

Variante 2: RECOLHER OU DIZER?

Desenrolar do jogo

Aplicam-se as seguintes alterações à recolha rápida da variante anterior:

- se a carta mostra um livro, os jogadores não devem recolher mas sim dizer o nome do objecto desejado;
- se não há nenhum livro na carta, então devem recolher o objecto correspondente.

Exemplo



1) O primeiro a dizer "livro" consegue a carta.



2) O primeiro que diga "fantasma" consegue a carta.



3) O primeiro que diga "fantasma" consegue a carta.



4) O primeiro que recolha o livro consegue a carta.

5

Notas

Cada jogador só tem uma tentativa. Aquele que

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

O jogador que tenha recolhido o objecto correcto ou dito o nome correcto, consegue esta carta (ou cartas).

Se este jogador também cometeu um erro, não ganha nenhuma carta. Também ele deverá entregar uma das suas cartas. Neste caso, todas as cartas (incluindo a que acabou de se virar) são colocadas sob a pilha.

O jogador que tenha recolhido ou dito um nome correctamente vira a carta seguinte (a vista de todos os jogadores, em simultâneo).



DEVIR

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

6



© 2010 Zoch Verlag
www.zoch-verlag.com
Autor: Jacques Zeimet
Ilustrações: Gabriela Silveira
Desenho Gráfico: Oliver Richtberg

Art.-Nr. 601129813

DEVIR



Regras do jogo

FANTASMA BLITZ

Um jogo de reacção tão rápido como um raio,
para 2 a 8 mentes atentas, a partir de 8 anos.
Desenhado por Jacques Zeimet.

Resumo e objectivo do jogo

Balduin, o fantasma, encontrou uma velha máquina fotográfica na cave do castelo. Imediatamente tirou fotografias de todas as coisas que gosta de fazer desaparecer enquanto ronda pelo castelo... incluindo a si mesmo, claro está! Infelizmente, a máquina fotográfica estava encantada e trocava as cores dos objectos quando tirava fotografias. Por vezes, a garrafa verde saía branca, outras vezes saía azul.

Quando olha para as fotografias, Balduin não consegue recordar-se de qual seria a próxima coisa que queria fazer desaparecer. És capaz de o ajudar a ser um bom fantasma? Para isso, deverás dizer rapidamente qual é o objecto correcto, ou encarregares-te tu próprio de o fazer desaparecer. Se fores o mais rápido a recolher os objectos correctos terás grandes possibilidades de ganhar.

2

Componentes

- 5 objectos (fantasma, cadeira, garrafa, livro, rato)
- 60 cartas (fotografias)



fantasma cadeira garrafa livro rato cartas

Preparação

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

Variante 1: RECOLHE OS OBJECTOS

Desenrolar do jogo

O jogador que tenha estado numa cave 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 objecto desejado, que aparece na carta com a sua cor exacta, por exemplo, o livro azul ou a cadeira vermelha.



3

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



Exemplo: Esta carta mostra um FANTASMA azul e um RATO vermelho. Contudo, não há nenhum fantasma azul nem nenhum rato vermelho. Assim, tens de recolher a GARRAFA (verde), porque nem a garrafa nem a cor verde aparecem na carta..



Se recolhes o objecto correcto, coloca a carta que foi virada diante de ti como recompensa. De seguida, vira a próxima carta.

Cada jogador só pode recolher um objecto. Se recolhes um objecto incorrecto, deves entregar uma carta (se já tens alguma). O jogador que tenha recolhido o objecto correcto recebe esta carta (ou cartas) como recompensa adicional.

Fim de jogo e pontuação

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

4