



HALLOWEENERS

La Guía de Halloween

Acertar en una sola noche del año —
el disfraz, la calle, la casa y la fiesta

GUÍA GRATUITA · EDICIÓN 2026

La Guía de Halloween

ANTES DE EMPEZAR

Una sola noche, sin segunda oportunidad



Casi todo en Halloween perdona. Lo único que no perdona es la fecha. Un disfraz que llega el 1 de noviembre no es un disfraz que llega tarde: no es un disfraz en absoluto.

Esa única restricción explica la mayor parte de lo que sigue. Por eso esta guía dedica más espacio a las medidas, los plazos y la iluminación que a la inspiración: las ideas son la parte fácil, y no es ahí donde se pierden las noches.

El resto se reduce a cuatro preguntas, que son los cuatro capítulos de esta guía. Qué se compra realmente cuando se compra un disfraz. Qué importa cuando hay niños en la calle después del anochecer. Cómo se lee una casa como decorada y no como abarrotada. Y qué hace que la gente se quede en una fiesta más allá de la primera hora.

De dónde salen las cifras

Cada número de estas páginas lleva su fuente, y todas son públicas. Las cifras de incendios son de la National Fire Protection Association. Las de tráfico proceden de un estudio publicado en 2018 en JAMA Pediatrics, construido sobre cuarenta y dos años de datos nacionales estadounidenses, y de Safe Kids Worldwide. Las normas de inflamabilidad son de la Consumer Product Safety Commission, y la advertencia sobre las lentillas decorativas es de la Food and Drug Administration.

Nada de esto está aquí para asustar. Las cifras aparecen porque cada una cambia una decisión — qué disfraz, qué hora, qué tipo de luz — y porque una recomendación sin su motivo es una recomendación que nadie sigue.

En 2026 cae en sábado. Parece un detalle y reorganiza toda la semana: dos noches de fiesta en lugar de una, una franja de «truco o trato» más larga, y un plazo que vence el viernes 30 de octubre en lugar del 31. El capítulo cinco saca las consecuencias.

Aquí no se le vende nada. Donde una categoría de producto resuelve de verdad un problema, se nombra como categoría — un objeto iluminado, una máscara integral, una capa larga — y nunca como una referencia que comprar.

Qué está comprando en realidad



«Disfraz» es una de las palabras más engañosas del comercio en línea. Dos anuncios al mismo precio pueden contener cosas muy distintas, y la diferencia solo se ve al abrir el paquete.

Qué suele haber en la caja

En la mayoría de los disfraces de adulto, el anuncio cubre la prenda principal y poco más. Un disfraz de vampiro suele ser una capa y quizá una chaqueta. Uno de bruja, el vestido. Uno de esqueleto, el mono estampado.

No es deshonesto en sí — es la convención. El problema es que la fotografía muestra el conjunto completo: la modelo lleva la peluca, el maquillaje, los colmillos, las botas, el complemento. Nada de eso está en la caja salvo que el anuncio lo diga.

Lo que casi nunca se incluye

- **Zapatos y botas.** Prácticamente nunca.
- **Pelucas.** A veces, y siempre se indica cuando es el caso. Dé por hecho que no.
- **Maquillaje.** Rara vez, y cuando se incluye suele ser un solo lápiz en lugar de la paleta de la foto.
- **Medias, leotardos, guantes.** A veces sí, a veces no. Es la carencia más frecuente.
- **Complementos y armas.** Normalmente aparte, y a menudo restringidos para el envío.
- **Colmillos, lentillas, prótesis.** Casi siempre aparte.

El ejercicio de treinta segundos que evita casi todo

Busque la línea que empieza por «Contenido» o «El paquete incluye». Si no existe, es la fotografía la que hace el trabajo de la descripción, y hay que suponer el mínimo.

Luego haga la resta. Mire la imagen, enumere todo lo visible y tache todo lo que figure en el contenido declarado. Lo que queda es lo que comprará en otro sitio — y con frecuencia son tres o cuatro artículos.

Las piezas que hacen legible a un personaje

No todas las ausencias pesan igual. Una silueta se reconoce por dos o tres elementos concretos, y son esos los que merecen atención.

- Un **vampiro** se lee en el cuello, los colmillos y la palidez. La capa sola se lee como «alguien con una capa».
- Una **bruja** se lee en el sombrero. Todo lo demás es negociable.
- Un **zombi** se lee en la cara y en el estado de la ropa — el maquillaje y el desgaste hacen más que la prenda.
- Un **esqueleto** se lee en las manos y en la cara, por lo que los guantes y el maquillaje importan más que el mono.

Si el elemento que define al personaje no está en la caja, el disfraz no funcionará, por mucho que haya de lo demás.

Las tallas: ignore la letra, lea la tabla

Un disfraz etiquetado como M no está cortado como una camisa etiquetada como M. Los disfraces se fabrican sobre un número reducido de tramos en lugar de una gama completa, siguen con frecuencia medidas asiáticas y no europeas o norteamericanas, y suelen ser amplios en una dimensión y nada en otra — holgados de cuerpo, estrechos de hombro, cortos de manga.

Tome tres medidas con una cinta blanda: pecho por la parte más ancha, cintura en la cintura natural y no en el cinturón, y altura — la que se olvida sistemáticamente y la causa más frecuente de un disfraz que entra pero cae mal. Para un niño, añada la longitud de hombro al suelo.

Entre dos tallas, escoja la mayor — con una excepción. Un disfraz se lleva sobre la ropa, y en una noche fría de finales de octubre eso significa una capa debajo que la tabla nunca contempla. La excepción es todo lo ajustado cuyo efecto depende del ajuste: un mono, un esqueleto estampado, una segunda piel. Ahí, una talla de más se lee como arrugas y no como silueta.

Las reseñas son poco fiables sobre el material y muy fiables sobre el corte. «Talla pequeño», «muy corto», «las mangas aprietan» son observaciones coherentes entre muchos compradores, y cuando contradicen a la tabla, créalas a ellas.

Dos líneas de la etiqueta que importan más que la lista de contenido

«**Flame resistant**». En Estados Unidos, los textiles de vestir — disfraces incluidos — se rigen por el 16 CFR Part 1610, la norma de inflamabilidad de los textiles de vestir. Los tejidos se clasifican en tres categorías según su velocidad de combustión: la clase 1 corresponde a una inflamabilidad normal y aceptable para la ropa, la clase 2 es

intermedia y solo se aplica a tejidos de superficie afelpada, y la clase 3 es peligrosamente inflamable y no puede emplearse legalmente en prendas de vestir.

Un disfraz con esa mención resiste la ignición y debe apagarse por sí solo al alejarlo de la llama. No significa incombustible, y la distinción no es académica en una noche en la que hay calabazas encendidas en los portales.

En la práctica, esto tiene menos que ver con leer etiquetas que con saber qué formas dan problemas. Los materiales holgados, que arrastran o de superficie afelpada — capas, mangas largas, pelo sintético, cualquier cosa con pelusa — son los que la norma trata con más cautela, y son también los que pasan más cerca de una vela en un portal. Una capa que termina por encima del tobillo no es una concesión en el disfraz: es la diferencia entre rozar una llama y prenderse.

Máscara o maquillaje. La recomendación constante de la Consumer Product Safety Commission es preferir el maquillaje y un sombrero a una máscara, porque la máscara reduce el campo de visión — y la noche de Halloween quien la lleva cruza calles con frecuencia. Si se usa máscara, las aberturas de los ojos deben permitir visión periférica completa y el ajuste debe ser lo bastante firme como para que no gire.

Cuando se opta por el maquillaje, la CPSC recomienda probarlo con antelación: un poco en la cara interna del brazo de quien vaya a llevarlo, un día antes. Un

enrojecimiento, una hinchazón o un sarpullido señalan una posible alergia, y la noche misma es el peor momento para descubrirla.

Las lentillas decorativas no son un complemento. La Food and Drug Administration las trata como productos sanitarios, no como cosméticos: en Estados Unidos no pueden venderse legalmente sin receta, y las compradas fuera de ese circuito son una causa documentada de abrasión corneal e infección. Ningún disfraz las necesita.

Por qué un conjunto gana a tres pedidos separados

Tres pedidos son tres fechas de entrega, y su atuendo está listo cuando llega el más lento. Tres paquetes anunciados cada uno a «cinco a diez días» no promedian siete: la probabilidad de que al menos uno se vaya al extremo alto de su horquilla es mucho mayor que la de que lo haga uno concreto.

Hay una segunda razón, menos evidente. Dos negros que parecen idénticos a la luz del día pueden separarse claramente bajo una sola bombilla cálida, porque los tejidos devuelven partes distintas del espectro. El satén de poliéster devuelve un reflejo frío; el terciopelo de algodón absorbe. El fenómeno tiene nombre en iluminación — metamerismo — y por eso los talleres de vestuario profesionales compran un conjunto entero a un mismo proveedor cuando pueden. No se puede comprobar en una pantalla. Solo se puede evitar la exposición.

Y un pedido único se devuelve como un pedido único. Las tallas compradas en línea fallan con la frecuencia suficiente como para que el camino de vuelta importe; tres

proveedores son tres políticas, tres plazos, y en la práctica la pieza de talla equivocada acaba simplemente guardada.

Fuentes: U.S. Consumer Product Safety Commission, 16 CFR Part 1610 y recomendaciones sobre disfraces de Halloween; U.S. Food and Drug Administration, lentillas decorativas.

Los niños, y la calle



El 31 el riesgo no son los fantasmas. Es un niño con un disfraz oscuro cruzando entre coches aparcados al anochecer, en grupo y excitado. Es el único capítulo de esta guía donde lo que está en juego no es la comodidad.

La cifra que debería decidir su noche

Un estudio publicado en JAMA Pediatrics en 2018 examinó cuarenta y dos años de datos nacionales estadounidenses de tráfico — todas las muertes de peatones registradas entre 1975 y 2016 — y comparó la noche de Halloween con noches de control una semana antes y una semana después.

El riesgo de muerte de peatón fue **un 43 % mayor** en Halloween. Para los niños de cuatro a ocho años, el riesgo relativo fue **diez veces mayor**. La franja peligrosa estuvo **entre las 17 y las 20 horas**. En un Halloween medio, el estudio halla cuatro muertes de peatones adicionales.

Safe Kids Worldwide llega a la misma conclusión por otro camino: los menores de dieciocho años tienen **3,5 veces más probabilidades** de morir atropellados en Halloween que cualquier otro día — una media de 2,6 muertes de niños peatones al día a lo largo del año, y 5,5 el 31 de octubre.

Dos detalles que cambian lo que uno hace de verdad

El primero es la hora. El riesgo no se reparte por toda la noche: se concentra entre las cinco y las nueve, y alcanza su máximo entre las seis y las siete — la hora en que cae la luz y la calle se llena al mismo tiempo. Una hora de atención, no una noche entera.

El segundo es la edad, y es el que sorprende. Según Safe Kids, el grupo más frecuentemente implicado es el de **12 a 15 años** — no los pequeños a los que todo el mundo vigila. Los adolescentes que acaban de conseguir permiso para salir solos son los que más riesgo corren, y son precisamente a los que nadie lleva de la mano.

La conversación que importa es la del chico de trece años. No solo la del de seis que le da la mano. A dónde va, cuándo vuelve, y que una calle que parece vacía a las siete de la tarde del 31 de octubre no está vacía.

La luz gana al reflectante

Una banda reflectante solo funciona si un faro apunta hacia ella. Un farol encendido, un complemento luminoso o una luz enganchada a la bolsa funcionan desde cualquier ángulo y en todo momento — incluso cuando el niño está entre dos coches aparcados y ningún faro apunta a ninguna parte útil.

Un disfraz negro es la elección clásica y la peor para una carretera al anochecer. Si es el disfraz que el niño quiere, la respuesta es añadir luz en lugar de discutir: una bolsa luminosa, una pulsera fluorescente, una linterna en la mano y no en el bolsillo.

El disfraz tiene que aguantar dos horas de caminata

Tres cosas acortan la noche de un niño, y las tres se pueden evitar.

- **Una máscara que dificulta respirar o ver.** Las máscaras se empañan a los diez minutos de andar y terminan subidas a la cabeza, donde no sirven de nada. El maquillaje hace el mismo trabajo durante toda la noche — y sale mejor en las fotos, porque se ve la expresión del niño.
- **Una capucha que tapa la visión lateral.** El mismo problema que la máscara, con la dificultad añadida de que nadie se da cuenta.

- **Un bajo que arrastra.** Alguien lo pisa, y la caída ocurre a oscuras. Mida hombro-suelo y, si la prenda es larga, haga un dobladillo o sujétela con alfileres en lugar de confiar en la suerte.

Los zapatos son el otro fallo silencioso. Un disfraz que exige un calzado concreto se llevará con zapatillas de todos modos: mejor elegir algo que quede bien con las que el niño ya tiene. La noche implica más caminata de la que nadie prevé, casi siempre por aceras y con frío.

La bolsa

Una bolsa con asa al hombro deja las dos manos libres — para las verjas, los timbres y para dar la mano. Un cubo llevado en una mano está lleno en una hora y después se carga de cualquier manera. Si la bolsa es luminosa, resuelve además la visibilidad y un solo objeto cubre los dos problemas.

Reglas que aguantan esa noche

- Acordar el recorrido antes de salir, no por el camino.
- Fijar una hora de vuelta y decirla en voz alta al salir.
- Llevar una linterna pequeña, porque en algún momento alguien dejará caer algo.
- Cenar antes de salir — un niño con hambre a las seis y media comerá caramelos sin revisar a las siete.

- Cruzar por los pasos habilitados, aunque la calle parezca vacía.
- Un adulto con cualquier grupo de menos de doce años, aproximadamente.

El frío, que decide cuándo se vuelve a casa

La mayoría de las rondas terminan pronto porque alguien tiene frío, no porque la bolsa esté llena. Un disfraz que entre sobre un abrigo, o un abrigo que se lea como parte del disfraz, añade una hora a la noche. Unos guantes en el bolsillo no cuestan nada y son la diferencia entre terminar la calle y dar media vuelta en el número doce.

Revisar el botín sin arruinar la noche

La revisión se hace en casa, con luz, y lleva cinco minutos. Todo lo que esté sin envolver o abierto se tira. Todo lo casero procedente de una casa que no se conoce se tira. El resto está bien.

Convertir la revisión en una ceremonia y no en una inspección mantiene la noche intacta — y fijar una cantidad para esa noche antes de salir evita la negociación en el portal. El resto va a una lata, y la lata no está en el cuarto del niño.

El maquillaje, probado la víspera

Si opta por el maquillaje — y para un niño es la mejor opción — la Consumer Product Safety Commission recomienda una prueba cutánea: un poco en la cara interna del brazo de quien vaya a llevarlo, un día antes. Enrojecimiento, hinchazón o sarpullido señalan una posible alergia. Descubrirlo a las siete de la tarde del 31 es la versión que conviene evitar.

Es al desmaquillar cuando la piel sufre. Primero desmaquillante con base de aceite, luego un lavado normal. Frotar maquillaje graso seco con jabón lo extiende e irrita, y la irritación dura más que la noche.

Fuentes: JAMA Pediatrics, 2018, «Pedestrian Fatalities Associated With Halloween in the United States» (42 años de datos NHTSA); Safe Kids Worldwide, investigación sobre seguridad peatonal en Halloween; U.S. Consumer Product Safety Commission, recomendaciones sobre disfraces y maquillaje.

Decorar sin abarrotar



La mayoría de las decoraciones de Halloween fallan igual:
se compran doce objetos que gustan, se sacan todos la
misma noche, y la casa acaba pareciendo un trastero con
máquina de humo.

El principio, en una frase

Las decoraciones parecen desorden cuando varios objetos se disputan la atención a la misma altura de los ojos. Una habitación se lee como decorada cuando un objeto domina y los demás lo acompañan. Se lee como abarrotada cuando cuatro objetos hablan igual de alto.

El número de objetos importa mucho menos que cuántos de ellos piden ser mirados. Todo lo que sigue es cómo aplicarlo, habitación por habitación.

Un ancla por habitación, no una por superficie

El ancla es el objeto que un visitante nota antes que ningún otro. Debe ser el más alto, el más luminoso o el único que se mueve — idealmente uno de los tres, no los tres a la vez.

En un salón, una fuente de luz funciona mejor que un objeto grande, porque cambia toda la habitación en lugar de ocupar un rincón. En una entrada, el movimiento gana a la luz: algo que se activa al pasar hace el trabajo de cinco objetos inmóviles, porque el ojo va primero al movimiento y se queda allí.

Elija uno. Y deje de decorar la pared principal de esa habitación.

Tres niveles: suelo, mesa, pared

El desorden aparece cuando todo está a la altura de la mesa. Reparta en tres niveles y coloque unas dos terceras partes de las piezas por debajo o por encima de la línea de los ojos.

NIVEL	QUÉ VA AHÍ	CUÁNTOS
Suelo	Figuras, faroles, lámparas grandes	1 o 2 por habitación
Mesa	Candelabros, cuencos, lámparas pequeñas	2 o 3, agrupados, nunca repartidos por igual
Pared y techo	Pegatinas, arañas, colgantes	los que quiera — se leen como textura

La pared y el techo son la excepción a toda la regla. Cincuenta arañas de plástico repartidas por un rincón del techo no se leen como cincuenta objetos: se leen como un solo efecto. Lo mismo ocurre con las pegatinas de murciélagos en cuatro tamaños — es la variación de tamaño la que las convierte en un enjambre y no en una lámina de pegatinas.

Fuera la regla se invierte: menos piezas, más grandes

Desde la acera, quien pasa ve su casa unos tres segundos. A esa distancia las decoraciones pequeñas desaparecen. Dos o tres piezas grandes se leen mejor que quince pequeñas, y cuestan menos de iluminar.

Agrupe las piezas pequeñas de exterior junto a la puerta en lugar de repartirlas por el jardín: un grupo se lee como intención, un reparto se lee como sobras.

A la altura de los ojos, luego por encima, nunca por debajo

Las decoraciones colocadas por debajo de la rodilla no las ve nadie y las tira todo el mundo. La franja utilizable va de un metro a dos metros veinte. Dentro de ella, varíe la altura: tres objetos en la misma línea se leen como un escaparate, tres objetos a alturas distintas se leen como una habitación.

Un registro, no tres

El error más común es mezclar lo cómico, lo gótico y lo sangriento en una misma habitación. Cada uno funciona; juntos se anulan. Decida qué noche va a montar antes de comprar nada, y deje que el registro decida la paleta: naranja cálido y negro para lo clásico, blanco frío y gris para lo inquietante.

En toda una casa puede cambiar de registro de una habitación a otra. Dentro de una habitación, no.

La iluminación decide si todo esto se lee de noche

Halloween se mira por la noche. Una decoración que funciona a plena luz y desaparece a las siete ha hecho la mitad de su trabajo — y esa es la razón más frecuente de

que una casa que parecía lograda desde el salón no parezca nada desde la calle.

Tres tipos de luz hacen tres cosas distintas, y mezclarlos es lo que da profundidad a una habitación en lugar de un resplandor naranja plano.

- **El brillo** — un objeto encendido que es en sí la decoración. Uno por habitación, a la altura de los ojos o por debajo.
- **El baño de luz** — luz proyectada sobre una superficie. Es lo que hace que una pared parezca de color y no iluminada. Una sola lámpara baja dirigida a una pared hace más que tres colocadas en el centro.
- **El parpadeo** — todo lo que se mueve o late. Se lee como movimiento incluso cuando nadie mira, que es lo que se quiere en un pasillo o en una estantería de paso.

El error es usar los tres en una misma habitación a plena potencia. Elija el tipo de luz del ancla y deje que los otros dos se queden tenues.

Qué arde en realidad

Las decoraciones de Halloween provocan un número medible de incendios domésticos, y el patrón es lo bastante constante como para actuar sobre él. Entre 2019 y 2023, los bomberos estadounidenses registraron una media anual de **832 incendios de estructuras residenciales iniciados en una decoración**, con 3 muertos, 28 heridos y 17

millones de dólares en daños directos cada año, según la National Fire Protection Association.

Las dos causas no son exóticas. Casi la mitad — **47 %** — porque una decoración estaba demasiado cerca de una fuente de calor. Aproximadamente un tercio — **33 %** — se inició con una vela.

Las cifras más amplias de la NFPA lo ponen en proporción: una media anual de **5 894 incendios de estructuras residenciales** cuya fuente de calor era una vela, con 63 muertos y 532 heridos. Más de la mitad empezaron cuando algo inflamable — muebles, ropa de cama, cortinas, papel, decoraciones — estaba demasiado cerca de la llama. No una vela volcada: una vela inmóvil con algo al lado.

Despeje 30 cm alrededor de cada llama y la categoría desaparece en gran parte. La luz no cambia. Para el resto de la habitación, las piezas de pila dan la misma luz baja y móvil sin el problema de la distancia — lo que importa sobre todo en los sitios que dejará de vigilar en cuanto lleguen los invitados.

Las pilas, y lo que nadie comprueba

Casi toda decoración luminosa llega sin pilas, y los formatos rara vez son los que ya hay en el cajón. Darse cuenta el día 30 es acabar la noche con tres objetos apagados.

Una pieza luminosa guardada del año pasado se prueba la semana anterior, no esa misma noche: las pilas dejadas un año dentro de un aparato tienen fugas y corroen los

contactos, y un contacto corroído no se limpia en cinco minutos.

Qué conviene evitar

La telaraña falsa estirada en cualquier sitio que no sea un rincón se lee como telaraña falsa. Todo lo que exija una escalera para instalarse seguirá puesto en diciembre. Y una máquina de humo en un piso dispara el detector, siempre, normalmente en el peor momento.

Desmante en el mismo orden

La textura se quita la última, las anclas las primeras. Pegatinas y arañas mantienen a una casa con aire de temporada una semana después del 31 de octubre sin ningún esfuerzo, mientras que una escoba animada en el pasillo el 3 de noviembre solo da la impresión de que se le olvidó.

La prueba práctica antes de comprar nada para el exterior: ¿puede una sola persona desmontarlo en menos de un minuto, a oscuras y bajo la lluvia?

Fuente: National Fire Protection Association — incendios de estructuras residenciales iniciados en decoraciones, 2019-2023; incendios provocados por velas, medias anuales.

Una fiesta en la que quedarse



Una fiesta se vacía pronto por tres motivos: nadie ve a nadie, no hay dónde dejar un vaso, y la música está o demasiado alta para hablar o demasiado baja para bailar.

Los disfraces son lo que la gente recuerda; la luz y la distribución son lo que hace que se quede.

La luz decide el ambiente antes de que nadie hable

La iluminación cenital aplanar una habitación y hace que todo el mundo parezca cansado. La solución no es la oscuridad — una habitación oscura se vacía más rápido que una iluminada — sino varias fuentes pequeñas a alturas distintas: una lámpara en una mesita, candelabros sobre la chimenea, algo encendido a ras de suelo.

De tres a cinco puntos de luz en un salón normal es más o menos lo justo. Los tonos cálidos se leen como acogedores; el azul frío se lee como clínico, lo que sirve para exactamente un tipo de fiesta y está mal para el resto.

La regla de los dos minutos para los disfraces

Un disfraz que cuesta más de dos minutos ponerse no se volverá a llevar, y un disfraz con el que no se puede uno sentar se quitará antes de que llegue la comida. Los hinchables de cuerpo entero son el ejemplo más claro: brillantes para las fotos, imposibles para tres horas en una mesa.

La misma prueba vale para todo lo que pida llevar a sus invitados. Si no sobrevive a sentarse, comer y cruzar una puerta, es una fotografía, no un disfraz.

El maquillaje es la parte que casi todos hacen mal

El maquillaje graso fija en unos diez minutos y entonces deja de transferirse. Aplicado cinco minutos antes de que lleguen los invitados, termina en los cuellos, los cojines y los vasos. Aplicado cuarenta minutos antes, se porta bien. Los polvos fijadores no son opcionales en nada que vaya a tocar tela.

Las cicatrices y heridas falsas fallan de dos maneras: se levantan por los bordes o se transfieren a todo. Ambas se resuelven igual — capas finas, diez minutos de fijado y polvos sobre todo lo que vaya a rozar tejido. Una herida aplicada cinco minutos antes de que lleguen los invitados estará en el hombro de alguien a las nueve.

Quitarlo importa tanto como ponerlo. Desmaquillante con base de aceite primero, luego un lavado normal — el jabón solo sobre maquillaje graso lo extiende por la cara e irrita la piel. Conviene apartar de antemano una toalla pequeña que no le importe perder.

Lo que de verdad hace que la gente se quede

Tres cosas, y ninguna es una decoración.

- **Dónde dejar un vaso**, al alcance del brazo desde donde la gente se coloca de forma natural. Es el mueble de fiesta más infravalorado.
- **Una segunda habitación**, aunque sea pequeña, más tranquila que la primera. Allí ocurren las conversaciones que no caben en la principal, y gente que se habría ido se queda.
- **Comida que se pueda comer de pie**, con una mano y sin cubiertos. Todo lo que exija plato y tenedor traslada la fiesta a donde estén los platos, y de ahí no vuelve.

Las velas, y la cifra que conviene saber antes de encender una

La luz de vela hace más por una noche que cualquier otra decisión sobre una habitación. Es también, de forma medible, lo que más probabilidades tiene de terminarla mal.

La National Fire Protection Association registra una media anual de **5 894 incendios de estructuras residenciales** cuya fuente de calor era una vela, con **63 muertos**, 532 heridos y 286 millones de dólares en daños materiales.

El mecanismo es casi siempre el mismo: más de la mitad de esos incendios empezaron cuando algo inflamable estaba demasiado cerca de la llama — muebles, cortinas, papel, ropa de cama o decoraciones. No una vela volcada, sino una inmóvil con algo al lado.

Merece la pena saberlo precisamente porque la solución conserva el ambiente. Despeje 30 cm alrededor de cada llama y la categoría desaparece en gran parte; la luz no cambia. Para el resto de la habitación, las piezas de pila dan la misma luz baja y móvil sin el problema de la distancia.

La hora en que la noche se decide

Las fiestas no suben poco a poco. Hay un momento, normalmente entre cuarenta minutos y una hora después de la primera llegada, en que la sala o ha encontrado sus conversaciones o no. Todo lo que usted puede hacer para ayudar ocurre antes de ese momento: la luz, las superficies, la comida al alcance, y un anfitrión que ya no está en la cocina.

La consecuencia práctica es que la última media hora antes de que lleguen los invitados debería dedicarse a nada. Si sigue encendiendo velas cuando suena el timbre, los primeros cuarenta minutos se pasan viéndole trabajar.

La música, en un párrafo

Lo bastante alta como para que un silencio no resulte incómodo, lo bastante baja como para oír sin levantar la voz a alguien situado a dos metros. Es una franja más estrecha de lo que parece, y se desplaza a medida que la sala se llena — una lista que estaba bien a las ocho queda floja a las diez, porque veinte personas absorben el sonido.

Dos noches, en 2026

Como Halloween cae en sábado, la noche de adultos se desdobra: el viernes 30 y el sábado 31. Si usted recibe en una y está invitado a la otra, elija el disfraz para la que recibe — estará de pie, en movimiento, y lo llevará más tiempo.

Fuente: National Fire Protection Association, incendios provocados por velas — medias anuales.

El calendario de 2026



Halloween 2026 cae en sábado. Parece un detalle y reorganiza la semana: dos noches de fiesta en lugar de una, una franja de «truco o trato» más larga, y un plazo que vence un día antes de lo que sugiere el instinto.

Por qué un sábado no es un día cualquiera

Un Halloween entre semana está comprimido. La gente vuelve del trabajo, los niños salen una hora o dos, y se acaba hacia las nueve. Un sábado elimina todas esas restricciones.

Las fiestas de adultos se desplazan al viernes por la noche y al sábado, porque nadie trabaja al día siguiente. El «truco o trato» empieza antes, porque los niños no vuelven del colegio. Las calles están concurridas más tiempo. Y todo se alarga — una multitud de sábado por la noche no se dispersa a las nueve.

Su plazo es el viernes 30 de octubre, no el 31

Si también sale el viernes, el disfraz tiene que existir para entonces. Es un día menos de margen del que uno se concede por instinto, y cae en el último día laborable antes del evento — de modo que un paquete que se retrasa pasa a llegar el lunes.

Qué determina realmente la fecha límite de pedido

No el plazo de envío por sí solo. Se suman tres cosas.

- **El tiempo de preparación** — cuánto tarda el paquete en salir. Rara vez el mismo día, a menudo de uno a tres días laborables en temporada alta.
- **El transporte** — la cifra que todo el mundo mira.
- **El desfase de temporada alta** — las dos semanas previas a Halloween son el periodo más cargado del año para el disfraz. Las estimaciones que valen en agosto no valen el 25 de octubre.

Y para un paquete transfronterizo hay una cuarta, la menos previsible: el despacho de aduanas. No es una cola que se salte pagando, y el envío exprés compra un vuelo más rápido, no una inspección más rápida. Una mejora a exprés contratada el día 27 no recupera un plazo de forma fiable.

Las fechas, contando hacia atrás

PEDIR ANTES DEL	QUÉ LE DA DE MARGEN
10 de octubre	Cómodo. Tiempo para recibir, probar, cambiar si hace falta y estar listo igualmente.
17 de octubre	Razonable. Un cambio sigue siendo posible si actúa el día en que llega el paquete.
22 de octubre	La última fecha sensata para un envío estándar. Sin margen para un cambio.
después del 24	Solo exprés, y aceptando la talla que llegue.

El otro reloj: el stock

La entrega no es el único plazo. Las tallas habituales se agotan primero, y antes de lo que se espera — la S y la M de mujer, las tallas intermedias de niño, y todo lo asociado a lo que haya dominado la cultura ese año. A mediados de octubre, el catálogo que está mirando ya no es el que existía en septiembre.

Ese es el verdadero argumento para pedir pronto, y es independiente del envío. No está comprando tiempo. Está comprando elección.

Para qué sirve de verdad la semana ganada

Pedir con tres semanas de antelación no es una cuestión de ansiedad. Es disponer de una semana que se puede gastar:

- **Probarse el conjunto entero** — no la prenda, todo el atuendo, zapatos incluidos, con la luz en la que lo va a llevar.
- **Comprobar el largo.** Todo lo que arrastra es un riesgo de caída en una calle a oscuras, y hacer un dobladillo cuesta una tarde que no tendrá el día 30.
- **Probar el maquillaje,** un día antes. Imposible de hacer el mismo día.
- **Cambiar la talla** — el único error verdaderamente irreversible, y el único que una semana de margen arregla.

Cuándo montar la decoración

Un sábado hace que el montaje dure más, lo que cambia el cálculo. Sáquelo todo el 31 y la mitad no la verá nadie; sáquelo el 1 de octubre y le habrá pasado por encima un mes de intemperie antes de la noche que cuenta.

Escalónelo. Todo lo que resiste a la intemperie y no se enciende — lápidas, telarañas, coronas de puerta, siluetas en las ventanas — sale a mediados de mes y hace el trabajo de señalar la casa. Todo lo que se enciende, es frágil o

hinchable sale el jueves o el viernes previos, para estar fresco las dos noches que cuentan y no pasar tres semanas bajo la lluvia.

Ese escalonamiento también reduce la exposición al fuego a una franja corta. Las cifras de la NFPA son medias anuales sobre todos los incendios de decoración; el riesgo es proporcional a cuántas noches algo permanece encendido cerca de algo combustible.

Una cosa que decidir de antemano

Si abre la puerta o no. Un sábado trae más visitas, durante más tiempo, y la casa que no lo ha decidido acaba respondiendo de forma incoherente — luces encendidas, nadie dentro, niños decepcionados.

O se compromete, con suficiente para repartir en una noche más cargada que entre semana y un portal iluminado desde las cinco aproximadamente. O no lo hace, y deja la fachada a oscuras: una casa apagada es la señal universalmente entendida, y es una respuesta más amable que una casa decorada que no abre.

La lista de la semana anterior

Tres cosas, y las tres fallan en silencio.

— Que el disfraz se abroche sobre el niño, y no sobre la percha.

- Que lo que se enciende siga encendiéndose — las pilas guardadas un año dentro de un aparato corroen los contactos.
- Que el recorrido previsto sea uno que haría sin disfraz, a oscuras y con un niño cansado.

Prepararse, en el orden correcto

La noche va mejor si el niño se viste el último, no el primero. Un disfraz puesto una hora antes ya ha recibido una mancha, ya se han sentado encima y ya ha sido objeto de una queja. Los adultos primero, la casa después, el niño diez minutos antes de salir — en ese orden, siempre.

El maquillaje es la excepción: necesita diez minutos de fijado antes de que nada lo toque, así que va antes del disfraz, no después. Aplicado sobre un cuello, acaba en el cuello.

Toda la guía, en versión corta. Pida antes del 17 de octubre. Cuente lo que hace legible al personaje antes de comprar la prenda. Ilumine a los niños en lugar de discutir sobre el disfraz negro. Un ancla por habitación. Treinta centímetros alrededor de cada llama. Y vista al niño diez minutos antes de salir.



La Guía de Halloween

Escrita por el equipo de Halloweeners · edición 2026

Cada cifra de estas páginas lleva su fuente, y todas son públicas. Nada en esta guía es una certificación médica, jurídica o de seguridad: es una lectura de datos publicados, ofrecida para que algunas decisiones resulten más fáciles de tomar.

Ningún producto se promociona en estas páginas. Donde una categoría resuelve de verdad un problema, se nombra como categoría, nunca como una referencia que comprar.

Fuentes: U.S. Consumer Product Safety Commission (16 CFR Part 1610; recomendaciones sobre disfraces, máscaras y maquillaje) · U.S. Food and Drug Administration (lentillas decorativas) · National Fire Protection Association (incendios de estructuras residenciales iniciados en decoraciones, 2019-2023; incendios provocados por velas) · JAMA Pediatrics, 2018, «Pedestrian Fatalities Associated With Halloween in the United States» · Safe Kids Worldwide.

halloweeners-party.com