

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Wie der Blitz!

Lickety split!

Comme l'éclair !

Als de bliksem!

¡Como el rayo!

In un baleno!

Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2009



Habermaab-Spiel Nr. 4719

Wie der Blitz!



Ein blitzschnelles Kartenspiel für 2 - 4 Spieler von 8 - 99 Jahren.

Spielidee: Maureen Hiron, Ron Badkin und Caron Badkin
Illustration: Oliver Freudenreich
Spieldauer: ca. 10 Minuten

Habt ihr blitzschnelle Reflexe? Prima, denn ihr sollt in diesem Spiel eure Karten schneller los werden als eure Mitspieler! Genauso schnell müsst ihr aber auch wieder umdenken, denn welche Karten abgelegt werden dürfen, ändert sich blitzartig! Bewahrt also einen kühlen Kopf, um bei diesem rasanten Spiel den Mitspielern einen Funkenschlag voraus zu sein!



Spielinhalt

- 56 Blitzkarten
- 9 Blitze (aus Holz)
- 1 Spielanleitung

56 Blitzkarten





Spielidee

Ihr spielt mehrere Runden. Wer konzentriert bei der Sache ist und seine Karten am schnellsten nach den Farbregeleln der Blitzkarten ablegt, bekommt einen Blitz aus Holz. Das Ziel des Spiels ist, als erster drei Blitze zu sammeln.

Spielvorbereitung

Der Spieler, der am schnellsten laut bis zehn zählen kann, ist der Kartengeber. Mische alle Karten und lege eine Karte verdeckt in die Tischmitte. Die restlichen Karten werden gleichmäßig an die Spieler verteilt. Eventuell überzählige Karten kommen aus dem Spiel. Jeder Spieler legt seine Karten verdeckt gestapelt vor sich und nimmt die oberen vier Karten auf die Hand.

Spielablauf

Ihr spielt alle gleichzeitig.

Mit dem Kommando: „Wie der Blitz!“ dreht der Kartengeber die Karte in der Mitte um und die Runde beginnt.

Ihr müsst jetzt eure Karten so schnell wie möglich ablegen. Dabei gilt:

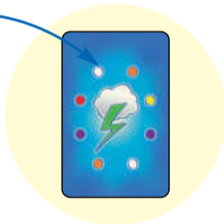
Auf der Karte, die ihr ablegt, müssen zwei Punkte die gleiche Farbe wie der Blitz auf der Karte in der Tischmitte haben.

Beispiel:

Die Karte in der Tischmitte zeigt einen grünen Blitz. Gesucht wird deshalb eine Karte mit zwei grünen Punkten.



Diese Karte hat zwei grüne Punkte. Sie darf auf die Karte in der Tischmitte gelegt werden.



Diese Karte hat nur einen grünen Punkt. Sie darf nicht auf die Karte in der Tischmitte gelegt werden.

Wenn ihr eine passende Karte auf der Hand habt, legt ihr sie blitzschnell auf die Karte in der Tischmitte. Nur die Karte des schnellsten Spielers darf liegen bleiben. Jetzt muss sofort wieder eine passende Handkarte zur neuen Blitzfarbe gesucht und abgelegt werden.



Achtung:

- Ihr dürft jederzeit Karten von eurem Stapel nachziehen, aber nie mehr als vier Karten auf der Hand haben.
- Kann kein Spieler eine Karte ablegen, nimmt der Kartengeber die oberste Karte vom Stapel in der Mitte und legt sie zur Seite. Das Spiel wird sofort wieder fortgesetzt.
- Legt ein Spieler eine falsche Karte ab und wird erwischt, muss er diese Karte zurücknehmen und laut von eins bis fünf zählen, während die anderen Spieler weiterspielen.

Rundenende:

Eine Runde ist zu Ende, sobald ein Spieler alle seine Karten abgelegt hat. Er bekommt zur Belohnung einen Blitz und ist der neue Kartengeber. Eine neue Runde beginnt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen dritten Blitz bekommt und damit das Spiel gewinnt.

Habermaab game nr. 4719

Lickety split!



ENGLISH

A lightning game of cards for 2 - 4 players ages 8 - 99.

Authors: Maureen Hiron, Ron Badkin and Caron Badkin
Illustrations: Oliver Freudenreich
Length of the game: approx. 10 minutes

Do you have reflexes as fast as lightning? Perfect, as you have to be faster than the other players to get rid of your cards. Just a moment! Think again! In a flash things will have changed and a new type of card has to be thrown in. Remember only if you keep your cool, will you stay a spark ahead in this speedy game of cards.

Contents

- 56 thunderbolt cards
- 9 wooden thunderbolts
- Set of game instructions

56 thunderbolt cards





Game Idea

You play various rounds. Whoever concentrates hard and can discard cards in accordance with the color rules, gets a thunderbolt as a reward. Whoever is the first to collect three thunderbolts, wins the game.

Preparation of the Game

The player who is quickest at counting up to ten out loud is the dealer. Shuffle the cards and place one card face down in the center of the table. The remaining cards are dealt between the players. Any odd cards are taken out of the game. The players put their cards in a pile face down in front of them and then take the top four cards into their hands.

How to Play

Play simultaneously.

Saying the command "Lickety split" the dealer turns over the card in the center and the round begins.

You try to discard your cards as fast as you can in the center of the table. But watch out! Not just any card can be placed there!

You only can discard a card if it shows two dots of the same color as the thunderbolt appearing on the card in the center.

Example:

The card in the center of the table shows a green thunderbolt. So a card with two green dots is needed.



This card shows two green dots. It can be discarded in the center.



This card shows only one green dot. It can not be discarded.

If you have a matching card in your hand place it face-up as fast as you can on the card in the center. Only the card of the quickest player stays there. Then you look immediately for a new card to match the color of the thunderbolt on the discarded card and try to be the first to place it on top.



Watch out:

- You are allowed to take new cards from the top of your own pile at any time, as long as you never have more than four cards in your hand.
- If no player can discard a card the dealer takes the top card from the center pile and puts it aside and the game then continues.
- If a player discards a wrong card and is discovered, he has to take it back and count out loud, one to five, while the other players keep on playing.

End of a round:

A round is over as soon as a player has discarded all his cards, thus winning the round. He receives a wooden thunderbolt as a reward and is then made the dealer and a new round begins.

End of the Game

The game ends as soon as a player has three wooden thunderbolts thus winning the game.

Jeu Habermas n° 4719

Comme l'éclair !



Un jeu de cartes rapide comme l'éclair pour 2 à 4 joueurs de 8 à 99 ans.

Idée : Maureen Hiron, Ron Badkin et Caron Badkin
Illustration : Oliver Freudenreich
Durée de la partie : env. 10 minutes

Etes-vous vifs comme l'éclair ? Super, car dans ce jeu, il faut se débarrasser de ses cartes plus vite que les autres joueurs ! Mais il faut réfléchir tout aussi rapidement, car les règles pour poser sa carte changent en même temps qu'un éclair arrive ! Il faut donc garder son calme si l'on veut gagner la partie !



Contenu du jeu

- 56 cartes d'éclair
- 9 éclairs (en bois)
- 1 règle du jeu

56 cartes d'éclair





Idée

On joue plusieurs tours. Celui qui est bien concentré et se débarrasse le plus vite de ses cartes selon les règles des couleurs récupérera un éclair en bois. Le but du jeu est de récupérer trois éclairs en premier.

Préparatifs

Le joueur qui compte à haute voix le plus vite jusqu'à dix distribue les cartes (= le donneur). Il mélange les cartes et en pose une au milieu de la table, face cachée. Les autres cartes sont distribuées de manière égale aux autres joueurs. S'il y a des cartes en trop, on les retire du jeu. Chaque joueur empile ses cartes devant lui, faces cachées et prend les quatre premières cartes dans sa main.

Déroulement de la partie

Vous jouez tous en même temps.

En donnant le signal de départ « Comme un éclair ! », le donneur retourne la carte posée au milieu de la table et le tour commence.

Vous devez alors poser vos cartes aussi vite que possible de la manière suivante :

Sur la carte que vous posez, il doit y avoir deux points de la même couleur que l'éclair indiqué sur la carte au milieu de la table.

Exemple:

La carte au milieu de la table indique un éclair vert. Il faut donc se débarrasser d'une carte qui a deux points verts.



Cette carte a deux points verts. On a le droit de la poser sur la carte au milieu de la table de la table.



Cette carte n'a qu'un seul point vert. On n'a pas le droit de la poser sur la carte au milieu de la table.

Si vous avez une carte correspondante dans votre jeu, posez-la vite sur la carte au milieu de la table. Seule la carte du joueur le plus rapide reste posée. Vous devez alors chercher tout de suite dans votre jeu une autre carte pour correspondre à la couleur du nouvel éclair et vous la posez.



Attention :

- Vous avez le droit de prendre des cartes de votre pile, mais vous ne devez jamais avoir plus de quatre cartes dans votre jeu.
- Si aucun joueur ne peut poser de carte, le donneur prend la carte posée en haut de la pile du milieu et la met de côté. La partie peut alors continuer.
- Si un joueur pose une mauvaise carte et est pris sur le fait, il doit reprendre cette carte et compter à haute voix jusqu'à cinq pendant que les autres joueurs continuent de jouer.

Fin du tour :

Un tour est terminé dès qu'un joueur a posé toutes ses cartes. En récompense, il prend un éclair et c'est lui qui distribue les cartes pour le nouveau tour.

Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur récupère son troisième éclair : il gagne la partie.

Habermaaß-spel Nr. 4719

Als de bliksem!



Een bliksemsnel kaartspel voor 2 - 4 spelers van 8 - 99 jaar.

Spelidee: Maureen Hiron, Ron Badkin en Caron Badkin
Illustraties: Oliver Freudenreich
Speelduur: ca. 10 minuten

Kunnen jullie bliksemsnel reageren? Geweldig, want jullie moeten in dit spel je kaarten sneller kwijtraken dan je medespelers! En net zo snel moeten jullie steeds opnieuw bedenken welke kaarten mogen worden weggelegd want dat verandert in een flits! Houd dus je hoofd koel om bij dit razendsnelle spel je medespelers een vonkengte voor te zijn!



Spelinhoud

- 56 bliksemkaarten
- 9 bliksems (van hout)
- spelregels

56 bliksemkaarten





Spelidee

Er worden meerdere ronden gespeeld. Wie zijn aandacht erbij houdt en het snelst zijn/haar kaarten volgens de kleurenregels weglegt, krijgt een houten bliksem. Het doel van het spel is om als eerste drie bliksems te verzamelen.

Spelvoorbereiding

De speler die het snelst hardop tot tien kan tellen, is de kaartengever. Schud alle kaarten en leg één kaart verdekt in het midden van de tafel. De overige kaarten worden over de spelers verdeeld zodat iedereen evenveel kaarten heeft. Eventueel overgebleven kaarten worden uit het spel genomen. Iedere speler legt zijn/haar kaarten verdekt op een stapel voor zich neer en neemt de bovenste vier kaarten in zijn/haar hand.

Spelverloop

Iedereen speelt tegelijk.

Op het commando: „Als de bliksem!“ draait de kaartengever de kaart in het midden om. Nu begint de ronde.

Jullie moeten je kaarten zo snel mogelijk wegleggen. Hierbij geldt:

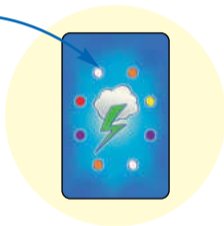
De kaart die je weglegt, moet twee stippen in dezelfde kleur als de bliksem op de kaart in het midden van de tafel hebben.

Voorbeeld:

De kaart in het midden van de tafel heeft een groene bliksem. Iedereen gaat dus op zoek naar een kaart met twee groene stippen.



Deze kaart heeft twee groene stippen; hij mag op de kaart in het midden worden gelegd.



Deze kaart heeft slechts één groene stip; hij mag niet op de kaart in het midden worden gelegd.

Wie een bijpassende kaart in zijn/haar hand heeft, legt hem bliksemsnel op de kaart in het midden van de tafel. Alleen de kaart van de snelste speler mag blijven liggen. Nu moet onmiddellijk de volgende kaart die bij de nieuwe kleur van de bliksem past, worden gezocht en neergelegd.

Opgelet:

- Jullie mogen te allen tijde kaarten van je stapel pakken, maar nooit meer dan vier kaarten tegelijk in je hand houden.
- Als geen enkele speler een kaart kan wegleggen, pakt de kaartengever de bovenste kaart van de stapel in het midden en legt hem opzij. Het spel gaat onmiddellijk weer verder.
- Als één van de spelers een verkeerde kaart neerlegt en hij/zij wordt betrapt, dan moet hij/zij de kaart terugnemen en hardop van één tot vijf tellen terwijl de andere spelers verder spelen

Einde van de ronde:

Een ronde is afgelopen zodra één van de spelers al zijn/haar kaarten heeft weggelegd. Als beloning krijgt hij/zij een bliksem en wordt de volgende kaartengever. Er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers zijn/haar derde bliksem krijgt en zo het spel wint.



Juego Habermaaß núm. 4719

¡Como el rayo!



Un relampagueante juego de cartas para 2 - 4 jugadores de 8 a 99 años.

Autores: Maureen Hiron, Ron Badkin y Caron Badkin
Ilustraciones: Oliver Freudenreich
Duración de una partida: aprox. 10 minutos

¿Sois rápidos de reflejos? ¡Estupendo, pues en este juego tenéis que soltar vuestras cartas con mayor rapidez que los demás jugadores! ¡Pero tenéis que reaccionar igual de rápido cambiando de chip en la cabeza, pues el tipo de cartas de las que os podéis descartar varía de un momento a otro como el rayo! ¡Mantened por tanto la cabeza fría para ser una milésima de segundo-luz más rápidos que los demás jugadores en este juego super-veloz!



Contenido del juego

- 56 cartas relámpago
- 9 rayos (de madera)
- Instrucciones del juego

56 cartas relámpago



El juego

Vais a jugar varias rondas. Quien esté bien concentrado en el juego y se descarte más rápidamente siguiendo las reglas de colores, obtendrá un rayo de madera. El objetivo del juego es ser el primero en reunir tres rayos.

Preparativos

Reparte las cartas al jugador más rápido en contar en voz alta del uno al diez. Baraja las cartas y pon una carta boca abajo en el centro de la mesa. Las restantes cartas se reparten por igual entre los jugadores. Las cartas que sobren se retiran del juego. Cada jugador pone delante suyo sus cartas boca abajo formando un montón y coge las cuatro primeras cartas.

Cómo se juega

Jugáis todos a la vez.

Con la exclamación: «¡Como el rayo!», el que da las cartas gira la carta del centro y da comienzo la ronda.

Ahora tenéis que descartaros lo más rápidamente posible. La condición es:



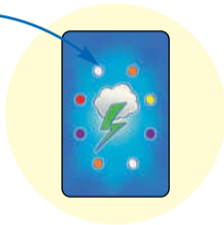
En la carta que dejáis tiene que haber dos puntos del mismo color que el rayo de la carta que está en el centro de la mesa.

Ejemplo:

La carta del centro de la mesa muestra un rayo verde. Se buscan por tanto las cartas con dos puntos verdes.



Esta carta tiene dos puntos verdes: puede ponerse sobre la carta del centro de la mesa.



Esta carta tiene un solo punto verde: no puede ponerse sobre la carta del centro de la mesa.

Si tenéis en mano una carta que cumpla esta condición, ponedla rápidamente sobre la carta del centro de la mesa. Sólo vale la primera carta colocada, es decir, la del jugador más rápido. Ahora hay que volver a buscar y a poner rápidamente la siguiente carta teniendo en cuenta el nuevo color del rayo.

Atención:

- Podéis coger en todo momento cartas de vuestro montón, pero nunca deberéis tener más de cuatro cartas a la vez en la mano.
- Si ningún jugador puede descartarse, el jugador que reparte las cartas cogerá la carta del centro de la mesa y la pondrá a un lado. Acto seguido prosigue el juego.
- Si un jugador deposita una carta errónea y otro jugador se da cuenta, aquél tendrá que recoger su carta y contar en voz alta de uno a cinco mientras los demás jugadores siguen jugando.

Final de una ronda:

Acaba una ronda cuando un jugador se haya descartado por completo. De premio recibe un rayo y se convierte en el nuevo repartidor de cartas. Comienza una nueva ronda.

Final del juego

La partida acaba cuando un jugador gana su tercer rayo convirtiéndose así en el ganador.



Gioco Habermas nr.4719

In un baleno!



Un fulmineo gioco di carte per 2-4 giocatori da 8 a 99 anni.

Ideazione: Maureen Hiron, Ron Badkin e Caron Badkin
Illustrazioni: Oliver Freudenreich
Durata del gioco: circa 10 minuti

Avete riflessi fulminei? Magnifico! Scopo del gioco infatti è scartare le proprie carte più velocemente dei compagni. E altrettanto fulminea lavorerà la vostra mente, perchè l'ordine con cui scartare le carte cambia all'istante! Mente lucida e sangue freddo: riuscirete così sempre ad anticipare per una frazione di secondo i vostri compagni durante questo gioco mozzafiato!



Contenuto del gioco

- 56 carte fulmine
- 9 fulmini (in legno)
- Istruzioni per giocare

carte fulmine



Ideazione

Giocherete più partite. Riceve un fulmine in legno chi dimostra maggior concentrazione e scarta più velocemente le proprie carte secondo le regole dei colori delle carte fulmine. Scopo del gioco è raccogliere per primi tre fulmini.

Preparativi del gioco

Distribuisce le carte chi conta più rapidamente fino a 10. Mescola le carte e metti una carta coperta al centro del tavolo. Le carte restanti le suddividi equamente tra i giocatori. Elimina le carte che eventualmente avanzano. Ogni giocatori forma un mazzo coperto davanti a sé e prende in mano le prime quattro carte.

Svolgimento del gioco

Giocate tutti contemporaneamente.

Al comando "In un baleno!" chi ha distribuito le carte inizia il giro voltando la carta al centro del tavolo.

Adesso dovete scartare le vostre carte il più rapidamente possibile e si fa così:



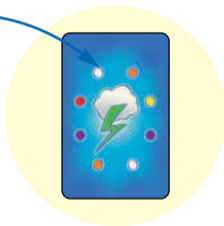
Sulla carta che scartate due punti devono avere lo stesso colore del fulmine della carta al centro del tavolo.

Esempio:

La carta al centro del tavolo ha un fulmine verde. Ci vorrà pertanto una carta con due punti verdi.



Questa carta ha due punti verdi, può essere messa sulla carta al centro del tavolo.



Questa carta ha solo un punto verde, non potrà essere messa sulla carta al centro del tavolo.

Se avete in mano la carta giusta mettetela rapidi come il baleno sulla carta al centro del tavolo dove resterà solo la carta del giocatore più rapido. Adesso cercherete fra le vostre carte quella corrispondente al nuovo colore del fulmine, e così via.

Attenzione:

- Potete sempre pescare nuove carte dal vostro mazzo; le carte da tenere in mano sono però sempre soltanto quattro.
- Se nessuno ha una carta da scartare, chi ha distribuito le carte prende la prima carta del mazzo al centro del tavolo e la mette da parte. Si riprende immediatamente il gioco.
- Se un giocatore scarta una carta sbagliata ed è colto sul fatto, deve riprendersi la carta e contare ad alta voce fino a cinque mentre gli altri continuano a giocare.

Conclusione della partita:

Un giro finisce quando un giocatore ha scartato tutte le proprie carte. Riceve in premio un fulmine ed è il nuovo distributore di carte. Inizia un nuovo giro.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando un giocatore ha tre fulmini e vince il gioco.



Bitte alle Informationen aufbewahren!
Please keep all the information!
Veuillez conserver toutes les notices !
A.u.b. alle gegevens bewaren!
¡Por favor, conserve todo el material informativo!
Si prega di conservare tutto il materiale informativo!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

1/09

TL 73663