

# FANTASMA

**BLITZ**

**LAS 12  
MENOS 5**



**TRES  
QUARTS  
DE 12**

**5 PARA A  
MEIA-NOITE**

**ESP**

**CAT**

**POR**

**DEVIR**

# FANTASMA BLITZ 5 PARA A MEIA-NOITE

Um jogo de  
Jacques Zeimet

O jogo de reação definitivo, com 9 objetos,  
para 2 a 8 rápidos fantasmas, a partir dos 8 anos.

## Resumo e objetivo do jogo

Balduino está um pouco nervoso. Conseguiu, finalmente, um encontro com Brunilda, a charmosa fantasma que vive na casa de banho. O que deverá vestir? Que perfume usará? Está muito elegante com o seu chapéu alto, tem o frasco de perfume e não se esqueceu das chaves. Mas a coruja e o morcego estão dispostos a arruinar-lhe os planos e fazer com que chegue tarde ao encontro: objetos que desaparecem, cores que mudam e o relógio que não para... e já só faltam 5 para a meia-noite! Será que consegues ajudá-lo?..

Há nove objetos diferentes. Quem será o primeiro a recolher o objeto correto? Por vezes os objetos aparecem refletidos no espelho e, se vês o relógio, tens que dizer as horas! Conseguirás manter a calma?

## Componentes

- 9 objetos
- 63 cartas



Lanterna



Espelho



Morcego



Chave



Chapéu alto



Frasco



Relógio



Coruja



Fantasma

## Preparação

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

## Regras básicas:

### Recolher o objeto!

### Decorrer do jogo

O jogador que se tenha visto ao espelho mais recentemente vira a carta do topo da pilha 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 que aparece na carta com a sua cor original. Por exemplo, se sai a carta à direita (fig. 1), deverás recolher a lanterna que é, efetivamente, azul (o morcego não é vermelho e o frasco não é preto!).



Fig. 1



E se na carta não aparece representado nenhum objeto na sua cor original? Neste caso, terás de recolher o objeto que não está representado e cuja cor original também não aparece na carta.

*Exemplo (fig. 2): a chave não é azul, o morcego não é verde e o chapéu não é vermelho. Assim, deverás tentar recolher o FANTASMA, já que nem o fantasma nem a sua cor (branco) aparecem representados na carta.*



Fig. 2



## 5 para a meia-noite

Se na carta aparecem o RELÓGIO e o FANTASMA, não recolhes nenhum objeto mas tens de dizer com clareza a hora indicada no relógio.

*Exemplo (fig. 3): dado que nesta carta aparecem o FANTASMA e o RELÓGIO, deverás dizer a hora: “5 para a meia-noite!”.*

Se foste o primeiro a recolher o objeto correto ou a dizer a hora certa, recolhe a carta e coloca-a diante de ti, de face para baixo, como recompensa. Os objetos recolhidos são repostos em circunferência no centro da mesa. De seguida, o próximo jogador vira a carta do topo da pilha, tal como na ronda anterior, e os jogadores voltam a tentar recolher o objeto correto ou dizer as horas. O jogo continua seguindo estas regras.

*Se apenas queres jogar com as Regras Básicas, podes passar diretamente à página 16.*



Fig. 3

5 para a  
meia-noite

## Regras adicionais para jogadores destemidos!

Podes utilizar quaisquer das seguintes regras adicionais, em qualquer combinação, em conjunto com as regras básicas.

### Regra adicional 1: Objetos refletidos

Se consegues ver um objeto refletido no ESPELHO, recolhe esse objeto! Neste caso, a cor é irrelevante.

*Exemplo (fig. 4): no espelho pode ver-se refletido o chapéu alto; esse é o objeto que deverás tentar recolher, mesmo que a cor não seja a correta.*



Fig. 4



## Regra adicional 2: a coruja enganadora

Se na carta aparece a CORUJA, em vez de recolher o objeto correto, deverás dizer o seu nome (ver figs. 5 e 6).



Fig. 5

**Relógio!**



Fig. 6

**Coruja!**

## Regra adicional 3: a coruja e o espelho

Se na carta aparecem a CORUJA e o ESPELHO, em vez de recolher um objeto, deverás dizer a cor do objeto refletido no ESPELHO (ver figs. 7 e 8).



Fig. 7

**Preto!**



Fig. 8

**Verde!**



## Atenção!

Cada vez que é virada uma carta, cada jogador tem apenas uma tentativa.

Tendo em conta as diferentes regras adicionais que poderão estar a ser utilizadas, se cometes um erro porque...

- Disseste o nome (ou cor) quando deverias ter recolhido um objeto, ou
- Recolheste um objeto quando deverias ter dito o seu nome (ou cor), ou
- Recolheste um objeto incorreto, ou
- Disseste o nome, a cor ou as horas incorretamente, ou
- Recolheste um objeto e também disseste o seu nome (ou cor),

deverás dar uma das cartas que ganhaste como recompensa (se tens alguma) ao jogador que recolheu o objeto ou disse corretamente o nome, cor ou hora.

Se todos os jogadores cometeram erros, nenhum recebe a carta de recompensa. Esta carta é colocada de lado, bem como uma carta de cada jogador (se já ganharam alguma), formando um jackpot. O próximo jogador a conseguir uma carta como recompensa recebe também todas as cartas do jackpot.

## Final do jogo e pontuação

O jogo termina quando a pilha de cartas chega ao fim. O jogador com o maior número de cartas de recompensa é o vencedor.



### Créditos

Autor: Jacques Zeimet

Ilustrações: Gabriela Silveira

### Créditos da edição em português

Produção editorial: Xavi Garriga

Tradução: Pedro Venâncio

Maquetagem: Antonio Catalán

**DEVIR**

DEVIR LIVRARIA, LDA  
Pólo Industrial Brejos de Carreiros  
Armazém 4 – Escritório 2  
2950-554 Quinta do Anjo, Palmela,  
Portugal [www.devir.pt](http://www.devir.pt)

© 2013 Zoch GmbH  
Briener Str. 54a  
80333 München  
[www.zoch-verlag.com](http://www.zoch-verlag.com)