

FIN DEL JUEGO

Una vez que un jugador se lleva la última carta de reto, se procede al conteo final. De tal manera que ganará el jugador que más estrellas sume de las cartas de reto que haya conseguido. En caso de empate compartirán la victoria.



Modalidad de juego: Monstruos sin prisa

En esta modalidad de juego eliminamos la velocidad. Por lo tanto, el jugador activo encargado en voltear las cartas debe responder al reto, usando el tiempo que estime conveniente. Una vez que diga un resultado se voltearán las cartas de monstruo para ver si es correcto o no, y por lo tanto, si gana o no la carta de reto.



CRÉDITOS

EAN: 8437018229888

Autora: Francis Lam

Ilustración y diseño gráfico: Lorena Gestido

Fabricado en UE

Todos los derechos reservados: Átomo Games Editorial, S.L.

C/ Finlandia, Nave 15. 14014 Córdoba CIF B56088784

info@atomo-games.com



OJO, MANO, PATA ¡MONSTRUOS!



¡Pero cuántos monstruos hay aquí! Vamos a organizarlos por el número de ojos, manos y patas que tienen. ¿Quién será el más rápido en conseguirlo?

En OJO, MANO, PATA, ¡MONSTRUOS! Trabajaremos la observación, la atención y el cálculo mental de la forma más... ¡monstruosamente divertida!

COMPONENTES



20 Cartas de monstruo de doble cara, donde en un lado está la imagen del monstruo y en la otra el número de ojos, manos y patas que tiene.



Cartas de reto, indican los atributos que debemos sumar. Tenemos 3 niveles de dificultad indicado con estrellas ★ en la misma carta.

OBJETIVO DEL JUEGO

Conseguir el mayor número de estrellas de las cartas de reto, siendo el más rápido en adivinar correctamente el número correcto final.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

En función de la edad de los jugadores, definiremos tres niveles de dificultad diferentes:

Nivel Fácil

- Se muestran **2 monstruos** por ronda.
- Se usan cartas de reto de **1** ★.

Nivel Medio

- Se muestran **3 monstruos** por ronda.
- Se usan cartas de reto de **1 y 2** ★.

Nivel Difícil

- Se muestran **4 monstruos** por ronda.
- Se usan cartas de reto de **1, 2 y 3** ★.

Se barajan las cartas de monstruos y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa, dejando visible la ilustración del monstruo (**¡nunca dejar visible el reverso con el número de atributos!**)

Se barajan las cartas de reto que participarán en el juego en función del nivel de dificultad elegido y se colocarán en el centro de la mesa formando un mazo boca abajo.

Comenzará el jugador que más le gusten los monstruos o el de menor edad en su defecto. Y se seguirá en sentido horario.

NOTA

Esta división de dificultad es orientativa, puedes mostrar 2 monstruos por ronda y usar las cartas de reto de 2 ★ y posteriormente 1, 2 y 3 ★ para ir haciendo la dificultad mucho más progresiva.

TURNO DE JUEGO

El jugador que tenga el turno será quien coloque el número de monstruos en la mesa según la dificultad de juego elegida y voltea posteriormente una carta de reto.

Aquel jugador que más rápidamente diga el resultado del número total de atributos que indique la carta pondrá su mano sobre la carta de reto. Si tras comprobar volteando las cartas de monstruo el resultado es correcto, se llevará la carta de reto. Si por el contrario el resultado no es correcto, el jugador pierde una de sus cartas de reto que tenga (conseguidas en rondas anteriores, obviamente ¡si no tiene cartas no podrá perderlas! Esta carta de penalización se retira del juego, no vuelve al mazo de retos.)

Después de cada ronda, con independencia que se haya acertado o no el reto, las cartas de monstruo usadas se colocan aparte formando el descarte.

El jugador que tenga la iniciativa volverá a voltear las cartas de monstruo correspondientes así como la de reto. Proceso que se repetirá hasta que no queden cartas de reto.

Cuando se acabe el mazo de cartas de monstruos se volverá a barajar el descarte y formar un nuevo mazo, para poder seguir jugando.

