

MONSTER KIT

UN JUEGO DE MANU SÁNCHEZ MONTERO



MANUAL DE REGLAS

JUEGO 1: EL KIT DE MONSTRUOS [MODO BÁSICO]

¡Hay examen sorpresa en clase de brujería! El gran hechicero Mórlat pide a sus alumnos y alumnas invocar a un monstruo para aterrozar a la humanidad. Nadie ha estudiado para el examen así que habrá que probar suerte.

CÓMO SE JUEGA:

Se reparte a cada jugador una hoja en blanco y herramientas de dibujo.

Se separan las cartas por colores (5 tipos) y se amontonan en el centro de la mesa boca abajo. Cada uno de los participantes elegirá al azar una carta de cada montón y la dibujará (aconsejamos que elija y dibuje de una en una).

Cada jugador da la vuelta a sus cartas y las ordena según la secuencia:
rojo (cuerpo) → verde (ojos) → azul (nariz) → rosa (boca) → amarillo (complemento).

OPCIONAL:

Se escribe y se lee el nombre del monstruo juntando todas las sílabas de cada carta.

Se suman los números de cada carta para calcular la puntuación de cada monstruo. Quien tenga la puntuación más alta gana la ronda y se empieza de nuevo.

Se puede dibujar cada parte del cuerpo en la posición y el tamaño que se quiera.



JUEGO 2: EL MONSTRUO INVISIBLE

Día de descanso en la Escuela de Hechicería ¿Te apetece a jugar al Monstruo invisible? Crea tu monstruo y fíjate muy bien en todas sus partes... ¡Serás el ganador si tu monstruo desaparece!

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Cada participante construye un monstruo utilizando las cartas de: cuerpo + ojos + nariz + boca + complemento y lo dibuja (aconsejamos con lápiz). Cuando todos los participantes hayan dibujado su monstruo se devuelven las cartas y con el resto se barajan de forma concienzuda para formar lo que llamamos la «Pila de Monstruos». La «Pila de Monstruos» tendrá que estar con todas las cartas bocabajo.

MECÁNICA DEL JUEGO:

El jugador más joven roba una carta, le da la vuelta y la pone a la vista de todos los

participantes. Si el contenido de esa carta (parte de monstruo) está en el dibujo de un participante, éste borrará (o tachará), la parte del cuerpo correspondiente a dicha carta. El siguiente jugador hará la misma operación: roba una carta y la muestra... hasta que haya un ganador.

FINAL DEL JUEGO:

Si han salido todas las partes de tu monstruo grita ¡*Monstruo invisible!* y tu monstruo habrá desaparecido.



JUEGO 3: ¡SILENCIO! ¡VIENE EL MONSTRUO!

¿Te dan miedo los monstruos? Seguro que no... ¿Jugamos al escondite? ¿Si? Pues escóndete que por ahí viene un monstruo. ¿No sabes qué monstruo es? ¡Silencio! ¡Viene el monstruo!



PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se elige a un jugador que llamaremos «jugador activo». Dicho jugador roba al azar una carta de cuerpo, una car-

ta de ojos, una carta de nariz, una carta boca y otra de complemento. Durante un minuto debe mirar las cartas e intentar memorizar todas ellas.

MECÁNICA DEL JUEGO:

El jugador que ha robado las cartas debe describir el monstruo que tiene en las cartas Monster Kit sólo con gestos y sonidos. Los demás jugadores no pueden hacer preguntas y deben intentar dibujar al monstruo que el jugador activo está describiendo.

FINAL DEL JUEGO:

Habrá que esperar que todos los jugadores terminen su dibujo. El jugador activo valorará todos ellos y elegirá uno o varios ganadores.

JUEGO 4: ¡VAYA LÍO DE MONSTRUOS!

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Cada jugador forma un monstruo tal como se explica en el modo básico del juego y lo dibuja en una hoja.

Se mezclan y barajan las cartas utilizadas por los jugadores para crear sus monstruos. Se añade una carta más al mazo por cada jugador que haya. El resto de cartas que sobran se quitan, no se jugará con ellas. Se reparten las cartas entre los jugadores, de forma que todos tendrán seis cartas.

OBJETIVO DEL JUEGO:

Los jugadores tratarán de conseguir en su mano las cartas del monstruo que han creado al principio (5 cartas, una de cada color).

MECÁNICA DEL JUEGO:

Todos los jugadores al mismo tiempo ofrecerán en voz alta al resto de los

participantes las cartas que tengan en la mano que no deseen. Por ejemplo: el «Jugador A» tiene en su mano dos cartas de su monstruo pero las cuatro restantes no son de él. El «Jugador A» puede ofrecer 1, 2, 3 o 4 de esas cartas que no desea al resto de los jugadores poniéndolas delante de él siempre boca abajo. Otro jugador puede cambiarte ese mismo número de cartas de su mano (las que no desee).

Si a un jugador le ofrecen intercambios dos o más jugadores, deberá escoger con quien hace el cambio.

FINAL DEL JUEGO:

El intercambio continuo de cartas se hará hasta que un jugador tenga sus cinco cartas iniciales y forme su monstruo original. A lo que gritará «¡Monster Kit!».

JUEGO 5: EL LABORATORIO DE MÓRLAT

No se puede negar que el profesor Mórlat es un genio creando monstruos, pero también es muy desordenado. Su laboratorio está lleno de cajas con partes de monstruos sin identificar y así no hay manera de montar un monstruo como es debido... ¿o sí?

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Disponed las 50 cartas de monstruo boca abajo en 5 filas de 10 cartas.

Los jugadores irán girando cartas hasta reunir 5 cartas de diferentes colores con las que poder construir un monstruo. El jugador que consiga construir más monstruos será el ganador.

MECÁNICA DEL JUEGO:

Por turnos y empezando por el más joven, cada jugador girará una carta a su elección y comprobará que no disponga de ninguna carta de ese color.

Si no tiene ninguna carta de ese color se quedará con ella y la dejará boca arriba delante de él y pasará el turno al jugador de su izquierda. En caso de que la carta girada sea de un color del que ya disponga, la volverá a dejar en su lugar boca abajo y pasará el turno al jugador de su izquierda.

En el momento en que un jugador consiga reunir delante de él 5 cartas de colores diferentes, habrá logrado completar un monstruo. En su siguiente turno podrá volver a intentar conseguir cartas de diferentes colores hasta completar su siguiente monstruo.

FINAL DEL JUEGO:

El juego finalizará cuando ya no queden más cartas por girar o ninguno de los jugadores pueda coger carta. El ganador será aquel que haya logrado construir más monstruos. En caso de empate, será aquel que haya creado el monstruo de mayor valor numérico.

JUEGO 6: COMBATES MONSTRUOSOS

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Cada jugador roba 2 cartas de cada tipo con las que debe construir 2 monstruos. Los monstruos se forman en dos filas de 5 cartas boca abajo (1 fila por monstruo), siguiendo el siguiente orden: cuerpo → ojos → nariz → boca → complemento.



MECÁNICA DEL JUEGO:

Los jugadores se suceden haciendo turnos de combate del modo siguiente:

A. El jugador que tiene el turno declara un ataque con uno de sus monstruos al monstruo de un adversario. Debe nom-

brar la parte del cuerpo con la que ataca. Si el número de la carta del atacante es mayor que la del defensor (misma parte del cuerpo) el defensor pierde esa parte del cuerpo (coloca su carta boca arriba). Si por el contrario el número es mayor en la carta del defensor, el ataque no tiene éxito y la carta del atacante quedará boca arriba. En caso de empate las dos cartas deberán quedar bocarriba. Una vez que una carta esté boca arriba no podrá ser atacada ni atacar con ella.

B. Pasa el turno al jugador de la izquierda.

FINAL DEL JUEGO:

Cuando un jugador pierde a sus dos monstruos (todas sus cartas están boca arriba) el jugador que tenga más cartas boca abajo será el ganador. En caso de empate se contarán los puntos de esas cartas y vencerá el de mayor puntuación.

JUEGO 7: ADIVINA EL NOMBRE

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Antes de empezar el juego un jugador roba una carta de monstruo de cada una de las 5 categorías. Debe apuntar en secreto el nombre resultante del monstruo. Ese jugador se llamará «Guardián del Monstruo». Después el «Guardián del Monstruo» devuelve sus cartas y se mezclan con el resto, baraja y reparte el mazo entre los demás jugadores.

MECÁNICA DEL JUEGO:

Por turnos jugarán una carta para tratar de averiguar el nombre del monstruo con preguntas como: *¿Tu monstruo se llama... Cu?*, mientras se juega la carta en la mesa. El guardián del monstruo debe contestar «SI», en el caso de que esa pieza forma parte del monstruo y se pone sobre la mesa boca arriba. Si no forma parte se dice «NO» y se descarta. Cada vez que se incorpora una parte correcta, el nombre se alarga, es decir si sobre la mesa

ya está «CU» y juegas la carta «LI» preguntarás: *¿Tu monstruo se llama Culi?* Hay que seguir un orden en la colocación de las cartas para averiguar el nombre correcto: cuerpo → ojos → nariz → boca → complemento.



FINAL DEL JUEGO:

El juego prosigue hasta que se logre averiguar el nombre del monstruo. Se juega de forma cooperativa, así que no hay perdedores, si se desea establecer un sistema de puntuación basta con contar las cartas que les quedan a los jugadores.

JUEGO 8: EL MONSTRUO PERFECTO

Ana dice que sus monstruos son los más guapos, los más listos o los más rápidos. Creo que Ana se equivoca, todos nosotros y nosotras podemos hacer un monstruo perfecto. ¿Nos ayudas a sacar un 10 en el examen Monster Kit de hoy?



OBJETIVO DEL JUEGO:

Ser el más rápido en construir un monstruo de valor 10.

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se disponen todas las cartas de monstruo boca abajo en el centro de la mesa de

forma aleatoria. Las cartas deben quedar dispersas por la superficie de juego.

MECÁNICA DEL JUEGO:

A la señal de ¡Monster Kit! los jugadores localizarán 5 cartas de monstruo (una por cada categoría) para formar un monstruo que su valor de poder sea 10. Todos los jugadores juegan a la vez. Si la carta elegida no es la deseada al darle la vuelta (color repetido, número no deseado...) la deberá devolver boca abajo en la zona de juego y elegir otra cada.

Un monstruo está formado por: carta de cuerpo + carta de ojos + carta de nariz + carta de boca + carta de complemento.

FINAL DEL JUEGO:

El primero en lograr un monstruo de valor 10 deberá gritar ¡Monstruo Perfecto! En caso de empate ganará el monstruo que mayor número tenga en su carta de «cuerpo».

EL MUNDO DE LOS MONSTRUOS [MODO ROL]

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se recomienda que el **director de juego sea un adulto**. Cada jugador formará un monstruo cogiendo cartas al azar. **Se suma el valor de las cinco cartas y este será el valor total de nuestro monstruo**. Importante: Si el monstruo de un jugador no suma un **mínimo de 8 puntos** en total el director del juego puede permitirle robar cartas de nuevo hasta hace un mínimo de 8 puntos.

Este valor deberá repartirse entre las estadísticas poder e inteligencia. El **poder** se utilizará para llevar a cabo acciones que requieran **fuerza física**, y la **inteligencia** en todas las acciones que requieran usar la **mente**.

Los jugadores toman el rol del monstruo que han creado, rellenando de forma breve las cuestiones que contempla su **hoja de personaje**: nombre del monstruo y del jugador, cómo es (descripción), dónde vive, qué hace, qué le gusta, qué

le molesta. En tipo cada monstruo elegirá un elemento: agua, tierra, aire o fuego.

ELEMENTOS

Los monstruos de agua pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento. Por ejemplo «nadar en un río», ya que el río tiene agua.

Los monstruos de tierra pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento.

Los monstruos de aire pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento.

Los monstruos de fuego pueden sumar +2 a una de sus estadísticas siempre que deban superar una acción relacionada con este elemento.

Dependerá de la aventura que juguemos que tipo de elementos vendrán mejor en unos casos o en otros. Si juegan varios monstruos lo ideal es que cada uno pertenezca a un tipo, así tendréis más posibilidades de llevar a cabo cada acción con éxito.

EL DADO

Para jugar una partida de rol de Monster Kit **necesitaremos un dado de seis caras** (1D6). El director de juego narrará las distintas situaciones en las que los monstruos se encontrarán, debiendo superarlas para conseguir cumplir algún tipo de misión. Cuando el director de juego narre una escena, los jugadores deberán explicar como se enfrentan a ella.

ACCIONES

Los jugadores resuelven sus acciones lanzando un dado y sumando el resultado a su estadística correspondiente: poder si conlleva una acción física e inteligencia si conlleva una acción mental.

- ▶ **Acción muy fácil** (abrir los ojos, extender los brazos, andar...): el jugador debe obtener un **3 o más**. Para ahorrar tiempo estas acciones pueden resolverse automáticamente.
- ▶ **Acción fácil** (comer, hablar, señalar algo a la vista...): el jugador debe obtener un valor de **5 o más**.
- ▶ **Acción normal** (saltar, perseguir, buscar algo común...): el jugador debe obtener un valor de **10 o más**.
- ▶ **Acción difícil** (saltar un precipicio, subir un muro, nadar en una charca, esconderse de un humano, construir, buscar comida en un lugar donde no hay apenas alimento...): el jugador debe obtener un valor de **12 o más**.
- ▶ **Acción muy difícil** (esconderse de un animal, nadar en un río, construir un castillo, buscar comida en el desierto...): el jugador debe obtener un valor de **14 o más**.

MONSTER KIT

Un juego de Manu Sánchez Montero.

«El laboratorio de Mórlat» es una idea de David Sastre.

«El mundo de los monstruos» es una idea de Simón Blasco.

Encuentra más modos de juego en: www.monsterkit.hol.es



MONSTER KIT. El juego de los monstruos.

Idea Original, Copyright y derechos intelectuales: © Manuel Sánchez Montero.

Ilustraciones: Alberto L. García Zaviev y Manu Palau.

Artefinalización: WAH! Studio.

Todas las ilustraciones han sido cedidas a TRANJIS GAMES S.L. Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento de la empresa.

“Monster Kit”, editado en Madrid, enero de 2020.

Producido por TRANJIS GAMES S.L. CIF:B-87478038. Avda. Los Almendros 40, 28522, Rivas, Madrid.

Impreso en Polonia por Fabryka Kart Trefl Kraków, www.trefl.krakow.pl