

FANTASMA BLITZ QUIN ENSURT!

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

Autor:

Jacques Zeimet

Il·lustracions:

Gabriela Silveira

