

LA NOCHE DE HALLOWEEN: UN JUEGO DE Simón Blasco Perales

Idea del juego:

Durante la noche de Halloween en muchos países es costumbre que los niños se disfrazen de monstruos y vayan casa por casa pidiendo caramelos. Cuando los dueños de las casas abren su puerta a los niños estos siempre les hacen la misma pregunta: ¿truco o trato?

Cada jugador adopta el rol del dueño de varias casas en un barrio la noche de Halloween. A su vez, cada jugador en su turno adopta el papel de un niño e irá por las casas llamando y preguntando: ¿truco o trato?

FICHA TÉCNICA:

Juego de mesa familiar para 4 o 5 jugadores.

Duración de una hora aproximadamente.

Para mayores de ocho años.

FINALIDAD DEL JUEGO:

Haber conseguido el mayor número de puntos al final del juego.

La partida se desarrolla en 8 rondas. Un turno completo de todos los jugadores es una ronda. Cuando juega el último jugador su turno en la octava ronda, se termina el juego.

Gana el jugador que sume más puntos.

COMPONENTES DEL JUEGO:

Un tablero que representa las calles del barrio.

Ocho fichas de niños disfrazados de monstruos con sus respectivas peanas.

Un dado de ocho caras.

Cien fichas (contadores), cada ficha representa un caramelo.

Diecisiete cartas de acción.

Ocho cartas representando a los niños, una por cada niño del juego.

Dieciocho cartas de “Trato”.



Tablero de juego

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se coloca el tablero en el centro de la mesa.

Para cinco jugadores se reparte a cada jugador quince caramelos.

Para cuatro jugadores se reparte a cada jugador dieciocho caramelos.

El resto de caramelos se dejan en un fondo común.

A lo largo de la partida los caramelos deben ser secretos y solamente el jugador debe saber de cuantos dispone, por lo que es recomendable mantener las fichas en secreto.

Se reparte una carta de niño a cada jugador. Esta carta debe ser secreta y solo debe verla el jugador. Las cartas de niño que sobren se dejan aparte sin mirar (no se usarán para el juego).

Se colocan las ocho fichas de niños sobre sus peanas en sus casillas de salida:

Montse: en la casilla que tiene un gato negro.

Simoncito: en la casilla que tiene un murciélago

Jorgito: en la casilla que tiene un fantasma con una bolsa en la mano (debajo de la casilla del gato).

David: en la casilla que tiene un fantasma volando (encima de la casilla del murciélago).

Rosa: en la casilla que tiene dos rostros.

Miguelín: en la casilla que tiene un fantasma saludando.

Lucía: en la casilla que tiene una calabaza.

Eduardito: en la casilla que tiene la otra calabaza.

Lucía y Eduardito son los únicos niños que pueden tener dos casillas de salida diferentes al inicio del juego, pero sus casillas iniciales serán las mismas durante toda la partida.

Se barajan las cartas de acción y se colocan a un lado del tablero formando un mazo.

Se barajan las cartas de “trato” y se colocan a un lado del tablero formando un mazo.

Cada jugador elige un color de los que forman las casillas del tablero (rojo, verde, amarillo, naranja y azul). Las casas que estén sobre este color les pertenecen. Para cuatro jugadores no se usa uno de los colores, pasando a ser un color neutral (gris, como el resto de las casillas neutras del tablero).

MECÁNICA DEL JUEGO:

Comienza el jugador más joven y el turno continúa en el orden de las agujas del reloj.

El jugador que comienza coge la carta de turno. En los siguientes turnos, esta carta irá pasando al jugador que comience la vuelta.

El jugador escoge una ficha de niño para moverlo y lanza el dado de ocho caras. Siempre es obligatorio mover a un niño. El jugador mueve el niño tantas casillas como le indique el dado. Esto se puede hacer en cualquier dirección.

Solamente se puede mover un niño una vez por turno. No se puede mover al mismo niño dos veces en el mismo turno. Cuando un niño ha sido movido, no puede volver a moverse hasta que no cambie la carta de turno al siguiente jugador por la izquierda del jugador que tenía el turno.

Cuando un niño cae en la casilla de color de un jugador, está obligado a llamar a la puerta de la casa y preguntar al dueño: ¿truco o trato?

El dueño de la casa será el jugador que tenga asignado el color de la casilla sobre la que está el niño. Un niño nunca puede caer en una casilla del color del jugador que lo está moviendo (si esto llega a ocurrir y no hay otra posibilidad de movimiento, ni se puede mover otro niño, el jugador volverá a lanzar el dado, tantas veces como sea necesario para poder moverse).

Cuando el niño cae sobre la casilla, el jugador que lo ha movido le lanza la pregunta ¿truco o trato? al jugador al que corresponde la casilla donde está el niño.



HABILIDADES DE LOS NIÑOS:

Cada niño tiene una habilidad innata durante el juego. Cada vez que movamos a ese niño nos beneficiaremos de su habilidad, pero recuerda que no se puede mover al mismo niño dos veces en un turno.

Habilidades de los niños:

Montse – puede mover el doble del resultado de su tirada. Si el resultado del dado es 4, montse puede mover 8 si lo desea. Si no lo desea, mueve solamente cuatro casillas.

Simoncito – si cae en una casilla de robar carta de acción, puede robar dos en vez de una.

Miguelín – si cae en una casilla de robar carta de acción, puede coger dos cartas y quedarse con una de ellas. La otra la deja en el fondo del mazo.

David – se mueve la mitad de lo que saque con el dado. Este movimiento es obligatorio y David no puede elegir mover más. El resultado se redondea hacia arriba.

Rosa – si cae en su casilla de salida (las dos caras) puede robar una carta de acción.

Jorgito – cuando caiga en una casilla neutra, puede elegir caer en la casilla de color más cercana, si hay dos o más, puede elegir la que quiera.

Eduardito – si cae en su casilla de salida puede coger dos cartas de acción (una de las calabazas). Las mira y devuelve una de ellas al fondo del mazo. La otra se la queda.

Lucía – puede volver a lanzar el dado si lo desea de nuevo para moverse. Si lo hace deberá moverse el resultado de la segunda tirada.

LAS PREGUNTAS: ¿TRUCO O TRATO?:

El jugador preguntado debe elegir entre “truco” o “trato”.

TRUCO:

Si el jugador elige truco, el niño (de ahora en adelante llamaremos así al jugador que mueve la ficha del niño) lanza el dado de ocho caras sin que el dueño de la casa (llamaremos así al jugador al que corresponde la casilla donde ha caído el niño) pueda ver el resultado de la tirada. El niño debe decir en voz alta “truco” y a continuación lanzar el dado. Dirá en voz alta el resultado de la tirada, pero no está obligado a decir la verdad (los niños son a veces mentirosos).

Tras esto, el dueño de la casa tiene tres opciones:

- a. creer al niño
- b. dudar del niño y preguntar a otro jugador para saber si dice la verdad o miente
- c. no creer al niño (sin preguntar a un tercer jugador)

CREER AL NIÑO (a):

Si el jugador cree que el resultado de la tirada coincide con lo que el niño le ha dicho, simplemente le paga tantos caramelos como le corresponda según la siguiente tabla (tabla de caramelos):

Resultado de la tirada	número de caramelos
1	0
2	1
3	1
4	2
5	2
6	3
7	4
8	5

NO CREER (b) O DUDAR DEL NIÑO (c):

b – si el jugador duda si creer al niño o no, puede pactar con un tercer jugador para que mire el resultado real del dado y de esta forma le confirme si es cierto lo que dice el niño.

El jugador elegido puede solicitar (si lo desea) al dueño de la casa un pago: bien parte de los caramelos que están en juego (pero nunca más de dos), bien una carta de acción (si tiene). En caso de que solamente haya en juego uno o dos caramelos, el tercer jugador está obligado a pedir a cambio de su ayuda una carta de acción (no caramelos).

El jugador elegido no está obligado a decir la verdad, pero si miente al dueño de la casa, no recibe el pago acordado y además deberá pagar un caramelo al fondo común.

Cuando el tercer jugador compruebe la tirada y diga en voz alta si era cierta o no, el dueño de la casa deberá decidir si el niño dice la verdad o miente.

Si decide que el niño dice la verdad, pasa al apartado a) y le paga al niño la cantidad de caramelos que corresponda según la tabla, descontando de esta cantidad los caramelos que hubiese acordado (en caso de hacerlo) con el tercer jugador (nunca más de dos).

Si tras pedir la opinión del tercer jugador decide que el niño miente, pasará al apartado c)

c – se comprueba el resultado de la tirada. Si el niño mentía, ambos jugadores lanzan un dado y el niño deberá pagar al dueño de la casa la diferencia entre ambos resultados, sin importar quien saque el resultado más alto. En caso de empate el niño le entrega un solo caramelo al dueño de la casa.

Si por el contrario resulta que el niño no había mentido, pero el dueño de la casa no le creyó, el jugador lanzará el dado y le entregará al niño tantos caramelos como indique el resultado en la tabla de caramelos (ver apartado a.).

Si el jugador que fue elegido por el dueño de la casa para ayudarlo había mentido también, este no está obligado a pagarle nada al jugador.

Si el jugador que fue elegido por el dueño de la casa para ayudarlo había dicho la verdad también, el dueño de la casa deberá pagarle dos caramelos de su fondo.

TRATO:

Si el dueño de la casa elige “trato” en lugar de truco, ambos jugadores (el niño y el dueño de la casa) deben robar una carta de Trato cada uno.

La enseñan y lanzan el dado (ver cartas de trato, más abajo), primero el niño y después el dueño de la casa. Se aplica a la tirada el efecto de cada carta y se saca la diferencia entre la tirada de mayor valor y la de menor valor (independientemente de quien la haya hecho). El jugador que haya sacado la cifra más baja tras aplicar las cartas de Trato, debe entregarle al otro jugador igual número de caramelos como sea la diferencia de las tiradas.

Ejemplo:

Luis es el dueño de la casa y Ana es el niño que pregunta. Luis le contesta TRATO, por lo que ambos roban una carta de trato. La carta de Luis le

suma 4 al resultado de su tirada y la carta de Ana le suma 6 al resultado de su tirada. Lanza el dado Ana y saca 7. Lanza el dado Luis y saca 5. Ana suma a su $7 + 6 = 13$. Luis suma 4 a su resultado de $5 = 9$. $13 - 9 = 4$. El resultado más alto es el de Ana, por lo que Luis debe entregarle a Ana 4 caramelos.

LAS CARTAS DE TRATO:

Las cartas de trato se roban cuando un jugador elige “trato”. Entonces el dueño de la casa y el niño roban cada uno una carta.

Algunas cartas de trato requieren cumplir una condición para que se puedan jugar. Esta suele estar relacionada con el niño que cada jugador tiene asignado de forma secreta al principio del juego. Para que una carta de trato se pueda aplicar es indispensable cumplir la condición que conlleva dicha carta. Si el jugador no desea realizar la orden de la carta de trato que robó, no aplica su beneficio.

Después de robar la carta, el jugador debe cumplir la condición que se le solicita en dicha carta. Tras esto puede aplicar el bonificador que le corresponda.

Las cartas de trato jugadas se descartan boca abajo. Cuando se han jugado las dieciocho cartas de trato, se vuelven a barajar y se colocan en un nuevo mazo para volver a ser jugadas.



LAS CARTAS DE ACCIÓN:

Cada vez que un jugador cae en un fantasma con la tarjeta “puedes robar una carta de acción”, roba una de estas cartas (ver habilidades de los niños). Cada jugador puede tener un máximo de tres cartas de acción en su mano. Para robar otra carta más, antes debe jugar una de las que tiene o descartarla antes de robar la nueva carta de acción. Si cae en una casilla de robar carta de acción y no quiere descartarse ninguna carta teniendo ya tres en la mano, no robará ninguna carta. Algunas cartas pueden jugarse a la vez que hacemos una acción con un niño, y otras obligan a no mover ningún niño si las jugamos.



LAS CARTAS DE ACCIÓN:

1. juega esta carta cuando sea tu turno. Puedes mover cualquier niño en el turno, aunque haya sido movido durante este turno. Caiga donde caiga el niño, el dueño de la casa no podrá elegir entre truco o trato. Solo podrá elegir trato.
2. juega esta carta cuando sea tu turno. Juégala contra el jugador que desees. Este no podrá mover a ningún niño en su próximo turno. Además debe dejar dos caramelos en el fondo común.
3. juega esta carta en el momento de robarla. Debes dejar dos caramelos en el fondo común.
4. Si los niños Rosa o Miguelín llaman a tu puerta, juega esta carta para que ambos vuelvan a sus casillas de salida. Cada uno deberá volver a sus casillas estén donde estén. El niño no te pregunta ¿truco o trato? El jugador que movía al niño pierde el turno.

5. juega esta carta cuando la robes. Coge dos caramelos del fondo común. Si solamente hay un caramelo, entonces coge uno.
6. juega esta carta cuando la robes. Debes dejar un caramelo en el fondo común.
7. juega esta carta en el momento de robarla. Tira el dado y divide por la mitad el resultado (redondeando hacia arriba). Deja en el fondo común tantos caramelos como sea el resultado.
8. juega esta carta cuando la robes. Lanza el dado y divide el resultado entre dos (redondeando hacia arriba). Dale esos caramelos a uno de los jugadores que están a tu lado en la mesa (izquierda o derecha, a tu elección).
9. juega esta carta cuando un niño llame a tu casa. El niño no podrá preguntarte ¿truco o trato? en este turno. El jugador que llevaba al niño pierde el turno.
10. juega esta carta cuando sea tu turno. No podrás mover a ningún niño en el turno. Elige un niño y este no podrá ser movido durante dos turnos completos.
11. juega esta carta cuando un niño llame a tu puerta. El jugador que mueve al niño debe entregarte tres caramelos y pierde el turno.
12. si Lucía, David o Jorgito llaman a tu casa, juega esta carta para que los tres vuelvan a sus casillas de salida. El niño no te pregunta ¿truco o trato? El jugador que movía al niño pierde el turno.
13. juega esta carta cuando un niño llame a tu casa. El niño pasará de largo y llamará a la siguiente casa (avanza a la siguiente casilla), si es del jugador que mueve al niño, avanzará a la siguiente. Si es una casilla neutra se queda en ella. Si es una casilla de carta de acción, el jugador que lleva al niño roba una carta de acción.
14. juega esta carta cuando un niño llame a tu puerta. Coges tres caramelos del fondo común (si hay) y te los guardas. El niño no te pregunta ¿truco o trato? y el jugador que lo movía pierde el turno.
15. juega esta carta cuando un niño llame a tu puerta. El jugador que mueve al niño lanza el dado de nuevo y está obligado a mover al mismo niño tantas casillas como indique el resultado, en la dirección que llevaba. El jugador que mueve al niño continúa su turno en la nueva casilla. Si es una casilla de su color, deja al niño en ella y termina su turno. En el resto de casillas juega como en un turno normal.
16. juega esta carta cuando muevas a un niño. No le das opción al dueño de la casa a elegir truco o trato. el dueño de la casa debe lanzar el dado. El resultado se divide entre dos (redondeando hacia arriba) y te entrega tantos caramelos como sea el resultado.
17. juega esta cartas cuando Eduardito, Montse o Simoncito llamen a tu casa. Los tres niños vuelven a sus casillas de salida (estén donde

estén). No te preguntan ¿Truco o trato? Y el jugador que movía al niño pierde el turno.

Cuando se envía a un niño a su casilla de salida, esta debe ser la misma casilla en la que empezó el juego.

Cuando se envía a un niño a su casilla de salida no puede ejercer su habilidad (esto sirve para los niños cuya habilidad está relacionada con su casilla de salida)

Las cartas de acción que se juegan se descartan y ya no se vuelven a utilizar.

Cuando las cartas de acción se terminan no se vuelven a barajar. Ya no se roban más cartas. Los niños cuya habilidad estaba relacionada con las cartas de acción, la pierden.

¡ARRANCAR EL DISFRAZ!:

Al comienzo del juego se reparte a cada jugador una carta de niño. Este niño pasa a estar asignado al jugador durante toda la partida. Si al final de la partida el niño que representa nuestra carta sigue en el juego, ganamos 5 puntos extra. Si por el contrario el niño ya no está en el juego perdemos 10 puntos de nuestro marcador.

¿Cómo se rompe el disfraz a un niño?:

Colocando otra ficha de niño en una casilla adyacente gris (incluidas las casillas de robar carta de acción) o en una casilla del color del jugador que mueve al niño, a la casilla del niño que queremos romper el disfraz.

Una vez el niño está en la casilla adyacente al niño que queremos arrancar el disfraz, y siempre y cuando esta sea una casilla gris (no sea propiedad de ningún jugador) o de su propio color, el jugador que mueve al niño exclama en voz alta: “le quiero romper el disfraz a fulanito” (nombre del niño). En ese momento el jugador coge un caramelo de su fondo y lo coloca delante de él. Si algún jugador quiere evitar que se le rompa el disfraz al otro niño, debe exclamar: “será si yo te dejo” y coge dos caramelos de su fondo colocándolos delante de él. Si otro jugador desea también defender al niño, deberá dejar tres caramelos delante de él y de esta forma cada jugador que quiera defender al niño deberá dejar un caramelo más delante de él.

Llegado este momento pueden ocurrir dos cosas:

- a. Que el jugador que tiene el turno cambie de opinión y no quiera romper el disfraz del niño. Los caramelos que se han colocado

delante de los jugadores se dejan en el fondo común y se termina el turno del jugador en ese instante.

- b. Que el jugador que tiene el turno insista en romper el disfraz al niño. Cada jugador deja sobre la mesa los caramelos que había colocado delante de él y guarda una cantidad secreta del resto de sus caramelos en la mano, de forma que el adversario no pueda ver dicha cantidad. Otro jugador hace de árbitro de la riña. Cuando el arbitro diga, los jugadores que participan en la riña abrirán sus manos y se comprobará la cantidad de caramelos que esconde cada uno.

Si escondía una mayor cantidad el jugador que lleva al niño que quería romperle el disfraz, se lo consigue romper y el niño al que se lo rompe debe salir del tablero. Este niño se ha ido a casa por que otro niño le ha roto el disfraz. Se ha echado a llorar y ya no quiere seguir jugando. El jugador que tenía la carta de este niño debe simular los lloros del niño y dejar la carta sobre la mesa.

El jugador que rompió el disfraz entrega todos los caramelos con los que pujo al fondo común y además añade el caramelo que había colocado delante de él para pujar.

Si escondió una mayor cantidad cualquiera de los jugadores (o jugador) que representan al niño al que le quieren arrancar el disfraz, este niño sigue en el juego. El jugador que tenía el turno lo termina y los dos niños continúan en el tablero de juego.

El jugador que haya ganado la puja hace entrega de todos los caramelos que utilizo para pujar al fondo común y añade los caramelos que colocó delante de él.

Los jugadores que no ganan la puja, recuperan los caramelos que han usado para pujar y entregan al fondo común los caramelos que hubiesen dejado delante de ellos.

Si la puja más alta queda igualada entre el jugador que intenta romper el disfraz y alguno de los jugadores que defienden al otro niño, esta considera nula y el jugador que tiene el turno lo termina en ese mismo instante. Los mayores han acudido al ver el alboroto de la riña y han separado a los niños.

Todos los jugadores recuperan los caramelos utilizados durante la puja y los caramelos que habían dejado delante de ellos (para participar en la puja) se entregan al fondo común.

Ningún otro jugador puede intentar romper el disfraz de ese niño durante un turno completo.

No se puede intentar romper el disfraz a un niño hasta que no comience el tercer turno de juego. Es a partir de entonces cuando se puede intentar romper un disfraz.

No es hasta ese momento que los niños comienzan a rivalizar por sus disfraces, pudiendo crearse una riña en cualquier momento.

Cuando un niño sufre un intento de romper su disfraz, ningún otro jugador puede intentar romperle el disfraz hasta que no pase un turno completo, es decir, que vuelva a jugar el jugador que tenía el turno.

Cuando un jugador intenta romper un disfraz, no puede volver a intentar romper otro disfraz a otro niño hasta que no pase un turno completo.

Si ningún jugador se ofrece para defender al niño al cual se le intenta romper el disfraz, el jugador que tiene el turno deposita tres caramelos en el fondo común (el caramelo que puso delante de él y dos más) y el niño se quita del tablero.

Cuando un jugador se queda sin caramelos es eliminado del juego.

Cuando se han jugado 8 rondas o tres jugadores han perdido todos sus caramelos, termina la partida. El jugador que más caramelos tenga se declara vencedor y obtiene el título de “niño más goloso del barrio”.

Como se puntúa:

Cada caramelo que tengamos al final de la partida suma un punto.

Si el niño que tenemos asignado continúa en el juego al final de la partida sumamos 5 puntos.

Si el niño que tenemos asignado se marcha a su casa por que le han arrancado el disfraz, restamos 10 puntos.

Por cada niño que el jugador haya mandado a su casa (haya arrancado el disfraz) suma 2 puntos.

Un juego de Verarua.