



Revisita una Casa. Regresa a cualquier casa y haz truco-o-dulce/trick-or-treat nuevamente! No pongas otra ficha de jugador.



Tela de araña. Juega que tu competencia tiene que pasar su turno - estarán atrapados en la tela de araña. Puedes usarlo **una sola vez**.



Boo-vete-de-aquí. Esta ficha te protege del Banshee una sola vez.



Fantasma Amigable. Cuando el fantasma se lleva los dulces de otro jugador, te los trae a ti y no al Ataúd de Dulces! No el Banshee. Puedes jugarlo a cualquier tiempo. Puedes usarlo una sola vez.



Apoderate del Ataúd. Brinca instantáneamente en el ataúd de los dulces y llévate el montón de dulces. Puedes usarlo una sola vez.

FIN DEL JUEGO

Tan pronto un jugador ha visitado seis casas en la vecindad obsesionada, el jugador puede regresar a casa cuando le guste, regresando a la vecindad en la cual empezaron. Tan pronto estén en su espacio original de EMPEZAR "START", el jugador anuncia que es "HORA DE IR A DORMIR" desencadena el último turno para todos los otros jugadores. Un final alternar: si la ficha BOOST REGRESO A CASA es jugada, el jugador anuncia es "HORA DE IR A DORMIR", todos los jugadores tendrán un último turno.

PUNTUACIÓN

Los jugadores cuentan sus dulces y las fichas de los jugadores que están puestas sobre casas, incluyendo las casas obsesionadas. Si los jugadores tienen una barra luminosa no usada, obtienes un punto por cada una. No se cuentan las fichas no usadas por los jugadores. Ponganlos hacia un lado antes de contar las que están en las casas. Si hay un empate, la primera persona de regreso a casa gana contra el otro jugador empatado. O el jugador con los más dulces gana contra los otros oponentes que están empatados.

OPCIONAL:

Dos misiones secretas:

1. **EL DULCE FAVORITO DEL JUGADOR:** al final del juego, cada jugador escogerá una ficha cara abajo Ficha de dulce Secreto- cuál es su dulce favorito para el juego. Ganas un punto cada vez que colectas dos dulces de ese tipo.

2. **EL DULCE FAVORITO DE BANSHEE:** Antes de empezar el juego collecta las nueve Fichas De Dulces Secretos. En secreto escoge y sin mirar un dulce de las fichas De Dulces Secretos y escondelas en La Casa Obsesionada. Ahora le pertenece a Banshee. El Dulce Favorito obtiene puntos adicionales al final del juego. Cuando el juego finaliza, date un punto adicional por cada dos Dulces Secretos que has colectado. (ejemplo - si tienes seis dulces secretos obtienes tres puntos) Solo tendrás un puntaje de bono si obtienes un solo Dulce Favorito de Banshee.

LÁPIDA SEPULCRAL REJUNTE DE MONSTRUOS

Usa las fichas de monstruos con lápida sepulcral en el cementerio para aleatorizar los monstruos en el juego. No uses La Rastreadora de Luna Llena. En cambio, ponga hacia un lado los fantasmas Amarillos y Morados también el Banshee. Ponga todas las fichas de los monstruos boca abajo en el juego al lado de las lápidas sepulcral.

Cuando alguien recibe Girarlo De Nuevo en el Girador de Dulce, tienen que escoger una Ficha de Monstruos para poner boca arriba y ver qué monstruo sale de la tumba. Agarre ese monstruo del lado del juego y reemplazalo con la lápida sepulcral con el nuevo monstruo activado ejemplo, si alzas la Ficha de Monstruo y revelas el fantasma Morado. Sacas la Ficha Morada y pones el fantasma Morado si así lo deseas. Entonces cuando el jugador lanza los dados Verdes, pueden mover el fantasma Morado si así lo desean.

La Ficha de Monstruos con el símbolo MUEVE/MOVE un FANTASMA o PORTAL te permite mover a cualquier fantasma a cualquier otro portal.

Costume Character Powers Poderes de Personajes Disfrazados

En cada juego puedes activar los poderes de tu personaje una sola vez.

Bruja. Vuela cinco espacios en la acera. Ella no puede brincar paredes, pero sí puede volar sobre los fantasmas.

Vampiro. ¡Puf! Se esfuma y desaparece a una casa adyacente cuando termina truco o trato "trick-or-treat" a una casa.

Frankenstein. ¡Repela! Toma tu turno y mueve el fantasma primero, y luego mueves tu personaje.

Momia. ¡Enrollate! Congela un fantasma en su lugar desde el comienzo de tu turno hasta el comienzo de tu próximo turno.

Hombrelobo. ¡Aullido! Asusta a un fantasma para que regresa al comienzo del juego.

Visita nuestra página de internet para conocer más sobre los Poderes de Personajes Disfrazados y noticias.

Dragon. Ala - intercambia posiciones con un fantasma.

Gato Negro. Escondete en las sombras. Un fantasma no puede llevarse tus dulces, pasa por tu espacio por un turno, pero no te encuentra.

¡Visita nuestra página de internet para conocer más sobre el juego, como jugarlo y para nuevos disfraces para salir al Truco o Trato "Trick or Treat"!

¡Un agradecimiento especial Gracias a los patrocinadores fundamentales!

Christopher Garcia
Christina Segletes
Ryan Sanchez

Aaron Lamay
Delcov Adam Dixon
Brianna Pellham

Un Agradecimiento Especial:

Meg & Steve Reckelhoff Verity Shush
Joshua S./Shad2joshi
Cody and Nicholas Quintero
Paul Browning
Jonathan Nachman
Craft Family
Rachel and Trevor MacLean
The Haunted House of Arsena
Michael Babineau
Violet & Lyla Kalbeitzer
Randy and Selena Barker
Board Game Grandma
The Krulish Family
Zade Hart
Mose

Howard Scott, Lord Arkayn
Sam Dunker, Dr. Insamillo
Rubén Canul
Jim "the Wraith" Tanner
Barbara Desmond
Brad & Tara Hollcraft
Michael B. Lowe
Katrina Panozzo
Riccardo Pozzi
Jason Oliver
Daniel Gellock III
The Ashkevrons
Chris Bogar
Brian K Holcomb
Melissa Brunt
Lewis Family

Pierre-Olivier Morin
Nicole German
Jess Volina
Heath, Daniele, JB, and Jess
The Dukes Family
Russ Barnes
Chris Weston
Rosa Maple Church
Carlos Astacio
Sheena Kenzie Morris
Thad Schenk
The Sergi-Curfman Family
Bonnie J. Christensen
Scott Holman
Tim Canning
Jamie Matter

Anthony Picone
Simone Fantoni
Dan Conescu
Camilla Brown
Justin Jones
Jeffrey A. Achenzie
Matti, Emma & Olivia Miller
Paul Nizolak
Steven McCarter, AKA Crazy Celt
David, Emily, Elizabeth &
Jonathan Israel
Christopher Bevard & Connie
Ericson

Gracias a nuestros primeros probadores del juego— Ellie Shinn, Tess Paraskevas, Jeffrey & Wilfred Giroux, Cruz Clark, Michelle Moosdorff, David Giroux, Justin & Ophelia Giroux, Mike Giroux, Lana Delaney, Lauren Oswowitz, Chance Rawls, Taylor & Alyssa Braga, Lori & Raven Fish, Chloe & her Grandma Lynn, Kerstin Trafeli and to Christopher Ward fPor la composición Fantástica de la música y por editar el libro de reglas! Y a nuestros patrocinadores Espeluznantes de Kickstarter que tuvieron fe en nuestro juego y lo trajeron a la realidad! Many thanks to our awesome Gen Con Game Testers of 2023! Spooktacular thanks to Little Big Thumbs JP DeCosse for his incredibly awesome review of our game!

En memoria amorosa de mi padre, Richard Giroux, quien bendijo a nuestra familia con el amor de juegos de mesa, a mi cuñado Garrett L. Clark, nuestra artista hermana Anjel, a la amorosa Annik & Madita, y a nuestro patrocinador, Paul Browning, quien falleció el 31 de octubre del 2023.



Disfruta de nuestro juego: ¡dénos una reseña en Board Game Geek o Amazon!

Ilustraciones de Amber Scharff



Nicole and MacKayla Clark

HAUNTED HALLOWEEN

The Trick-or-Treat Game



OBJETIVO

Truco o Trato Trick-or-Treat a todas las casas que puedas para recolectar dulces. ¡Pero ten precaución! Los fantasmas espantan al cementerio y se despiertan durante Halloween/ Víspera De Los Santos! ¡Ellos quieren dulces... tus dulces! ¿Puedes entretejer el guantelete de fantasmas a lo que haces Truco o Trato/Trick or Treat? El ganador es el jugador que tiene más puntos acumulados de los dulces de Truco o Trato Trick-or-Treat, barras luminosas no usadas y visitas a las casas.

CONFIGURACIÓN DE JUEGO

- Cada jugador escoge un personaje con disfraz de Halloween y lo pones en uno de los dos lugares de comienzo.
- Cada jugador escoge fichas de un solo color en un montón. Estas las pondrás en las casas que lograras hacer el Truco o Trato/Trick or Treat. Las fichas cuentan un punto cada una al final de cada casa que recibes dulces.
- Pon el fantasma verde en el cementerio en la posición EMPIEZA FANTASMA cerca de la caja de muertos de dulces.
- Pon la Pista de la Luna Llena al final de la mesa. Pon el Banshee en la primera nube con el espacio que tiene el rastreador. Para un juego de dos o un juego avanzado empieza con el Banchee en el segundo espacio en el rastreador.
- Pon el mismo número de barras luminosas como el número de jugadores en la puerta de la Casa de Espantos.
- Pon la Casa de Espantos D6 cerca de la casa de espantos.
- Colocar el hilandero del juego cerca del juego de mesa. Tambien pon el tazón de calabaza cerca al juego de mesa.
- Escoge dos fichas BOOst por cada jugador. Dale baraja a las fichas boca abajo. Pon una casa por cada Vecindad de Espantos. Opcion: Pon un jugador BOOst en la Vecindad de Comienzo.

CÓMO JUGAR:

(el jugador que tiene su cumpleaños más cercano a la fecha de HALLOWEEN comienza el juego)

- Tira el dado ANARANJADO.
- Mueve tu jugador a lo largo de los espacios de la calle.
- Si aterrizas en el umbral de la puerta, dices “Truco o Trato/Trick or Treat” y rodas para tu turno. No necesitas el número exacto para poder llegar al umbral de la puerta de la casa.
- Si hay una ficha de BOOst en tu casa, puedes recogerla. Puedes acumular dos fichas de BOOst en el juego.
- Si has entrado al cementerio por la pared derrumbada, debes tirar el dado verde de fantasma en tu turno después que tiras el dado anaranjado.
- Si has tirado el dado de fantasma muévelo hacia delante en el camino.
- Termina tu turno

EL ROTADOR de TRUCO O TRATO/Trick or Treat

Cuando aterrizas en el umbral de la casa puedes tomar tu turno con el rotador y ver tus resultados:

- Dos dulces - toma dos dulces y añadelos a tu montón.
- Un dulce + gira el rotador - Toma un dulce y tira los dados anaranjados una vez más y muévete al siguiente espacio. Mueve tu fantasma después que termines de mover el jugador.
- BUEN DISFRAZ - toma tres dulces.
- No hay nadie en casa- coloca el rótulo en la casa “Nadie en Casa”. No puedes recibir dulces y no puedes colocar tu ficha ahí.
- No tienes dulces- Coloca el rótulo “ No tenemos dulces” en la casa. No puedes recibir dulces y no puedes colocar tu ficha ahí. Si el rotulo está en otra casa, remuevelo y ponlo en tu casa. Ahora se puede visitar esa casa nuevamente.
- Usa el rotador nuevamente- Mueve el Banchee al siguiente espacio en la Rastreadora de Luna Llena



CÓMO MOVER A LOS JUGADORES

- Mueve tu personaje en la calle del número indicado en el dado
- Puedes compartir un espacio con otros jugadores.
- Si escoges mover a través de un fantasma (o dos) en tu turno, tienes que darle un dulce a cada fantasma, inmediatamente regresas a la posición de empiezo para el fantasma y pones el dulce en el ataúd.
- No puedes esconderte de los fantasmas cuando ya estás en las escaleras de la entrada de la casa a menos que hayas llegado para hacer el trick-or-treat/truco o trato.
- No puedes regresar a una casa donde hayas aceptado sus dulces. Excepto si usas una ficha “REVISIT 1 HOUSE”/ “REVISITA UNA CASA”.

Terreno Sagrado

Hay lugares “salvos” en el cementerio donde los fantasmas no pueden agarrarte.

Si estás en un lugar salvo, no pueden llevarse tus dulces, pero sí pueden compartir el espacio contigo.

FANTASMAS

Fantasma Verde – (toma un dulce del jugador)

El primero (fantasma Verde) empieza el juego en el espacio de EMPIEZA EL FANTASMA cerca del área del ataúd de dulces. Se activa cuando el primer jugador entra por el cementerio por la pared decaída y rueda el fantasma muere. **El fantasma verde** empieza contando su rueda o turno en el peldaño de piedra verde en el centro del cementerio.



Fantasma Amarillo – (toma dos dulces del jugador)
When the second (Yellow Ghost) rises from the grave it will start its first move on the matching yellow-colored stone. The Yellow Ghost is activated when the Banshee reaches the spot on the Full Moon Tracker with one bat in front of the moon.

Fantasma Morado – (toma tres dulces del jugador)
El tercer (Fantasma Morado) sube de la tumba y empieza a moverse al peldaño de piedra morada correspondiente. El Fantasma Morado es activado cuando el Banshee se mueve al espacio de la luna llena con dos murciélagos.

Tomando Sus Dulces

Por cada jugador el fantasma toca o pasa, tomas un dulce de cada jugador. El fantasma inmediatamente regresa al cementerio/pantano y pone los dulces dentro de la Caja/Ataúd de Dulces, donde se acumula. Luego el fantasma se reinicia en el área Comienzo de Fantasma. Cuando el fantasma se va del area de Comienzo de Fantasma después que deje los dulces, comienza en la piedra de pareo del color correspondiente en el cementerio/pantano.

BANSHEE

El Banshee entra el juego desde la Casa de Espantos cuando ella alcanza el rastreador de la luna llena con los tres murciélagos. Si ella te alcanza, ella se lleva la MITAD de los dulces. ~Opcion del Reglamento de la Casa ella se lleva máximo seis. Pero si los dulces fueron sacados del juego, están fuera del juego. Solo puede llevarse los dulces una vez por juego. **Nota:** Si caes en el GIRAR DE NUEVO después que el Banshee

entra el juego, tira el dado Verde y mueves cualquier fantasma que quieras.

ASALTO DEL ATAÚD DE DULCES

Si te atreves colarte a la parte más oscura del cementerio/pantano puedes tratar de tomar posesión de los dulces que los fantasmas se robaron o te quitaron. Hay dos espacios con huellas que te llevan al ataúd. Antes de que tomes los dulces, tira el dado Verde para ver si te agarran! Tu manejas llevarte un dulce a lo que te potaladas en tu salida! Muévete al portal más cercano a la Estrella de los Fantasmas. Si lo logras, llevate todo los dulces. Si aparecen más dulces en el ataúd, no puedes llevarlos. Primeramente tienes que regresarte al centro del cementerio/pantano y después te mueves en el ataúd para apoderarse del montón de dulces. Niños pequeños no tienen que tirar los dados -pueden llevarse los dulces.

ESPACIOS ESPECIALES EN EL JUEGO

EXTRA ROLL **Tirar el Dado Otra Vez** – Aterriza aquí y tu jugador inmediatamente recibe otro turno para tirar el/los dado/dados. (No los fantasmas)

Fantasma Tira el Dado Otra Vez– Si el fantasma aterriza aquí entonces tiras el dado Verde nuevamente y mueves el fantasma.

Portales de los Fantasmas – Cuando el fantasma termina su turno en el espacio del portal inmediatamente se transporta a otro portal que escoges en el juego.

MOVE 2 SPACES **Moverse Dos Espacios Más**- Cuando aterrizas en este espacio inmediatamente te mueves dos espacios. ¡Qué rico dulces!

La Casa de Espantos

Cada jugador tiene una oportunidad para visitar la Casa de Espantos. Cuando caes en la entrada de la casa haces dos cosas:

Primero agarra luces químicas/GLOW Stick y ponla enfrente de ti. Esa luz te protege contra un solo ataque de un fantasma. Las luces químicas/GLOW Stick no te protegen de los Banshees. Los fantasmas se llevan tus luces químicas/GLOW Stick y no tus dulces, luego regresan sin nada al Ataúd de Dulces sin nada. ¡Boo-hoo! (Tira las luces químicas/GLOW Stick en la caja).

- Segundo, tire el dado de espantos para ver qué ocurre. Abajo está una lista de los resultados posibles.
 - BOO!-Deja un dulce en la Casa de Espantos y luego corre o adelanta dos espacios.
 - Un dulce/+tira el dado otra vez. Toma un dulce y tira el dado anaranjado y muévete.
 - Dos dulces.
 - Tres dulces.
 - BOOst power/poder- Toma un BOOst o poder adicional o re-usa uno si no tienes uno tienes que continuar en la casa de espantos
 - Portal- Los fantasmas te envían a uno de los cuatro portales de fantasmas. Deja que el jugador a tu mano derecha escoja para ti.

LUCES QUÍMICAS/GLOW STICKS

Las Luces químicas/GLOW Stick te protegen de los ataques de los fantasmas. Cuando un fantasma aterriza en tu espacio o se mueve por tu espacio, puedes escoger darle un susto dando tu luz químicas/GLOW Stick. Si usas tu luz química/GLOW Stick ponla en la caja del juego. El fantasma luego regresa a el área de Comienza el Fantasma en el cementerio o pantano y puedes quedarte con tus dulces.

FICHAS de PODER BOOst

Fichas de Poder BOOst Usa tus poderes de BOOST para sorprender los jugadores y crear movimientos estratégicos, Asegúrate de mantenerlos secreto. Regla de la casa de cuantos poderes BOOst por jugador: generalmente 2-3 cada uno.

USE 1 Usa cualquier portal de fantasma. Puedes usar este poder las veces que quieras.

GLOW STICK Luces químicas adicionales. Guarda y usa esteBOOst con luces químicas. Trabaja o úsalo una sola vez

2x CANDY Doble Dulces. Recibes doble dulces una vez, cuando haces truco-o-dulce/trick-or-treat en cualquier casa.

BOO HOME Regreso a casa. instantáneamente regresas a tu punto de origen o comienzo desde cualquier lugar en el juego esto desencadena el final del juego. Anuncia “Hora de dormir!”

SWITCH WITCH Cambia de bruja. Juega este para intercambiar lugares con otro jugador. Puedes usarlo al comienzo o al terminar tu turno.

BANSHEE Desaparecimiento. Tienes que usar el BOOst para remover un fantasma fuera del juego. Solo se puede usar si hay dos o más fantasmas activos en el juego. No tiene ningún efecto en el Banshee.

IGNORE SIGNS Ignora los rótulos. Puedes hacer truco-o-dulce/trick-or-treat si hay rótulos con “ No hay nadie en casa” o “ No hay dulces” en la casa, o puedes girar nuevamente si te toca cualquiera de los dos. Puedes usarlo una sola vez.

