



COMPONENTES

- A** 40 Cartas de monstruos.
- B** 4 Dados personalizados.
- C** 18 Fichas de Comodín de monstruo.
- D** 1 Reglamento.



OBJETIVO DEL JUEGO

Obtener un total de 8 puntos monstruosos consiguiendo las cartas de monstruo y haciendo rimas.

Jugando con los más peques...
...la duración es menor ¡no te quejes!

Cuando jueguen los más **peques** de la casa el objetivo será alcanzar un total de **5 puntos**.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Baraja todas las cartas de monstruos **A** formando un mazo que debes colocar boca abajo en el centro de la mesa. A continuación, roba 4 cartas y ponlas bocarriba en la mesa.

Por último, deja las fichas de comodín **C** de monstruo al alcance de todos los jugadores.

Ya está todo preparado para empezar!!

Jugando con los más peques...
...las cartas con cinco monstruos mejor que las dejes.

Para optimizar el juego a los más peques, las **cartas de valor 3** donde aparecen 5 monstruos **se retiran** del juego.



CARTAS DE MONSTRUO

Antes de empezar a jugar debes saber toda la información que contienen las cartas de monstruo.

1 Puntuación: En la esquina superior derecha tienes los puntos que consigues cuando te haces con esta carta.

3 Frase de texto: esta frase te permite ganar un comodín extra si eres capaz de crear una rima.

2 Dibujos de monstruos: Según la carta podrás encontrar 3, 4 o hasta 5 monstruos, los cuales serán los que tendrás que conseguir con tu tirada de dados.



CÓMO JUGAR

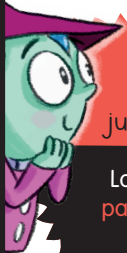
El jugador inicial es aquel que más recientemente haya leído uno de los libros de Escuela de Monstruos o en su defecto el de menor edad.



En tu turno, lanza los 4 dados **1** de monstruo con el objetivo de conseguir todos los monstruos que aparecen en una de las 4 cartas boca arriba de la mesa. Si quieres, **solo una vez**, puedes decidir **volver a lanzar** uno o más dados **2** para intentar conseguir una combinación de monstruos que coincida con una de las cartas de la mesa. Eso sí, después de esto, el resultado de los dados será definitivo.

Si has conseguido todos los monstruos que aparecen en una de las cartas **3** con los dados, quédate con esa carta y ganas los puntos que indica en la esquina superior derecha.

¡Ahora tienes la oportunidad de ganar una ficha de monstruo!, si eres capaz de hacer una rima con la frase que aparece en la carta, puedes robar una de las fichas comodín de monstruo del centro de la mesa **4**.



Jugando con los más peques...
...las rimas no son sencillas...
juega sin ellas ¡verás que maravilla!

Los más pequeños suelen tener **dificultad** para inventar la rima, así que es mejor que **no apliques esta regla**.



¡Inés y Samuel han manchado a Pedro... **¡Se van a limpiar al río Ebro!**

Después, tienes que reponer la carta de la mesa con la siguiente carta del mazo y tu turno termina, continuando el juego con el siguiente jugador en sentido horario.

Si no has conseguido todos los monstruos de alguna de las cartas en juego, roba una ficha comodín de monstruo a tu elección del centro de la mesa, terminando así tu turno y continuando el juego con el siguiente jugador en sentido horario.



FICHAS DE COMODÍN MONSTRUO

Si al comienzo de tu turno tienes fichas de comodín de monstruo las podrás usar como si fuesen uno de los monstruos de la carta que quieres conseguir, facilitándote conseguir el grupo de monstruos completos de la carta. Eso sí, cada vez que uses alguna ficha tendrá que devolverla al centro de la mesa.



Nota: si en el momento de robar una ficha de monstruo no hay ninguna disponible en el centro de la mesa, perderás la oportunidad de conseguirla, lo siento.

FIN DE LA PARTIDA

En el momento que un jugador alcance 8 puntos o más terminará la partida y ese jugador será el vencedor del juego Escuela de Monstruos.

CRÉDITOS

Adaptación de la serie School of Monsters - Texto © Sally Rippin - Ilustraciones © Chris Kennett - Logo y diseño original de la serie School Of Monsters publicada en Australia por © Hardie Grant Children's Publishing - Adaptación y diseño por Juan Carlos Ruiz y Raúl López - Maquetación: Lorena Gestido © Atomo Games
Derechos negociados por mediación de Ute Körner Literary Agent.