

FANTASMA

BLITZ 2.0



Reglas de juego
Regras do jogo

FANTASMA BLITZ 2.0

El segundo juego
de reacción tan rápido
como el rayo
para 2 a 8 mentes
brillantes a partir de 8 años
Diseñado por Jacques Zeimet

Fantasma Blitz 2.0 es un juego totalmente independiente que se puede jugar sin **Fantasma Blitz**. Sin embargo, **Fantasma Blitz 2.0** se puede combinar con **Fantasma Blitz**. Combinar los dos juegos resulta en una experiencia aún más divertida, adecuada para cualquier tipo de jugador y no sólo para los que ya sean expertos en el juego. Encontrarás las reglas para el juego combinado en la página 6 («**Fantasma Blitz + Fantasma Blitz 2.0**») ¡Divertíos y procurad jugar limpio!

Componentes

60 cartas, 5 objetos



fantasma



toalla



rana



cepillo



bañera



cartas

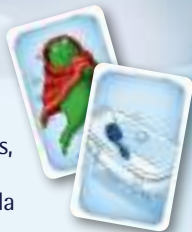
Preparativos

Coloca los 5 objetos formando un círculo en el centro de la mesa. Mezcla las cartas concienzudamente y colócalas boca abajo formando una pila.

Reglas básicas: ¡Coger el objeto!

Desarrollo de la partida

El jugador que se haya bañado más recientemente gira la carta superior de la pila de forma que todos los jugadores la puedan ver al mismo tiempo. Ahora, usando **sólo una mano**, intentaréis, tan rápidos como el rayo, coger el objeto deseado que aparece en la carta con su **color original**, por ejemplo, el cepillo azul o la toalla roja.



¿Y si en la carta no aparece ningún objeto con su color original? En este caso, se debe coger el objeto que **no aparece en la carta** y cuyo **color original no aparece** en la carta.

Ejemplo: Esta carta muestra una FANTASMINA gris y un CEPILLO rojo. Pero no hay ninguna fantasmina gris ni ningún cepillo rojo. Así que tienes que coger la rana (verde), porque ni la RANA ni el color VERDE aparecen en la carta.



Si has cogido el objeto correcto, coloca la carta que se ha girado delante de ti como recompensa. Los objetos que se han cogido se devuelven al centro de la mesa. A continuación, uno de los jugadores gira la siguiente carta (de forma que todos los jugadores la puedan ver al mismo tiempo), etc.

Variantes

 para jugadores experimentados:

a) La rana parlanchina

Si la carta (que se ha girado) muestra una rana, los jugadores **no deben coger** el objeto deseado **sino gritar** su nombre.



b) La rana sabe dos idiomas

- Si la rana o el otro objeto de la carta se muestran **en su color original**, entonces se debe gritar el objeto deseado **en un idioma extranjero**.
- Si **ninguno de los dos objetos se muestra en su color original**, entonces se debe gritar el nombre del objeto deseado **en español**.

Ghostess

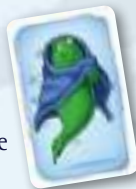


Antes de empezar a jugar debéis decidir en qué idioma extranjero se gritarán los nombres de los objetos. Más adelante encontrarás una lista de los objetos en alemán, francés e inglés. Por supuesto, podéis decidir usar cualquier otro idioma extranjero que queráis.

c) ¿Qué es lo que seca la toalla?

Si en la carta se muestra una toalla, entonces se aplica lo siguiente:

Siempre que aparezca una toalla en la carta, se debe buscar el **objeto del color de la toalla**. Si hay una rana, se debe gritar; en caso contrario, se debe coger el objeto.



Ejemplo de juego con todas las variantes:

Cepillo

Ejemplo: Quien primero grite «cepillo» se lleva la carta (toalla + rana).



Serviette

Ejemplo: Quien primero grite «serviette» se lleva la carta (toalla en su color original + rana).



Notas Cada jugador sólo tiene **un intento**. Si un jugador...

- *grita cuando debería haber cogido o bien*
 - *coge cuando debería haber gritado o bien*
 - *coge un **objeto equivocado** o grita el que no era o bien*
 - *coge un objeto y **además** grita su nombre...*
- ... entrega una de las cartas que haya ganado (siempre que tenga alguna).*

El jugador que haya cogido o gritado el objeto correcto recibe esta carta (o estas cartas) además de la que gana normalmente.

Si todos los jugadores se han equivocado, entonces nadie consigue cartas. Las cartas que se han tenido que entregar, junto con la carta que se había girado, forman un «bote» que se deja sobre la mesa. Se gira la siguiente carta. El primero que ahora coja o grite el objeto correcto **se lleva la carta que se ha girado junto con las cartas del bote.**

Fin de juego

La partida termina cuando se agota la pila de cartas. El jugador que tenga más cartas es el ganador.

FANTASMA BLITZ



FANTASMA BLITZ 2.0



Nota:
para jugar se
necesita un
ejemplar de
Fantasma Blitz



Preparativos

Los objetos del juego **Fantasma Blitz** forman el «sótano del castillo». Los objetos del juego **Fantasma Blitz 2.0** forman el «cuarto de baño». Separa los dos grupos de 5 objetos y coloca cada uno de ellos en dos círculos diferentes el uno al lado del otro en el centro de la mesa. Para jugar una partida de duración normal se toma la mitad de las cartas de **Fantasma Blitz** y de **Fantasma Blitz 2.0** y se mezclan juntas concienzudamente. A continuación colócalas boca abajo formando una pila.

Desarrollo de la partida

Se gira una carta y se coloca en el centro en medio de los dos círculos de objetos. Básicamente, se aplican todas las reglas de los dos juegos. Cuando aparece una carta con objetos del «sótano del castillo», ahí es donde tienes que ir a buscar el objeto. Cuando aparece una carta con objetos del «cuarto de baño», entonces es ahí donde los tienes que ir a buscar.

Si en la carta aparece...

- un objeto en su color original
- ningún objeto en el color correspondiente
- libro o rana
- rana y color correspondiente
- toalla

tienes que buscar y...

- coger ese objeto
- coger el objeto que no está y cuyo color no está presente
- gritar el nombre del objeto
- gritar el nombre del objeto en un idioma extranjero
- coger el objeto del color de la toalla

En el juego combinado hay una nueva variante:

Saltar a la otra habitación

Si en la carta aparece un **objeto en su color original**, entonces **no** tienes que buscar este objeto sino el **objeto del mismo color en la otra habitación**.

Ejemplo: Si se ha elegido como idioma extranjero el inglés, el primer jugador que grite «book» se lleva la carta (Rana, cepillo en el color original: idioma extranjero y saltar a la otra habitación = gritar «book»).

book





Rana

Toalla

Fantasma

Bañera

Cepillo



Frosch

Handtuch

Geist

Wanne

Bürste



Grenouille

Serviette

Fantôme

Baignoire

Brosse



Frog

Towel

Ghost

Tub

Brush



Fantasma

Libro

Botella

Silla

Ratón



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



Fantôme

Livre

Bouteille

Fauteuil

Souris



Ghost

Book

Bottle

Chair

Rat

FANTASMA BLITZ 2.0

O segundo jogo de reação tão rápido como um raio, para 2 a 8 mentes brilhantes a partir de 8 anos.

Desenhado por Jacques Zeimet.

Fantasma Blitz 2.0 é um jogo totalmente independente que pode ser jogado sem o **Fantasma Blitz**. Contudo, **Fantasma Blitz 2.0** pode ser combinado com **Fantasma Blitz**. Combinar os dois jogos resulta numa experiência ainda mais divertida, adequada a qualquer tipo de jogador e não apenas aos jogadores experientes que já dominam o jogo. Encontrarás as regras para o jogo combinado na página 13 ("**Fantasma Blitz + Fantasma Blitz 2.0**"). Divirtam-se e façam jogo limpo!

Componentes

60 cartas, 5 objetos



Fantasma



toalha



rã



escova



banheira



cartas

Preparação

Coloca os cinco objetos de modo a formarem um círculo no centro da mesa. Baralha bem as cartas e coloca-as numa pilha, de face para baixo.

Regras Básicas: Recolher o objeto!

Desenrolar do jogo

O jogador que tenha tomado banho mais recentemente vira a carta do topo de modo a que todos os jogadores a possam ver ao mesmo tempo. Agora, e usando **apenas uma mão**, tentarás ser tão rápido como um raio e recolher o objeto desejado, que aparece na carta com a sua **cor original**; por exemplo, a escova azul ou a toalha vermelha.

E se na carta não aparece nenhum objeto com a sua cor original? Neste caso, terás de recolher o objeto que **não aparece na carta** e cuja **cor original não aparece** na carta.

Exemplo: Esta carta mostra uma FANTASMINA cinzenta e uma escova vermelha. Contudo, não há nenhuma Fantasmina cinzenta nem nenhuma escova vermelha. Assim, tens de recolher a rã (verde), porque nem a RÃ nem a cor VERDE aparecem na carta.

Se recolheste o objeto correto, coloca a carta que foi virada diante de ti como recompensa. Os objetos recolhidos são repostos no centro da mesa. De seguida, um dos jogadores vira a próxima carta (de modo a que todos os jogadores a possam ver ao mesmo tempo), e o jogo continua.

Variantes

 para jogadores experientes:

a) a rã tagarela

Se a carta virada mostra uma rã, os jogadores **não devem recolher** o objeto desejado, **mas sim exclamar** o seu nome.



b) a rã fala duas línguas

- Se a rã ou o outro objeto da carta são apresentados na sua cor original, então deve excluir-se o nome do objeto desejado numa língua estrangeira.
- Se nenhum dos objetos é apresentado na sua cor original, então deve excluir-se o nome do objeto desejado em português.

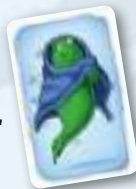
Ghostess!



Antes do início do jogo deverão decidir que língua estrangeira utilizarão para dizer os nomes dos objetos. No final das regras encontrarás uma lista dos objetos em alemão, francês e inglês. Contudo, poderão optar pelo uso de qualquer outra língua estrangeira.

c) O que seca a toalha?

Se a carta mostra uma toalha, então aplica-se o seguinte: **Sempre** que apareça uma toalha na carta, deve procurar-se o **objeto da cor da toalha**. Se também aparece uma rã, deve excluir-se o nome do objeto; caso contrário, deve recolher-se o objeto.



Exemplo de jogo com todas as variantes:

Escova

Exemplo: o primeiro a excluir "escova" recebe a carta (toalha + rã)



Serviette

Exemplo: o primeiro a excluir "serviette" recebe a carta (toalha na sua cor original + rã)



Notas Cada jogador só tem **uma tentativa**. Aquele que...

- exclame *quando deveria ter recolhido*, **ou**
- recolha *quando deveria ter exclamado*, **ou**
- recolha *ou exclame o nome de um objeto errado*, **ou**
- recolha e **também** diga o nome de um objeto...
... entrega uma das cartas que tenha ganho (apenas se já tem alguma).

O jogador que tenha recolhido o objeto correto ou exclamado o nome correto, recebe esta carta (ou cartas), além das que ganha normalmente.

Se todos os jogadores se enganam, ninguém recebe cartas. Todas as cartas que os jogadores entregaram, juntamente com a carta acabada de virar são colocadas juntas num monte separado. Vira-se a carta seguinte. O primeiro jogador que, a partir deste momento, recolha ou exclame o nome do objeto correto, **recebe a carta que foi virada assim como todas as cartas desse monte.**

Fim de jogo

O jogo termina quando a pilha de cartas chega ao fim. O jogador que tenha mais cartas é o vencedor.

FANTASMA BLITZ



FANTASMA BLITZ 2.0



Nota:
Para jogar
é necessário um
exemplar de
Fantasma Blitz



Preparação

Os objetos do jogo **Fantasma Blitz** formam a "cave do castelo". Os objetos do jogo **Fantasma Blitz 2.0** formam a "casa de banho". Separa os dois grupos de 5 objetos e coloca cada um deles em dois círculos diferentes, lado a lado, no centro da mesa. Para um jogo de duração normal separa metade das cartas de **Fantasma Blitz** e de **Fantasma Blitz 2.0**, baralha-as e coloca-as numa única pilha, de face para baixo.

Desenrolar do jogo

Vira uma carta e coloca-a no centro da mesa, entre os dois círculos de objetos. Aplicam-se todas as regras de ambos os jogos. Quando aparece uma carta com objetos da "cave do castelo", é aí que tens de ir procurar o objeto. Quando aparece uma carta com objetos da "casa de banho" então é a esse grupo que tens de ir procurar o objeto.

Se na carta aparece...

- um objeto na sua cor original
- nenhum objeto na cor correspondente
- livro ou rã
- rã e cor correspondente
- toalha

tens de procurar e...

- recolher esse objeto
- recolher o objeto que não aparece e cuja cor não está presente
- exclamar o nome do objeto
- exclamar o nome do objeto numa língua estrangeira
- recolher o objeto da cor da toalha

No jogo combinado há uma nova **variante**:

Pular para outra divisão

Se na carta aparece **um objeto na sua cor original**, então **não** procuras esse objeto mas sim **o objeto da mesma cor na outra divisão**.

Exemplo: Se a língua estrangeira escolhida foi o inglês, o primeiro jogador a exclamar "book" recebe a carta (Rã, escova na cor original; língua estrangeira e pular para outra divisão = exclamar "book").

Book!





Rã

Toalha

Fantasma

Banheira

Escova



Frosch

Handtuch

Geist

Wanne

Bürste



Grenouille

Serviette

Fantôme

Baignoire

Brosse



Frog

Towel

Ghost

Tub

Brush



Fantasma

Livro

Garrafa

Cadeira

Rato



Geist

Buch

Flasche

Sessel

Maus



Fantôme

Livre

Bouteille

Fauteuil

Souris



Ghost

Book

Bottle

Chair

Rat

FANTASMA

BLITZ 2.0



DEVIR

Créditos de la edición en español
Producción editorial: Xavi Garriga
Traducción: Francisco Franco Garea
Maquetación: Bascu

Devir Iberia
Rosselló 184, 6-1
08008 Barcelona
www.devir.es

Créditos da edição em português
Produção editorial: Xavi Garriga
Tradução: Pedro Venâncio
Maquetagem: Bascu

Devir Livraria, Lda
Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4 – Escritório 2
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela,
Portugal
www.devir.pt

Zoch zum Spielen

© 2012 Zoch GmbH
www.zoch-verlag.com
Autor: Jacques Zeimet
Ilustraciones:
Gabriela Silveira

Art.-Nr: 60 110 5019003