

# ESCONDITE FANTASMA

Reglamento



## ¿Prefieres aprender con un vídeo?

¡Te enseñamos a jugar! Escanea con tu teléfono este código QR o visita nuestra web para aprender a jugar con un vídeo:  
<https://www.tranjisgames.com/escondite-fantasma>



### Concepto

Una noche oscura y silenciosa decidís adentraros en un antiguo hotel con vuestros amigos fantasmas. Una vez dentro, no podéis aguantar las ganas de hacer travesuras. Habéis puesto todo patas arriba, haciendo mucho ruido...

¡Cáspita! ¡Se ha despertado la gente hospedada en el hotel y vienen a ver qué ocurre!

**Lo mejor que podéis hacer es escabulliros para evitar problemas...**

Intentad atravesar el vestíbulo sin que os vea la clientela que, desde sus habitaciones, vigila por el ojo de la cerradura. Podéis mover los muebles para esconderos tras ellos, pero tened cuidado: como fantasmas bromistas no dudaráis en jugársela al resto, exponiendo sus escondites y dejándoles con la sábana al aire.

### Objetivo del juego

Consigue llevar a tantos fantasmas de tu color como puedas hasta el otro lado del vestíbulo en 5 rondas. Cuanto más grande sea el fantasma, más puntos obtendrás.

### Componentes y preparación



- 1 Coloca el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Cada persona elige un color y toma el conjunto de fantasmas correspondiente: 1 fantasma grande, 2 medianos y 4 pequeños. A continuación, elige uno de los 4 lados del tablero y coloca a tus fantasmas allí, formando tu reserva. Este será tu lado inicial. Cada lado del tablero debe tener únicamente fantasmas de 1 color al comienzo de la partida.
- 3 Colocad los 6 muebles en el tablero a vuestro gusto, creando un vestíbulo resultón.
- 4 Coloca la cerradura en una puerta del vestíbulo, escogida al azar.
- 5 Quien haya mirado a través de una cerradura más recientemente (¡cotilla!) toma el dado y lo coloca frente a sí (en el ejemplo de la pág. 3 es quien juega con los fantasmas azules).
- 6 Si jugáis 2 personas, retira 10 cartas al azar del mazo de cartas Movimiento. Si sois 3, retira 5. Y si sois 4, no retires ninguna. Devuelve las cartas retiradas a la caja, no se utilizarán en esta partida. Mezcla el resto de cartas de Movimiento para formar un mazo y colócalo junto al tablero, boca abajo.

- 7 Para vuestra primera partida, es recomendable no utilizar las cartas de Campanadas de Medianoche y devolverlas a la caja (ver pág. 7, “¿Crees que ya dominas el juego?”).



## Resumen de ronda

Cada persona juega un turno por ronda. En él, toma una carta de Movimiento y mueve un mueble, si la carta lo permite. A continuación, mueve a sus fantasmas por el vestíbulo. Cuando todo el mundo haya terminado su turno, una persona será la encargada de elegir el lado del tablero en el que colocar la cerradura y lanzar el dado para determinar en qué puerta se debe colocar. Por último, habrá que mirar a través del ojo de la cerradura, y los fantasmas que estén a la vista tendrán que volver a su correspondiente lado inicial.

## Ronda en detalle

- 1 Empieza la ronda quien tenga el dado frente a sí. Esa persona toma una carta de Movimiento del mazo. Si en la carta aparecen muebles, puede mover uno (y solo uno) de los que muestre la carta (ver pág. 4, “Colocar muebles”).
- 2 A continuación, puede mover a sus fantasmas por el vestíbulo. El número (puntos de movimiento) que muestra la carta de Movimiento es el total de casillas que se pueden mover, y puede repartirlo entre varios de sus fantasmas. ¡Intenta esconderlos bien! (Ver pág. 5, “Mover fantasmas”).

3 Una vez todo el mundo ha realizado su turno, cada persona debe lanzar el dado (comenzando por quien lo tenga delante de sí). Quien obtenga el resultado más alto elige en qué lado del tablero colocar la cerradura para esta ronda (ver pág. 6, "Colocar la cerradura").

**Nota:** tras la primera ronda, quien ya haya elegido dónde colocar la cerradura no volverá a hacerlo hasta que cada persona lo haya hecho el mismo número de veces. Así es más justo.

### Ejemplo:

*Es la primera ronda de una partida con 3 personas. Andy obtiene el resultado más alto en el dado y elige dónde coloca la cerradura. En la segunda ronda, solo Luisa y Javi lanzan el dado: obtienen 3 y 6, respectivamente. Elige Javi. Solo queda Luisa, por lo que elige en la tercera ronda. Como han elegido el mismo número de veces, en la cuarta ronda vuelve a lanzar todo el mundo.*

4 Una vez elegido el lado, vuelve a lanzar el dado y coloca la cerradura en la puerta que corresponda con el resultado obtenido. Después, pasa el dado a la persona a tu izquierda, que comenzará la siguiente ronda.

5 Mira el vestíbulo a través de la cerradura. Cada fantasma que esté a la vista se asusta y debe volver a su reserva correspondiente. Si hay algún conflicto, puede mirar más de una persona. La cerradura se queda donde está.

6 Descartad las cartas de Movimiento que hayáis usado y empezad una nueva ronda.

## Colocar muebles

Algunas cartas de Movimiento, además de su valor numérico, muestran muebles. Cuando tomes una de estas cartas, y antes de mover a tus fantasmas, puedes mover uno de los dos muebles que aparecen en la carta (no es obligatorio).

Puedes colocarlo donde quieras y como quieras: no hace falta que respetes las casillas dibujadas en el tablero. Puedes colocarlo derecho, tumbado, en ángulo, apoyado en otro mueble o incluso encima de un fantasma. ¡Como te dé la gana! Eso sí, no puede salirse ni una pizca del vestíbulo del hotel.

- No puedes mover un mueble que ya se haya movido en esta ronda. Si los dos muebles de tu carta ya se han movido en esta ronda, puedes mover cualquier otro que todavía no se haya movido.
- Si ya has tocado un mueble para moverlo, es demasiado tarde para elegir otro: tendrás que mover el que has tocado.
- Si un fantasma u otro mueble te impide mover el mueble que has elegido, puedes levantar cuidadosamente las piezas que te obstaculizan, siempre y cuando las coloques de nuevo donde estaban de la forma más parecida posible.
- Si hay un fantasma encima del mueble que vas a mover, apártalo para poder mover el mueble y vuelve a colocarlo en la casilla donde se encontraba.



## Mover fantasmas

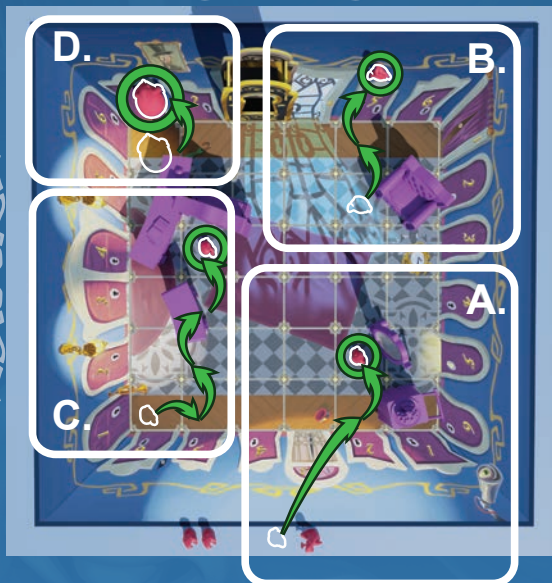
### Tus fantasmas...

- ...comienzan siempre en tu lado del tablero, entrando por cualquier puerta del mismo, y te otorgarán puntos si atraviesan una puerta del lado contrario del tablero. Manténlos allí para llevar la cuenta de tus puntos.
- ...pueden compartir los puntos de movimiento de tus cartas de Movimiento, **pero no pueden atravesar todo el vestíbulo y salir de él en la misma ronda que han entrado al tablero**. Pueden cambiar de dirección durante su movimiento, pero no pueden moverse en diagonal. Cuando un fantasma se ha movido, debe quedarse en su casilla sin salirse por los bordes y tiene que estar de pie. Los fantasmas grandes no pueden cubrir o tapar a otros.
- ...pueden moverse a través de los muebles sin sufrir penalizaciones, y pueden terminar su movimiento encima o dentro de un mueble. ¡Claro! ¡Son fantasmas!
- ...podrían tropezarse, al moverse, con muebles o con otros fantasmas en su camino, incluso derribarlos. Cuando esto ocurra, quien vea perjudicada su situación debe colocar todo como estaba.

### Ejemplo:

Luisa tiene una carta de valor 9, y elige repartir esos puntos de movimiento entre 4 fantasmas:

- Mueve a uno de sus fantasmas pequeños 2 casillas desde su lado inicial.
- Mueve a su fantasma mediano 2 casillas hacia el lado contrario del vestíbulo, haciendo que salga por la puerta y se quede allí fuera. ¡Esto hará que gane puntos!
- Mueve a otro de sus fantasmas pequeños 4 casillas para esconderlo.
- Gasta su último punto de movimiento en mover a su fantasma grande, para que salga por otra puerta del lado contrario del vestíbulo..



## Colocar la cerradura

Quien obtenga el resultado más alto en el dado elige en qué lado del tablero coloca la cerradura. No se puede ir probando qué lado te viene mejor antes de colocarla. ¡No hagáis trampas!

**Importante:** la cerradura debe cambiar de lado en cada ronda. No puede permanecer dos rondas seguidas en el mismo lado del tablero.

Ejemplo:



Las marcas en la parte inferior de la cerradura deben alinearse con los bordes de la casilla.



En este ejemplo están a la vista los fantasmas de color rojo y naranja, así que deben volver a su reserva.

## Fin de la partida

La partida termina cuando no quedan cartas de Movimiento en el mazo al principio de una ronda. Cada persona cuenta los puntos que ha conseguido:


Por los fantasmas que han salido del vestíbulo por el lado contrario:


 = 1 punto

 = 3 puntos

 = 5 puntos

Por los que permanezcan en el vestíbulo:

 = 1 punto

 = 1 punto

 = 2 puntos

¡Gana la partida quien más puntos haya conseguido!

## En caso de empate:

Gana quien haya conseguido llevar más fantasmas al lado contrario del vestíbulo. Si todavía persiste el empate, gana quien menos fantasmas tenga en su reserva.

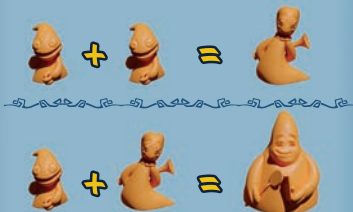
## ¿Crees que ya dominas el juego?



Hay 2 reglas avanzadas para hacer las partidas más emocionantes: fusionar fantasmas permite decisiones más tácticas y las cartas de Campanadas de Medianoche multiplican la diversión. Usa cualquiera de ellas, o incluso ambas a la vez.

## Fusionar fantasmas

**Solo pueden entrar fantasmas pequeños al vestíbulo desde tu lado inicial.** Para colocar fantasmas de mayor tamaño deben fusionarse. Si, al terminar de mover a uno de tus fantasmas, comparten casilla un fantasma pequeño y otro fantasma pequeño o mediano, pueden fusionarse. Sustituye ambos fantasmas por uno del siguiente tamaño (del pequeño al mediano y del mediano al grande, ver imagen a continuación). Devuelve los dos fantasmas fusionados a tu reserva.



No pueden fusionarse 2 fantasmas medianos. Si algún obstáculo impide que se coloque un fantasma mediano o grande como resultado de una fusión, esta no podrá llevarse a cabo.

### Nota:

• **Un fantasma resultado de una fusión no puede moverse en la misma ronda en que ha sido colocado.** Un fantasma mediano resultado de una fusión no puede fusionarse en la misma ronda en que ha sido colocado para obtener un fantasma grande.

• Si un fantasma mediano o grande está a la vista al mirar a través de la cerradura, en vez de devolverlo a su reserva correspondiente, se queda en el borde del tablero (de su lado inicial), dentro del vestíbulo y sin cambiar de tamaño.

• Si no te quedan fantasmas pequeños para entrar desde tu lado inicial, puedes tomar uno de los tuyos que ya haya cruzado al lado contrario. Si lo haces, no te otorgará sus puntos (salvo que consigas que cruce de nuevo).

## Ejemplo:

Luisa juega una carta de Movimiento con valor 8.

- A. Usa 1 punto de movimiento para que un fantasma pequeño entre al vestíbulo desde su lado inicial.
- B. Usa otro punto de movimiento para que su segundo fantasma pequeño haga lo mismo que el anterior. Acaban en la misma casilla, así que decide fusionarlos. Por tanto, sustituye los 2 fantasmas pequeños por 1 mediano. Devuelve los 2 pequeños a su reserva.
- C. En una ronda anterior, alguien vio a su fantasma mediano, por lo que tuvo que colocarlo al borde del vestíbulo. Aprovecha los 6 puntos de movimiento que le quedan para que se encuentre y se fusione con 1 pequeño. Los sustituye por 1 grande y devuelve al mediano y al pequeño a su reserva.



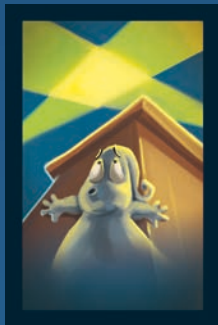
## Cartas de Campanadas de Medianoche

Al preparar la partida, mezcla todas las cartas de Campanadas de Medianoche y forma con ellas un mazo junto al tablero, bocabajo.

A partir de la segunda ronda y antes de tomar cartas de Movimiento, quien tenga el dado delante de sí toma una carta del mazo de Campanadas de Medianoche y lee el texto en voz alta (págs. 9 a 12). Aplicad inmediatamente el efecto de la carta. Si el efecto ha de aplicarse por turnos, empezad por quien leyó la carta y seguid en sentido horario.

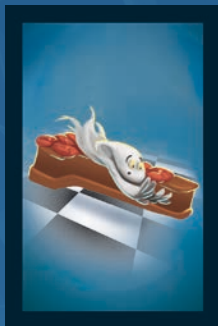
Después, la ronda continúa como de costumbre.





### De lado a lado

Al terminar esta ronda, tras mirar a través de la cerradura, muévela a la puerta del lado contrario del tablero que tenga el mismo número que la actual. Vuelve a mirar a través de la cerradura desde esta nueva posición.



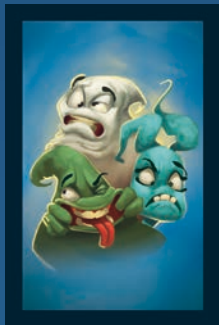
### ¡A cubierto!

Tumba a todos los fantasmas que se encuentren en el vestíbulo. Durante esta ronda, los fantasmas se mueven mientras permanecen tumbados.



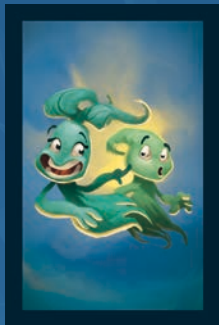
### ¡Subidón!

Vuelca todos los muebles para que queden tumbados de lado. Recuerda que no pueden salirse del vestíbulo ni un poquito.



### Reflejo del alma

Coloca el Espejo de pie de forma que refleje la zona central del vestíbulo. En tu turno, toma un fantasma pequeño que esté en tu reserva (si te queda alguno) y colócalo tan cerca del espejo como puedas, admirando su propio reflejo. No puedes mover a este fantasma durante esta ronda.



### ¡Tú la llevas!

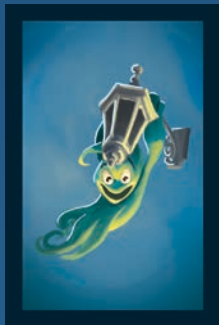
En tu turno, sustituye 1 fantasma pequeño de la persona a tu derecha, que se encuentre en el vestíbulo, por 1 fantasma pequeño de tu reserva (si te queda alguno).

Si dicha persona no tuviera ninguno en el vestíbulo, coloca uno de tu reserva 3 casillas alejadas de tu lado inicial.



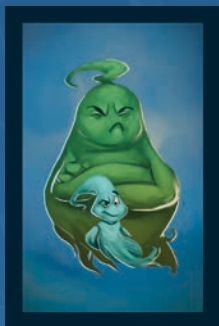
### ¡A bailar!

Coloca todos los muebles del vestíbulo contra su puerta más cercana, sin mover ningún fantasma (mantenlos donde están). Recuerda que los muebles no pueden salirse del vestíbulo ni un poquito.



### El suelo es lava

Al final de la ronda, cualquier fantasma que no esté subido a un mueble debe volver a su reserva.



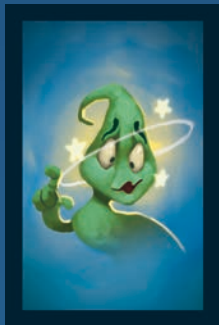
### ¿A que llamo a mi hermano?

Si puedes, sustituye uno de tus fantasmas en el vestíbulo por uno de tu reserva del siguiente tamaño.



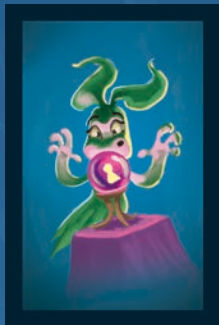
### ¡Toc, toc!

Al final de esta ronda, nadie elige el lado en el que colocar la cerradura: se queda donde está. Lanzad el dado, como de costumbre, para determinar la puerta exacta.



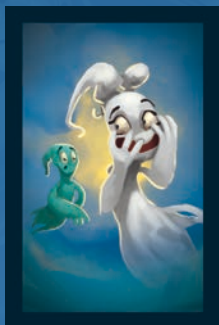
### ¡Qué mareol

Gira el tablero 90° (un cuarto de vuelta) en sentido horario. A partir de ahora, vuestros fantasmas deben atravesar el vestíbulo hacia el lado contrario a donde os sentáis, y vuestro lado inicial es el que tenéis más cercano.



### Bola de cristal

Lanza el dado ahora, en vez de hacerlo tras elegir el lado del tablero en el que colocar la cerradura. La cerradura se colocará en el número que haya salido en el dado, pero podrás ayudarte de ese dato para elegir el lado que mejor te convenga.



### Sin mover las manos ni los pies

Avanzad cada uno de vuestros fantasmas 1 casilla hacia su correspondiente salida (puede que algunos fantasmas salgan del vestíbulo de esta manera).