



¿Seguro que sabes cuidar de tu mascota?



REGLAMENTO

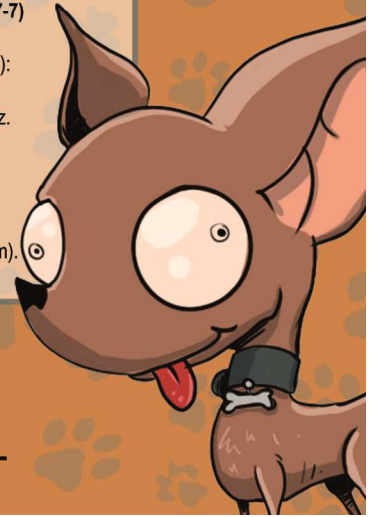


Por fin has conseguido la mascota que tanto soñabas...pero...¿sabrás cuidarla?. Debes demostrar a todos los que te rodean que tú eres el "Mejor cuidador de mascotas". No será fácil pues todos querrán ese título, y harán lo posible para conseguirlo...suerte!!!

Mascotas es un juego de 2 a 8 jugadores donde tu objetivo es conseguir que tu mascota reciba todos sus cuidados y no esté ni enfadada ni enferma.

MASCOTAS - ISBN (978-84-617-8917-7)

Idea Original, Copyright y
Derechos intelectuales (Átomo Games):
Raúl López, Juan Carlos Ruiz
y Jorge Rodríguez. Diseño: Raúl López.
Ilustraciones: Francisco Millán
Quedan prohibidas la reproducción
de las imágenes.
4ª Edición. Córdoba 2018.
Fabricado en España (AGRPriority.com).



-2-

COMPONENTES

La caja contiene 4 cartas grandes a modo de tablero de juego y un total de 78 cartas divididas en los siguientes tipos (nota: el juego incluye 2 cartas en blanco para que puedas crear tus propias cartas de acción y personalizar tu juego):

MASCOTAS:



HAMSTER



PERRO



PEZ



TORTUGA



ASEO



CASA



COMIDA



JUEGO

ESTADOS:



ENFERMA



SANA



ENFADADA



ALEGRE

ACCIONES:



-3-

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar deberás conseguir que la carta grande de tu mascota objetivo que está boca arriba, tenga **en tu turno** los cuidados necesarios en cada una de sus esquinas (cada mascota tiene sus cartas de cuidados específicas). Además de bien cuidada necesitarás que tu mascota no esté en estado enfadada o enferma.



PREPARACIÓN

Baraja las 8 cartas de mascota objetivo y reparte una a cada jugador colocándola boca abajo para que sólo él sepa cuál le ha tocado. Coloca las 4 cartas de mascota grandes en la mesa y todas las cartas formando un mazo en el centro de las cuatro. Cada jugador robará 4 cartas y estará en disposición de empezar el juego. Justo al lado del mazo de robo se colocará la pila de descarte.



-4-

TURNO DE JUEGO

Cada jugador tendrá que usar una de sus cartas durante su turno. Con esta carta podrás darle cuidados a una mascota colocándola en la esquina correspondiente de la carta grande de mascota colocada en la mesa, o bien jugar cartas de estado o acción para mejorar la situación de su mascota o empeorar la de sus rivales (estas se colocarán encima de la carta grande de mascota). Después robará una carta del mazo para volver a tener cuatro cartas en su mano.

Consideraciones:

- No se puede colocar cartas de cuidados repetidas sobre una misma mascota. Si una mascota tiene comida no se puede poner comida de nuevo.
- En caso de querer jugar un cuidado sobre una mascota que ya lo tiene acoplado se debe colocar directamente a la pila de descarte situada junto al mazo.
- Las cartas de estado no son acumulativas.

Es decir, a una mascota que esté enferma no se le puede poner otra carta de enfermedad.

- Siempre hay obligación de jugar una carta, aunque conlleve mejorar una mascota que no sea la tuya.

Consejos para jugar con menores de 6 años:

Para niños menores de 6 años se recomienda empezar jugando sin cartas de acción e ir incluyendo las mismas de una en una en partidas posteriores.

-5-



Descripción de cartas de estado y acción:



La Pulga - Enfermar mascota

Enferma la mascota objetivo. O bien puedes retirar una carta de Veterinario (curar mascota) de una mascota objetivo.



El Veterinario - Curar mascota

Puedes retirar una carta de Pulga (enfermar mascota) de una mascota objetivo. O bien colocarla preventivamente contra futuros ataques.



El Gato - Enfadar mascota

Enfada mascota objetivo. O bien puedes retirar una carta de Mimos (alegrar mascota) de una mascota objetivo.



Los Mimos - Alegrar mascota

Puedes retirar una carta de El Gato (enfadar mascota) de una mascota objetivo. O bien colocarla preventivamente contra futuros ataques.



El niño travieso

Mueve una carta de estado de una mascota a otra.



El Policía

El jugador cambia las cartas de su mano con el jugador objetivo. El jugador que reciba las cartas jugará su siguiente turno, por lo tanto, con una carta menos, y robará al final del turno dos cartas.



La tienda de mascotas

El jugador intercambia su mascota objetivo por la de otro jugador. En el caso de 3 o menos jugadores se puede cambiar por alguna de las mascotas objetivo que no se han repartido.



El científico loco

Retira todas las cartas (estado y cuidados) que la mascota objetivo tenga colocadas al descarte.



El Tornado

Todos los jugadores cambiarán su mascota objetivo con su jugador situado a la derecha o izquierda según decida quien ejecute la carta.

-6-

Otros juegos de ATOMO GAMES:

LOS MÁS TERRORÍFICOS MONSTRUOS HAN COBRADO VIDA Y SE HAN ADUEÑADO DEL CASTILLO DEL TERROR. LOS AVENTUREROS MÁS INTRÉPIDOS DEBEN LIBERARLO. ELIGE A TU PERSONAJE. USA LOS OBJETOS ENCANTADOS Y ATRAPA A LOS MONSTRUOS... ¿TE ATREVES A ENTRAR?



TERRORÍFICAMENTE
DIVERTIDO!!!



¿cuántos peces lograrán escapar del
hambriento tiburón?



jugando como niñ@s...

www.atomo-games.com