



¡Oh no! Los fantasmas se han vuelto a escapar. La misma historia cada Halloween... y Navidad; y Pascua, Janucá, lunes, día del orgullo friki... cualquier día es una buena excusa para salir a hacer travesuras, o eso piensan los fantasmas del cementerio de Spanta.

Desde luego, custodiar estas tumbas no es tarea sencilla. Cada noche capturar fantasmas y colocarlos de nuevo en su sitio correcto es realmente agotador... Si lo llego a saber, nunca hubiera aceptado este empleo... ¡Y encima se pintan de colores!... Con lo a gusto que estaba en el "Burger Princess".

CONTENIDO

- a) 16 Dados (4 de cada color)
- b) 1 Carta de Jugador Inicial
- c) 8 Cartas de Objetivo
- d) 72 Cartas de Fantasma



OBJETIVO DE SPANTA

Como buen custodio, tu objetivo será capturar fantasmas y devolverlos a su lugar correspondiente, pero no todos valen. Tendrás que hacer caso a tu *Carta de Objetivo* ya que ella te indicará qué formas y colores de fantasma te darán puntos al final de la partida. Consigue la mayor cantidad de puntos y conviértete en el mejor custodio.

FANTASMAS

Como cada noche, el cementerio de Spanta se llena de pequeños fantasmas que quieren hacer sus travesuras. Debemos capturarlos y, para ello, tendremos la inestimable ayuda de poderosos artefactos capaces de cualquier cosa, ¡los dados!

Cada uno de estos fantasmas será de una forma y color determinado. Hay 4 formas y 4 colores diferentes. Para llevarlos a tu mano tendrás que usar 2 dados que cumplan la condición que aparece en la carta del fantasma. Para colocar un fantasma delante de ti y que te puntúe al final de la partida, tendrás que tener 2 fantasmas en tu mano que sean o del mismo color o de la misma forma, y descartar uno de ellos para colocar el otro en tu zona de juego.



Mismo color



Misma forma

FANTASMA COMODÍN

Hay un fantasma muy especial, "el comodín". Este comodín te será muy útil en la fase de colocación (ver en página 6) ya que te permitirá bajar a tu zona de juego cualquier fantasma.

Este fantasma también aparece en tu *Carta de Objetivo*. Según su apariencia tendrá uno de estos 2 significados:



Cualquier forma y cualquier color



Cualquier forma pero solo el color indicado (verde)

OJO. El comodín nunca podrá estar en tu zona de juego, siempre será descartado para que otro fantasma sea colocado.

CARTAS DE OBJETIVO

Los fantasmas se han vuelto a escapar y como cada noche recibes la orden de captura. Atrapa a esos fantasmas y llévalos a su lugar correspondiente.

Las *Cartas de Objetivo* indican qué fantasmas te puntuarán al final de la partida.

Estas cartas se dividen en 2 partes. Formación y Bonus

- **Formación:** Indica el orden de colocación de los fantasmas frente a ti para puntuar. Por cada secuencia completa conseguirás **4 puntos**. Puedes repetir la secuencia tantas veces como quieras.
- **Bonus:** Cada fantasma que tengas en tu zona de juego al final de la partida que cumpla estas condiciones dará **1 punto extra** por cada una de ellas.

El color blanco en los fantasmas actúa como comodín de color, debes fijarte en la forma.

Para cumplir la formación necesitaremos, por orden, de izquierda a derecha:

1 fantasma de esa forma y cualquier color,
1 fantasma amarillo de cualquier forma y 1 fantasma de esa forma pero de cualquier color.

Para cumplir el Bonus necesitamos:

- Fantasmas de esa forma y cualquier color.
- Fantasmas de color verde y cualquier forma.



Formación

Bonus

Consejo. Para conseguir la mayor cantidad de puntos, intenta que la forma y el color de los bonus se repita la mayor cantidad de veces.



Bonus de forma:
Los fantasmas con esta forma te dan 1 punto extra.

Bonus de color:
Los fantasmas con este color te dan 1 punto extra.



Cartas de Casper (en mesa)



EJEMPLO: Al final de la partida, Casper ha conseguido completar 1 vez la formación obteniendo 4 puntos, además, se lleva 3 puntos por bonus de forma y 2 puntos por bonus de color. En total Casper ha conseguido 9 puntos.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador elige un color y coge sus dados.
2. Reparte a cada jugador una *Carta de Objetivo* al azar. Esta carta será secreta para el resto de jugadores y podrás consultarla tantas veces como quieras durante la partida.
3. Prepara el mazo de fantasmas siguiendo las indicaciones de la tabla:

JUGADORES	FANTASMAS	COMODINES
A 2 jugadores	Retira los fantasmas con icono  y 	Utiliza todos los comodines
A 3 jugadores	Retira los fantasmas con icono 	Retira los comodines con icono 
A 4 jugadores	Utiliza todos los fantasmas	Retira todos los comodines

4. Baraja el mazo de fantasmas y colócalo en la mesa, boca abajo, al alcance de todos los jugadores.
5. Voltea del mazo 2 *Cartas de Fantasma* por cada jugador y colócalas en el centro de la mesa formando 2 filas. A esta zona la llamaremos "el cementerio".
6. El primer jugador será aquel que haya visto un fantasma más recientemente. En una película, serie o videojuego también vale. ¡Ah! y si conoces a alguien muy flipado también será considerado un fantasma. El primer jugador cogerá la *Carta de Jugador Inicial*.

RONDA DE JUEGO

Una partida de Spanta consta de varias rondas. Cada ronda, a su vez, se divide en las fases: Lanzamiento, captura, colocación y limpieza. Explicadas a continuación:

1.Lanzamiento

Primero, todos los jugadores a la vez lanzan todos sus dados. A continuación, pueden plantarse o repetir la tirada de tantos dados como quieran 2 veces más. En total, podrán realizar hasta 3 tiradas.

Las tiradas son secretas (puedes ocultar la tirada con una de tus manos). Cuando todos hayan realizado las 3 tiradas o se hayan plantado, todos los jugadores revelan sus dados.



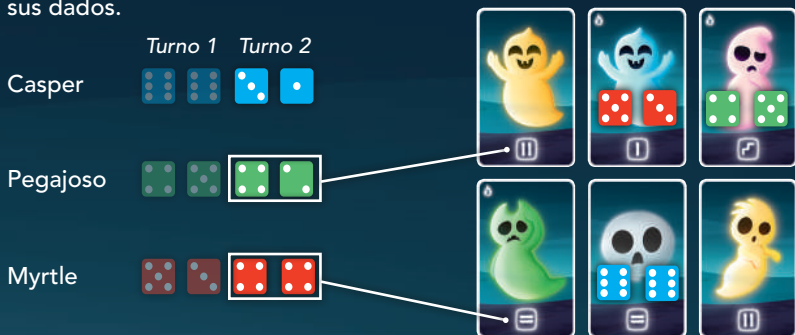
EJEMPLO. Casper lanza sus 4 dados y saca 3,4,5 y 6. Se guarda el 4 y el 6 y vuelve a lanzar el 3 y el 5, sacando un 2 y de nuevo un 6. Decide volver a tirar el 4 que guardó anteriormente y esta vez saca un 3. Aunque el 3 no le sirve para nada, no puede volver a lanzar los dados.

2.Captura

El jugador inicial coge 2 de sus dados y los coloca sobre un fantasma del cementerio con las siguientes condiciones:

- Los dos dados deben cumplir el requisito que indica el icono de la carta (*Ver iconos de los fantasmas en la página 8*).
- No pueden colocarse dados en una carta que ya tenga dados sobre ella.

Una vez colocados, pasa el turno al jugador de su izquierda. Se continúa jugando hasta que todos los jugadores han colocado todos sus dados o no puedan cumplir los requisitos de ninguna carta. Cuando esto pase, los jugadores llevan los fantasmas que han capturado a su mano y recuperan sus dados.



EJEMPLO. Casper coloca 2 dados iguales sobre el fantasma comodín, luego, Pegajoso coloca 2 dados que forman una escalera sobre el fantasma rosa. Ahora le toca el turno a Myrtle que se da cuenta que Casper solo podría colocar 2 dados impares, así que ella se adelanta y coloca sus dados impares sobre el fantasma azul. Durante el segundo turno, Casper no puede colocar sus últimos dados. Pegajoso coloca sus dos dados pares y por último Myrtle coloca sus 2 dados iguales.

3.Colocación (Opcional)

En esta fase, los jugadores podrán buscar en su mano dos fantasmas con el mismo color o dos fantasmas con la misma forma, uno de los fantasmas se descartará para bajar el otro a su zona de juego. Estos serán los fantasmas que puntúen al final de la partida.

Se puede descartar un fantasma comodín para colocar cualquier fantasma. Los fantasmas siempre se colocarán a la izquierda o a la derecha de los fantasmas que ya hubiera colocados previamente, nunca entre dos fantasmas.

Esta acción podrán repetirla todas las veces que quieran. Al final de esta fase, el número máximo de cartas en mano será de 5.

OJO. El fantasma comodín solo sirve para ser descartado y que otro fantasma sea colocado. Nunca podrá haber un comodín en la zona de juego de un jugador.

EJEMPLO. Myrtle cuenta con 5 cartas en la mano, tiene la posibilidad de bajar 2 cartas a su zona de juego. Myrtle decide descartar el comodín y coloca el fantasma amarillo a la izquierda del fantasma verde. A continuación, decide descartar un fantasma azul para colocar otro fantasma azul a la derecha del fantasma rosa.

4.Limpieza

Se descartan todas las cartas que queden en el cementerio y se sacan del mazo 2 cartas por jugador, colocándolas boca arriba en el centro de la mesa formando 2 filas.

El jugador inicial de la ronda anterior pasa la *Carta de Jugador Inicial* al jugador de su izquierda y da comienzo una nueva ronda.



FIN DE LA PARTIDA

Cuando al finalizar una ronda, en la fase de limpieza, no queden fantasmas para reponer el cementerio, la partida habrá llegado a su fin.

Los jugadores revelan su *Carta de Objetivo* y cuentan los puntos.

- Cada formación de 3 fantasmas correcta sumará 4 puntos.
- Cada fantasma del color del bonus sumará 1 punto.
- Cada fantasma de la forma del bonus sumará 1 punto.

Gana la partida el jugador que tenga más puntos, si hay empate, gana quien tenga más fantasmas en su zona de juego, y si persiste el empate, gana quien tenga más fantasmas en la mano.



ICONOS DE LOS FANTASMAS



Escalera: Coloca 2 dados con valores consecutivos. (Ej: 3 y 4).



Igual: Coloca 2 dados con el mismo valor. (Ej: 2 y 2).



Impar: Coloca 2 dados de valor impar. (Ej: 3 y 5).



Par: Coloca 2 dados de valor par. (Ej: 2 y 6).



4 o más: Coloca 2 dados con valor igual o superior a 4. (Ej: 4 y 5).



3 o menos: Coloca 2 dados con valor igual o inferior a 3. (Ej: 2 y 1).

REGLAS DE VARIANTE

En esta variante, los jugadores no tendrán que preocuparse por el orden en el que colocan a sus fantasmas en su zona de juego. No existen puntos por formación. Los jugadores deben intentar capturar el mayor número posible de fantasmas que cumplan alguna de las condiciones de su *Carta de Objetivo Especial*.

En cada *Carta de Objetivo Especial* habrá una **forma y un color que darán 2 puntos y otra forma y color que darán 1 punto**. Estos objetivos funcionan como los bonus, puedes hacer las combinaciones que quieras para obtener la máxima puntuación, algunos fantasmas te darán solo un punto, otros 2 puntos, otros 3 puntos y algunos fantasmas llegarán a darte hasta 4 puntos. ¡Combina las formas y colores lo mejor posible!



CRÉDITOS

Autores: Javier Martínez y Lorena Gestido

Ilustración y diseño gráfico: Lorena Gestido (Sulker Studio)

Edición: Cacahuete Games