

PESADILLA QUESADILLA

Tiempo estimado de juego: 1-2 horas

Cantidad de jugadores: 6 (cuatro niños y dos monstruos)

Este juego fue desarrollado por el Grupo Xhido en la Ciudad de México.

Pesadilla Quesadilla te sitúa en la pesadilla de un niño mexicano.

Niños y monstruos juegan en un tablero lleno de nuestras peores pesadillas. Si estás jugando como un niño, tu objetivo es escapar de los monstruos para poder despertar. Si juegas como monstruo, tienes que mantener a los niños dormidos para que no escapen la pesadilla.

CONTENIDO

- 1 tablero
- 1 dado
- 6 fichas de personajes (4 niños y 2 monstruos)
- 17 cartas de acción para niños
- 17 cartas de acción para monstruos
- 12 cartas de llaves (3 de cada color)
- 3 cartas de chanclas
- 2 cartas de pirinola
- 2 cartas de lámpara
- 2 cartas de gansito

ANTES DE EMPEZAR

Separar las cartas de llaves por color en una pila. Colocar las cartas sobrantes en dos pilas según su categoría: para niños o para monstruos.

Se debe decidir qué jugadores son niños y qué jugadores son monstruos.

Tirando los dados, elegir al niño que tenga el número más alto para tirar primero.

Hacer lo mismo con los monstruos.

Colocar las fichas de los personajes en el inicio.

EL JUEGO

La primera ronda sólo tiran el dado los niños para darles una ventaja sobre los monstruos. El primer jugador tira el dado y avanza con su ficha el número de casillas que indica el dado. Continúa el siguiente niño a la derecha y así sucesivamente. A partir de la segunda ronda, tiran primero los niños y luego los monstruos. Los monstruos tiran con un dado dos veces por turno, sin embargo, al tirar una vez el monstruo podrá decidir si usar su segundo tiro o permanecer en la casilla donde se quedó.

Casilla Cuarto Oscuro (negra con un signo de interrogación) El jugador que caiga en la casilla cuarto oscuro debe tomar una carta de la pila que le corresponda, ya sea para niños o para monstruos. El jugador tiene que hacer lo que la carta indique.

Casilla de Llave (Sólo afecta a los niños) El niño que caiga en la casilla de llave, toma una carta de llave correspondiente al color de la misma. Sólo hay tres llaves de cada color. Si no hay llave del color que corresponde, no toma nada.

Casilla de Puerta (Sólo afecta a los niños) Las casillas de puerta bloquean el paso a las siguientes casillas. Sólo se pueden atravesar si el jugador posee la llave del color de la respectiva puerta. Sin importar si otro jugador ya haya podido atravesar la puerta, sólo pueden pasar los poseedores de la llave del color correspondiente.

Casilla de Cama (Sólo afecta a los niños) Las casillas de cama sirven para guardar tu progreso, si caes en esta casilla, las siguientes veces que se te indique regresar al punto de partida: te regresas a esta casilla.

REGLAMENTO

Vidas

Los niños tienen dos vidas antes de ser eliminados del juego. Se perderá una vida cuando un monstruo caiga en la misma casilla o en las dos casillas inmediatamente antes y después de donde se ubica el niño.

La primera vez que un monstruo cae en éstas, el niño pierde un ítem aleatorio.

La segunda vez, el niño debe regresar a la última casilla de cama por la que haya pasado.

La tercera vez, el jugador queda sin vidas y es eliminado del juego.

Los monstruos no pierden vidas.

Inventario

Sólo los niños tienen inventario, donde guardarán las cartas de los ítems que vayan adquiriendo. Los niños pueden intercambiar ítems con otros jugadores si lo desean.

Los monstruos no tienen inventario

Jugadores

Monstruos: el número máximo de monstruos es de 2 personas dentro del juego.

Niños: el número máximo de niños es de 4 personas dentro del juego.

El número de monstruos se define por el número de niños que hay en la partida; si hay 3 niños o menos en el juego, habrá un solo monstruo, si hay más de 3 niños, hay dos monstruos por partida.

Cartas

Ítems “Cuarto Oscuro”

- Lámpara: Sólo habrá 2 lámparas disponibles en el juego, por lo que se tiene la ventaja de poder escoger el ítem que desees a lo largo del juego, ¡recuerda que sigue siendo un ítem y puede ser eliminado de tu inventario!
- Chancla: Habrá 3 chanclas, la chancla sirve para poder evitar el ataque de un

monstruo, al utilizar la carta se elimina de tu inventario

- Pirinola: Habrá 2 pirinolas, la pirinola sirve para robar un ítem de algún otro niño, se puede usar cuando quieras; al usarla contra el jugador, ambos tirarán el dado y si el poseedor de la carta tiene el mayor número sacado en el dado podrá robar un ítem del inventario del contrario. Si pierde, no pasará nada.

- Gansito: Habrá 2 gansitos, j intercambia de casilla con otro niño.

Llave

Las llaves serán de diferentes colores, cada color abrirá un tipo de puerta, dependiendo del color, tienen que ser del mismo color (llave y puerta) para poder acceder a la siguiente zona.

El juego termina de dos maneras:

1. Cuando un niño llega a la meta antes de que sea eliminado por los monstruos. (Los jugadores pueden decidir seguir jugando para encontrar el segundo, tercer y cuarto lugar).
2. Cuando los monstruos eliminan a todos los niños.

TABLERO



Personajes



CARTAS NIÑOS



¡Te encontraste diez pesos en la calle! Avanza tres casillas.

Te sacaste el máximo de estrellitas en tu clase. Avanza el doble de una tirada.

¡Encontraste el tazó que te faltaba! Avanza diez casillas.

¡Te dieron un abrazo y ya no tienes miedo! Avanza 5 casillas.

¡Te regalaron el cambio del mandado! Ve a la llave más cercana.

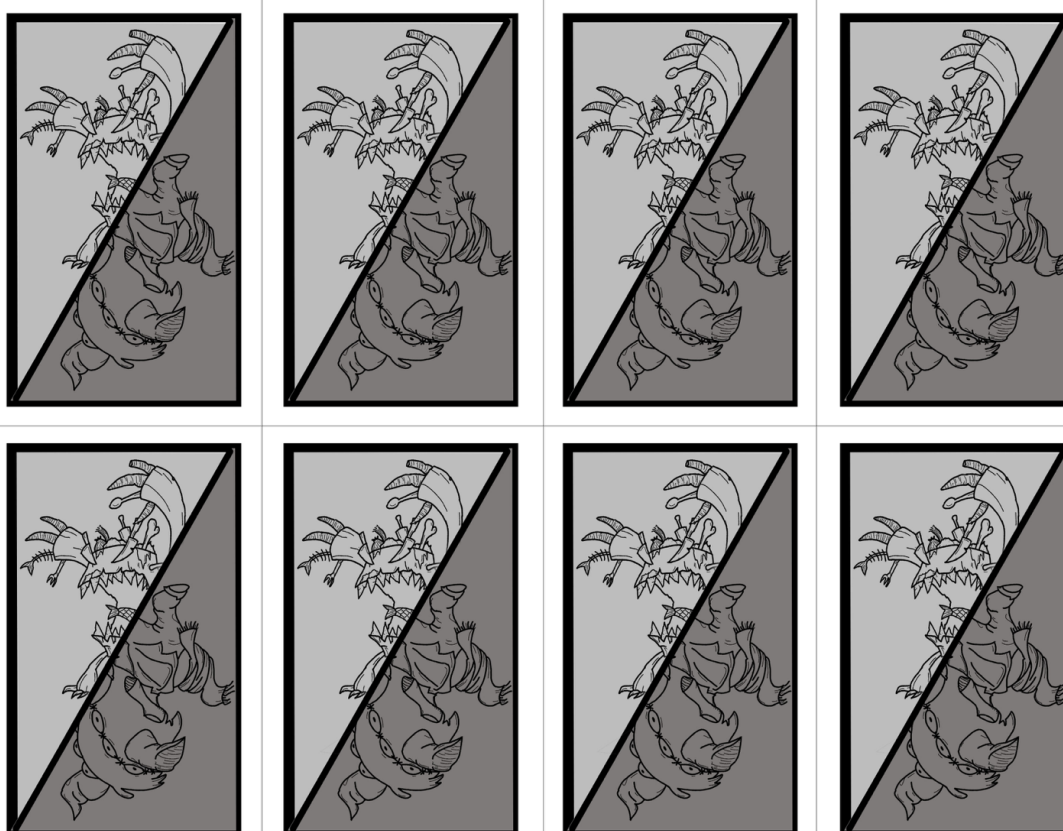
¡Te cocinaron tu comida favorita! Avanza 10 casillas con toda la energía que te dio.

¡Es tu día de suerte! Tuviste una racha de gansitos gratis. Avanza al siguiente cuarto oscuro.

CARTAS BUENAS DE NIÑOS



CARTAS MONSTRUOS



Un niño intentó tomar un atajo a su casa y ahora está perdido. Roba una llave de un niño.

Te camuflajes con tu disfraz de polilla. Avanza al niño más cercano.

Un niño le da miedo pasar a exponer. Paralizas a un niño en su casilla durante un turno.

Tienes un disfraz de ratón para moverte por las alcantarillas. Alcanza al niño más cercano.

Un niño está perdido en las telas de la Parisina. Un niño pierde dos turnos

Aprovechas tu disfraz de cucaracha para volar. Avanza 3 casillas.

Tu disfraz de tarántula te da súper salto. Avanza 2 casillas.

Rompiste un cristal y regañaron a un niño. Elimina un ítem de un niño.

Encuentras un niño haciendo berrinche en el parque. Avanza 2 casillas.

CARTAS BUENAS DE MONSTRUOS

Un niño vio quien asaltó la tiendita. Regresa un ítem que robaste

Notas como un niño le está ayudando a una viejita a cruzar la calle. Retrocede 2 casillas

Convinces a un niño de salir de su casa sin permiso pero se pone a ayudar en los deberes. No tiras en 2 turnos

Un niño fue con un policía a resguardars e de ti. Regresa la última llave que robaste

CARTAS MALAS DE MONSTRUOS

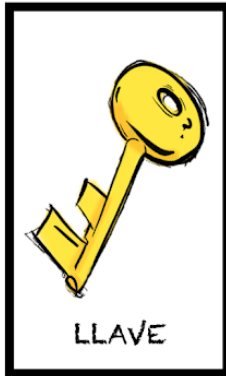
Le preguntas a un niño donde esta su casa y te apunta al lado contrario. Retrocede 3 casillas.

Un niño te dice que no habla con extraños y huye. Regresa el último ítem que robaste.

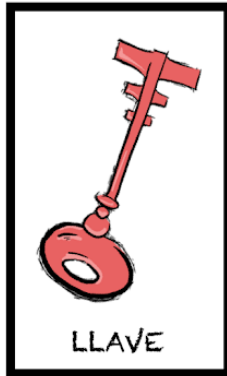
Ves como un niño logra robar algo del tianguis pero lo devuelve. Retrocede 1 casilla

Un niño dona muchos juguetes a niños pobres. Retrocedes 3 casillas

ÍTEMS



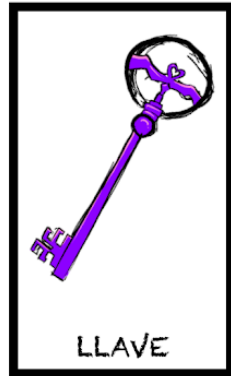
LLAVE



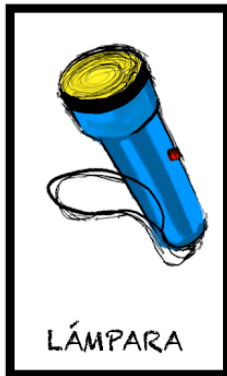
LLAVE



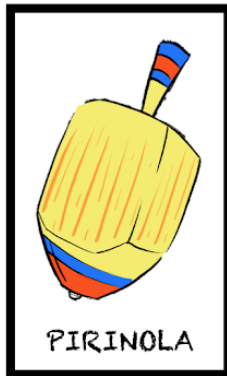
LLAVE



LLAVE



LÁMPARA



PIRINOLA



GANSITO



CHANCLA

