GRUPO DE
MONSTRUS
FLORIAN BIEGE
mebo
DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE

GRUPO DE MONSTRUOS

Autor e ilustrador: Florian Biege
Edición y gráficos: Drei Hasen Werkstatt

Edad: A partir de 7 años
Jugadores: De 2 a 8
Duración: aprox. 25 min

CONTENIDO:

- 2 x 54 cartas con monstruos en 3 colores distintos
- 2 dados de madera
- Reloj de arena (60 segundos)
- Manual (ES-PT)

¿QUÉ ES GRUPO DE MONSTRUOS?

Recomendamos jugar a este juego por equipos.

Los jugadores decidirán si quieren formar dos o más equipos.

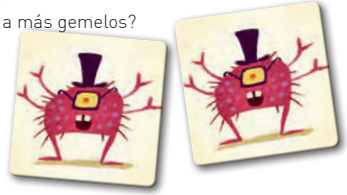
Describe y encuentra al monstruo correcto tan rápido como puedas (¡no pierdas de vista el reloj de arena!), ya que cada monstruo busca a su gemelo.

¡Fíjate mucho en los detalles!

Pero, ojo... que no es tan sencillo como parece.

Tendrás que tirar los dados para saber qué pistas no puedes dar: número de piernas, color, número de ojos... Si algún jugador da más información de la que debería, tendrá que sacar una nueva carta de monstruo y empezar de nuevo, perdiendo un tiempo muy valioso.

¿Qué equipo encontrará a más gemelos?



PREPARAR EL JUEGO

Baraja todas las cartas de monstruo con el reverso rojo y colócalas en un mazo boca abajo.

Esparce las cartas de monstruo con el reverso azul (los gemelos) sobre la mesa y con el monstruo boca arriba. Asegúrate de que todas las cartas sean visibles.

El reloj de arena sirve para calcular la duración del turno. Coloca los dos dados al lado.

Formad equipos de 2 o más jugadores.

Ejemplo:

Los dados muestran los símbolos de «Número» y «Cuernos y orejas».

CORRECTO:

El jugador dice: «Mi monstruo es azul, tiene pelo, piernas, dientes y la boca cerrada». El equipo tendrá que intentar encontrar al monstruo que tenga estas características.

INCORRECTO:

El jugador dice: «Mi monstruo es azul, tiene pelo, piernas, dientes y dos orejas...». **En este caso, el equipo rival tiene que decir «¡Alto!», ya que en esta ronda no está permitido decir números o si el monstruo tiene cuernos y orejas**. Se saca el siguiente monstruo del mazo de cartas rojas y se sigue jugando.

CÓMO SE JUEGA CON 4 O MÁS JUGADORES

Empieza el equipo con el jugador más hablador, que será el encargado de tirar los dados.

Los dados determinarán qué características del monstruo **no** se deben decir en esa ronda. Los dados permanecerán siempre visibles para que el equipo rival controle si el jugador dice alguna «característica prohibida».

Dadle la vuelta al **reloj de arena**. El equipo tendrá 60 segundos para encontrar tantos gemelos como puedan.

El jugador inicial roba una carta de monstruo con el reverso rojo de la parte superior del mazo e intenta describir al monstruo lo más rápido posible. Puedes usar tantas pistas y gestos como quieras, pero **no puedes decir ni describir ninguna de las características prohibidas**. Mientras el jugador describe al monstruo, el resto de su equipo buscará a su gemelo entre las cartas esparcidas por la mesa.

Mientras buscan al monstruo, los miembros del equipo pueden hacerle preguntas al jugador que describió la carta (pero no puede dar pistas sobre las «características prohibidas»). Los miembros del equipo pueden discutir entre ellos antes de elegir una carta y luego **seleccionarla tocándola con un dedo**.

- **Si consiguen encontrar al monstruo**, ganarán las dos cartas y seguirán jugando.

- **Si el monstruo que han señalado no es el gemelo**, dejarán la carta sobre la mesa. Devolved la carta de monstruo con el reverso rojo a la parte inferior del mazo (podéis hacerlo cuando acabe vuestro turno) y robad una nueva carta. ¡Solo tenéis un intento por monstruo! Tanto si acertáis como si no, robaréis una nueva carta roja para seguir jugando.

- **Si el jugador dice alguna de las «características prohibidas» y el equipo rival se da cuenta**, devolved la carta roja a la parte inferior del mazo y sacad una nueva carta para seguir jugando.

En cuanto se agote el tiempo, empezará el turno del siguiente equipo. Continuad jugando hasta que todos los monstruos estén emparejados.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se acaba en cuanto todos los jugadores hayan encontrado a todos los gemelos. Para saber quién ha ganado, solo tenéis que hacer un mazo con vuestras cartas y compararlo con el de vuestros rivales. Ganará el equipo con el mazo más alto.

¡En caso de empate, todos los equipos ganan!

ENJOY THE FUNNY MONSTER CHASE!

VARIANTES

Partidas con niños pequeños

Si jugáis con niños pequeños, podéis quitar uno o dos dados. También podéis reducir el número de gemelos. Si el equipo comete algún error (describiendo o eligiendo al monstruo), será el turno del siguiente jugador o equipo.

Para dos jugadores

Las partidas para dos jugadores son cooperativas. En este caso, los jugadores tendrán que intentar encontrar tantos monstruos como puedan en el menor número de turnos posibles. Los jugadores se turnarán para describir y encontrar a los monstruos. Al igual que en el juego normal, los dados indicarán qué características no se pueden decir en esa ronda.

¿Cuántas rondas necesitáis para conseguir todos los monstruos?

- 8 rondas o menos: ¡Sois unos monstruos! Os conocéis los monstruos al dedillo.
- 9-12 rondas: ¡Bien hecho! Tener muchos ojos y una boca grande son de ayuda...
- 13-17 rondas: No está mal. ¿No es la primera vez que veis un monstruo, verdad?
- 18 rondas o más: Intentadlo de nuevo. Los monstruos son esas cosas de colores que están en las cartas (por si no os habíais dado cuenta).

Para tres jugadores

En este caso, los jugadores se turnan para describir al monstruo en cada ronda. Los otros dos jugadores buscan a los gemelos y tienen un único intento.

El primer jugador que toque la carta correcta se la lleva y el jugador que describió la carta con éxito se queda a su gemelo.

Si un jugador se equivoca, no se darán más pistas y el otro jugador tendrá que intentar encontrar al monstruo.

- Si consigue encontrar al monstruo, se queda la carta y el jugador que describió al monstruo se queda con el gemelo.
- Si los dos jugadores se equivocan o se dice una característica prohibida, la carta del monstruo se coloca en la parte inferior del mazo.

El resto del juego discurre igual que en una partida para 4 jugadores y, al final de la partida, ganará el jugador con la pila más alta.

Memoria de monstruo

También se puede jugar a un simple juego de memoria.

Solo tienes que barajar las cartas y colocarlas boca abajo sobre la mesa. Dale la vuelta a una carta roja y a otra azul. Si un jugador consigue encontrar una pareja, toma las dos cartas y sigue jugando. Si le da la vuelta a dos cartas diferentes, acabará su turno y le tocará al siguiente jugador. En esta versión no necesitarás ni los dados ni el reloj de arena.

SÍMBOLOS DE LOS DADOS

Los dados indican qué partes del cuerpo o características no se pueden decir. **Tampoco se pueden describir o insinuar.** Si los miembros del equipo hacen alguna pregunta sobre una característica prohibida, el jugador que ha descrito la carta **no podrá** contestar.

En caso contrario, **deberá colocar la carta en la parte inferior del mazo y sacar una nueva carta**.

¡El equipo (o equipos) rival tendrá que estar muy atento!

DADO 1:

Size *

Color

Sombrero y gafas

Número

Escamas y pelo

Puntos y rayas

DADO 2:

Cuernos y orejas

Brazos y manos

Piernas y pies

Ojos

Boca

Dientes y lengua

***Tamaño:**
No se puede decir si un monstruo es gordo, flaco, grande, pequeño, ancho, fino, etc.

****Número**
No se puede decir cuántas extremidades o partes del cuerpo tiene. Es decir, no se pueden decir cosas como: uno/a, ninguno/a, muchos/as...

- Se permiten singulares y plurales como «cuerno/cuernos» (excepto si «cuernos y orejas» es una característica prohibida).
- Si no se puede decir «ojos», tampoco se pueden decir cosas como «ceja», «pestaña» o «pupila».

Además:
Si los jugadores no se ponen de acuerdo si una pareja cuenta o no, todos los jugadores tendrán que llegar a un acuerdo. Durante la votación, tumba el reloj para pausar el tiempo.

Y, por supuesto, puedes modificar o complementar las reglas de este manual.

© 2018 Drei Hasen in der Abendsonne GmbH

Edición española y distribución exclusiva en Portugal y España:
Edição portuguesa e distribuição exclusiva em Portugal e Espanha:

MEBO Games Lda
Rua dos Bem Lembrados, 141 - Manique,
2645-471 Alcabideche, Portugal.

Si tienes alguna duda puedes escribirnos a:
Qualquer assunto sobre este jogo:

www.mebo.pt • info@mebo.pt

¡Síguenos en redes sociales para estar al día de las novedades!
Segue-nos nas redes sociais e fica a saber de todas as novidades.

instagram.com/MEBOgames
facebook.com/MEBOgames
twitter.com/MEBOgames
youtube.com/MEBOgames