

Un juego de Richard Garfield

Monströlicious



Menú

En Monströlicious tendrás que asumir riesgos y pensar estratégicamente para sentar a tus monstruos frente a los postres más succulentos del bufé.

Si dos monstruos se relamen por el mismo postre, solo el más fuerte conservará su puesto en la mesa... ¡al menos hasta que otro monstruo le eche también!

Al final de la partida, los monstruos podrán, por fin, empezar a comer. Y tú ganarás puntos por cada uno de los postres que devoren tus monstruos.



¡Saborea las reglas en este vídeo!

Preparación

- Colocad el tablero horizontalmente entre vosotros.
- Clasificad las fichas según la parte trasera para dividir los monstruos en 2 tipos: peludos y escamosos. Cada uno os quedáis con todas las fichas de 1 de los tipos (peludos o escamosos) y, después, las barajáis para formar vuestro mazo, que tenéis que colocar bocabajo delante de vosotros.
- Dejad algo de espacio al lado del tablero para poder formar vuestra pila de descartes personal, donde iréis colocando todas las fichas que descartéis durante la partida.

*Pila
de descartes
de tu oponente*

*Tu pila
de descartes*

Zona de juego de tu oponente

Tu zona de juego



Puntos
de postre



Bufé
de postres

Cada tipo de mazo tiene 13 fichas: 12 fichas de Monstruo, con valores del 1 al 12, y 1 ficha de Trampa.



Escamosos



Monstruos



Trampa



Peludos



Monstruos



Trampa

Resumen del juego

Elegid quién de los 2 jugará en primer lugar y, después, seguid jugando por turnos hasta que hayáis utilizado todas las fichas.

En tu turno, mira la ficha superior de tu mazo, sin que la otra persona la vea, y colócala bocabajo frente a uno de los postres del bufé. Siempre debes colocar tu ficha **en un espacio vacío** (es decir, uno que no contenga otra ficha) de tu zona de juego.

Después, comprueba qué hay delante de ese mismo postre, pero **en la zona de juego de tu oponente**:

- **Si el espacio está vacío:**

Tú controlas ese postre y tu turno ha terminado.



- **Si el espacio contiene una ficha del oponente:**

Debéis enfrentaros en una batalla (ver pág. 5) para determinar quién se queda con el control de ese postre. Después, tu turno habrá terminado.



Podéis mirar las fichas que habéis colocado tanto en vuestra zona de juego como en vuestra pila de descartes en cualquier momento.

Resolución de batallas

Cuando coloques 1 ficha delante de un postre en el que tu oponente ya tenga una ficha, debéis enfrentaros en una batalla, que tendréis que resolver de la siguiente manera:

- Si la ficha de tu oponente está bocabajo, este le dará la vuelta para revelarla.
- En ese momento, puede darse una de estas 3 situaciones:

- **Ambas fichas son monstruos**

Sin revelar tu ficha y, por supuesto, sin mentir, anuncia qué monstruo ha ganado la batalla.

Tu monstruo gana si su fuerza es **igual o mayor** que la del monstruo de tu oponente. En este caso, tú te haces con el control de este postre. Deja tu monstruo en su espacio, **bocabajo**, y descarta el monstruo de tu oponente.

En el caso contrario, tu oponente se hará con el control del postre. Deja su monstruo en su espacio, **bocarrriba**, y descarta tu monstruo.

- **Una de las fichas es una trampa**

Revela la trampa y descarta ambas fichas, la trampa y el monstruo. En este caso, nadie se hace con el control de este postre.

- **Ambas fichas son trampas**

Revela las 2 trampas y descártalas. En este caso, nadie se hace con el control de este postre.



Vuestras fichas descartadas siempre irán a vuestra pila de descartes personal. Se mantienen siempre en la misma posición en la que se encontraban en vuestra zona de juego, ya sea bocabajo o bocarrriba.

Postres especiales

Hay 4 postres especiales en el bufé:



⚡ Piruleta

Mientras tengas el control de la piruleta, ganas todos los empates de las batallas (incluidos los que tengan lugar en la piruleta).



👁 Donuts

Si obtienes el control de los donuts con la ficha que acabas de colocar en **este turno**, dale la vuelta a 1 ficha de tu oponente.



*Si con el poder de los donuts reveláis una trampa, no sucede nada.
Las trampas solo tienen efecto durante las batallas.*



+3★ Fuente de chocolate y bandeja con frutas

Al final de la partida, si tienes el control de estos 2 postres, ganas 3 puntos adicionales (por ejemplo, 19 puntos en vez de 16).

Ejemplo de un turno de juego



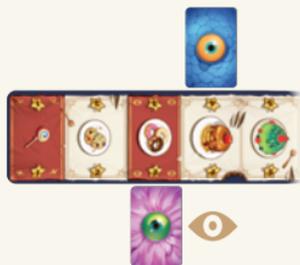
Al inicio de tu turno, robas tu ficha de Monstruo 7.



La fuerza de tu monstruo es de 7, igual que la de tu oponente. Por lo tanto, tu monstruo gana la batalla, así que mantienes ahí tu ficha boca arriba. Por el contrario, tu oponente descarta su ficha de Monstruo.



Decides colocar la ficha delante de los donuts; lo que desencadena una batalla contra tu oponente.



Al final de tu turno, tienes el control de los donuts gracias al monstruo que acabas de colocar. Esto te permite darle la vuelta a 1 de las fichas de tu oponente.



Tu oponente le da la vuelta a su ficha, revelando su ficha de Monstruo 7.



Eliges darle la vuelta a la ficha que está delante de las tortitas, revelando el monstruo de fuerza 5 de tu oponente.

Tu turno se ha terminado.

Fin de la partida

La partida termina una vez que hayáis jugado todas las fichas.

Revelad todas las fichas del bufé y descartad las trampas que sigan en el tablero de juego.

¡Tus monstruos por fin podrán hincarle el diente a los postres que tengas bajo tu control! Determina tu puntuación sumando los puntos ★ de cada postre que tus monstruos hayan devorado.

Quien obtenga la puntuación más alta gana la partida.

En caso de empate, podéis saborear la victoria mano a mano...
¡o jugar de nuevo hasta que solo uno se alce con la victoria!



Contents: 1 tablero • 13 fichas de Monstruos peludos • 13 fichas de Monstruos escamosos • Este reglamento

Diseño: **Richard Garfield**

Ilustraciones: **Paul Mafayon**

Traducción: **Laura Castro Trullén** • Revisión: **Natalia Delgado Mendoza**

Créditos y agradecimientos: www.rprod.com/en/monstrolicious/credits



© REPOS PRODUCTION 2024. TODOS LOS DERECHOS RESERVADOS.

Repos Production SA • Rue des Comédiens 22 • 1000 Bruselas – Bélgica

www.rprod.com

Este material solo puede utilizarse para entretenimiento privado.