

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!



Apanha o rato cinzento!



Apanha o fantasma branco!



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



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.

Guidado! 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

Autor:
Jacques Zeimet
Ilustrações:
Gabriela Silveira

© Zoch Verlag 2015
www.zoch-verlag.com



Art.Nr.: 60 110 5085 003