

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 estudiantes que invoquen a un monstruo para aterrorizar a la humanidad. Nadie ha estudiado para el examen así que ¡habrá que probar suerte!

PREPARACIÓN:

Reparte a cada persona una hoja en blanco y herramientas de dibujo. **Separa las cartas por colores** y coloca los 5 montones bocabajo en el centro de la mesa. Cada participante **elige al azar una carta de cada montón** y las coloca en su zona de juego.

CÓMO SE JUEGA:

Cada persona da la vuelta a sus cartas y las **ordena según la secuencia:**

rojo (cuerpo) → verde (ojos) → azul (nariz) → rosa (boca) → amarillo (complemento)

A continuación, **dibuja cada parte del cuerpo** en la hoja en blanco hasta formar un monstruo completo. Puedes dibujar cada parte en la posición y el tamaño que quieras.

OPCIONAL:

Escribe el nombre del monstruo juntando todas las sílabas de cada carta. Ahora, léelo en voz alta. Suma los números de cada carta para **calcular la puntuación** de tu monstruo. Quien tenga la **puntuación más alta gana**.



JUEGO 2: EL MONSTRUO INVISIBLE

Día de descanso en la Escuela de Hechicería. ¿Te apetece jugar a El monstruo invisible? Crea tu monstruo y fíjate muy bien en todas sus partes. Si tu monstruo es el primero en desaparecer, ¡ganas!

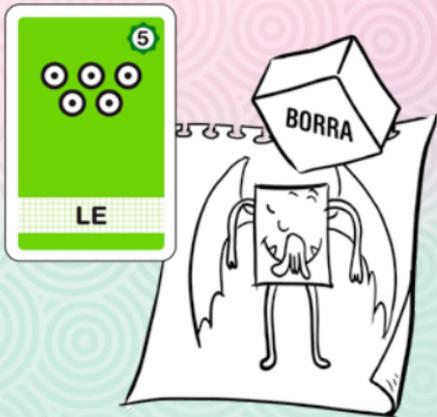
PREPARACIÓN:

Cada participante **dibuja** con lápiz su **monstruo** utilizando las cartas de: cuerpo + ojos + nariz + boca + complemento como en el modo básico. Cuando todo el mundo haya dibujado su monstruo, **devuelve sus cartas** a un montón en el centro de la mesa. Barajad todas esas cartas con las demás cartas no utilizadas y ponedlas boca abajo. Esa será la «Pila de Monstruos».

CÓMO SE JUEGA:

La persona más joven roba una carta, le da la vuelta y la pone a la vista del resto de participantes. Si la parte de monstruo de esa carta **está en el dibujo de alguien**,

borrará (o tachará) la parte correspondiente a dicha carta. Por turnos, la siguiente persona hará la misma operación: roba una carta y la muestra.



FINAL DEL JUEGO:

Si han salido todas las partes de tu monstruo, grita «¡Monstruo invisible!». Tu monstruo ha **desaparecido** y, por tanto, **ganas** la partida.

JUEGO 3: EL MONSTRUO PERFECTO

En clase de Matemóntricas todo el mundo puede hacer un monstruo perfecto. Un monstruo... ¡de 10! Pero, ¿quién lo conseguirá antes?

PREPARACIÓN:

Se disponen **todas las cartas bocabajo** en el centro de la mesa de manera aleatoria. Deben quedar dispersas por la superficie de juego.

CÓMO SE JUEGA:

A la señal de «¡Monster Kit!», todo el mundo **a la vez**, irá **volteando** cartas del centro de la mesa y poniéndolas delante de sí.

Cada persona tratará de conseguir **una de cada color** para formar un monstruo cuyo valor de poder **total** sea **10**. Para ello, deberá sumar el valor de cada una de las 5 cartas. **Si** la carta elegida **no es la deseada** cuando se le da la vuelta, ya sea porque su color es repetido o porque el número no es el deseado, **se devolverá** al centro de la mesa bocabajo y se elegirá otra carta.

FINAL DEL JUEGO:

Quien **antes** logre 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».



$$3 + 1 + 0 + 2 + 4 = \underline{\underline{10}}$$

JUEGO 4: ¡SILENCIO! ¡VIENE EL MONSTRUO!

En la biblioteca de la Escuela de Hechicería no se puede hablar. Aquí, los monstruos se invocan con gestos. Pero, ¿qué monstruo está invocando Mimo? ¡Os toca dibujarlo en silencio!

PREPARACIÓN:

Se elige a una persona a la que llamaremos «Mimo». Dicha persona **roba al azar** una carta de cada color hasta tener un monstruo completo. Durante un minuto debe mirar las cartas e intentar **memorizar** todas ellas.



CÓMO SE JUEGA:

La persona que hace de «Mimo» debe **describir, solo con gestos y sonidos**, el monstruo que ha memorizado. Las demás personas intentan **dibujar lo que está describiendo**. No pueden hacer preguntas.

FINAL DEL JUEGO:

Habrá que esperar a que todo el mundo termine su dibujo. Quien haya sido «Mimo» los **valorará todos y elegirá** a una o varias personas como vencedoras. El turno continúa hacia la persona sentada a la izquierda de «Mimo» hasta que todas lo hayan sido una vez.



JUEGO 5: EL LABORATORIO DE MÓRLAT

Mórlat 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? Abrid las cajas e intentad reunir cuantos más monstruos completos, mejor.

PREPARACIÓN:

Disponed las **50 cartas** de monstruo **bocabajo** en una cuadrícula de **5 filas de 10 cartas**.

CÓMO SE JUEGA:

Empieza la persona más joven y se juega **por turnos**.

En la **primera ronda**, **voltea** una carta de la cuadrícula a tu elección y ponla **bocarriba delante de ti**.

A partir de la **segunda** ronda, voltea una carta:

- Si no tienes **ninguna** carta **de ese color**, **quédate con ella**. Pasa el turno a la persona que está situada a tu izquierda.
- Si la carta girada **es del mismo color** que alguna que ya tengas bocarriba, **vuelve a dejarla** en su sitio en la cuadrícula bocabajo. Pasa el turno a la persona de tu izquierda.

En el momento en que alguien consiga **reunir 5 cartas de colores diferentes**, habrá logrado completar un monstruo. En sus siguientes turnos **podrá volver a intentar conseguir** cartas de diferentes colores hasta completar **otro monstruo**.

FINAL DEL JUEGO:

El juego **finalizará** cuando ya no queden **más cartas por girar** o nadie pueda tomar una carta. **Ganará** quien haya logrado formar **más monstruos**.

En caso de empate, ganará quien haya creado el monstruo de mayor valor numérico.

JUEGO 6: ¡VAYA LÍO DE MONSTRUOS!

Habéis creado vuestros monstruos pero, en clase de Monstruología, ¡se han mezclado todos! Tenéis que tratar de recuperar vuestro monstruo original. ¡Vaya lío de monstruos!

PREPARACIÓN:

De forma individual, **formad un monstruo** tal como se explica en el modo básico del juego y **dibujadlo** en una hoja.

A continuación, **recoged las cartas** que hayáis utilizado y **ponedlas en un montón**. **Añadid una carta más al montón por cada persona** que esté jugando.

Ejemplo: si estáis jugando 4 personas, añadid 4 cartas al mazo.

Barajad el montón resultante. **Devolved** a la caja las cartas que sobran: no se jugará con ellas.

Por último, **repartid 6 cartas** a cada persona.

CÓMO SE JUEGA:

En voz alta y a la vez, todas las personas **ofrecerán** al resto de participantes las **cartas** que tengan en la mano y que **no deseen**.

*Ejemplo: Eva tiene en su mano dos cartas de su monstruo pero las cuatro restantes no son suyas. Eva puede ofrecer 1, 2, 3 o 4 de esas cartas no deseadas al resto de participantes. Decide ofrecer 2 cartas. Para ello, las pone boca abajo delante de sí y dice en voz alta: «Ofrezco 2 cartas». Otra persona puede **cambiarle** ese mismo número de cartas de su mano. Si a alguien le ofrecen intercambios dos o más personas, deberá escoger con quién lo hace.*

FINAL DEL JUEGO:

Este intercambio continuo de cartas seguirá hasta que alguien tenga sus **cinco cartas iniciales** y forme su monstruo original. Entonces gritará «¡Monster Kit!» y ganará.

JUEGO 7: COMBATES MONSTRUOSOS

Es la hora del entrenamiento monstruológico. Vuestros monstruos deben luchar entre sí. ¿Cuál quedará en pie?

PREPARACIÓN:

Cada persona **roba 2 cartas de cada color** sin mirarlas. Con ellas, debe formar 2 monstruos en **2 filas de 5 cartas bocabajo**. Así, cada fila será un monstruo, con las cartas siguiendo este orden: cuerpo → ojos → nariz → boca → complemento.

CÓMO SE JUEGA:

El turno de **combate** se realiza del siguiente modo:

Quien empieza declara un **ataque** con uno de sus monstruos al monstruo de otra persona. Debe nombrar la **parte del cuerpo con la que ataca**. Atacará a esa misma parte del cuerpo de su rival:

- Si el **número** de la carta de **atacante** es **mayor** que la de quien **defiende**, esta última **perderá** esa parte del cuerpo, colocando su carta bocarriba.
- Si el **número** de la carta de **atacante** es **menor** que la de quien defiende, el ataque no tiene éxito y quien **ataca pierde** esa carta, dejándola bocarriba.
- En caso de **empate**, las **2 cartas** deberán quedar **bocarriba**.

Una vez que una carta esté bocarriba, no se podrá atacar con ella ni ser atacada.

A continuación, pasa el turno a la persona de su izquierda y comenzará otro combate.

FINAL DEL JUEGO:

Cuando alguien **pierde a sus dos monstruos**, es decir, todas sus cartas están bocarriba, **termina** la partida. En ese momento, **gana** quien tenga **más cartas bocabajo**. En caso de empate, se cuentan los puntos de esas cartas: vence quien tenga mayor puntuación total.



EL MUNDO DE LOS MONSTRUOS



MODO ROL

PREPARACIÓN:

Se recomienda que dirija el juego una persona adulta. Cada participante **formará un monstruo** cogiendo una **carta de cada color**. Sumará el valor de sus **5 cartas** y ese será el **Valor de Desafío** de su monstruo. Importante: Si el monstruo de alguien no suma un mínimo de 8 puntos en Valor de Desafío, quien dirija el juego puede permi-

tirle robar cartas de nuevo hasta conseguir un mínimo de 8 puntos.

Este Valor de Desafío deberá **repartirse** entre las estadísticas de Fuerza e Inteligencia. La **Fuerza** se utilizará para llevar a cabo acciones que requieran **fuerza física**; la **Inteligencia** en aquellas acciones que requieran usar la **mente**.

En el juego, tomas el rol del monstruo que has creado, **rellenando** las cuestiones de tu **Hoja de Personaje**: tu nombre y el del monstruo, cómo es (descripción), dónde vive, qué hace, qué le gusta y qué le molesta. En el apartado Tipo, cada monstruo elegirá un elemento: Agua, Tierra, Aire o Fuego.

MONSTRUO MIT

ESTE MONSTRUO LO HA CREADO:

DESCARGA E IMPRIME

FUERZA FUERZA FUERZA FUERZA FUERZA

VIVIR VIVIR VIVIR VIVIR VIVIR

HAZER HAZER HAZER HAZER HAZER

GUSTAR GUSTAR GUSTAR GUSTAR GUSTAR

MOLESTAR MOLESTAR MOLESTAR MOLESTAR MOLESTAR

AGUA TIERRA FUEGO AIRE TRANSPARENCIA

Hoja de Personaje.

ESCENAS

Para jugar una partida necesitaremos un **dado de seis caras** (1D6). Quien dirija el juego irá narrando las distintas situaciones a las que se enfrentan los monstruos, debiendo superarlas para conseguir **cumplir algún tipo de misión**. Cuando se narre una escena, quienes participan deberán explicar cómo quieren enfrentarse a ella.

En ese momento, quien dirige debe pedirles que superen un valor de Dificultad.

EL DADO

Las acciones se resuelven lanzando un dado y sumando el resultado a su **estadística correspondiente**: Fuerza si conlleva una acción física e Inteligencia si conlleva una acción mental. *Por ejemplo, si un monstruo quiere abrir un cofre investigando la cerradura, lanzará 1D6 y sumará su Inteligencia. Pero si quiere abrirlo dándole un golpe con un palo, le sumará Fuerza.*

Los **valores de dificultad** que deberá superar para conseguir realizar su acción

dependerán de la acción que quiera llevar a cabo:

- **Acción muy fácil** (abrir los ojos, extender los brazos, andar...): se debe obtener un **3 o más**. Para ahorrar tiempo, estas acciones pueden resolverse automáticamente.
- **Acción fácil** (comer, hablar, señalar algo a la vista...): se debe obtener un valor de **5 o más**.
- **Acción normal** (saltar, perseguir, buscar algo común...): se 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...): se 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...): se debe obtener un valor de **14 o más**.

ELEMENTOS

Cuando un monstruo tenga que **superar una tirada de acción** que esté **relacionada con su elemento**, puede **sumar +2 a la estadística con la que esté tirando**.

Por ejemplo, si un monstruo de Agua tiene que nadar en un río, sumará 2 a la estadística de Fuerza.

Dependiendo de la aventura que juguemos, vendrán mejor unos elementos que 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.

La aventura **termina** cuando lo considere quien esté dirigiendo, ya sea porque se ha **conseguido el objetivo** de la misión o porque **no se puede conseguir**. En cualquier caso, deberá narrar un final para la historia.



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 elmaestromanu.com

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

Ilustraciones: Alberto L. García Zaviev y Manu Palau

Maquetación: **WAH!** studio

Revisión del manual: Ludia Asesoras

Todas las ilustraciones han sido cedidas a TRANJIS GAMES S.L.

Queda prohibida su reproducción sin el expreso consentimiento de la empresa.

Producido por: © 2025 TRANJIS GAMES, S.L. (B-87478038)

Calle Clavo 14, 28522, Rivas Vaciamadrid, Madrid, España.

tranjisgames.com     @tranjisgames

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



¡AÑADE NUEVAS CARTAS A TU MONSTER KIT!

En MONSTER KIT 2 El gran hechicero Mórlat se ha quedado sin monstruos para aterrizar al mundo y necesita vuestra ayuda otra vez. Esta expansión contiene **nuevas cartas con sílabas inversas, trabadas y sinfonos** con las que crear nuevos monstruos.

ADVERTENCIA: MONSTER KIT 2 es una expansión y se necesita «MONSTER KIT» para poder jugar.