

Disney
PESADILLA ANTES DE NAVIDAD
DE TIM BURTON

¡Compite por las fiestas!

Instrucciones



2-6 JUGADORES

EDAD 10+

30-45 MIN

Disney
PESADILA ANTES DE NAVIDAD
DE TIM BURTON

¡Compite por las fiestas!



¡Prepara tus cartas y disponte a jugar para decidir quién controlará las fiestas!

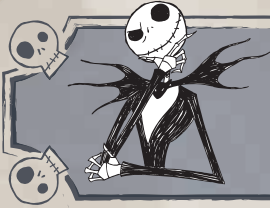
En este juego de cartas ágil y estratégico, tendrás que elegir con cuidado a tu personaje y obtener fichas de Fiesta para hacerte con la victoria.

Jack Skelleton y Santa Claus buscan fichas de Navidad, mientras que Oogie Boogie y el Dr. Finkelstein van detrás de las fichas de Halloween. En cambio, el Alcalde y Sally no son quisquillosos y tratarán de reunir ambos tipos de fichas.

Las fiestas nunca habían sido tan divertidas... ¡ni tan reñidas!

Objetivo

Consigue tantas fichas de Fiesta como puedas para ganar puntos.
Al final de la ronda 4, ganará quien haya obtenido más puntos.



Nota: las fichas de Fiesta tienen un valor distinto para cada personaje, indicado en su tablero de Personaje.

Contenido



6 tableros de Personaje



126 cartas de Personaje



1 carta de Ubicación Central



12 cartas de Ubicación



108 fichas de Fiesta de 1 punto (doble cara)
16 fichas de Fiesta de 5 puntos (doble cara)
12 fichas de Fiesta de 10 puntos (doble cara)



2 dados de Oogie Boogie



1 ficha de Calabaza
(indicador de ronda)



1 ficha de Zero con peana
(jugador inicial)



1 ficha de Humor del
Alcalde (doble cara)



1 ficha de
Investigación de Jack

Preparación




Ejemplo: preparación para 3 jugadores




1

Cada jugador **elige un personaje** y toma su **tablero de Personaje** y su **mazo de cartas de Personaje**. **Baraja las cartas** y deja el mazo boca abajo junto al tablero de Personaje. Ciertos personajes empiezan la partida con **componentes adicionales** que se detallan a continuación:

Componentes adicionales:

- Oogie Boogie tiene dos dados 
- El Alcalde tiene una ficha de Humor (que empieza la partida con el lado de Alegría bocarriba) 
- Jack Skelton tiene una ficha de Investigación (que empieza la partida en la casilla inicial de su tablero de Personaje) 

2

Coloca la carta de Ubicación Central en el centro de la mesa y la **ficha de Calabaza** en la sección de la **ronda 1** de la carta de Ubicación Central. La ficha de Calabaza sirve para indicar la ronda actual durante la partida. 



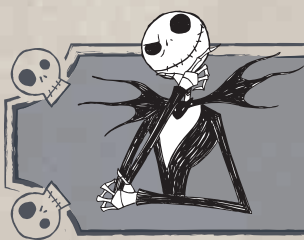
3 Baraja las cartas de Ubicación. Coloca **1** carta encima de la carta de Ubicación Central y **1** carta entre cada tablero de Personaje. Deja a un lado las cartas de Ubicación restantes; se utilizarán en rondas posteriores.



4 Coloca tantas **fichas de Fiesta** de Navidad y Halloween como corresponda en cada **carta de Ubicación**. El número de fichas de cada Ubicación varía en función de la ronda actual y se indica en las propias cartas de Ubicación. En el caso de la **carta de Ubicación Central**, siempre se coloca el número de fichas indicado para la **ronda 4**.



Ejemplo: si la Ubicación Central son las Tierras Remotas, en la ronda 1 se colocan 3 fichas de Fiesta de Halloween y 3 fichas de Fiesta de Navidad en esta carta de Ubicación, el requisito indicado para la ronda 4.



Nota: coloca fichas de Fiesta de valor 1 en las cartas de Ubicación. Más adelante, cuando hayas reunido suficientes fichas, podrás canjearlas por fichas de valor 5 y 10.



5 El jugador inicial de la ronda 1 se elige al azar; en rondas posteriores, el jugador inicial irá rotando en sentido horario. El jugador inicial recibe la **ficha de Zero**; al final de la ronda, se la pasará al próximo jugador inicial.



Resumen del juego

👤 Cada jugador encarna a un personaje diferente; aunque cada uno requiere una estrategia concreta para ganar, todos tienen en común lo siguiente:

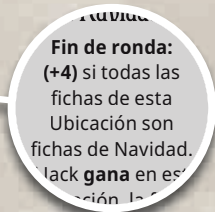
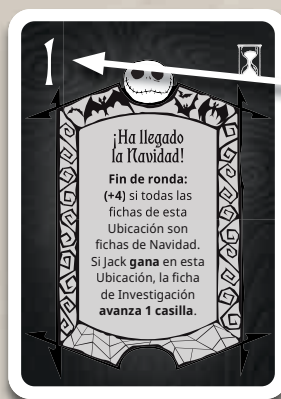
- Un **tablero de Personaje** que explica sus **habilidades específicas** y el **valor de las fichas de Fiesta** que obtenga.



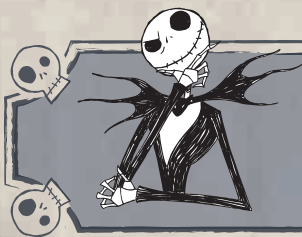
- Un total de **20 cartas** (a excepción del Dr. Finkelstein, que tiene 26). Cada carta contiene un número del 1 al 10 que representa su potencia y, en algunos casos, efectos adicionales. Las cartas que incluyen un (+ #) o un (- #) modifican su potencia siempre que se cumplan las condiciones indicadas en dichas cartas.



La potencia de estas cartas va del 1 al 10.



La potencia de esta carta es 5 siempre que se cumpla la condición al final de la ronda.



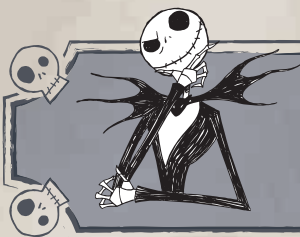
Nota: en partidas de dos jugadores, recomendamos no utilizar personajes neutrales.



A lo largo de 4 rondas, lucharéis por controlar las tres Ubicaciones contiguas a vuestro tablero de Personaje (izquierda, central y derecha) para obtener fichas de Fiesta y ganar la partida.

- Todos los jugadores deben jugar **al menos 1 carta en cada Ubicación contigua**.
- Al final de cada ronda, el personaje que tenga la **potencia total más alta** en cada Ubicación **gana** y obtiene las fichas de Fiesta que haya en dicha Ubicación.
- Después de distribuir las fichas de Fiesta, los jugadores descartan todas sus **cartas jugadas** a su **pila de descarte** personal y **reservan la única carta que no han jugado para la siguiente ronda**. El personaje de Sally es una excepción, puesto que puede jugar todas sus cartas (gracias a su habilidad de Costura) o terminar con más de una carta en la mano (si emplea su habilidad para evitar jugar una carta durante su turno, a excepción de la ronda 1).
- Antes de empezar cada ronda, los jugadores roban cartas de Personaje nuevas hasta alcanzar el límite de la próxima ronda. El mazo no se puede barajar entre ronda y ronda. Los jugadores solo disponen del número de cartas correspondiente a la ronda actual:

| | | | |
|-------------------|------------------------------------|---------------------------------|--|
| RONDA 1 | ▶ 4 cartas en la mano | ▶ 3 cartas jugadas | ▶ La carta sin jugar se reserva para la próxima ronda |
| RONDA 2 | ▶ 5 cartas en la mano | ▶ 4 cartas jugadas | ▶ La carta sin jugar se reserva para la próxima ronda |
| RONDA 3 | ▶ 6 cartas en la mano | ▶ 5 cartas jugadas | ▶ La carta sin jugar se reserva para la próxima ronda |
| RONDA 4 | ▶ 8 cartas en la mano | ▶ 6 cartas jugadas | ▶ Roba todas las cartas restantes para la última ronda |




Nota: al principio de cada ronda, Sally siempre tiene 1 carta más en la mano que los demás personajes.

Secuencia de la ronda

En cada ronda, y en sentido horario, los jugadores **se turnan para jugar cartas de Personaje** en cualquiera de las tres Ubicaciones contiguas a su tablero de Personaje: **izquierda, central y derecha**.

RONDA 1



- En su primer turno, cada jugador juega su **primera carta de Personaje bocabajo** en una de las tres Ubicaciones. Esta carta y sus efectos **se revelarán al final de la ronda**.
- A continuación, los jugadores juegan sus **siguientes cartas de Personaje bocarriba** (a menos que se indique lo contrario). En caso de que una carta tenga un efecto de «Al jugar», este se resuelve inmediatamente. Si un efecto es opcional, la carta lo especifica. Si se trata de un efecto de «Fin de ronda», solo se activa al final de la ronda.
- Las cartas con un **efecto de «Fin de ronda»** muestran el siguiente icono para indicar que dicho efecto se aplica al final de la ronda: 
- **Recuerda que las cartas de Personaje NO se juegan todas a la vez.** El jugador inicial juega su primera carta de Personaje bocabajo, después el segundo jugador, etcétera. Después, el jugador inicial juega su segunda carta de Personaje bocarriba y resuelve su efecto de «Al jugar» (si lo hay), después el segundo jugador, etcétera. Los efectos de las cartas son obligatorios a menos que se indique lo contrario.
- **En caso de empate**, gana el jugador que haya jugado una carta de Personaje en la Ubicación Central en primer lugar. Para recordar el orden en el que se han jugado las cartas de la Ubicación Central, colócalas en la parte superior de tu tablero de Personaje, de acuerdo con la posición:



El primer jugador que juega su carta de Personaje en la Ubicación Central alinea la esquina de su carta con el número 1 de la parte superior de su tablero.



El segundo jugador alinea su carta de Personaje con el número 2 de la parte superior de su tablero, etcétera.

Cada jugador debe jugar al menos 1 carta de Personaje en cada Ubicación contigua antes de que termine la ronda. En rondas posteriores, los jugadores podrán **jugar varias cartas** en una misma Ubicación. Sin embargo, **primero deben jugar al menos 1 carta de Personaje en cada Ubicación contigua antes de poder añadir cartas adicionales** a una Ubicación. Una vez que hayan jugado 1 carta en sus 3 Ubicaciones, pueden jugar tantas cartas adicionales como quieran. Ciertos efectos pueden cambiar la posición de las cartas jugadas, pero al final de la ronda siempre tiene que haber al menos 1 carta de cada jugador en cada Ubicación.



Cuando **se hayan jugado todas las cartas de Personaje** de la ronda:

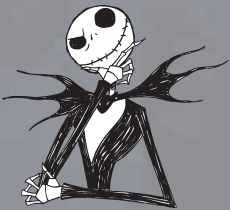
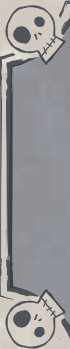
1 Empezando por el jugador inicial y en sentido horario, **se revelan las cartas de Personaje bocabajo** y **se resuelven inmediatamente los efectos de «Al jugar»** (si los hay).

2 Empezando por el jugador inicial y en sentido horario, **se resuelven los efectos de «Fin de ronda»** (si los hay).



3 **Determina quién ha ganado en cada carta de Ubicación** sumando la potencia total de las cartas de cada jugador.

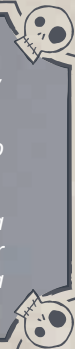
- Empieza por la Ubicación situada a la izquierda del jugador inicial y continúa en sentido horario con todas las Ubicaciones exteriores. La Ubicación Central se determina en último lugar.
- El jugador con la **potencia total más alta** en una Ubicación **gana y obtiene todas las fichas de Fiesta** de dicha Ubicación.
- Los jugadores dejan sus **fichas de Fiesta** en la parte inferior de su tablero de Personaje para el recuento final de puntuación. Recuerda que **está prohibido dar la vuelta** a las fichas de Fiesta, puesto que se alteraría la puntuación final.



Nota:


- Si un jugador ha jugado más de una carta de Personaje en una misma Ubicación, suma la potencia de cada carta para determinar la potencia total.
- Si una carta de Personaje tiene un efecto con un número entre paréntesis, suma o resta dicho número a la potencia total de las cartas de ese jugador.

Ejemplo: la carta del Alcalde de potencia 4 dice: «Fin de ronda: Si el lado de Alegría está bocarriba, (+3). Si el lado de Pánico está bocarriba, (-1)». La ficha de Humor muestra el lado de Alegría al final de la ronda, así que sumas 3 a la potencia de la carta, lo que da una potencia total de 4+3 = 7.



Al final de cada ronda:

1 Los jugadores **descartan las cartas de Personaje que han jugado** durante la ronda y reservan la carta que no han jugado para la próxima ronda. Después, **reponen su mano** hasta alcanzar el **límite de la ronda** (ver la carta de Ubicación Central o la tabla de la página 6).

2 La **ficha de Calabaza**  **avanza** hasta la siguiente ronda de la Ubicación Central.

3 **Recoge todas las cartas de Ubicación y mézclalas** con el mazo de cartas de Ubicación. **Coloca 1 carta de Ubicación** entre cada tablero de Personaje y, a continuación, **1 carta encima de la carta de Ubicación Central**. No pasa nada si la misma carta de Ubicación aparece varias veces a lo largo de la partida. Las cartas de Ubicación restantes se dejan a un lado.

4 **Coloca las fichas de Fiesta** de Navidad y Halloween que correspondan a la nueva ronda en cada carta de Ubicación. Recuerda que en la Ubicación Central siempre se coloca el número de fichas de Fiesta de Navidad y Halloween indicado para la ronda 4.

5 La ficha de Zero **pasa** al siguiente jugador inicial en sentido horario.



6 Empieza una nueva ronda.

Final de la partida

Después de jugar 4 rondas, los jugadores cuentan sus fichas de Fiesta de Navidad y Halloween y calculan su puntuación final según el valor que tengan las fichas de Fiesta para su personaje. Ciertos personajes pueden obtener puntos adicionales (se indica en su tablero de Personaje).

Quien haya obtenido una puntuación total más alta gana la partida. En caso de empate, los jugadores empatados suman la potencia de las cartas que les queden. El jugador con la potencia más alta gana. Si el empate persiste, gana el jugador que haya jugado su carta de Personaje en la Ubicación Central en primer lugar durante la última ronda.

Descripción de los personajes



Jack Skelleton NAVIDAD - AVANZADO

¡El temible Rey del Mal de la Ciudad de Halloween acaba de encontrar una nueva inspiración! Ha descubierto la Navidad y se está esforzando al máximo para entender mejor esta fiesta y cómo se celebra.

- ▶ Jack tiene la habilidad de darles la vuelta a las fichas de Fiesta. Puede cambiar fichas de Halloween por fichas de Navidad y viceversa.
- ▶ Jack también dispone de una ficha de Investigación que señala los avances de su búsqueda para desentrañar los secretos de la Navidad. Al final de la partida, la posición de la ficha de Investigación determina el valor final de las fichas de Fiesta de Jack.



Santa Claus NAVIDAD - BÁSICO



¡Ho, ho, ho! «Santa Clavos», más conocido como Santa Claus, el Rey de la Navidad, no sabe nada de Halloween. ¡Se va a llevar un buen susto cuando llegue a la Ciudad de Halloween!

- ▶ ¡Santa Claus solo busca la alegría navideña! Las fichas de Navidad son muy valiosas para él, y siempre reparte felicidad y regalos a todo el mundo.



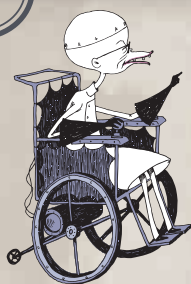
El Alcalde NEUTRAL - BÁSICO



El Alcalde de la Ciudad de Halloween siempre deja claras sus emociones: solo tiene que girar la cabeza para mostrar el lado de Alegría o el lado de Pánico.

- ▶ Utiliza con habilidad la **ficha de Humor del Alcalde** para dar buena impresión a los habitantes de la Ciudad de Halloween.
- ▶ Tanto el Humor del Alcalde como la potencia de sus cartas pueden cambiar a lo largo de la partida. Varias cartas modifican su potencia en función del lado de la ficha de Humor que esté bocarrriba. La ficha de Humor empieza la partida con el lado de Alegría bocarrriba.





Dr. Finkelstein HALLOWEEN - AVANZADO



El Dr. Finkelstein tiene entre manos varios experimentos que pretenden aumentar el potencial aterrador de la Ciudad de Halloween.

- ▶ El Dr. Finkelstein tiene 6 Experimentos en su mazo de cartas. Para completarlos necesita varios ingredientes que aparecen en sus cartas.
- ▶ Los ingredientes necesarios para **completar los Experimentos** se encuentran en las cartas de Personaje 1-8, tanto en las básicas como en las especiales.
- ▶ **Baraja** las cartas de Experimento, divídelas en **dos pilas de tres cartas** y déjalas bocarriba en la parte inferior de su tablero de Personaje, en la zona de «Experimentos en curso». Cuando el Dr. Finkelstein complete el primer Experimento de alguna de las dos pilas, colócalo en la zona de «Experimentos completados».
- ▶ Al final de la partida, **suma el valor** de los **Experimentos completados** a tu puntuación final. Si el Dr. Finkelstein completa 4 Experimentos o más, **obtiene los puntos adicionales** que se indican en su tablero.
- ▶ El Dr. Finkelstein puede trabajar en 2 Experimentos al mismo tiempo. Si alguna de las dos pilas se agota y aún quedan dos o más cartas en la otra, puedes formar dos pilas nuevas con ellas.



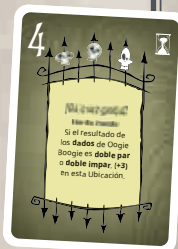
Oogie Boogie HALLOWEEN - BÁSICO



Oogie Boogie es el astuto villano relleno de bichos. Siempre está en racha, ¡así que cuidado con sus dados!

- ▶ Después de jugar y revelar todas las cartas de la ronda, elige una Ubicación y tira los dados de Oogie Boogie para aumentar tu potencia en ella. Suma la diferencia entre el resultado de los dados a la potencia de Oogie Boogie en la Ubicación. Ejemplo: Oogie Boogie saca un 5 y un 3, así que suma 2 a su potencia total en la Ubicación.

Nota: la carta de Oogie Boogie de potencia 4 dice: «Fin de ronda: Si el resultado de los dados de Oogie Boogie es doble par o doble impar, (+3) en esta Ubicación». El efecto de esta carta se activa incluso si utilizas los dados con otra carta. Además, esta carta también se puede beneficiar del efecto (+1): «Si Oogie Boogie obtiene un resultado doble, obtiene (+1) en todas las Ubicaciones». Por lo tanto, esta carta podría alcanzar una potencia total de 8.



Sally NEUTRAL - AVANZADO



El Dr. Finkelstein creó a la bella Sally con varias partes cosidas entre sí. Sally quiere mucho a Jack y hará cualquier cosa para protegerlo. No le da miedo ponerse en peligro ni usar sus extremidades cosidas para ayudarlo.



- ▶ Sally empieza cada ronda con 1 carta más que los demás personajes. Si una carta jugada tiene la habilidad **COSTURA**, elige otra carta de Personaje de la mano de Sally y descártala («cósela») inmediatamente. La **carta de Personaje cosida** se coloca bocarriba **debajo** de la carta activada, dejando visible la palabra **COSTURA** para indicar que **se ha activado el efecto COSTURA**.
- ▶ Sally puede optar por ignorar la habilidad **COSTURA** de una carta y limitarse a ejecutar la acción normal. Sally también tiene la **habilidad de no jugar** una carta durante su turno (salvo en la ronda 1), pero igualmente debe tener una carta en cada Ubicación al final de la ronda. Si Sally **termina la partida con 0 cartas** en la mano y en su mazo de robo, añade **5 puntos a su puntuación final**.

Mixlore™

Publicado por Asmodee Group
18 rue Jacqueline Auriol
78041 Guyancourt - Francia

Un juego de 1015 Creative. Will Foster,
Alex Foster, Eric Foster y Michael Adams.

©Disney.

Ilustraciones:
Laetitia Lagache y Mathieu Lidon

Edición y revisión:
Jesse Rasmussen y Sonia Thomson

Traducción:
Carlos Loscertales

Agradecimientos:
Grégory Benassar, Clotilde Borges, Bénédicte
Jean, Béatrice de la Rochefoucauld,
Christelle Leplard, Adrien Réaux, Sandrine
Vuccino, Claire Winterton-Moore y todos
los que han participado en las pruebas del
juego y han contribuido a su desarrollo.