



Un juego de Bruno Faidutti & Gwenäel Bouquin  
 Para 3 a 6 jugadores, de 7 años o más  
 Duración: 15 minutos  
 Traducido por Fran F G ([ffgarea@hotmail.com](mailto:ffgarea@hotmail.com))

### Componentes

- 56 cartas, divididas en
- 15 monstruos: 7 normales, 2 brutos 1 músico, 5 vampiresas
- 15 fantasmas: 7 normales, 2 brutos, 1 músico, 5 vampiresas
- 15 vampiros: 7 normales, 2 brutos, 1 músico, 5 vampiresas
- 5 niños
- 3 coches fúnebres
- 2 espantapájaros

### Presentación

Cada jugador está organizando una fiesta de Halloween, e intenta tener en ella a los mejores invitados. Desafortunadamente, son tiempos adversos, y uno debe cuidarse de abrir la puerta siempre que alguien pica en ella.

### Preparativos

Con 3 jugadores, se retira un bruto de cada tipo (un vampiro, un monstruo y un fantasma) del juego y se devuelven a la caja. Se toman 12 invitados normales (4 monstruos, 4 vampiros, 4 fantasmas), se barajan y se reparten dos, boca arriba, a cada jugador. Estas cartas son los primeros invitados de la fiesta, y se ponen boca arriba delante de cada jugador. Con menos de 6 jugadores, las cartas que no se han repartido se devuelven a la baraja.

Todas las demás cartas se barajan cuidadosamente y se reparten cinco a cada jugador, boca abajo, como su mano inicial. El resto de cartas se ponen formando una pila boca arriba en el centro de la mesa.

Cuando las reglas se refieren a la mano de un jugador, o a las cartas de un jugador, esto quiere decir las cartas que éste tiene en su mano, ocultas al resto de jugadores. Cuando se refieren a los invitados del jugador, esto quiere decir las cartas que están boca arriba delante del jugador, los invitados de su fiesta. Todos los invitados deben estar claramente a la vista, con cada tipo (monstruos, fantasmas y vampiros) en una columna separada.

La partida puede empezar. Los jugadores juegan por turnos, en sentido horario, empezando por el jugador en cuya casa se está jugando.

### El turno de un jugador

El turno de un jugador siempre se desarrolla como sigue:

- El jugador elige una carta de su mano y la juega, boca abajo, delante de otro jugador, diciendo "¡toc, toc, toc!"
- El jugador enfrente del cual se ha jugado la carta puede aceptarla o rechazarla.
- Si la acepta y abre la puerta, revela la carta y la añade a sus invitados o aplica sus efectos, dependiendo de la carta.
- Si rechaza abrir la puerta, el jugador que propuso la carta debe girarla y añadirla a sus invitados o aplicar sus efectos, dependiendo de la carta.
- El jugador roba la carta superior del mazo, que está boca arriba y visible, para tener de nuevo cinco cartas en su mano.

### Final de la partida

Cuando se acaba la baraja, la partida está a punto de finalizar. La partida continúa como antes, pero los jugadores ya no roban carta al final de su turno. La partida acaba cuando todos los jugadores han jugado todas las cartas de su mano.

### Puntuación

Una vez los jugadores ya no tienen cartas en la mano, cada uno calcula su puntuación según se indica:

- Cada monstruo, vampiro o fantasma invitado a la fiesta (incluyendo los brutos) vale por 1 punto.
- Un músico cuenta como un invitado normal, y dobla la puntuación de los invitados del mismo tipo, incluyendo él mismo.
- Cada espantapájaros vale 3 puntos.

El ganador es el jugador que consiga la mayor puntuación.

### Las cartas

Las cartas con el fondo rojo no se añaden a las fiestas, y se eliminan del juego una vez jugadas. Las otras cartas, las cartas de invitado, excepto las vampiresas, se ponen en las fiestas de los jugadores.

- **Monstruo, vampiro o fantasma normal** (*Monstre, vampire ou fantôme normal; Standard monster, vampire or ghost*): Cuando un jugador revela un monstruo, un vampiro o un fantasma, pone la carta boca arriba en su fiesta como un invitado. Si aún está ahí al final de la partida, valdrá por un punto.
- **Bruto** (*Brute, Brute*): Cuando un jugador revela un bruto, pone la carta boca arriba en su fiesta como un invitado. Mientras el bruto esté en la fiesta, protege a las cartas de su mismo tipo, incluyendo él mismo, contra los niños y los coches fúnebres. Si el bruto aún está ahí al final de la partida, valdrá por un punto.

- **Músico** (*Musicien, Musician*): Cuando un jugador revela un músico, pone la carta boca arriba en su fiesta como un invitado. Si aún está ahí al final de la partida, todas las cartas de su tipo, incluyendo él mismo, valdrán por 2 puntos en lugar de sólo uno.
- **Vampiresa** (*Vamp, Vamp*): Cuando un jugador revela una vampiresa, uno de sus invitados del tipo correspondiente (fantasma, monstruo o vampiro) deja su fiesta y se va a la fiesta del oponente (es decir, a la fiesta del jugador el cual le propuso la carta de vampiresa, o de la fiesta del jugador que propuso la carta a la fiesta del jugador que la ha rechazado). El invitado es elegido por el dueño de la fiesta de destino, y puede ser un bruto o un músico. Por último la vampiresa se elimina del juego.
- **Espantapájaros** (*Épouvantail, Scarecrow*): Cuando un jugador revela un espantapájaros, pone la carta boca arriba en su fiesta como un invitado. Al final de la partida, valdrá 3 puntos.
- **Niño** (*Jeune enfant, Kid*): Cuando un jugador revela un niño, todos los invitados del grupo más numeroso (vampiros, monstruos o fantasmas) que no esté protegido por un bruto se asustan y dejan su fiesta para ir a la fiesta del oponente (es decir, a la fiesta del jugador el cual le propuso la carta de niño, o de la fiesta del jugador que propuso la carta a la fiesta del jugador que la ha rechazado). En caso de empate, el jugador que tiene el turno decide qué tipo abandona la fiesta. Por último el niño se elimina del juego.
- **Coche fúnebre** (*Taxi-corbillard, Hearse Taxi*): Cuando un jugador revela un coche fúnebre, todos los invitados del grupo más numeroso (vampiros, monstruos o fantasmas) que no esté protegido por un bruto abandonan la fiesta y se van a casa. En caso de empate, el jugador que tiene el turno decide qué tipo abandona la fiesta. Por último los invitados y el coche fúnebre se eliminan del juego.

### Regla general

Cuando una carta no pueda tener efecto (por ejemplo un niño sobre un jugador cuyos invitados están todos protegidos por un bruto, o una vampiresa sobre un jugador que no tiene ningún invitado del tipo correspondiente), simplemente se ignora su función.