

FANTASMA BLITZ ¡MENUDO SUSTO!

Un juego de reflejos de **Jacques Zeimet**, en el cual hay que ser más rápido que el rayo, para 2 a 8 fantasmas a partir de 8 años.

ESP

Resumen y objetivo del juego

En una de sus apariciones fantasmagóricas, Balduino ha encontrado un objeto muy curioso. Primero pensaba que era un balde, ¡pero después se dio cuenta de que se trataba de un sombrero mágico! Y era mágico porque lo podía usar para esconder cualquier cosa: un barril, un ratón... ¡o a sí mismo!

¿Qué se esconde bajo el sombrero? Dilo bien fuerte, levanta el sombrero, rápido como el rayo, o coge el objeto correcto antes que los otros. ¿Estáis preparados? ¡Un juego para quitarse el sombrero!

Componentes

- 1 sombrero
- 4 objetos: fantasma, botella, barril y ratón
- 60 cartas



Sombrero



Fantasma



Botella



Barril



Ratón



Cartas

Preparación

Situad el fantasma, la botella, el barril y el ratón sobre la mesa; después, colocad el sombrero sobre uno de estos objetos, de modo que lo cubra completamente. Mezclad bien las cartas y dejadlas a un lado, boca abajo, formando una pila.

¿Cómo se juega?

El jugador de más edad gira la carta superior de la pila, de manera que todos los jugadores la puedan ver a la vez. Inmediatamente, cada jugador debe intentar hacer la acción correcta, según lo que aparezca en la carta que se acaba de girar. La acción correcta puede ser una de las tres acciones siguientes.

1. ¡Coge el objeto!

¿Alguno de los objetos dibujados en la carta está representado con **su color real**? Si es así, tienes que coger dicho objeto con una sola mano, ¡pero sin decir nada!



¡Coge el
ratón gris!



¡Coge el
fantasma blanco!



¿Y si ninguno de los objetos dibujados en la carta está representado con su color real? En ese caso tienes que coger el objeto que **no** está dibujado y cuyo color **no** aparece en la carta.



Ejemplo: en la carta sale el ratón, ¡pero no es rojo! También está dibujada la botella, ¡pero no es azul! En cambio, no sale ni el fantasma ni el color blanco.



**Por lo tanto,
¡coge el
fantasma
blanco!**

2. ¡Quita el sombrero!

Si el objeto que estáis buscando es el que está escondido **bajo el sombrero**, levanta el sombrero, de manera que se vea el objeto que hay debajo de este, ¡pero no tienes que decir absolutamente nada!



Ejemplo: en la carta no sale ni el barril ni el color azul; por lo tanto, debes coger el sombrero y descubrir el barril azul que hay debajo.

3. ¡Di el nombre del objeto!

Si el objeto que estáis buscando es precisamente el sombrero, entonces debes decir el nombre del objeto que está escondido debajo, sin tocar nada (¡tampoco el sombrero!).



Ejemplo: en la carta no sale ni el sombrero ni el color rojo; por tanto, se trata del sombrero. Así, tienes que decir el nombre del objeto que se esconde debajo, en este caso «¡fantasma!».

¡Fantasma!



El jugador que haya sido el primero en coger el objeto correcto, coger el sombrero o decir el nombre del objeto correcto (según corresponda) se queda la carta revelada y la deja, boca abajo, delante de él. Devolved al centro de la mesa todos los objetos. Si habéis cogido el sombrero o habéis dicho correctamente el nombre del objeto que hay debajo, colocad el sombrero sobre otro objeto, el que queráis. Ya podéis girar la siguiente carta de la pila y continuar jugando...

¡Atención!

Cada vez que giráis una carta, cada uno de vosotros tiene un solo intento.

Si cometéis un error porque...

- decid el nombre cuando deberíais haber cogido un objeto, o bien
- cogéis un objeto cuando deberíais haber dicho su nombre, o bien
- cogéis un objeto incorrecto, o bien
- decid el nombre de un objeto incorrecto, o bien
- cogéis un objeto y, además, decid su nombre,

deberéis dar una de las cartas que hayáis ganado (si es que tenéis alguna) al jugador que lo haya hecho bien.



Si todos habéis cometido errores, nadie obtiene la carta. Dejad esta carta de lado y también una carta de cada jugador (de las que hayan ganado previamente) como pote. El siguiente jugador que consiga una carta, se llevará también todas las del pote.

Final de la partida y puntuación

Cuando se acaba la pila de cartas, se acaba la partida. El jugador que haya conseguido más cartas es el ganador.

DEVIR

Créditos de la edición en castellano

Traducción: Marc Figueras y Marià Pitarque

Maquetación: Bascu

Devir Iberia
Rosselló 184
08008 Barcelona
www.devir.es

Autor:

Jacques Zeimet

Ilustraciones:

Gabriela Silveira

