

## PERDER EL JUEGO BÁSICO

Si las seis figuras rojas de fantasmas encantados están en el tablero de juego antes de que los jugadores hayan tenido tiempo de escapar con las ocho joyas del tesoro, ¡han perdido todos los jugadores!

Los jugadores también han perdido el juego si: a) todos los cazatesoros están en habitaciones distintas, b) estas habitaciones contienen la figura de un fantasma encantado y c) cada cazatesoro tiene una joya del tesoro; en este caso no podrán moverse y el juego habrá terminado.

## JUEGO AVANZADO

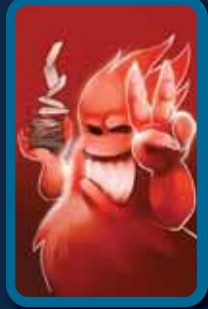
### PREPARACIÓN DEL JUEGO AVANZADO

Se añaden al montón para robar las cartas siguientes: "Roba 2 y baraja", "Roba 3 y baraja", dos cartas "Puertas azules bloqueadas" y dos cartas "Puertas verdes bloqueadas". En la versión avanzada del juego se usan todas las cartas.

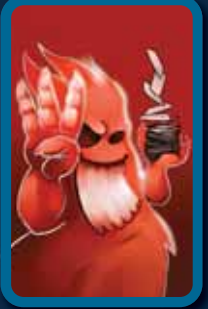
Se colocan sobre la mesa todas las joyas del tesoro con sus números hacia abajo y se mezclan. Luego, se reparten entre las habitaciones cuya letra tiene un fondo de color rojo, sin mirar el número del reverso de cada joya.

### MECÁNICA DEL JUEGO AVANZADO

#### ROBAR Y BARAJAR CARTAS



Carta "Roba 2 y baraja"

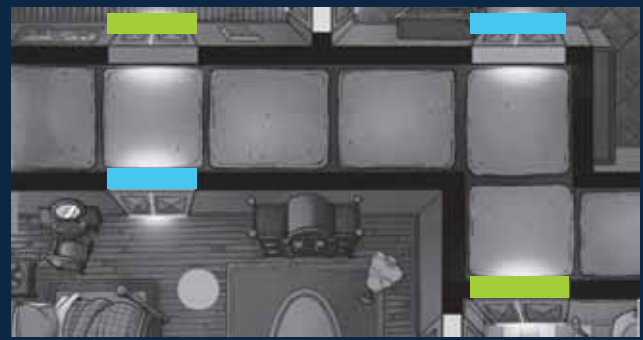


Carta "Roba 3 y baraja"

El juego sigue tal como se describe en la sección JUEGO BÁSICO, con los mismos objetivos; sin embargo, si un jugador roba una carta "Roba 2 y baraja" o una carta "Roba 3 y baraja", este debe robar el número adicional de cartas indicado, colocar los fantasmas señalados en el tablero de juego, y luego barajar las cartas de la pila de descarte con las cartas restantes del montón para robar (ATENCIÓN: SI AL ROBAR LAS DOS O TRES CARTAS ADICIONALES, EL JUGADOR OBTIENE OTRA CARTA "BARAJA", "ROBA 2" O "ROBA 3", ESTAS SE PUEDEN IGNORAR Y EL JUGADOR PASA A LA SIGUIENTE CARTA).

#### CARTAS "PUERTAS BLOQUEADAS"

Si el jugador roba una carta "Puertas bloqueadas" azul o verde, las puertas del color correspondiente quedan bloqueadas y los jugadores ya no pueden cruzarlas. Solo se pueden bloquear las puertas de un color a la vez. La carta "Puertas bloqueadas" se coloca junto a la pila de descarte para que los jugadores recuerden qué color está bloqueado. Una puerta solo se puede volver a abrir si las puertas del otro color se quedan bloqueadas o si aparece una carta "Baraja".



Color de las puertas



Carta "Puertas azules bloqueadas"



Carta "Puertas verdes bloqueadas"

4

## Recoger joyas del tesoro

Todas las joyas del tesoro tienen un número en su lado reverso. En la versión avanzada del juego, las joyas del tesoro se deben recuperar por orden numérico.

Cuando un jugador entra en una habitación que contiene una joya del tesoro, la puede girar para ver su número. Los jugadores pueden coger joyas del tesoro en cualquier orden, pero solo las pueden sacar de la casa por orden numérico, comenzando por el 1.

### GANAR EL JUEGO AVANZADO

Cuando los cazatesoros logran salir de la casa con las ocho joyas del tesoro, ¡han ganado todos los jugadores!

### PERDER EL JUEGO AVANZADO

Si las seis figuras rojas de fantasmas encantados están en el tablero de juego antes de que los jugadores hayan tenido tiempo de escapar con las ocho joyas del tesoro, ¡han perdido todos los jugadores!

Los jugadores también han perdido el juego si: a) todos los cazatesoros están en habitaciones distintas, b) estas habitaciones contienen la figura de un fantasma encantado y c) cada cazatesoro tiene una joya del tesoro; en este caso no podrán moverse y el juego habrá terminado.

Incluye instrucciones en inglés, ir a  
**www.GhostFightinTreasureHunters.com**  
para consultar las instrucciones en español, francés y más idiomas.

©2016 Mattel. All Rights Reserved. Mattel Europa B.V., Gondel 1, 1186 MJ Amstelveen, Nederland. Mattel España, S.A., Aribau 200, 08036 Barcelona, c.servicio.spain@mattel.com Tel: 902203010 http://www.service.mattel.com/es. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Miguel de Cervantes Saavedra No. 193, Pisos 10 y 11, Col. Granada, Delegación Miguel Hidalgo, C.P. 1520, México, D.F., R.F.C. MME-920701-NB3. Tel: 59-05-51-00 Ext. 2006 o 01-800-463-800. Mattel Chile, S.A., Avenida Américo Vespucio 501 B, Quilicura, Santiago, Tel: 120-000-9213. Servicio al consumidor Venezuela: Tel: 0-800-100-9123. Mattel Argentina, S.A., Curupaityl 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Tel: 0800-666-3373. Mattel Colombia, S.A., Calle 123#7-07 P5, 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: 204253533665. Reg. Importador: 02350-12-JUE-DIGESA. Tel: 0800-34744. E-mail: Latinamerica.servicio.clientes@mattel.com.

service.mattel.com  
ghostFightinTreasureHunters.com



FBH20-ZZ71-G1  
1101162831-SS3

# GHOST FIGHTIN' TREASURE HUNTERS!

BRIAN YU



## CONTENIDO

1 tablero de juego	6 figuras de fantasmas encantados (rojas)	1 carta "Roba 3 y baraja"
4 cazatesoros	1 dado de movimiento (con números)	2 cartas "Puertas azules bloqueadas"
12 cartas de fantasmas	2 dados de lucha (con símbolos)	2 cartas "Puertas verdes bloqueadas"
1 carta "Baraja"	8 joyas del tesoro	
24 figuras de fantasmas	1 carta "Roba 2 y baraja"	

## OBJETIVO DEL JUEGO

Los jugadores trabajan en equipo para escapar de la casa con las ocho joyas del tesoro antes de que seis de las habitaciones se conviertan en habitaciones encantadas. En este fantasmagórico juego, ¡o todos ganan o todos pierden!

## JUEGO BÁSICO

### PREPARACIÓN DEL JUEGO BÁSICO

Cada jugador elige un cazatesoro y lo coloca frente a la puerta principal.

**ATENCIÓN:** en las partidas de dos jugadores, cada jugador gestiona DOS CAZATESOROS al mismo tiempo.

Se retiran las cartas siguientes: "Roba 2 y baraja", "Roba 3 y baraja", dos cartas "Puertas azules bloqueadas" y dos cartas "Puertas verdes bloqueadas" (estas cartas no se usan en la versión básica del juego).

Se barajan las cartas restantes y se colocan boca abajo en su recuadro del tablero de juego, formando el montón para robar.

Todas las habitaciones están marcadas con una letra. Se coloca una figura de fantasma en las habitaciones C, F, I y L.

A continuación, se coloca una joya del tesoro en las habitaciones cuya letra tiene un fondo de color rojo.

**ATENCIÓN:** Los números de las joyas del tesoro no se usan en la versión básica del juego, así que se pueden ignorar.  
**ATENCIÓN:** No cubrir las letras de las habitaciones con figuras ni joyas del tesoro.



- Los cazatesoros comienzan aquí.
- Las cartas se colocan aquí.
- Letra de la habitación.
- Las joyas del tesoro van en estas habitaciones.
- Los fantasmas comienzan en estas habitaciones.

Montón para robar

Pila de descarte

## MECÁNICA DEL JUEGO BÁSICO

En su turno, cada jugador puede llevar a cabo las acciones siguientes, pero debe hacerlo en el orden indicado:

### SECUENCIA DE JUEGO

1. Tirar el dado de movimiento.
2. Girar una carta de fantasma (si es necesario).
3. Mover
4. Joyas del tesoro
5. Luchar

#### 1. Tirar el dado de movimiento

El turno de cada jugador siempre comienza tirando el dado de movimiento (el dado con números). El resultado obtenido indica dos cosas: si hay que colocar una figura de fantasma nueva en una habitación (ver apartado 2) y cuántas casillas puede avanzar el cazatesoro del jugador (ver apartado 3)

#### 2. Colocación de las figuras de fantasmas en el tablero de juego

A – Si en el dado de movimiento aparece el dibujo de un fantasma, el jugador debe girar la primera carta de fantasma del montón para robar y colocarla junto al tablero de juego, formando la pila de descarte.

B – Si en la carta hay una letra, el jugador debe colocar una figura de fantasma en la habitación con dicha letra.

C – Si en la carta girada pone "Baraja", el jugador no tiene que colocar ninguna figura de fantasma nueva en el tablero de juego. En este caso, tiene que coger todas las cartas —las del montón para robar y las de la pila de descarte—, barajarlas y colocarlas boca abajo en el tablero de juego, formando un nuevo montón para robar.



A - Dibujos de fantasmas



B - Empareja las letras



C - carta "Baraja"

#### 3. Movimientos de los cazatesoros

Luego, el jugador puede mover su cazatesoro HASTA el número de casillas indicado en el dado. Por ejemplo, es posible que le salga un cinco, pero que solo le falten tres casillas para llegar donde quiere. En el caso de preferir detenerse antes del número de casillas indicado en el dado, se pierden los movimientos restantes. Solo se puede entrar y salir de la casa por la puerta principal. Cada cuadrado de los pasillos es una casilla. Los jugadores también pueden moverse de habitación en habitación, en cuyo caso cada habitación cuenta como una casilla. Solo se puede entrar y salir de las habitaciones por una puerta. Los movimientos en diagonal no están permitidos. Es posible que a un jugador le salga un cinco, pero que prefiera avanzar solo tres casillas.



■ Puertas  
Las habitaciones cuentan como una casilla.

Los cazatesoros no pueden compartir una misma casilla de los pasillos, pero sí pueden compartir una misma habitación.

En los pasillos, los jugadores pueden pasar por casillas ocupadas por otros cazatesoros, pero no pueden quedarse en una que ya esté ocupada. Si al tirar el dado, un jugador no puede realizar suficientes movimientos como para avanzar a otro cazatesoro, deberá detenerse en la primera casilla vacía detrás del otro cazatesoro.

En su turno, un jugador puede elegir quedarse en la casilla que ya está ocupando (incluso fuera de la casa) y no mover su cazatesoro, pero igualmente deberá tirar el dado de movimiento y robar una carta de fantasma, si lo indica el dado.

Para finalizar su turno, un jugador puede recoger joyas del tesoro (ver apartado 4), dejar joyas del tesoro (ver apartado 5) o luchar contra fantasmas (ver apartado 6).

#### 4. Recoger joyas del tesoro

Si un jugador finaliza su movimiento en una habitación con una joya del tesoro, puede recogerla y colocarla en la mochila de su cazatesoro. Si en la habitación hay un fantasma, también tiene que luchar contra él (ver apartado 6). El jugador debe guardarse la joya del tesoro en la mochila hasta que logre dejarla fuera de la casa (ver apartado 5). Los cazatesoros no pueden cargar más de una joya a la vez. En cambio, sí que pueden luchar contra fantasmas y fantasmas encantados cargando una joya en la mochila.

#### 5. Dejar joyas del tesoro

Si un jugador logra salir de la casa con una joya del tesoro, su turno finaliza dejando la joya en una pila junto a la puerta principal.

#### 6. Luchar contra fantasmas

Si un jugador finaliza su movimiento en una habitación con una figura de fantasma, tiene que luchar contra él. Para luchar contra una figura de fantasma, el jugador tira un dado de lucha (un dado que solo tiene símbolos). Si le sale el dibujo de un fantasma, se retira una figura de fantasma de la habitación. **ATENCIÓN:** Si le sale un fantasma encantado (rojo) o un dado en blanco, no ocurre nada y no se aplica ninguna penalización. Si en la misma habitación hay como mínimo otro cazatesoro, el jugador que esté jugando tira dos dados de lucha. Por cada dibujo de un fantasma que aparezca en los dados de lucha, se retira una figura de fantasma de la habitación. Asimismo, si en la habitación hay más de dos cazatesoros, el jugador no puede tirar más de dos dados de lucha.

Todas las figuras de fantasmas retiradas del tablero de juego se devuelven a la caja y se pueden volver a usar durante la partida.

### HABITACIONES ENCANTADAS

Los jugadores deben prestar atención al número de figuras de fantasmas que hay en el tablero de juego. Si comienzan a aparecer demasiados fantasmas, ¡las habitaciones se convertirán en habitaciones encantadas! Si seis de las habitaciones de la casa están encantadas, ¡los jugadores han perdido el juego!

#### Habitación encantada

Cuando en una misma habitación hay tres figuras de fantasmas, esta se convierte en una habitación encantada. En este caso, hay que retirar las tres figuras de fantasmas y sustituirlas por la figura roja de un fantasma encantado.



Si un jugador gira una carta de fantasma de una habitación que ya está encantada, la nueva figura de fantasma se desplazará por las distintas habitaciones por orden alfabético (de la A, a la B, a la C, etc.) hasta encontrar una habitación que no esté encantada (desde la habitación L, el fantasma vuelve a la habitación A, B, C, etc.).

Si un jugador con una joya del tesoro está en una habitación encantada, no podrá salir de la habitación hasta que consiga "desencantarla".

#### "Desencantar" una habitación

Un fantasma encantado solo se puede derrotar si dos o más jugadores trabajan en equipo. Antes de tirar los dados de lucha, tiene que haber como mínimo dos cazatesoros en una habitación con un fantasma encantado. Si se cumple esta condición, el jugador que esté jugando tira dos dados de lucha: si sale como mínimo un dibujo del fantasma encantado (rojo), se retira la figura del fantasma encantado del tablero de juego.

Todas las figuras de fantasmas encantados retiradas del tablero de juego se devuelven a la caja y se pueden volver a usar durante la partida.

### GANAR EL JUEGO BÁSICO

Cuando los cazatesoros logran salir de la casa con las ocho joyas del tesoro, ¡han ganado todos los jugadores!

1

2

3