out of the haystacks and the crows out of the fields. And he's also made some new friends – Freddie the Frog, Charlie the Chicken and Peter the Piglet.

IS EVERYTHING HERE?

Components



4 friends:



Gary
the Ghost



Freddie
the Frog



Charlie
the Chicken



Peter
the Piglet

55 Cards



7 of them
showing
a black ghost

CIRCLE OF FRIENDS

Set up

Place the four friends in a circle in the middle of the table. Shuffle the cards and place them face down as a deck.

Whoever has most recently fed an animal flips a card face up, making sure that everyone sees it at the same time.

LET'S GO!

Play: Grab the friends

The moment a card is flipped face up, everyone must look at the same time to see which friends it shows in the right color. Then each of you tries to grab as many of those friends from the table as fast as you can.

Each card shows one, two or even three friends in the right color.

Example:

Freddie the Frog is green and Charlie the Chicken is yellow.

Quickly, grab them both!



Gary the Ghost isn't white, he's pink. That's not right, so don't grab him!



Peter the Piglet isn't shown at all, so don't grab him either.



HURRAH!

Play: Grabbed correctly?

Did you make no mistakes? Well done!
For each friend you grabbed take one reward card – either the card that was just flipped or a card from the top of the deck. Keep all your reward cards in a face-down pile in front of you.

Uh oh!

Play: Grabbed a wrong friend?

Did you grab a friend you shouldn't have? That's bad news! Then you take **no reward cards at all**, even if you grabbed other friends correctly. If no one grabbed correctly, shuffle the card that was flipped back into the deck.

ALL DONE?

Game End

When you have used up all the deck the game ends. The player who collected the most reward cards wins. If tied, all those tied players win.

If there aren't enough cards in the deck at the end of the game to use as reward cards, you simply keep the friends you just grabbed (correctly). Each friend is worth one reward card.



THE BLACK GHOST

Advanced Rules

Gary the Ghost loves playing after a hard day's work, and his favorite game is popping out the other side covered in black soot. Great fun, but now he is too dirty to touch!

With more advanced players, follow all the rules above. In addition, when a card showing a black ghost is flipped, **nobody can grab any friends**, not even friends whose right color is shown.



Everyone who doesn't grab anything gets a reward card.



Designer: Jacques Zeimet
Illustrations: Gabriela Silveira
Layout: Volker Arthur Maas
Translation: Neil Crowley

Art.Nr.: 60 110 5119006

PENALTY CARDS

Advanced Rules

In advanced games, you also lose reward cards when you grab wrong friends.

Did you grab a wrong friend? Or did you grab a friend when the black ghost was on the card? Big trouble! Not only do you get **no reward card**, but you also have to **give back a reward card for each wrong friend you grabbed** (if you can).

Shuffle these penalty cards back into the deck.



Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
zoch-verlag.com,
service.zoch-verlag.de



BLITZ JUNIOR

VILLÁMGYORS REAKCIÓS JÁTÉK,
ÉLESESZŰ OVISOKNAK!

A Blitz Junior egy nagyszerű társasjáték 4 éves korú gyerekek számára. A játékmenet tovább nehezíthető, így a tapasztaltabb játékosok (6 éves kortól) is találhatnak kihívást maguknak. A változtatásokat az útmutató végén, a **Haladónak részben** találjátok.



VIDÉKI LEVEGŐ

Szili, a szellem egy elhagyatott kastélyban él, ahogyan ez a szellemeknél lenni szokott. Amikor unokatestvére, Mimi a madárijesztő szeretne elmenni nyaralni, Szili azonnal a segítségére siet, hogy helyettesítse őt, amíg az a tengerparton sütteti a hasát.

Így most Szili a vidéket kíséri, eljlesztve az egereket a szénakazlaktól, a varjakat a mezőkről. Közben új barátokra talál – Béla, a béka, Csipi, a csibe és Mamusz, a malac személyében.

MINDENKI ITT VAN?

Játék elmei



4 barát:



Szili
a szellem



Béla
a béka



Csipi
a csibe



Mamusz
a malac

55 kártya



a pakliban 7
kártyán a fekete
szellem szerepel

BARÁTI KÖR

Előkészületek

Helyezd a négy barátot körbe az asztal közepére. Keverd meg alaposan a kártyákat, és tedd őket lefelé fordítva egy pakliba. Aki legutóbb etetett egy állatot, az fedheti fel elsőként a húzópakli lapját, ügyelve arra, hogy mindenki jól lássa azt.

KEZDNETJÜK?

Játék menete

Amint egy kártyát felfordítunk, mindenki egyszerre figyel, hogy a kártyalap melyik állatot mutatja a megfelelő színben. Ezután mindannyian megpróbálják – lehetőleg minél gyorsabban – elkapni azt a figurát az asztról, amely a kártyán helyesen szerepel. Minden kártyának egy, kettő vagy akár három jó megoldása is van.

Példa:

Béla, a béka zöld,
Csipi a csibe pedig
sárga. Gyorsan, kapd el
mindkettőt!



Szili, a szellem ebben
az esetben nem fehér,
hanem rózsaszín. Tehát
őt választani rossz
megoldás lenne!



Mamusz malac
egyáltalán nem látható
a kártyalapon, szóval őt
sem tudod elkapni!

**HURRÁÁÁ!!!**

Helyesen döntöttél?!

Sikerült jól választanod? Ügyes vagy!
Minden elkaptott állatkéért, egy- egy
kártyalap a jutalmad. Választhatod a
most felfordított kártyát, vagy egyet a
húzópakli tetejéről is. Tedd a jutalomkár-
tyádat lefordítva magad elé.

ÓÓÓ JAAAAJ!

Rossz megoldás?

Elkaptál egy barátot, akit nem kellett
volna? Ebben az esetben nem kapsz
jutalomkártyát, még akkor sem, ha van
jó megoldás is a választásaid között. Ha
senkinek sem sikerült az adott körben a
jó színű állatkát megszereznie, tegyétek
vissza a felfordított kártyát a húzópakli
aljára.

MÁR VÉGE IS ?

Ki nyeri a játékot?

Amikor az összes kártyát felhasz-
náltátok, a húzópakli elfogyott, a
játék véget ér. Az a játékos nyer, aki
a legtöbb jutalomkártyát gyűjtötte
össze. Döntetlen esetén, több játékos is
győztes lehet.

Ha a játék végén nincs már elég kártya
a pakliban, egyszerűen megtarthatod
azokat a fagfigurákat, amiket helyesen
elkaptál. Minden megszerzett kis barát
egy jutalomkártyát ér.



A FEKETE SZELLEM

Szabályok haladóknak

Szili, a szellem nagyon szeret játszani egy fárasztó nap után. Kedvenc játéka az, amikor átrepül a kémény egyik oldalán, majd a másik oldalán fekete korommal beborítva bukkan fel. Ez igazán nagyon jó móka, de még a barátai sem szívesen játszanak vele, mert Szili így túlságosan piszkos lesz!

Ebben a játékmódban is kövessétek az fent leírt szabályt. Annyi csak a különbség, hogy amikor egy fekete szellemet ábrázoló kártyát fordítotok fel, senki sem kaphat el semmit. Még azokat az állatkákat sem, amelyek a megfelelő színben szerepelnek a kártyán.

Mindegyik játékos, aki nem fog meg egyetlen fabábút sem, jutalomkártyát kap.

Auteur : Jacques Zeimet
Illustrations : Gabriela Silveira
Mise en page : Volker A. Maas
Traduction : Éric Bouret

Art.Nr.: 60 110 5119006



BÜNTETŐKÁRTYÁK

Haladó játék esetében jutalomkártyáidat el is veszítheted, abban az esetben, ha rossz barátot kapsz el.

Nem a megfelelő állatkát szerezted meg? Vagy elfogtad egyiküket, holott fekete szellem volt a kártyán? Jaajj- Jajjj! Nem csak hogy nem kapsz jutalomkártyát, de minden rossz választásért, vissza kell adnod egy kártyádat.

Tedd vissza ezeket a büntetőkártyákat a húzópakliba és jól keverjétek meg a lapokat.



BLITZ JUNIOR

ЗАБАВНА ИГРА ЗА
МАЛКИ УМНИЦИ!

Blitz Junior е чудесна игра за деца от 4-годишна възраст, но може да бъде направена по-предизвикателна за по-опитни играчи (на 6 години и повече). Тези промени са описани в края на това ръководство, в раздела **Правила за напреднали**.



История

Обикновено Призракът Духчо живее в замък – както подобава на един истински призрак.

Но когато братовчед му, Плашилото Сламчо, решава да излезе в отпуск, Духчо с радост се съгласява да го замести.

И така, сега Духчо обикаля провинцията, плаши мишките в сеното и гони гаргите от нивите. А най-хубавото? Намерил си е нови приятели – Жабокът Жабчо, Пиленцето Пипи и Прасенцето Прасчо!

Всички ли са тук?

Компоненти



4 приятели:



Призракът
Духчо



Жабокът
Жабчо



Пиленцето
Пипи



Прасенцето
Прасчо

ПРИЯТЕЛСКИ КРЪГ

Подготовка за игра

Поставете четиримата приятели в кръг в средата на масата. Разбъркайте картите и ги поставете с лицето надолу като тесте.

Който последен е хранил животно, има право пръв да обърне карта. Винаги обръщайте картите така, че всички да могат да ги видят едновременно.

ДА ЗАПОЧВАМЕ!

В момента, в който картата бъде обърната с лицето нагоре, всички трябва едновременно да погледнат, за да видят кои приятели са изобразени в правилния цвят.

След това всеки играч се опитва възможно най-бързо да грабне колкото се може повече от тези приятели от масата.

Всяка карта показва един, двама или дори трима приятели в правилния цвят.

55 карти



7 от тях
показват
черен призрак

*Пример:
Жабокът Жабчо е зелен, а Пилецето Пипи е жълто. Бързо, грабни ги и двамата!*



Призракът Духчо не е бял – той е розов. Това не е правилно, затова не го хващай!



Прасенцето Прасчо изобщи не е показано, така че не хващай и него.



Урааа!!! Ход на играта: Хванати правилно?

Не направи ли грешки? Браво!
За всеки приятел, когото си хванал правилно, вземи една карта за награда – или обрънатата току-що карта, или най-горната карта от тестето. Дръж всичките си спечелени по този начин карти с лицето надолу в купчина пред себе си.

Опа! Хвана грешен приятел?

Хвана ли грешен приятел? Това не е добре!
В такъв случай не получаваш карта за награда, дори да си хванал други приятели правилно.
Ако никой не е улучил, обрънатата карта се връща в тестето и се разбърква.

Готов ли си? Край на играта

Когато тестето свърши, играта приключва. Побеждава играчът с най-много спечелени карти. Ако има равенство – всички с равен брой карти побеждават.

Ако в края на играта в тестето не са останали достатъчно карти за награда, просто запазете приятелите, които току-що сте хванали (правилно). Всеки приятел се брои за една спечелена карта.



ЧЕРНИЯТ ПРИЗРАК Правила за напреднали

Призракът Духчо обожава да играе след дълъг работен ден, а любимата му игра е да прелита през комина и да изскача от другата му страна целият покрит в черни сажди. Голямо забавление, но сега е твърде мръсен, за да бъде докосван!

И в този режим на игра следвайте правилото, описано по-горе. Единствената разлика е, че когато се обърне карта с черен призрак, никой не може да хване нищо — дори животинките, които са в правилния цвят, показан на картата.

Всеки играч, който не хване нито една дървена фигурка, получава карта за награда.



Автор: Жак Займет
Илюстрации: Габриела Силвейра
Графика: Волкер А. Маас

Art.Nr.: 601105119006

СИМБА ТОЙС БЪЛГАРИЯ ЕООД
Ул. Розова Градина 17,
BG-1588, с. Кривина
(Обл.София) +359 (2) 9625859

НАКАЗАТЕЛНИ КАРТИ Правила за напреднали

Според правилата за напреднали губиш карти за награда, когато хванеш грешни приятели.

Хвана ли грешен приятел? Или пък си посегнал, когато на картата има черното призраче? Големи неприятности! Не само че не получаваш карта за награда, но и трябва да върнеш по една за всеки грешно хванат приятел (ако имаш такива).

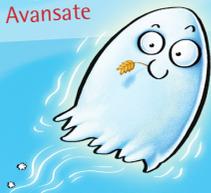
Върнатите наказателни карти се разбъркват обратно в тестето.



BLITZ JUNIOR

JOCUL DE REACȚIE FULGERĂTOR
PENTRU PREȘCOLARI PRICEPUȚI!

Blitz Junior este ideal pentru jucătorii cu vârsta mai mare de 4 ani, dar poate deveni și mai provocator pentru jucătorii mai experimentați (6 ani și peste). Aceste adaptări în funcție de vârstă sunt descrise în finalul acestui regulament, în secțiunea **Reguli Avansate**



AERUL DE ȚARĂ

Poveste

De obicei, Gabi Fantoma locuiește într-un castel, așa cum se cuvine fantomelor. Însă atunci când verișoara sa, Sperietoarea Ștefi, vrea să plece în vacanță, Gabi acceptă să o înlocuiască cât timp este plecată. Așa că acum, Gabi bântuie prin împrejurimi, sperînd șoarecii de câmp din căpițele de fân și ciorile de pe câmp. Și și-a făcut și câțiva prieteni noi – Felix Broscoiul, Cristi Puiful și Petre Purcelușul.

ESTE TOTUL AICI?

Componente



4 prieteni:



Gabi
fantoma



Felix
broscioil



Cristi
puiul



Petre
purcelul

CERCUL DE PRIETENI

Pregătirea jocului

Așezați cei patru prieteni într-un cerc în mijlocul mesei. Amestecați cărțile și puneți-le cu fața în jos ca pachet.

Cine a hrănit cel mai recent un animal întoarce o carte cu fața în sus, asigurându-se că toată lumea o vede în același timp.

SUNTEȚI GATA?

Joc: Prinde prietenii

În momentul în care o carte este întoarsă cu fața în sus, toată lumea trebuie să se uite în același timp pentru a vedea ce prieteni arată cartea, și dacă sunt în culoarea potrivită. Apoi fiecare dintre voi încearcă să ia cât mai repede posibil și cât de mulți dintre acești prieteni de pe masă. Fiecare carte arată unul, doi sau chiar trei prieteni în culoarea potrivită.

55 cărți de joc



7 dintre ele arătând o fantomă neagră

Exemplu:

Felix broscoiul este verde, iar Cristi puiul este galben. Repede, apucă-le pe amândouă!



Gabi fantoma nu este alb, el este roz. Nu este corect, așa că nu-l lua!



Petre purcelul nu apare deloc, așa că nu-l lua.



UURAAA!!

Joc: Ai prins corect?

Nu ai făcut greșeli? Foarte bine! Pentru fiecare prieten pe care l-ai luat, ia o carte ca și recompensă – fie cartea ce tocmai a fost întoarsă, fie o carte din partea de sus a pachetului. Păstrează toate cărțile de recompensă într-un teanc cu fața în jos în dreptul tău.

Vai!

Joc: Ai prins prietenul greșit?

Ai luat un prieten pe care nu ar fi trebuit să-l iei? Este o veste proastă! Atunci nu iei nicio carte ca și recompensă, chiar dacă ai luat corect alți prieteni. Dacă nimeni nu a luat prietenul corect, amestecați cartea care a fost întoarsă, înapoi în pachet.

GATA?

Sfârșitul jocului

Când ați epuizat tot pachetul, jocul se termină. Câștigă jucătorul care a strâns cele mai multe cărți de recompensă. Dacă sunt la egalitate, toți acei jucători la egalitate câștigă.

Dacă nu există suficiente cărți în pachet la sfârșitul jocului pentru a le folosi ca și cărți de recompensă, pur și simplu păstrați prietenii pe care tocmai i-ați luat (corect). Fiecare prieten valorează o carte de recompensă.



FANTOMA NEAGRĂ

Reguli Avansate

Lui Gary fantoma îi place să se joace după o zi grea de muncă, iar jocul lui preferat este să zboare prin coș și să iasă pe cealaltă parte acoperită cu funingine neagră. Foarte distractiv, dar acum este prea murdar pentru a fi atins!



Cu jucătorii mai avansați, urmați toate regulile de mai sus. În plus, atunci când o carte care indică o fantomă neagră este întoarsă, nimeni nu poate prinde niciun prieten, nici măcar prietenii cărora li se arată culoarea potrivită.

Toți cei care nu iau nimic primesc o carte ca și recompensă.

Autor: Jacques Zeimet
Ilustratii: Gabriela Silveira
Aspect: Volker A. Maas

Simba Toys Romania SRL
Baneasa Business Center
sos. București-Ploiești, 19-
21(etaj 6) - Sector 1 - 013694
- Bucuresti Romania
T +40 31 4362516

CĂRȚI PENALIZATE

Reguli Avansate

În varianta avansată a jocului, pierzi și cărți de recompensă atunci când ieși prietenii greșiti.

Ai luat un prieten greșit? Sau ai prins un prieten când fantoma neagră era pe cartonaș? Mare necaz! Nu numai că nu primești nicio carte de recompensă, dar trebuie și să returnezi o carte de recompensă pentru fiecare prieten greșit pe care l-ai luat (dacă poți).

Amestecă aceste cărți de penalizare înapoi în pachet.

