

# - INTRODUCCIÓN AL JUEGO -

Otoño, mediados de octubre, una pandilla de chicos salen a pasar 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 puzde 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 pocimas. Le acompañan una gárgola, una gatita 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 trastos y juguetes y se hace cada uno con una habitación para poner sus cosas. ¡¡¡¡Lo pasarán de miedo!!!!

Pues... ¡¡a jugar!!

## - Contenido del juego:

Tablero-puzzle de la casa de los misterios de Halloween

Libro de los Misterios

Foja de soluciones

4 libretas para apuntar las pistas y después ir tachando a los personajes

4 tarjetas grandes con los 10 personajes juntos

20 tarjetas con forma de gallitas con las pistas.

Foja de disposición de las tarjetas

10 personajes para jugar

4 bolígrafos

4 fichas para los jugadores

2 dados, uno, el de Monstruita

# - INSTRUCCIONES DEL JUEGO -

Empieza el jugador más pequeño.

En esta casa terrorífica, además de pasarlo súper bien, suceden muchos misterios que habrá que resolver. Cada uno de los personajes de la casa te dará una pista para resolver el misterio. Ve tirando el dado y al llegar a cada personaje, levanta la gallita-pista, apunta la pista que te ha dado y fíjate en la tarjeta de los 10 personajes y, así, ve tachando a los que vayas descartando, hasta conseguir adivinar quién es el responsable de cada misterio, ¿serás capaz?

- 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, vuélvete 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

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

## - Datos importantes:

CHICAS: Brujita Momi Pirata Blacki Gárgola

CHICOS: Vampi Franki Esqueleto Fantasma Mago

Los dos primeros pisos son los de abajo (los niños),  
La buhardilla, la azotea y la torre (Blacki, Fanti, Gárgola y Mago), pisos de arriba.

Llevar sombrero: Brujita, Pirata y Mago.

Comparten habitación: Momi, Pirata y Esqueleto y, también, Blacki y Fanti.

Vampi, Franki y Esqueleto tienen la cara pintada

Tienen las orejas puntiagudas: Vampi, Blacki y Gárgola