

GANAR EL JUEGO BÁSICO

Después de que todas las fichas de buscadores de tesoro están afuera de la casa con las 8 joyas del tesoro, ¡los jugadores ganan!

PERDER EL JUEGO BÁSICO

Si los 6 marcadores embrujados están en el tablero antes de que los jugadores puedan escapar con todas las joyas del tesoro, ¡los jugadores pierden!

Además, si cada buscador de tesoro está en un cuarto diferente y a) el cuarto incluye un marcador embrujado y b) cada buscador de tesoro lleva una joya del tesoro, ya no se pueden mover y el juego se acaba.

EL JUEGO AVANZADO

PREPARACIÓN DEL JUEGO AVANZADO

Pon en la pila para tomar las cartas TOMA 2 + REVUELVE, TOMA 3 + REVUELVE y las cartas azules y verdes de PUERTAS CERRADAS. En el juego avanzado se usan todas las cartas.

Pon todas las joyas del tesoro con los números cara abajo y revuélvelas. Luego, ponlas en los cuartos sin ver los números.

JUEGO AVANZADO

CARTAS TOMA + REVUELVE



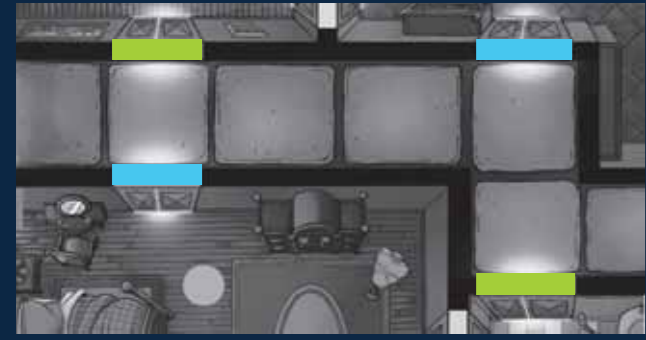
Carta Toma 2 + Revuelve

Carta Toma 3 + Revuelve

El juego se juega igual que el JUEGO BÁSICO con la misma meta en mente. Sin embargo, si te sale una carta TOMA 2 + REVUELVE o una carta TOMA 3 + REVUELVE, tienes que tomar las cartas adicionales, poner figuras de fantasma en el tablero, si es necesario, y luego, revolver la pila para tirar con la pila para tomar. (NOTA: SI AL TOMAR LAS 2 Ó 3 CARTAS ADICIONALES SALE OTRA CARTA 'REVUELVE', TOMA 2 O TOMA 3, IGNÓRALA Y PASA A LA SIGUIENTE CARTA.)

CARTAS DE PUERTAS CERRADAS

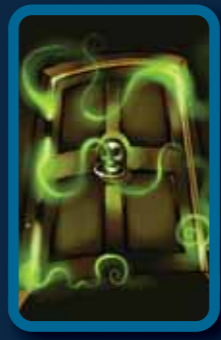
Si sale una carta azul o verde de PUERTAS CERRADAS, las puertas del color correspondiente quedan cerradas con llave. Los jugadores no pueden salir por una puerta que esté cerrada con llave. Sólo pueden estar cerradas con llave las puertas de 1 color a la vez. Pon la carta de PUERTAS CERRADAS al lado de la pila para tirar para recordarte del color de puertas cerradas con llave. Una puerta sólo se puede abrir si las puertas del otro color quedan cerradas con llave o si sale una carta REVUELVE.



Color de puerta



Carta azul de puertas cerradas



Carta verde de puertas cerradas

4

Junta joyas del tesoro

Cada joya del tesoro tiene un número en el reverso. En el juego avanzado, las joyas del tesoro tienen que ser sacadas en orden numérico.

Cuando entras en un cuarto con una joya del tesoro, la puedes voltear para ver el número. Puedes recoger joyas del tesoro en cualquier orden, pero sólo puedes sacar una joya de la casa si es la siguiente en orden numérico, empezando con 1.

GANAR EL JUEGO AVANZADO

Después de que todas las fichas de buscadores de tesoro están afuera de la casa con las 8 joyas del tesoro, ¡los jugadores ganan!

PERDER EL JUEGO AVANZADO

Si los 6 marcadores embrujados están en el tablero antes de que los jugadores puedan escapar con todas las joyas del tesoro, ¡los jugadores pierden!

Además, si cada buscador de tesoro está en un cuarto diferente y a) el cuarto incluye un marcador embrujado y b) cada buscador de tesoro lleva una joya del tesoro, ya no se pueden mover y el juego se acaba.

Las instrucciones incluidas sólo están en inglés. Visita

www.ghostfightintreasurehunters.com

para ver las instrucciones en español, francés y más.

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Mattel, Inc. 636 Girard Avenue, East Aurora, NY 14052, U.S.A. Consumer Services 1-800-524-9697. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miquel de Carantes Saavedra No. 183, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 11520, México, D.F. R.F.C. MMEX-920701-NG3. Tels.: 59-95-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463-59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida América Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago, Tel.: 1230-020-6213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel.: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Curugayti 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires, Tel.: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P.5, Bogotá, Tel.: 01800-710-2069. Mattel Perú, S.A., Av. Juan de Arona # 151, Centro Empresarial Juan de Arona, Torre C, Piso 7, Oficina 704, San Isidro, Lima 27, Perú. RUC: 20425853865. Reg. Importador: 02330-12-JUE-DIGESA. Tel.: 0800-54744. E-mail Latinoamérica: servicio.clientes@mattel.com. Mattel España, S.A., Arbau 200, 08036 Barcelona, España. servicio.spain@mattel.com. Tel.: 902203010. <http://www.servicio.mattel.com/es/>. Mattel Portugal Lda., Av. da República, nº 90/96, 2º andar Fracção 2, 1600-206 Lisboa, Tel. Número Verde: 800 10 10 71 -consumidor@mattel.com. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. service.mattel.com GhostFightinTreasureHunters.com



FBH20-ZZ72-G1
1101162831-SS4

GHOST FIGHTIN' TREASURE HUNTERS!

BRIAN YU



30' 2-4 8+

CONTENIDO

1 tablero	6 figuras embrujadas	1 carta Toma 2 + Revuelve
4 fichas de buscadores de tesoro	1 dado de movimientos (números)	1 carta Toma 3 + Revuelve
12 cartas fantasma	2 dados de lucha (símbolos)	2 cartas "Puertas cerradas" azules
1 carta revuelve	8 joyas del tesoro	2 cartas "Puertas cerradas" verdes
24 fichas de fantasma		

OBJETIVO

Los jugadores trabajan en equipo para salir de la casa con las 8 joyas del tesoro antes de que 6 de los cuartos queden embrujados. Pierdan o ganen, ¡siempre es en equipo!

EL JUEGO BÁSICO

PREPARACIÓN DEL JUEGO BÁSICO

Cada jugador toma una FICHA DE BUSCADOR DE TESORO. Pon las fichas enfrente (afuera) de la puerta principal.

ATENCIÓN: en un juego de 2 jugadores, cada jugador controla DOS FICHAS DE BUSCADORES DE TESORO a la vez.

Saca las cartas TOMA 2 + REVUELVE, TOMA 3 + REVUELVE y las dos cartas azules y verdes de PUERTAS CERRADAS (estas cartas no se usan en el juego básico).

Revuelve las CARTAS restantes y ponlas cara abajo en sus espacios en el tablero para formar una pila para Tomar.

Cada cuarto está marcado con una letra. Pon una FIGURA DE FANTASMA en los cuartos con las letras C, F, I y L.

Pon una JOYA DEL TESORO en cada cuarto con letra de fondo ROJO.

ATENCIÓN: los números en las JOYAS DEL TESORO no se usan en el juego básico; los puedes ignorar.
ATENCIÓN: no tapes las letras de los cuartos con figuras o JOYAS DEL TESORO.



1

JUEGO BÁSICO

Cuando sea su turno, cada jugador puede realizar las siguientes acciones en el orden indicado:

SECUENCIA DE TURNO

1. Tira el dado para mover
2. Voltea una carta de fantasma (si es necesario)
3. Mueve tu ficha
4. Joyas del tesoro
5. Lucha

1. Tirar el dado para mover

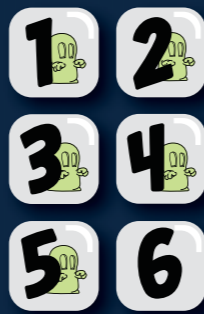
El turno de un jugador siempre empieza tirando el dado para mover (el dado numerado). El resultado muestra 2 cosas: si tiene que poner una nueva figura de fantasma en un cuarto (ver #2 abajo) y cuántas casillas puede mover su ficha de juego (ver #3 abajo).

2. Poner figuras de fantasma en el tablero

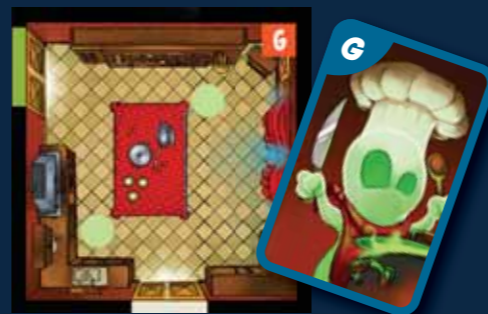
A - Si en el dado para mover sale un ícono de fantasma, el jugador deberá voltear la carta de arriba de fantasma de la pila para tomar y ponerla al lado del tablero para formar una pila para tirar.

B - Si la carta incluye una letra, el jugador deberá poner una figura de fantasma en el cuarto con la letra correspondiente.

C - Si la carta volteada dice "REVUELVE", el jugador no pone una nueva figura de fantasma en el tablero. Deberá juntar todas las cartas de las pilas para tomar y tirar, revolverlas y ponerlas al lado del tablero para formar una nueva pila para tomar.



A - Símbolo de fantasma



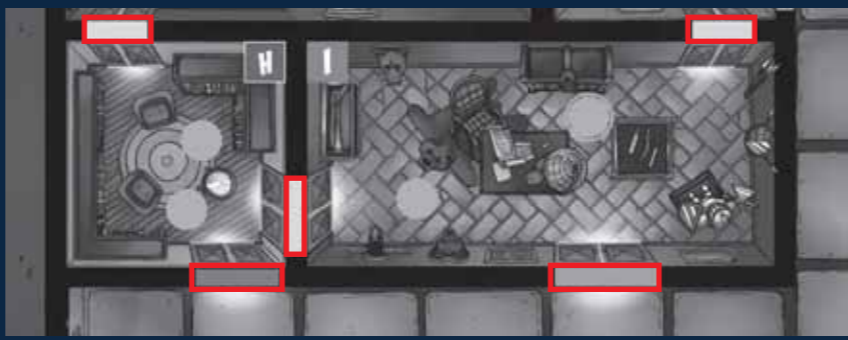
B - Letras iguales



C - Carta revuelve

3. Mover la ficha

Ahora, el jugador debe mover su ficha HASTA la cantidad mostrada en el dado. Por ejemplo, si te sale un 5 en el dado, pero sólo necesitas 3 casillas para llegar a tu lugar deseado, puedes mover tu ficha 3 casillas nada más. Si decides hacer esto, pierdes el número de casillas restantes. Sólo se puede entrar y salir de la casa por la puerta principal. Cada casilla en el pasillo es un espacio. Puedes pasar de un cuarto a otro; los cuartos cuentan como una casilla. Solo se puede entrar y salir de los cuartos por una puerta. No está permitido mover diagonalmente.



Puertas
Los cuartos cuentan como 1 casilla

Las FICHAS DE BUSCADORES DE TESORO NO pueden compartir casillas del pasillo, pero SÍ PUEDEN compartir cuartos.

Los jugadores pueden avanzar por el pasillo, saltando casillas ocupadas por otras FICHAS DE BUSCADORES DE TESORO, pero NO pueden caer en una casilla ocupada. Si a un jugador no le sale un número suficientemente alto para saltarse a otra ficha, tiene que detenerse en la primera casilla vacía atrás de la otra ficha.

2

Cuando sea su turno, un jugador puede optar por quedarse en la casilla en la que está (incluyendo afuera de la casa) y no mover su FICHA DE BUSCADOR DE TESORO, pero de todos modos tiene que tirar el DADO DE MOVIMIENTOS y tomar una carta, si es necesario.

Tu turno acaba después de juntar JOYAS DEL TESORO (ver #4), soltar JOYAS DEL TESORO (ver #5) o luchar contra fantasmas (ver #6).

4. Juntar joyas del tesoro

Si acabas tu turno en un cuarto con una joya del tesoro, la puedes recoger y meterla en la mochila de tu ficha de buscador del tesoro. Si hay un fantasma en el cuarto, tienes que luchar contra él (más detalles más adelante). Déjala ahí hasta que logres soltarla (ver #5). Sólo puedes cargar una joya del tesoro a la vez con tu ficha. Además, puedes luchar contra fantasmas y hechizos mientras cargas una joya.

5. Soltar joyas del tesoro

Si logras salir de la casa con una joya del tesoro, tu turno acaba y puedes soltar ahí la joya del tesoro. Ponla en una pila junto a la puerta.

6. Luchar contra fantasmas

Si acabas tu movida en un cuarto con una figura de fantasma, tienes que luchar contra él. Para luchar contra una figura de fantasma tienes que tirar 1 DADO DE LUCHA (el dado que sólo tiene



Ícono de fantasma

símbolos). Si te sale el ícono de fantasma, saca 1 figura de fantasma del cuarto. ATENCIÓN: si te sale un hechizo o una cara en blanco, no tienes que hacer nada y no eres castigado. Si hay por lo menos 1 jugador más en el cuarto contigo, el jugador al que le toque puede tirar 2 dados de lucha. Con cada ícono de fantasma del dado de lucha puedes sacar 1 figura de fantasma del cuarto. Si hay más de 2 jugadores en el cuarto, de todos modos sólo tiras 2 dados para luchar.

Todas las figuras de fantasma fuera de juego se regresan al monto de fantasmas y se pueden volver a usar durante el juego.

CUARTOS EMBRUJADOS

Mantente alerta de la cantidad de figuras de fantasma en el tablero. Si de repente hay demasiados fantasmas, los cuartos quedarán embrujados. Si 6 cuartos quedan embrujados simultáneamente, ¡pierdes el juego!

Embrujar un cuarto

Cuando 3 figuras de fantasma ocupan simultáneamente el mismo cuarto, ese cuarto queda EMBRUJADO. Quita las figuras de fantasma y sustitúyelas por un MARCADOR EMBRUJADO rojo.



Si una carta te indica poner una figura de fantasma en un cuarto que ya está embrujado, la nueva figura de fantasma se mueve en secuencia ascendente por los cuartos con letra (del cuarto con la A al de la B al de la C, etc.) hasta encontrar un espacio disponible (después de que un fantasma llega al cuarto con la L, vuelve a empezar con el de la A).

Si llevas una joya del tesoro mientras estás en un cuarto embrujado, NO puedes mover tu ficha del cuarto embrujado hasta que logres desembrujarlo.

Desembrujar un cuarto



Ícono embrujado

Un embrujo sólo se puede eliminar si 2 o más jugadores trabajan en equipo. Antes de tirar el dado de lucha, tiene que haber por lo menos 2 jugadores en el cuarto embrujado. El jugador en turno tira 2 dados de lucha. Si sale por lo menos 1 ÍCONO EMBRUJADO, puedes quitar el marcador embrujado del tablero.

Todas las figuras embrujadas que se quitan del tablero, se regresan al monto correspondiente y se pueden volver a usar durante el juego.

3