

Variante 2: ¿COGER O DECIR?

Desarrollo de la partida

Se aplican los siguientes cambios a la variante anterior de coger rápidamente:
Si la carta muestra un libro, los jugadores no deben coger sino decir el nombre del objeto deseado. Si no hay ningún libro en la carta, entonces deben coger el objeto correspondiente..

Ejemplo



1) El primero que diga "libro" consigue la carta.



2) El primero que diga "fantasma" consigue la carta.



3) El primero que diga "fantasma" consigue la carta.



4) El primero que coja el libro consigue la carta.

Notas

Cada uno de vosotros sólo tiene un intento. Aquel que

- diga cuando debería haber cogido o bien
- coja cuando debería haber dicho o bien
- coja o diga el objeto equivocado o bien
- coja y además diga el nombre de un objeto
... entrega una de las cartas que haya ganado (siempre que tenga alguna).

El jugador que haya cogido el objeto correcto o dicho el nombre correcto, consigue esta carta o cartas.

Si este jugador también ha cometido un error, no consigue ninguna carta. Él también debe entregar una carta. En este caso, todas las cartas (incluyendo la que se acaba de girar) se vuelven a poner debajo de la pila..

Aquel que haya cogido o dicho correctamente gira la siguiente carta (a la vista de todos los jugadores al mismo tiempo).



DEVIR

Distribuido en España
DEVIR IBERIA S.L.
Rosselló 184
08008 Barcelona

Autor: Jacques Zeimet
Ilustraciones: Gabriela Silveira
Diseño gráfico: Oliver Richtberg

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



2020 Zoch Verlag
Simba Toys GmbH & Co. KG
Werkstraße 1, D-90765 Fürth
zoch-verlag.com
Art.-Nr. 601129800003



DEVIR



Reglas del juego

FANTASMA BLITZ

Un juego de reacción tan rápido como el rayo
para 2 a 8 mentes despiertas a partir de 8 años
Diseñado por Jacques Zeimet

Resumen y objetivo del juego

Balduin, el fantasma, encontró una vieja cámara en el sótano del castillo. Inmediatamente hizo fotografías de todas las cosas que le gusta hacer desaparecer cuando ronda por el castillo... incluyéndose a sí mismo, por supuesto.

Desafortunadamente, la cámara estaba encantada y cambiaba los colores de las cosas al hacer las fotos. A veces la botella verde salía blanca, y en otras ocasiones era azul.

Cuando mira las fotos, Balduin no consigue recordar la siguiente cosa que quiere hacer desaparecer. ¿Te ves capaz de ayudarlo a ser un buen fantasma? Para ello deberás decir rápidamente cuál es el objeto correcto, o incluso encargarte tú mismo de hacerlo desaparecer.

Si eres el más rápido en coger los objetos correctos tienes muchas posibilidades de ganar...

Componentes

- 5 objetos (fantasma, silla, botella, libro, ratón)
- 60 cartas (fotos)



fantasma



silla



botella



libro



ratón



cartas

Preparativos

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

Variante 1: COGE LOS OBJETOS

Desarrollo de la partida

El jugador que más recientemente haya estado en un sótano gira la carta superior 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 mismo color, por ejemplo, el libro azul o la silla roja.



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



Ejemplo: Esta carta muestra un FANTASMA azul y un RATÓN rojo. Pero no hay ningún fantasma azul ni ningún ratón rojo. Así que tienes que coger la BOTELLA (verde), porque ni la botella ni el color verde aparecen en la carta.



Si coges el objeto correcto, coloca la carta que se ha girado delante de ti como recompensa, y a continuación gira la siguiente carta.

Cada uno de vosotros sólo podéis **coger un objeto**. Si coges un objeto incorrecto, debes entregar una carta (siempre que tengas alguna). El jugador que haya cogido el objeto correcto consigue esta carta, o cartas, como recompensa adicional.

Fin de juego y puntuación

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