

ROGELIO EL FANTASMA

COMPONENTES

8 cartas de posición (*matriz*).

4 ubicaciones horizontal: *biblioteca, salón del trono, mazmorra, almenas del castillo*.

4 objetos vertical: *candelabro, bola de fantasma, lechuza, vidriera*.



16 cartas de reloj (*por una cara nivel 1 y por otra cara nivel 2*).



12 cartas de Respuesta (*biblioteca arriba, salón para abajo*).



6 cartas de puntuación (*3 con track y 3 para tapar el track*).



30 cartas de retos (*16 de nivel 1 y 14 de nivel 2*).



OBJETIVO

Rogelio es un fantasmita muy ordenado y aplicado. Tiene muy organizada su apretada agenda. Es el momento de ayudar a Rogelio a que sea puntual en todas sus actividades. ¿Serás capaz?

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Primero debemos elegir el nivel de juego con el que vamos a jugar (Nivel 1 y nivel 2), lo barajamos y desplegamos todas las cartas de ese nivel en una matriz de 4x4. Posteriormente pondremos las 4 cartas de lugares (biblioteca, salón del trono, mazmorra y almenas del castillo) en el eje horizontal encima de la línea superior de relojes y las 4 cartas de objetos (candelabro, bola del fantasma, lechuza y vidriera) en el eje vertical a la izquierda de los relojes.



Por último cada jugador tendrá un pack de 4 cartas de respuesta y sus 2 cartas de puntuación.

TURNO DE JUEGO

Se barajan las cartas de actividades de Rogelio y se colocan en un mazo boca abajo a un lado de la matriz.

Cada turno será un jugador el que muestre la primera carta de actividad de Rogelio, boca arriba y a la vista de todos/as.

Los jugadores colocarán boca abajo las cartas de respuesta correspondientes a la matriz vertical y horizontal (en la posición que consideren oportuna) que se corresponde con la hora solicitada en la actividad de Rogelio.

Cuando todos/as hayan colocado las cartas, las voltearán. Si aciertan, avanzarán una casilla en el track de puntuación.

Hoy a las 14:30h Rogelio ha jugado con su patito de goma en la bañera.



El primer jugador/a que consiga llegar a 8 aciertos, ganará la partida. Si son varios los jugadores/as que lo consiguen, compartirán la victoria.

¡MÁS MODOS DE JUEGO!

Nivel 2

El nivel 2 de juego establece secuencias de horas más complicadas, y es más recomendable a partir de 9-10 años. Tan solo debemos colocar la matriz con las cartas del nivel 2 y... ¡a jugar!

¡Ojo! Rogelio es un fantasma muy bromista. A veces no encontrarás ningún reloj que se corresponda con el reto. En ese caso, el primer jugador/a que grite: ¡ROGELIO! y se compruebe que realmente no se corresponde con ningún reloj, ganará un punto (solo el/la que primero lo diga). Si algún/a jugador/a lo grita y se comprueba que sí está el reloj, perderá un punto. ¡Estad atentos/as!

El fantasmita más rápido

En este modo de juego no necesitaremos las cartas de track de puntuación.

Siempre que un jugador voltee una carta de actividad/reto de Rogelio, el objetivo será colocar las cartas de lugar y objeto en el orden correcto lo más rápido posible y colocar la mano encima del reto. Si es correcto, ese jugador habrá ganado la ronda y conseguirá la carta de reto como puntuación. El primer jugador que consiga 5 retos, ganará la partida. Trabajamos la velocidad de procesamiento, la atención y el control de impulsividad, además de las horas.

CRÉDITOS

EAN: 8437018229864

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y diseño: Lorena Gestido

Desarrollo: Juan Carlos Ruiz

Producido por: ATOMO GAMES SL

2

