



Geistesblitz

Spielanleitung – kurz erklärt

2–8

SPIELER

ab 8

JAHREN

Geistesblitz ist ein Reaktionsspiel von Jacques Zeimet für 2 bis 8 Personen ab 8 Jahren. In der Tischmitte stehen fünf Holzfiguren: Geist, Sessel, Flasche, Buch und Maus. Ihr deckt Fotokarten auf und müsst blitzschnell erkennen, welche Figur gemeint ist – denn oft stimmen die Farben auf den Bildern nicht.

Spielziel

Ihr wollt möglichst viele Karten sammeln. Dazu greift ihr schneller als alle anderen nach der Figur, die die aufgedeckte Karte verlangt.

Vorbereitung

Stellt die 5 Figuren im Kreis in die Tischmitte, sodass jeder sie gut erreicht. Mischt die 60 Karten und legt sie als verdeckten Stapel dazu. Wer als Letzter in einem Keller war, deckt die erste Karte auf.

So spielt ihr

- 1 Die oberste Karte wird so umgedreht, dass alle sie gleichzeitig sehen.
- 2 Zeigt die Karte eine Figur in ihrer echten Farbe, schnappt ihr genau diese Figur.
- 3 Stimmt keine Farbe, greift ihr die Figur, die weder abgebildet ist noch deren Originalfarbe auf der Karte vorkommt.
- 4 Wer richtig zugegriffen hat, legt die Karte vor sich ab und deckt die nächste auf.
- 5 Wer die falsche Figur in der Hand hält, gibt eine seiner gewonnenen Karten an den erfolgreichen Spieler ab.

So gewinnt ihr

Sobald der Stapel leer ist, endet die Runde. Es gewinnt, wer die meisten Karten vor sich liegen hat.

Spielziel

Balduin, der Hausgeist, hat mit einer verzauberten Kamera alles fotografiert, was er beim Spuken verschwinden lässt. Die Bilder haben oft die falschen Farben, deshalb braucht er Hilfe bei der Frage, welcher Gegenstand als Nächstes dran ist. Eure Aufgabe ist es, zu jeder Karte die passende Figur zu bestimmen und sie vor allen anderen zu greifen. Jede korrekt geschnappte Figur bringt euch die aufgedeckte Karte, und wer am Ende die meisten Karten hat, gewinnt.

Spielmaterial

5 Figuren

60 Karten

Spielaufbau

- Stellt die 5 Figuren Geist, Sessel, Flasche, Buch und Maus in einem Kreis in die Mitte des Tisches.
- Achtet darauf, dass alle Mitspielenden die Figuren erreichen können.
- Mischt die 60 Fotokarten gründlich.
- Legt die Karten als verdeckten Stapel bereit.

Spielbeginn

Es beginnt, wer von euch zuletzt in einem Keller war. Diese Person dreht die oberste Karte des Stapels so um, dass alle sie im selben Moment sehen können.

Spielablauf

Die Karte deuten

Jede Karte zeigt zwei Motive in bestimmten Farben. Entscheidend ist, ob eine Figur in ihrer echten Farbe abgebildet ist.

- 1 Ist eine Figur farblich korrekt zu sehen, zum Beispiel das blaue Buch oder der rote Sessel, dann ist genau diese Figur gesucht.
- 2 Passt keine Farbe zur Figur, sucht ihr anders herum: Gefragt ist dann die Figur, die auf der Karte gar nicht vorkommt und deren Originalfarbe ebenfalls nicht auf der Karte zu sehen ist.

Ein Beispiel aus der Anleitung: Auf der Karte sind ein blauer Geist und eine rote Maus abgebildet. Einen blauen Geist und eine rote Maus gibt es nicht. Gesucht ist die grüne Flasche, weil weder die Flasche selbst noch die Farbe Grün auf dem Bild auftaucht.

Zugreifen

Sobald die Karte offen liegt, greifen alle gleichzeitig. Ihr benutzt dabei nur eine Hand und dürft nur eine einzige Figur nehmen. Es gibt kein Reihum – hier zählt allein die Reaktion.

Karten gewinnen und abgeben

Wer die richtige Figur in der Hand hält, legt die aufgedeckte Karte als Gewinn vor sich ab. Wer daneben greift und eine falsche Figur nimmt, gibt eine bereits gewonnene Karte ab. Wer noch keine Karte besitzt, gibt nichts ab. Alle so abgegebenen Karten wandern zusätzlich zu der Person, die richtig geschnappt hat.

Weiterspielen

Wer korrekt gegriffen hat, deckt anschließend die nächste Karte auf – wieder so, dass alle sie zur selben Zeit erkennen können. Das geht weiter, bis der Stapel aufgebraucht ist.

Der Spielzug

- 1 Die nächste Karte wird für alle gleichzeitig sichtbar aufgedeckt.
- 2 Alle prüfen, ob eine Figur in ihrer echten Farbe abgebildet ist.
- 3 Ist das der Fall, wird diese Figur gegriffen; sonst die nicht abgebildete Figur, deren Originalfarbe fehlt.
- 4 Alle greifen gleichzeitig mit einer Hand nach höchstens einer Figur.
- 5 Die korrekte Figur bringt die Karte, falsche Griffe kosten je eine gewonnene Karte.
- 6 Wer richtig lag, deckt die nächste Karte auf.

Sonderregeln

- Es darf nur eine Hand benutzt werden.
- Jede Person darf pro Karte nur eine einzige Figur greifen.
- Ein Fehlgriff kostet eine bereits gewonnene Karte; wer keine hat, gibt nichts ab.
- Abgegebene Karten gehen an die Person, die richtig zugegriffen hat.
- Die Karte wird immer so aufgedeckt, dass alle sie im selben Moment sehen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald der Kartenstapel vollständig aufgebraucht ist. Danach zählt jeder seine gewonnenen Karten. Wer die meisten Karten besitzt, gewinnt. Zu einem möglichen Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Schnapp dir die Figur** (Variante 1): Das Grundspiel, wie oben beschrieben. Es wird ausschließlich nach Figuren gegriffen.
- **Schnappen oder Rufen?** (Variante 2): Zeigt die Karte ein Buch, wird nicht gegriffen, sondern der Name der gesuchten Figur laut gerufen. Ist kein Buch auf der Karte, wird wie gewohnt geschnappt. Jede Person hat nur einen Versuch. Eine Karte gibt ab, wer ruft statt zu schnappen, wer schnappt statt zu rufen, wer die falsche Figur greift oder nennt oder wer gleichzeitig greift und ruft. Diese Karte erhält die Person, die korrekt geschnappt beziehungsweise gerufen hat. Hat auch diese Person einen Fehler gemacht, bekommt sie keine Karten, gibt selbst eine ab, und alle betroffenen Karten samt der aufgedeckten Karte werden unter den Stapel geschoben. Wer korrekt reagiert hat, deckt die nächste Karte auf.

Tipps

- Merkt euch die Originalfarben der fünf Figuren, dann erkennt ihr eine korrekte Kombination sofort.
- Prüft bei jeder Karte zuerst, ob eine Figur farblich stimmt. Nur wenn nicht, sucht ihr nach der doppelt fehlenden Figur.
- Greift lieber einen Moment später, aber sicher: Ein Fehlgriff kostet eine Karte, während Zögern ohne Griff nichts kostet.
- Solange ihr noch keine Karte gewonnen habt, ist ein Fehlgriff folgenlos. Danach lohnt sich mehr Vorsicht.
- In der Variante mit Rufen achtet zuerst darauf, ob ein Buch auf der Karte ist. Das entscheidet, ob ihr greifen oder rufen müsst.

Häufige Fragen

Welche Figur ist gesucht, wenn keine Farbe stimmt?

Dann greift ihr die Figur, die auf der Karte nicht abgebildet ist und deren Originalfarbe auf der Karte ebenfalls nicht vorkommt.

Darf ich mit beiden Händen greifen?

Nein. Ihr versucht mit einer Hand die gesuchte Figur zu schnappen und dürft nur eine Figur nehmen.

Was passiert bei einem Fehlgriff?

Wer eine falsche Figur in die Hand nimmt, gibt eine Karte ab, sofern er schon eine besitzt. Diese Karte geht zusätzlich an die Person mit der richtigen Figur.

Muss ich abgeben, wenn ich noch keine Karte gewonnen habe?

Nein. Die Abgabe gilt nur, sofern man eine Karte besitzt.

Wer deckt die nächste Karte auf?

Die Person, die korrekt geschnappt beziehungsweise in Variante 2 korrekt gerufen hat, deckt die nächste Karte für alle gleichzeitig sichtbar auf.

Wann wird gerufen statt geschnappt?

Nur in Variante 2: Ist auf der Karte ein Buch abgebildet, ruft ihr den Namen der gesuchten Figur. Ohne Buch auf der Karte wird geschnappt.

Was gilt, wenn auch der schnellste Spieler einen Fehler macht?

In Variante 2 bekommt er dann keine Karten und gibt selbst eine ab. Alle betroffenen Karten und auch die aufgedeckte Karte werden wieder unter den Stapel gelegt.

Wie viele Versuche habe ich pro Karte?

In Variante 2 hat jede Person immer nur einen Versuch. Auch in Variante 1 darf jeder nur eine Figur greifen.

Wie endet das Spiel?

Das Spiel endet, wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist. Wer die meisten Karten hat, gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Zoch Spieleverlag
Autor	Jacques Zeimet
Erscheinungsjahr	2010
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Zoch Verlag, zuletzt geprüft am 04.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/geistesblitz/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/geistesblitz/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026