

# 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...

- decís 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
- decís el nombre de un objeto incorrecto, o bien
- cogéis un objeto y, además, decís 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](http://www.devir.es)

**Autor:**

Jacques Zeimet

**Ilustraciones:**

Gabriela Silveira



# FANTASMA BLITZ QUIN ENSURT!

Un joc de reflexos de **Jacques Zeimet**, en què cal ser més ràpid que el llamp, per a 2-8 fantasmes a partir de 8 anys.

CAT

## Resum i objectiu del joc

En una de les seves aparicions fantasmagòriques, en Balduí ha trobat un objecte ben curiós. Primer es pensava que era una galleda, però després es va adonar que es tractava d'un barret màgic! I era màgic perquè el podia fer servir per amagar qualsevol cosa: un barril, un ratolí... o ell mateix!

Què s'amaga sota el barret? Digues-ho ben fort, aixeca el barret ràpid com el llamp o agafa l'objecte correcte abans que els altres. Sou a punt? Un joc per treure's el barret!

## Contingut

- 1 barret
- 4 objectes: fantasma, ampolla, barril i ratolí
- 60 cartes



Barret



Fantasma



Ampolla



Barril



Ratolí



Cartes

## Preparació

Poseu el fantasma, l'ampolla, el barril i el ratolí sobre la taula; després poseu el barret sobre un d'aquests objectes, de manera que el tapi completament. Barregeu bé les cartes i deixeu-les a un costat, formant una pila cap per avall.

# Com es juga?

El jugador més gran gira la carta que hi ha al capdamunt de la pila, de manera que tothom la pugui veure a la vegada. Immediatament, cada jugador ha d'intentar fer l'acció correcta, segons el que aparegui a la carta que acabeu de girar. L'acció correcta pot ser una de les tres accions següents.

## 1. Agafa l'objecte!

Algun dels objectes dibuixats a la carta està representat amb **el seu color real**? Si és així, has d'agafar aquest objecte amb una sola mà, però sense dir res!

I si cap dels objectes dibuixats a la carta està representat amb el seu color real? Llavors has d'agafar l'objecte que **no** està dibuixat i el color del qual **no** apareix a la carta.



**Agafa el  
ratolí gris!**



**Exemple:** a la carta hi ha el ratolí, però no és pas vermell! També hi ha l'ampolla, però no és pas blava! En canvi, no hi ha el fantasma ni el color blanc.



**Agafa el  
fantasma blanc!**



**Per tant,  
agafa el  
fantasma blanc!**

## 2. Treu el barret!

Si l'objecte que esteu buscant és el que està amagat **sota el barret**, agafa el barret, de manera que es vegi l'objecte que hi ha al dessota, però no has de dir res de res!



**Exemple:** a la carta no hi ha ni el barril ni el color blau; per tant, cal agafar el barret, de manera que es vegi el barril blau que hi ha al dessota.

## 3. Digues el nom de l'objecte!

Si l'objecte que esteu buscant és precisament el barret, llavors has de dir el nom de l'objecte que hi ha amagat al seu dessota, sense tocar res de res (tampoc el barret!).



**Exemple:** a la carta no hi ha ni el barret ni el color vermell; per tant, es tracta del barret i, així, has de dir el nom de l'objecte que s'hi amaga, en aquest cas «fantasma!».

**Fantasma!**



El jugador que hagi estat el primer a agafar l'objecte correcte, a agafar el barret o a dir el nom de l'objecte correcte (segons el cas) es queda la carta revelada i la deixa, cap per avall, al seu davant. Tots els objectes es tornen a deixar al mig de la taula. Si heu agafat el barret o heu dit correctament el nom de l'objecte que hi ha al seu dessota, poseu el barret sobre un altre objecte, el que vulgueu. Ja podeu girar la següent carta de la pila i continuar jugant...

## Atenció!

Cada vegada que gireu una carta, cadascú de vosaltres té només un intent.

Si cometeu un error perquè...

- dieu el nom quan hauríeu d'haver agafat un objecte, o bé
- agafeu un objecte quan n'hauríeu d'haver dit el nom, o bé
- agafeu un objecte incorrecte, o bé
- dieu el nom d'un objecte incorrecte, o bé
- agafeu un objecte i, a més, en dieu el nom,

haureu de donar una de les cartes que hàgiu guanyat (si és que en teniu) al jugador que ho hagi fet bé.

Si tots heu comès errors, ningú no obté la carta. Deixeu aquesta carta de banda i també una carta de cada jugador (de les que hàgiu guanyat prèviament) com a pot. El següent jugador que aconsegueixi una carta, s'endurà també totes les del pot.



## Final de la partida i puntuació

Quan s'acaba la pila de cartes, s'acaba la partida. El jugador que hagi aconseguit més cartes és el guanyador.



**Crèdits de l'edició en català**

Traducció: Marc Figueras i Marià Pitarque  
Maquetació: Bascu

Devir Iberia  
Rosselló 184  
08008 Barcelona  
[www.devir.es](http://www.devir.es)

**Autor:**

Jacques Zeimet

**Il·lustracions:**

Gabriela Silveira





# FANTASMA BLITZ QUE SUSTO!

Um jogo de reação rápida  
para 2 a 8 mentes ágeis,  
a partir dos 8 anos. De **Jacques Zeimet**.

**POR**

## Resumo do Jogo

Numa das suas saídas para assombrar, Balduino descobriu um estranho objeto. A princípio, pensou que fosse um **abat-jour** ou um balde, mas depressa percebeu que se tratava de um chapéu mágico que poderia utilizar para esconder todo o tipo de coisas: um barril, um rato e até ele próprio!

O que está escondido sob o chapéu? Arrisca a resposta, levanta o chapéu à velocidade de um relâmpago ou apanha o objeto correto mesmo antes dos teus adversários. Preparar, atenção...  
**LEVANTA O CHAPÉU!**

## Componentes

- 1 chapéu
- 4 objetos (Fantasma, Garrafa, Barril, Rato)
- 60 cartas



chapéu



fantasma



garrafa



barril



rato



cartas

## Preparação

Coloca o fantasma, a garrafa, o rato e o barril no centro da mesa. Coloca o chapéu sobre qualquer um destes objetos, cobrindo-o completamente. Baralha as cartas e coloca o baralho na mesa, de face para baixo.

# Decorrer do Jogo

O jogador mais velho vira a carta do topo do baralho de face para cima, de modo a que todos os jogadores a vejam ao mesmo tempo. De seguida, cada jogador tenta ser o primeiro a realizar a ação correta. As ações podem ser:

## 1. Apanhar o objeto!

Alguns dos objetos na carta é mostrado na sua **cor verdadeira**? Então apanha esse objeto com uma mão mas não digas uma palavra!

E se a carta não mostra nenhum dos objetos com a sua cor verdadeira? Então apanha o objeto que **não** é mostrado e cuja cor verdadeira **não** esteja na carta!



**Apanha o rato cinzento!**



**Exemplo:** Nesta carta não aparecem nem o fantasma nem a cor branca.



**Apanha o fantasma branco!**



**Logo, apanha o fantasma branco!**

## 2. Apanhar o chapéu!

Levanta o chapéu! Se o objeto escondido **sob o chapéu** é aquele que procuras, levanta o chapéu e revela o objeto escondido, mas não digas uma palavra!



**Exemplo:** Nesta carta não aparecem nem o barril nem a cor azul. Assim, apanha o chapéu e revela o barril azul escondido!

## 3. Diz o nome do objeto!

O objeto que procuras é o **chapéu**? Então diz em voz alta o nome do objeto que se esconde sob o mesmo e não toques em nada (nem mesmo no chapéu)!



**Exemplo:** Nesta carta não aparecem nem o chapéu nem a cor vermelha. Logo, diz em voz alta o nome do objeto escondido sob o chapéu: "FANTASMA!".

**Fantasma!**



Se foste o primeiro a apanhar ou dizer o nome do objeto correto, parabéns! Recolhe a carta que está de face para cima e guarda-a em frente a ti, de face para baixo, como recompensa. Os objetos são de novo colocados no centro da mesa. Se apanhaste o chapéu ou indicaste corretamente o objeto escondido, coloca-o sobre qualquer outro objeto à tua escolha. De seguida, é revelada a próxima carta.

**Cuidado!** Cada jogador apenas tem **uma tentativa** por carta.

Se cometes **um erro** porque...

- disseste o nome quando deverias apanhar um objeto , ou
- apanhaste um objeto quando deverias ter dito um nome , ou
- disseste um nome ou apanhaste o objeto errado quando deverias ter apanhado o chapéu , ou
- **apanhaste o objeto errado**, ou
- **disseste o nome do objeto errado**, ou
- apanhaste um objeto e disseste um nome ao mesmo tempo

...então tens de entregar uma das cartas que ganhaste, de face para baixo, **ao jogador que acertar.**



Se todos errarem, ninguém recebe uma carta. Neste caso, cada jogador tem de colocar de lado uma das cartas que ganhou (se tiver alguma), criando uma pilha *jackpot* que também inclui a carta em que ninguém acertou. A próxima resposta correta ganha a carta recém-revelada correspondente e também todas as cartas da pilha *jackpot*.

## Final do Jogo

O jogo termina quando o baralho se esgota. O jogador que conseguiu ganhar mais cartas é o vencedor!

**DEVIR**

Tradução: Pedro Venâncio  
Maquetagem: Bascu

**DEVIR LIVRARIA, LDA**

Pólo Ind. Brejos de Carreteiros  
Esc. 2 Armaz. 4 2950-554 Quinta Anjo  
Palmela, Portugal  
[www.devir.pt](http://www.devir.pt)

**Autor:**  
Jacques Zeimet  
**Ilustrações:**  
Gabriela Silveira

© Zoch Verlag 2015  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)



Art.Nr.: 60 110 5085 003