



## - INTRODUCCIÓN AL JUEGO -

Otoño, mediados de octubre, una pandilla de chicos salen a pasear por un bosque cercano a su pueblo y lo que parecía que iba a ser una tarde corriente de sábado, se convierte en un día alucinante. En medio del bosque **descubren una casa tenebrosa aparentemente abandonada,** perfecta para jugar al escondite o a mil cosas.

La curiosidad les puede y entran a echar un vistazo y, cuál es su sorpresa cuando oyen ruidos y ven luces en lo alto de la escalera. Y es que la casa está habitada por un mago, aunque él pasa las horas en la torre sumido en sus libros y pócimas.

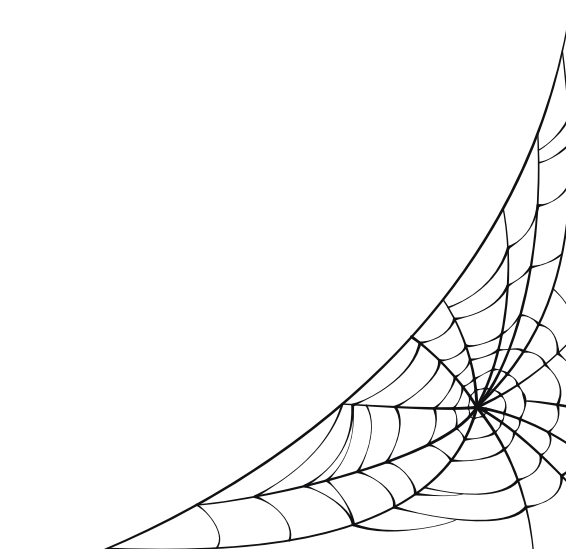
Le acompañan una gárgola, una gata negra y... ¡un fantasma! ¡Menudo sitio para jugar! Al mago no le importa, mientras no le molesten demasiado. Solo les pone una condición: que de vez en cuando se lleven un libro de la biblioteca. Y que se lo lean, claro. Conforme pasan los días van llevando a la casa sus propios trastes y juguetes y se hace cada uno con una habitación para poner sus cosas.

**!!!Lo pasarán de miedo!!!**

**Eire, Jack, Arwen y Patrick** son los encargados de investigar cada Misterio de la casa y encontrar al culpable de entre los 10 personajes, son las fichas del juego. Elige a tu investigador y prueba a ver si eres capaz de

**resolver todos los Misterios**

**Pues... ¡¡a jugar!!**





## - INSTRUCCIONES DEL JUEGO -

Empieza el jugador más pequeño.

En esta casa terrorífica, además de pasarlo súper bien, suceden muchos misterios que habrá que resolver.

Haced el **puzzle** y elegid un Misterio. Seguid las indicaciones de la Disposición de galletas-pista y colocad boca-abajo cada una de ellas, según su número, encima de cada personaje de la casa. Cuando caigáis en un personaje, cada uno de ellos os dará una pista para resolver el misterio. Id tirando el dado y al llegar a cada personaje, levantad la galleta-pista, apuntad la pista que os ha dado y fijaos en la tarjeta de los 10 personajes y, así, id tachando a los que vayáis descartando, hasta conseguir adivinar quién es el responsable de cada misterio, ¿seréis capaces?

· **Si caes en el tejado** del primer piso (4 y 5) pasas al tejado de la buhardilla, la casilla 4 te lleva a la 9 y la 5, a la 10.

· **La lechuza** te aconseja que abras bien los ojos, revisa tu partida y... tira otra vez.

· **La luna** se ríe, te manda a dormir, vuelve a entrar en la casa, ve a la casilla nº 1.

· **Los murciélagos** te llevan volando a la casilla que tú elijas

· **La monstruita de la Suerte**, te presta su dado para que tires con los dos a la vez

**Quando sepas la solución al misterio, ve a ver a la lechuza,** con número exacto o pasándola y dinos quién crees tú que ha sido. La lechuza, que lo sabe todo, nos dirá si has acertado.

## - Datos importantes:

**GHIGAS:** Brujita Momi Pirata Blacki Gárgola

**GHIGOS:** Vampi Franki Esqueleto Fantasma Mago

- Los dos primeros pisos son los de abajo (los niños),
- Los pisos de arriba, la buhardilla, la azotea y la torre (Blacki, Fanti, Gárgola y Mago).
- Llevan sombrero: Brujita, Pirata y Mago.
- Comparten habitación: Momi, Pirata y Esqueleto y, también, Blacki y Fanti.
- Tienen la cara pintada: Vampi, Franki y Esqueleto
- Tiene las orejas puntiagudas: Vampi, Blacki y Gárgola

## - Contenido del juego:

Tablero-puzzle de la Casa de los Misterios de Halloween

Libro de los Misterios

Hoja de soluciones

4 carpetas y hojas de investigación

4 tarjetas grandes con los 10 personajes juntos

20 tarjetas con forma de galletas con las pistas.

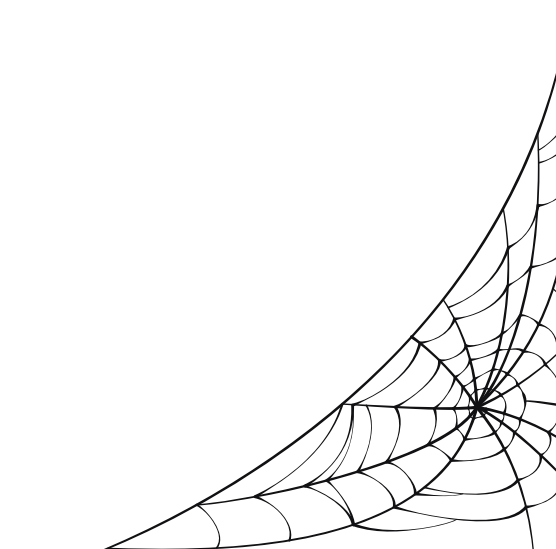
Hoja de disposición de las tarjetas

10 personajes para jugar

4 bolígrafos

4 fichas para los jugadores

2 dados



- Categoría: Familiar, mass market buyer.  
Divertido-Educativo (lógica, descarte, deducción)
- Mecánica: Movimientos con dados, misterio
  - Temática: Halloween
- Duración: 10-15 minutos/partida.  
30 partidas diferentes
  - N° de jugadores: 2-4
  - Edad mínima: 6 años

