

Where Fun Comes To Life.

Traducción: Miguel A. García Gómez

THE HAUNTING HOUSE (LA CASA ENCANTADA)

COMPONENTES DEL JUEGO:

60 cartas (10 para cada jugador)
6 figuras para jugadores
38 baldosas
1 marcador de comienzo para el jugador

OBJETIVO DEL JUEGO :

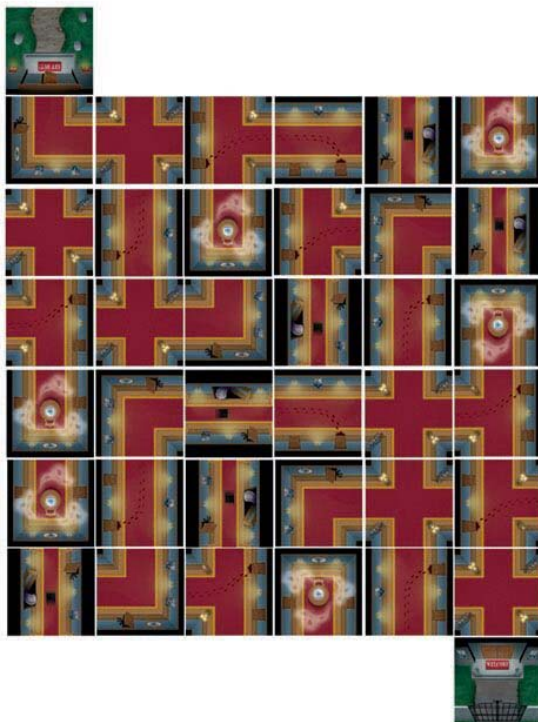
Siendo como eres de rebelde, tu y tus amigos decidís adentraros en la casa que la ciudad ha considerado “encantada”. Has hecho una apuesta con tus amigos, la persona que logre salir de la casa primero gana.

PREPARACIÓN:

Cada jugador escoge un color y toma el peón y 10 cartas (identificadas en su parte trasera) de ese color.

Separa la entrada de la salida de las demás baldosas. Coloca las baldosas sobrantes boca abajo y mézclalas. Coloca estas baldosas boca arriba hasta formar un tablero de 6 x 6 con media pulgada de separación entre baldosas (ver ilustración). No cambies la orientación, coloca las baldosas, exactamente según las dado la vuelta.

Coloca las baldosas de entrada (“welcome”) y la de salida (“Get out”) en esquinas opuestas del tablero. En una formación de 6x6. La entrada y la salida deben ser colocadas en cada lado de las esquinas, necesariamente no tienen por que encararse la una con la otra. Coloca los peones de los jugadores en la baldosa de entrada.



JUEGO:

Cada turno tiene dos rondas, una ronda de carta aleatoria y otra ronda de una carta escogida. El jugador mas veterano recibe el marcador de comienzo y va el primero. El jugador que empieza irá primero para la ronda de una carta aleatoria y otra de carta escogida. La ronda de carta aleatoria sucede siempre antes de la ronda de la carta escogida. Una vez que comienza la ronda de jugadores no se deben mirar sus cartas de nuevo a menos que les sea revelado durante el juego.

Ronda de carta aleatoria: Cada jugador baraja sus cartas minuciosamente. El jugador que este a la derecha de cada jugador escogerá aleatoriamente 4 cartas, colocándolas bocabajo enfrente del propietario de las cartas in el orden que fueron escogidas. (Tus cartas son siempre colocadas enfrente de ti por el jugador de tu derecha). Esto se hará para cada jugador, durante cada ronda de carta aleatoria. Una vez que las 4 cartas están escogidas aleatoriamente y colocadas enfrente de cada jugador, se gira la primera carta. (Cada jugador girará su carta al mismo tiempo). El jugador con el marcador DEBE ejecutar la acción de la carta siempre que sea posible. Entonces el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador ha ejecutado la acción de su primera carta. Una vez que cada jugador a ejecutado su primera acción, se muestra la segunda carta y se ejecutan las acciones del mismo modo. Una vez que la 4 cartas están resueltas de esta manera, se colocan al fondo del mazo de cada jugador.

Ronda de carta escogida: Durante esta ronda no puedes usar las siguientes cartas: “Move Exit”, Trap Door”, o “Hall of Mirrors”. Cada jugador quita estas cartas de sus mazos y escoge 4 entre las cartas restantes, colocándolas bocabajo en el orden en el cual deseamos que su acción sea ejecutada. Una vez que cada jugador ha escogido y ha ordenado sus cartas, cada uno debe revelar su primera carta. (Cada jugador revelará su primera carta al mismo tiempo). El jugador que tiene que jugar primero DEBE ejecutar la acción de su primera carta siempre que sea posible. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que cada jugador ha ejecutado la acción de su primera carta. La segunda carta es entonces revelada y se ejecutan las acciones de igual manera. Una vez están resueltas las 4 cartas del mismo modo, son devueltas al final del mazo.

Después de ambas rondas , el jugador de la izquierda del jugador que fue primero, recibe el marcador de primer jugador. Este jugador será el primer jugador durante el siguiente turno, en ambas rondas. Esta progresión ocurrirá durante todo el juego.

MOVIMIENTO:

Se toma un movimiento desde tu actual baldosa hasta la siguiente siguiendo el camino dibujado en ellas.

No puedes mover diagonalmente. No puedes mover a través de muros (a menos que juegues la carta “Secret Pasaje”). Sólo un jugador puede ocupar una baldosa Trap door, y no se puede mover a través de una baldosa Trap door ocupada. (Ver la explicación de la carta “Trap Door” mas adelante). Si que puedes ocupar cualquier otra baldosa con otro(s) jugador(s).

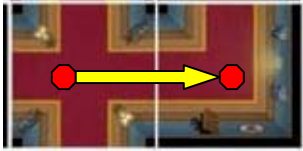
Todos comienzan el juego en la baldosa de entrada.

Para ganar el juego, debes ser el primero en moverte a la baldosa de salida.

CARTAS DE ACCION:

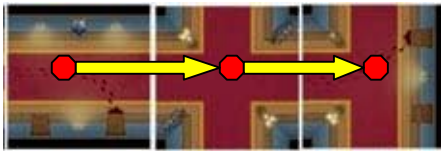
El movimiento del jugador esta representado por flechas amarillas, la manipulación de las baldosas está representado por flechas azules.

(carta con el texto: **MOVE ONE SPACE**) **Movimiento 1** – Mueve tu peón una baldosa. No puedes mover diagonalmente.



carta con el texto: **MOVE TWO SPACES**)

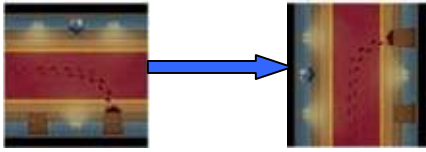
Movimiento 2 – Mueve tu peón dos baldosas, puedes finalizar en tu cuadrado de comienzo. No puedes mover en diagonal.



Carta con el texto : SWITCH PLACES - Cambia tu peón con un peón adyacente. Decimos que es adyacente cuando cualquier baldosa está tocando tu baldosa, incluyendo en diagonal. No puedes intercambiar posiciones cuando estás en la baldosa de entrada.



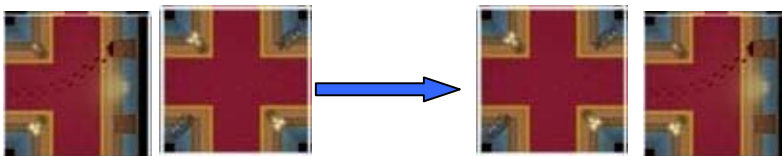
Carta con el texto : ROTATE 90° - Gira cualquier baldosa vacante 90 grados. No puedes girar la entrada o la salida.



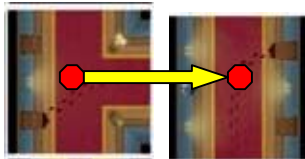
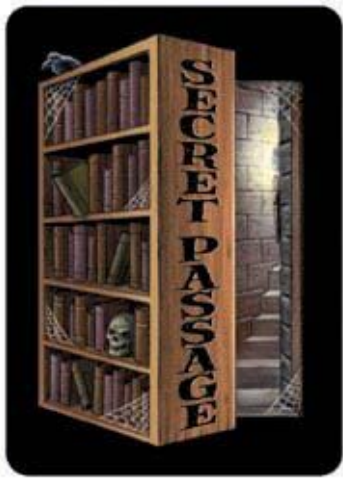
Carta con el texto: ROTATE 180° - - Gira cualquier baldosa vacante 180 grados. No puedes girar la entrada o la salida.



Carta con el texto: SWITCH 2 TILES – Cambia 2 baldosas adyacentes y libres, manteniendo su orientación de la misma manera que estaban originariamente. Adyacente es cuando cualquier baldosa esté tocando cualquier otra, incluyendo en diagonal.

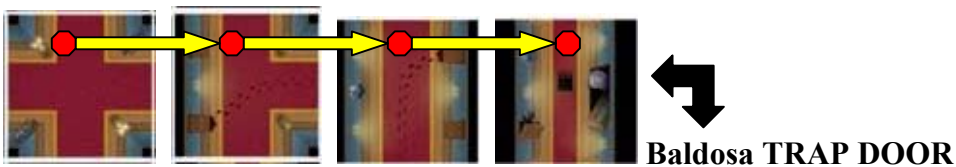


Carta con el texto : SECRET PASAJE – Mueve tu peón a través de un muro a un vestíbulo. No puedes mover a través de dos muros (uno en tu baldosa y otro en la que intentas moverte).

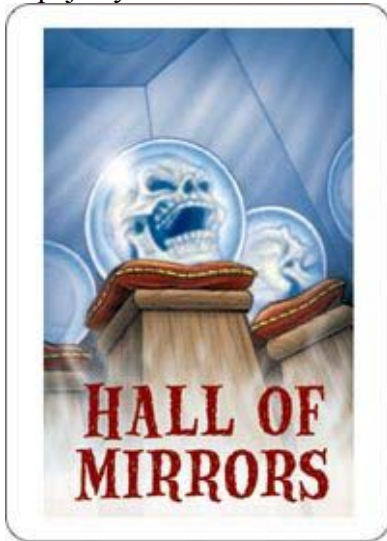


(*) **Carta con el texto: MOVE EXIT-** Mueve la salida desde la esquina actual a otra diferente, incluida la misma orilla. No puede ser colocado en la otra orilla de la misma esquina o en la otra orilla de la esquina de la entrada.

(*) **Carta con el texto: TRAP DOOR** – Mueve tu peón a la baldosa con el dibujo de TRAP DOOR mas cercana y desocupada. La distancia se determina por el numero de movimientos necesarios para llegar hasta la baldosa con TRAP DOOR. Debes mover al mas cercano. Si te encuentras con dos a la misma distancia, puedes escoger cualquiera de ellos. Si estas en una baldosa con TRAP DOOR en el momento en el que debes moverte a una TRAP DOOR, entonces debes mover a otra diferente.



(*) **Carta con el texto: HALL OF MIRROR** – Has tropezado en el may de los Espejos y no haces nada en absoluto durante la carta.



(*) Estas tres cartas de acción nunca pueden ser jugadas en la ronda de Carta escogida – solo pueden salir en la ronda de carta aleatoria.

GANANDO EL JUEGO

El primer jugador en alcanzar la baldosa de salida, gana el juego.

