

Manual de instrucciones

# LA CAZA DE LA CALABAZA<sup>©</sup>

Un juego de  
Sergio Herrera  
© MixinGames



*Hace mucho, mucho tiempo, tuvo lugar una batalla mágica que lo cambió todo en el mundo de **Kawarando**. Los alimentos evolucionaron y se hicieron conscientes, recibiendo el apelativo “**obakameshi**”. Esta es la historia de un grupo de obakameshi que partieron del **Bosque Mágico** para investigar la misteriosa desaparición de muchos de sus compañeros.*

*Los rumores apuntan a que el **Dr. Tomatenstein**, un científico loco obsesionado con la evolución, está detrás de los sucesos.*

## Contenido de la caja y tipos de cartas

Instrucciones / 5 cartas de aventureros / 50 cartas de juego

### Separar cartas y preparar la partida

Para empezar hay dos tipos de cartas bien diferenciadas por sus ilustraciones traseras. Por un lado tenemos las **cartas de los aventureros**, y por otro las restantes que forman el **mazo de juego**.

Cartas de los  
aventureros



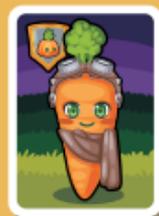
Cartas del  
mazo de juego



Cada jugador seleccionará de forma aleatoria a un aventurero, y a continuación se barajará el mazo de juego, colocándolo en el centro de la mesa.

### Cada aventurero marca su diferencia

Vale, ya tenemos a nuestro *obakameshi* para jugar. Ahora, si nos fijamos en su carta, además de mostrarse al personaje en cuestión, junto a él encontraremos un pequeño escudo con una de las cinco **calabazas experimentales** del juego. Esto indica que ese personaje no perderá dicho tipo de calabaza (de tenerla en su poder) cuando se le abalance un monstruo que originariamente pertenecía a su raza *obakameshi*.



## Funcionamiento del mazo de juego

Una vez que cada participante tenga su aventurero, y con el mazo de juego mezclado, tocará elegir al jugador inicial (de manera aleatoria o dando prioridad al jugador más joven). Los siguientes turnos se jugarán en el orden de las agujas del reloj.

El jugador inicial (y luego sucesivamente el resto) volteará la primera carta del mazo de juego y teniendo en cuenta lo que revele, así hará.

En el mazo se incluyen: calabazas experimentales (cinco tipos), monstruos obakameshi (cinco tipos), alarmas, objetos, cambiasacos y por supuesto no podía faltar la carta del malvado *Dr. Tomatenstein*.

Las calabazas experimentales nos las podemos quedar automáticamente, al igual que los objetos, pero un mismo jugador no podrá tener más de dos cartas iguales de ningún tipo en su poder (al menos a la vista, ya que las cartas de saco permiten esconder dentro una calabaza experimental).

El primero en conseguir una de cada una de las cinco calabazas experimentales que hay en el juego gana la partida.

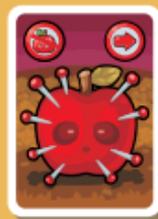


*Set de calabazas: cebolla, pimienta, limón, zanahoria y manzana.*

Existe una calabaza más, la calabaza de *Jack*, que no cuenta como calabaza para ganar la partida (es un objeto).

## Los monstruos obakameshi (enemigos)

En realidad estos monstruos son *obakameshi* mutantes que surgieron de experimentos fallidos del *Dr. Tomatenstein*, que los usa como soldados para hacer guardia por su plantación.



Cuando un monstruo *obakameshi* aparece ataca directamente a quien revele su carta, quitándole una calabaza del tipo que marque en su señal de “prohibido” (se lleva la calabaza y se va, o sea que se descartan el monstruo y dicha calabaza).

Si el jugador que lo reveló no tuviese la calabaza experimental indicada, o tuviera protección para la misma, el monstruo avanzará atacando al resto de jugadores en el orden que marque la flecha incluida en su carta (teniendo en cuenta la posición de quien lo puso en juego). El monstruo se irá al descarte cuando consiga su deseada calabaza o bien si al pasar por todos nadie la tiene.

## ¡Cuidado con hacer saltar las alarmas!

El jugador que revela esta carta acaba de activar una alarma por ruido mientras rebuscaba entre los setos de la plantación y al salir corriendo ha dejado caer una *calabaza experimental*. ¿Pero una de cualquier tipo? Pues no, ¡justo del tipo que defiende (la de su escudo)! Eso sí, de no tener una de esas, esta carta de trampa se descarta y no ocurre nada.



## Explicación de las cartas de objeto

Existen cuatro cartas de objeto, todas con una rueda mecánica:



**Calabaza de Jack:** ¡Los *monstruos obakameshi* no pueden resistirse a ellas! Guárdala en tu set de cartas y dásela a un monstruo cuando te ataque, mandándolo a él y a la calabaza de *Jack* al mazo de descartes.

**Pulverizador Anti Bichos:** Con esto harás que un monstruo *obakameshi* se dé la vuelta y ataque al revés de lo que indique su dirección (su ronda de ataque terminará justo antes de volver a ti en caso de no irse antes). Descártalo tras su uso.



**Gato Salvaje:** El *Dr. Tomatenstein* odia a los gatos, ¡y cuando este minino se deja ver monta un gran revuelo! Pon en juego la carta de Gato Salvaje tal y como aparezca o resérvala para usarla en otro turno (en el cuál no levantarías carta a cambio de su uso). Mira las tres cartas superiores del mazo de juego, elige la que más

te convenga y recoloca arriba (no en el descarte) las dos que restan en el orden que prefieras. Descártalo tras su uso.

**Saco:** Sirve para ocultar en su interior una calabaza experimental (cubriendo la misma con la carta saco). Los monstruos no la verán. Nadie podrá ojear qué calabaza oculta salvo que pierda un turno en mirar (no levantará carta del mazo de juego) y si quiere podrá moverlo a otra calabaza o descartar el saco.



Ningún jugador podrá meter más de una calabaza en un saco, aunque se puede tener otro saco sin calabaza.

## ¡Ojo con los traviesos cambiasacos!



¡Los *cambiasacos* juegan al despiste con los aventureros! Al revelarse una de estas cartas, si más de un jugador tiene calabazas en saco, estos se intercambiarán según las flechas que aparecen en la señal de la carta.



## ¡Peligro! ¡El Dr. Tomatenstein aparece!



Pese a contar con los *monstruos obakameshi* haciendo guardia por su plantación, el propio *Dr. Tomatenstein* se dedica a pasearse por el huerto intentando pillar a quienes se le cuelean. Cuando aparece, todos los jugadores descartan sus objetos (salvo los sacos con calabazas en su interior). Inmediatamente se le descarta a él, se juntan los tacos de cartas descartadas con las restantes por descubrir, se barajan y se recoloca el mazo en el centro.

## Sistema de juego en modo solitario

El modo solitario es contrarreloj y se debe tener en cuenta qué enemigos van saliendo para reunir las cinco calabazas experimentales. Lo primero que se hace es elegir aventurero. Del mazo de juego dejamos solo estas cartas: 2 calabazas de Jack, 2 sacos, 2 alarmas, 5 calabazas experimentales (una de cada), los 10 monstruos *obakameshi* y el *Dr. Tomatenstein*. El resto del mazo se deja a un lado y servirá de contador. Cada vez que levantemos una carta del mazo de juego avanzaremos una del contador, tratando de completar el set de calabazas antes de que el contador termine. En este modo se pueden usar los dos sacos para tapar y moverlos antes de robar.

# LA CAZA DE LA CALABAZA

**Contenido:** 1 manual de instrucciones  
5 cartas de aventureros / 50 cartas de juego

Cartas:  
63x88

¿Quién sacará a la luz los experimentos del maquiavélico Dr. Tomatenstein? ¡Sortea a los monstruos y consigue las cinco calabazas antes que los demás jugadores!



**Autor y diseño:**

*Sergio Herrera*

*Jiménez.*

1ª edición, 2019.

© **MixingGames.**

Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción.

**Edad**

**6+**

**2-3**  
**Jugadores**

**Incluye**  
**sistema**  
**para 1**  
**jugador**

**15-25**



**mixinggames**

[www.mixinggames.com](http://www.mixinggames.com)

