

# MONSTER CHASE™

*¡Monstruos! ¡Volved al armario!*

Un juego de *Antoine Bauza*

Ilustraciones de *Nikao*

Hay quien dice que todos los monstruos de debajo de la cama temen a ciertos juguetes. Así que coged vuestros patitos de goma, osos de peluche o aviones de madera, y gritad: ¡Monstruos! ¡Volved al armario!

## Contenido

20 cartas de Monstruo (el dorso con la ilustración de niños acostados), 1 carta de Armario, 10 fichas de Juguete, 2 fichas de Experto (fondo azul), 3 fichas de Progreso (rojas por un lado y azules por el otro), 1 reglamento.

## Preparación

- Baraja las cartas de Monstruo y crea un mazo con las cartas mostrando el lado de los niños acostados, ya que los monstruos están escondidos. Utiliza 10 cartas para una partida corta, 15 cartas para una partida de duración media y las 20 cartas para una partida larga. Devuelve las cartas que no se usen a la caja.
- Sin mirarlas, coloca las 10 fichas de Juguete cerca de la cama, asegurándote de que queda suficiente espacio para poder jugar con ellas.
- Forma el Monstruo con las 3 fichas de Progreso, mostrando el lado azul.
- Coloca la carta de Armario a unos 15 centímetros de la cama.
- Revela una carta de Monstruo y colócala sobre la cama (ver ilustración más abajo).
- No uses las 2 fichas de Experto en tu primera partida.

Fichas de Progreso

Carta de Monstruo

Juguetes

Armario

Cama



## Partida básica

Los turnos se juegan en el sentido de las agujas del reloj. El jugador que tenga menos miedo a los monstruos jugará en primer lugar. Los jugadores deben intentar encontrar un juguete que ahuyente a los monstruos. A cada monstruo le asusta un juguete específico, ilustrado en la esquina superior derecha de su carta de Monstruo.

## Turnos

En tu turno, dale la vuelta a una ficha de Juguete. A continuación, ocurre una de estas dos cosas:

### 1. Si el juguete ahuyenta a uno de los monstruos que se encuentra alrededor de la cama:

- Di "¡Monstruo! ¡Vuelve al armario!" y coloca la carta de Monstruo bajo la carta de Armario.
- Si te deshiciste del último monstruo que rondaba la cama, ¡parece un nuevo monstruo! Revela un nuevo monstruo y colócalo al lado de la cama.
- Pon la ficha de Juguete boca abajo y finaliza tu turno.

### 2. Si el juguete no ahuyenta a ninguno de los monstruos, es decir, no está en ninguna de las cartas de Monstruo reveladas:

- Dale la vuelta a UNA de las fichas de Progreso. Tras tres intentos fallidos, añade un nuevo monstruo a los alrededores de la cama. Para ello, revela un nuevo monstruo y colócalo en un espacio LIBRE cerca de la cama: encima, debajo, a la izquierda o a la derecha.
- Pon la ficha de Juguete boca abajo y finaliza tu turno.

En resumen, cada vez que un jugador falle debe darle la vuelta a una ficha de Progreso. Tras tres intentos fallidos, cuando todas las fichas de Progreso son del mismo color, todas azules o todas rojas, se añade un nuevo monstruo a los alrededores de la cama.



## Fin de la partida

Los jugadores ganan si consiguen enviar a todos y cada uno de los monstruos al armario!

Los monstruos ganan si ocupan los cuatro espacios alrededor de la cama. También ganan si tienes que revelar una carta de Monstruo (debido a que se haya dado la vuelta a la tercera ficha de Progreso) y la pila de cartas de Monstruo está vacía.

Si los monstruos ganan, lo mejor que puedes hacer es pedirles la revancha.

## Variantes

Aquí tienes algunas variantes para adaptar el modo de juego a un nivel de dificultad más alto (●) o más bajo (●).

### ● Variante para cazadores expertos

Las fichas de Experto son azules. Te recomendamos que juegues con ellas cuando ya domines el juego básico. Si eres lo bastante valiente, juega con ellas de la siguiente manera: al comienzo de la partida, colócalas con las fichas de Juguete sin mirarlas. Durante la partida, la primera vez que levantas una de ellas, no tiene efecto. La colocas boca abajo SIN darle la vuelta a la ficha de Progreso. Cuando vuelvas a revelar una de las fichas de Experto (tanto si es la que ya has visto como la otra), aplica el efecto adecuado:



#### 1. El calcetín

El calcetín no ahuyenta a ningún monstruo, ipero provoca un desastre en el dormitorio! Ponla boca abajo y cámbiala por otra de las fichas de Juguete que se encuentre boca abajo. Dale la vuelta a una ficha de Progreso.



#### 2. El monstruo de debajo de la manta

Dale la vuelta a todas las fichas de Progreso necesarias para que aparezca un nuevo monstruo. A continuación, sale un monstruo de debajo de la cama.

### ● Variante para cazadores de monstruos en grupo

Ahora los monstruos van en grupo. Cuantos más monstruos haya, imás difícil será ahuyentarlos! Si hay varios monstruos alrededor de la cama, hay que eliminarlos a todos a la vez. Cuando levantes una ficha que ahuyente a un monstruo, déjala boca arriba y, a continuación, trata de encontrar todos los juguetes necesarios para espantar a los otros monstruos que estén alrededor de la cama.

Si fallas, vuelve a poner las fichas de Juguete boca abajo; ningún monstruo se va al armario; y dale la vuelta a una ficha de Progreso.



### ● Variante para cazadores valientes

Antes del primer turno, coloca todas las fichas de Juguete boca arriba durante 10 segundos de forma que todos puedan verlas. Transcurrido ese tiempo, vuelve a ponerlas boca abajo. Quita la ficha de Progreso central, dejando sólo las cartas de los extremos. ¡Ahora aparece una nueva carta de Monstruo tras sólo dos intentos fallidos en lugar de tres!



### ● Partida fácil para jóvenes cazadores

Juega con las mismas reglas pero sin usar las fichas de Progreso. Esto significa que no puede haber más de un monstruo en la mesa a la vez... ¡No se puede perder!

Sólo aparece un nuevo monstruo cuando envías al que está alrededor de la cama al armario.

### ● Variante competitiva

Cuando un jugador revele el juguete correcto, ese jugador se queda la carta de Monstruo en lugar de enviarla al armario. Al final de la partida, el jugador con más cartas gana.



Twitter @scorpionmasque

Facebook facebook.com/scorpionmasque

Website scorpionmasque.com



1 árbol cortado = 1 árbol plantado

El diseñador quiere agradecer a todos los profesores que probaron este juego en sus clases, así como a los padres por leer "Il y a un cauchemar dans mon placard" de Mercer Mayer una y otra vez...

Traducción: Luís Álvarez Dato

© 2009, 2016 LE SCORPION MASQUÉ, INC. LE SCORPION MASQUÉ, MASKED SCORPION, MONSTER CHASE y sus logos son marcas comerciales registradas de LE SCORPION MASQUÉ. Todos los derechos reservados. Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

