JUEGO DE ROL AVANZADO DE MONSTER KIT

INTRODUCCIÓN

Os presentamos el juego de rol "Cazadores de Monstruos", basado en el juego de mesa Monster Kit: (www.monsterkit.hol.es). Como todo juego de rol, se trata de un juego abierto en cuanto a reglamento, ya que quien tiene la última palabra siempre será el director de la partida. ¿Quién es el director? El director de la partida es lo que se conoce en los juegos de rol como "Master". Para este modo de juego se recomienda que sea un adulto (padres, profesores, familiares, amigos...)

MODOS DE JUEGO:

Hay dos formas principales de juego: "**EN CASA**", que puede jugarse como "rol sobre tablero" o como "rol en vivo", y "**EN EL EXTERIOR**", que siempre se jugará como un "rol en vivo". Tanto en casa como en el exterior, se puede jugar también de dos formas: "peleas de monstruos" o "caza del monstruo". A continuación explicamos todo.

MATERIAL NECESARIO PARA JUGAR:

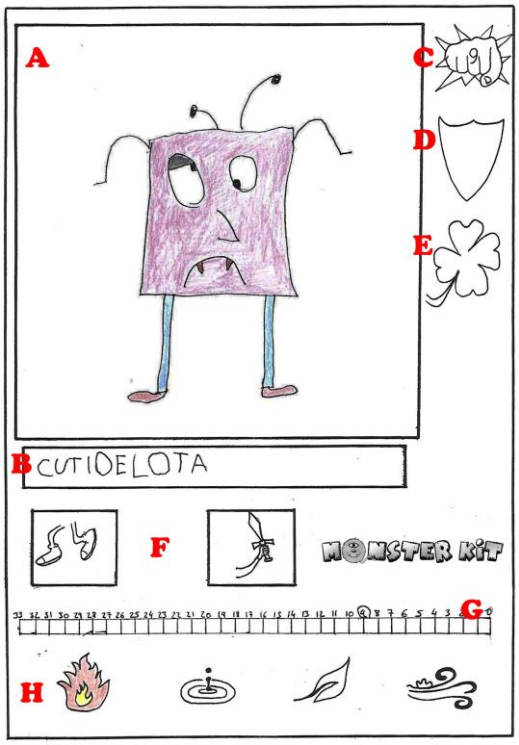
- Juego de cartas **MONSTER KIT**
- Algo para dibujar tú monstruo (lápiz, bolígrafo, rotulador…)
- 4 lápices de colores para colorear al monstruo y para dibujar el

elemento al que pertenece tu monstruo y la casilla de suerte si es necesario. Se puede usar lapicero para marcarlo.

- 1 dado de 6 caras (o utilizar dedos, se explica más adelante)
- Folios de papel.
- Fichas de parchís o de colores (también se pueden dibujar y recortar).
- Trozos de lana o cuerda (si se juega en casa y se quiere marcar las casillas de juego. Es opcional)

FICHA DEL MONSTRUO

¿Cómo utilizar la ficha de monstruo?:



A. <u>DIBUJO</u>: en el espacio central debes dibujar tú monstruo (con la ayuda de las cartas del juego **Monster Kit**).

B. <u>NOMBRE DEL MONSTRUO</u>: se escriben las sílabas de las diferentes cartas que componen el monstruo de acuerdo a las reglas de **Monster Kit**.

C. <u>FUERZA</u>: escribe aquí el valor total de las 5 cartas que componen tu monstruo.

D. <u>DEFENSA</u>: Depende de la fuerza del monstruo. Si es muy fuerte se confía y no se protege adecuadamente. Si es débil tenemos que ser consciente que le va a costar enfrentarse a otros monstruos así que se le debemos añadir una coraza, pinchos, armadura, protección. La defensa se establece así:

- Si la fuerza de tu monstruo es superior a 12: se coloca la mitad del valor de su fuerza redondeando hacia abajo.
- Si la fuerza de tu monstruo es igual o inferior a 12: se suman 2 puntos a la fuerza y ese valor es la defensa.

E. <u>SUERTE</u>: solo los monstruos con una fuerza igual o inferior a 12 pueden tener suerte. Márcala o píntala.

F. ACCIÓN DE MOVER O ATACAR: en cada turno se elige una de estas dos acciones y se coloca el dado en el hueco correspondiente: se tira el dado para mover o se tira el dado para atacar. Hay que decir en voz alta la acción que se quiere elegir primero, para no cambiar dependiendo del valor del dado (por ejemplo, si sacas un 1 en el dado y has elegido atacar, ya no puedes cambiar tu decisión). Se coloca el dado sobre la casilla para no "despistarse" de la acción elegida.

G. BARRA DE VIDA: El valor de la vida del monstruo es igual a su fuerza. Se rodea el número que coincida con la fuerza del monstruo y a medida que va luchando, si pierde puntos de vida, se van tachando las casillas hasta que llegue a 0.

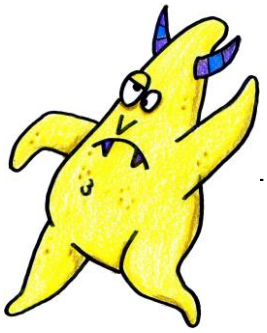
Los monstruos no recuperan vida. Cuando un monstruo llegue a 0, hay que volver al "Laboratorio de monstruos portátil" y crear un nuevo monstruo con el que volver a la acción (se explica más adelante, página 5)

H. TIPOS DE ELEMENTO: **Fuego**, **Agua**, **Tierra** y **Aire**. Se rodea el elemento al que quieres que pertenezca tu monstruo o pintas el icono del color correspondiente.

CONSEJO PARA EL DIRECTOR DE LA PARTIDA: lo ideal es que haya un monstruo de cada elemento.

TIPOS DE ACCIONES:

MOVER:



- Jugando sobre tablero: se tira el dado y se mueven tantas casillas como indique el dado (no es necesario agotar todo el movimiento pero lo que no se use se pierde).

- Jugando en vivo en casa: cada estancia es una casilla y el pasillo se puede dividir incluso con cuerdas de lana pegadas con celo. Se puede tirar el dado en la misma caja del juego para no andar agachándose o que salga "volando" pero diciendo qué acción se elige antes de la tirada. Si se quiere prescindir del dado, todos los niños excepto el que tiene el turno, hacen un corro, ponen sus manos detrás de la espalda y levantan los dedos que quieran, al estilo del juego "pares o nones". El niño que tiene el turno escoge a uno de los niños. Los dedos que este haya

levantado será el resultado de la tirada.

- Jugando en el exterior: no es necesario lanzar dado. Los niños avanzan por la zona de juego y el director de la partida les indica donde hay un monstruo (o previamente ha dejado fichas de monstruos en diferentes lugares, para que los jugadores los encuentren).

ATACAR: si juegan en tablero, se ataca cuando se alcanza la casilla donde está el monstruo.

- El atacante tira el dado primero. Ejemplo 1 (peleas de monstruos):
Monstruo con Fuerza 18 / Defensa 9 ataca a Monstruo con Fuerza 10 / Defensa 12 y Suerte activada (recuerda, el monstruo tiene una fuerza inferior a 12). Tira el dado y obtiene un 4. Se suma a la fuerza del atacante (18+4= 22). A este valor se resta la defensa del monstruo atacado (12) y queda en 10. Estos serían los puntos de vida que le quitaría, pero el defensor activa su suerte y rebaja en la mitad el daño (quedaría en 5). Le resta 5 puntos de vida, tachando 5 casillas en su marcador de vida.
(Nota: la suerte se explica en el punto siguiente).

Ahora le toca contraatacar al monstruo de fuerza 10. Tira un dado, que coloca en la casilla de ataque. Sale un 4. Se suma la fuerza (10) y le da un total de fuerza de ataque de 14. Le restamos la defensa del primer monstruo (9) y le quitaría un total de 5 puntos de vida.

USO DE LA SUERTE:

Puedes usar la suerte en cada ronda de combate, bien cuando ataques o bien cuando seas atacado. Pero solo en una de las dos acciones, por lo que deberás escoger con cuidado.
Cada vez que termina una ronda, y siempre que quede un monstruo sin haber sido derrotado, puedes volver a usar la suerte.

- Para activar tu suerte tienes que gritar **"¡Tengo suerte!"**

- Si activas tu suerte al ser atacado, el daño total que te haría el monstruo se quedaría en la mitad.
- Si activas tu suerte al atacar tú (ya sea por defenderte de un ataque o ser el primero en atacar) y te sale una tirada de dado muy baja, gritas "¡Tengo suerte!" y le das la vuelta al dado, usando la cara opuesta a la que te salió en la tirada, con lo que siempre harás un poco más de daño. Por ejemplo, si obtienes un 1 en el dado, le das la vuelta y ¡alehop! obtienes un 6 gracias a tu suerte.

LAS FUERZAS ELEMENTALES:

Cuando ataques a un monstruo en un sitio donde reina tu elemento, sumas 1 al resultado del ataque. Por el contrario, si el ataque se realiza en un lugar donde tú elemento no está, deberás restar 1 al ataque.

Reparto de los elementos:

Fuego: cocinas, estufas, radiadores, lugares con mucho calor...

Agua: baños, ríos, piscinas, mar y lagos, fuentes...

Tierra: salones, parque, campo, macetas, arenero...

Aire: dormitorios, terrazas, patios, balcones, ventiladores...

Algunos lugares, sobre todo al aire libre, pueden ser beneficiosos a diferentes elementos según el momento. Por ejemplo, en un parque reinaría el elemento "tierra", sin embargo, un día que corra una brisa notable el parque también ganaría el elemento aire; en verano, a 40 grados al sol, también el elemento "fuego" tiene valor. Estas circunstancias quedarán siempre a opinión del director de la partida (por sentido común nadie jugaría con 40 grados en la calle con niños)

NOTA: **LABORATORIO PORTÁTIL** cuando un jugador pierde todos sus monstruos, puede coger 5 cartas del juego y formar un nuevo monstruo. Podemos decir que el niño ha visitado el laboratorio móvil y ha creado otro monstruo.

GANADOR: El jugador que derrota a 5 monstruos, se declara vencedor. Guarda la ficha de su monstruo como recuerdo o bien para utilizarlo en próximos combates.

JUEGO DE ROL EN CASA [EN PLANO O EN VIVO]:

1. DIBUJAMOS UN PLANO DE LA CASA donde vamos a jugar (se pueden descargar planos de casas desde la web del juego)

2. Cada habitación corresponde a una casilla. Separamos el pasillo en varias casillas, intentando que encajen con la entrada a habitaciones, salón, baño, etc.

3. Cada niño dibuja varios monstruos o coge de los que ya haya de partidas anteriores.

4. CUANTOS MÁS MONSTRUOS, MÁS LARGA SERÁ LA PARTIDA… y viceversa.

Se pueden colocar monstruos al azar por toda la casa, doblada su ficha por la mitad, para que los niños no sepan qué monstruo es. Si van a ser los monstruos de los niños los que combatan entre ellos, serán los propios jugadores quienes vayan dejando sus monstruos por las habitaciones (para saber de quién es cada monstruo, se escribe el nombre del creador del monstruo de forma que no esté visible).
NOTA: Para la primera partida se recomienda colocar un monstruo por jugador.

Si no caben las fichas de los monstruos en las habitaciones de los planos, se pueden colocar las fichas de parchís. Cada color representa a un niño. Si jugamos con más de un monstruo por jugador, asignaremos un símbolo igual a la ficha de parchís y a la ficha de monstruo que represente (por ejemplo, Javi quiere colocar a su monstruo CUCUSAMETE en el baño, ya que su elemento es el agua. Como la ficha del monstruo no cabe en el plano del baño, coloca una ficha roja /su color/. Escribe un 1 en la ficha de CUCUSAMETE y un 1 en la ficha roja que lo representa).

5. Para avanzar de estancia en estancia (casillas), se gasta 1 movimiento / acción. Tienes 1 acción por turno, a elegir entre “avanzar” y “luchar”.

Se elige primero qué acción se va a realizar y se dice en voz alta. Luego se tira el dado.
NOTA: recuerda que siempre hay que decir que se quiere hacer antes de tirar el dado.

EJEMPLO DE PARTIDA: CAZANDO MONSTRUOS

El laboratorio de monstruos ha llamado para avisar de algo importante: se han escapado varios monstruos y están escondidos en la casa de Óscar. Hemos avisado al "Club Oficial de Cazadores de Monstruos" para que manden a sus miembros más famosos y valientes para que investiguen la casa e intenten atraparlos a todos.

Han acudido a la llamada Marta, Alejandro y Daniela, que junto con Óscar intentarán limpiar la casa de monstruos. Pero todos ellos necesitan ayuda, así que antes han pasado por el laboratorio para crear sus propios monstruos y así luchar contra los que se han escapado y poder atraparlos.

Una vez que llegaron a la casa, Óscar les explica que ha visto esconderse a los monstruos por las diferentes estancias, pero tienen que tener mucho cuidado, pues depende de dónde se escondan los monstruos, se pueden hacer más fuertes, pues son monstruos elementales y pueden ser de "fuego, tierra, agua o aire".

*En los baños, los monstruos de **"Agua"** se hacen más fuertes. Los monstruos de **"Fuego"** tienen más poder en la cocina, donde están los fuegos para cocinar. En el salón predominan los monstruos de **"Tierra"** por las grandes alfombras que suele haber y que están llenas de la tierra que se queda de las suelas de los zapatos de los niños que entran y no se descalzan al llegar a casa. Y en las habitaciones, como se tienen que ventilar todos los días es donde más les gusta estar a los monstruos de **"Aire"**. Así que los cazadores de monstruos tienen que tener esta información bien en cuenta, pues coordinándose bien elegirán entre sus monstruos al más adecuado para luchar contra los fugitivos.*

(Óscar): "Bienvenidos a mi casa, estamos en el hall, el centro de operaciones y único lugar seguro donde no hay monstruos. Hay que pensar qué hacemos primero"

(Alejandro): "Veo que el baño está a 3 casillas del hall y mi monstruo es elemental de agua, voy a intentar alcanzar el baño de una sola tirada de dado y ver a qué nos enfrentamos. Tiro el dado y

saco un 4, suficiente para llegar al baño. Muevo mi ficha de personaje hasta el baño (o mueve hasta allí si es un rol en vivo). *Una vez dentro, descubro el monstruo* (si hubiese 2 o más, se coge uno y se abre o desdobla la ficha para ver cuál es). *¡Es un Papelotomaco!. Y coincide que es elemental de agua. Voy a intentar capturarlo.*

(Sigue Alejandro): ¡¡Lo he conseguido!!. Pero me ha quitado mucha vida. Puedo intentar luchar contra otro, pero si me derrota tendré que volver al hall a dibujar otro monstruo para regresar a la partida, así que prefiero descansar y esperaros.

(Daniela): "Es mi turno. Yo voy a avanzar por el pasillo lo que pueda con el dado para intentar llegar a las habitaciones del fondo, pues mi monstruo es PUPITAMALA, que es elemental de Aire. Saco un 6 y avanzo justo hasta la casilla del fondo. En mi próxima tirada podré entrar en una de esas dos habitaciones"

(Marta): "¡Ahora voy yo!. Saco un 2. Qué poco!. Pero el salón está a 2 casillas de distancia así que me asomaré a ver qué encuentro. ¡Hay un monstruo escondido bajo la mesa! Encima es elemental de tierra y el mío no lo es. En cada tirada el monstruo del salón podrá sumar +1 a su puntuación de daño final (el salón es una zona de "tierra") y yo tengo que quitarle 1 punto a mi tirada. Lo tengo difícil pero por suerte voy con un monstruo de mucha fuerza.

(Sigue Marta): ¡Bien! He derrotado al monstruo de tierra. No tengo por qué volver al hall. Cuando sea mi turno de nuevo seguiré avanzando por la casa a ver si puedo pelear contra más.

Se sigue el juego hasta que todos los monstruos sean derrotados. El niño que tenga en su poder más monstruos es el ganador (si se quiere hacer competitivo, cada niño guarda los monstruos derrotados. Si no, todos los monstruos derrotados pasan a la reserva común). Entonces todos tienen que volver al hall y cada niño cogerá una carta al azar del juego de MONSTER KIT. Empezando por el mismo orden que marca el juego (rojo, azul…etc) se le dibujará un monstruo al ganador, pero va a ser un monstruo especial pues va a ser dibujado entre todos los demás. Si hubiera menos de 5 niños, alguno dibuja más partes. En caso de que haya más de 5 niños, unos escriben el nombre del monstruo a, otros la fuerza, otros la defensa y otros la vida.

ACONSEJAMOS QUE, EN LA MEDIDA DE LO POSIBLE, EL JUEGO SEA COOPERATIVO.

JUEGO DE ROL EN LA CALLE: "CAZA DEL MONSTRUO EN EL PARQUE":

"El laboratorio de monstruos nos ha llamado de nuevo para avisarnos que se han escapado varios monstruos y se han escondido en un parque cercano. Así que hemos avisado a los cazadores de monstruos más famosos y valientes de la ciudad para que investiguen la zona e intenten atraparlos. Han acudido a la llamada Malena, Alejandro y Daniela, que junto con Óscar intentarán limpiar el parque de monstruos.

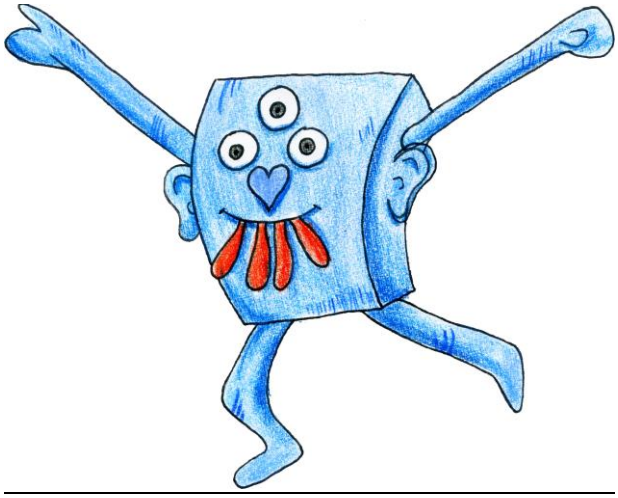
Pero todos ellos necesitan ayuda, así que antes han pasado por el laboratorio para crear sus propios monstruos. Una vez que llegaron al parque, el director de la partida les explica que ha visto esconderse a los monstruos por las diferentes zonas del parque, pero tienen que tener mucho cuidado, pues depende de dónde se escondan los monstruos, se pueden hacer más fuertes, pues son monstruos elementales y pueden ser de "fuego, tierra, agua o aire".

Podemos jugar de dos maneras distintas: se recortan los monstruos y se esconden por el parque o los guarda el director de la partida y cuando se llegue a un lugar donde haya un monstruo, se saca uno al azar.

En las zonas donde hay fuentes es donde se suelen esconder los monstruos de agua. Los de fuego se van directos a los toboganes, pues cuando calienta el sol no hay quien se tire por ellos sin quemarse de lo calientes que están. En el césped (hierbas/jardineras/arriates) es donde retozan los monstruos de tierra, así que nos los podemos encontrar donde ese arbusto o detrás de esa roca por ejemplo. Y ahí donde está la rueda y los columpios es seguramente donde estarán escondidos los monstruos de aire, pues les encanta cuando los niños se columpian a toda velocidad, salir volando con el aire que generan.

En este caso, como no podremos dividir el parque en cuadrículas o casillas como dentro de una casa,

ya sea en vivo o en mesa, tiene que ser el director (o el jugador más experimentado) quien vaya narrando los acontecimientos, intentando que sea por mutuo acuerdo entre todos los niños hacia qué zonas del parque ir primero, y cuando lo considere oportuno, hacer ver que se acaba de divisar un monstruo o que nos ataca por sorpresa y nos tenemos que enfrentar a él. Se recomienda que antes de salir a la calle a jugar, se echen un par de partidas en casa, sobre mesa o en vivo, sobre todo si el "director de la partida" no ha jugado nunca a un juego de rol.



Ejemplo de partida:

(Director de la partida): "¡Mirad!. Allí al fondo hay dos niños columpiándose. Seguramente haya un monstruo de Aire cerca pues le encanta sentir el viento en sus caras. Vamos a acercarnos, vigilando bien que no nos asalten de repente. ¡Efectivamente!, estoy viendo un monstruo.

Se leen sus estadísticas y se pelea contra él. Los jugadores o el director de la partida deciden quién pelea contra él (o se decide al azar).

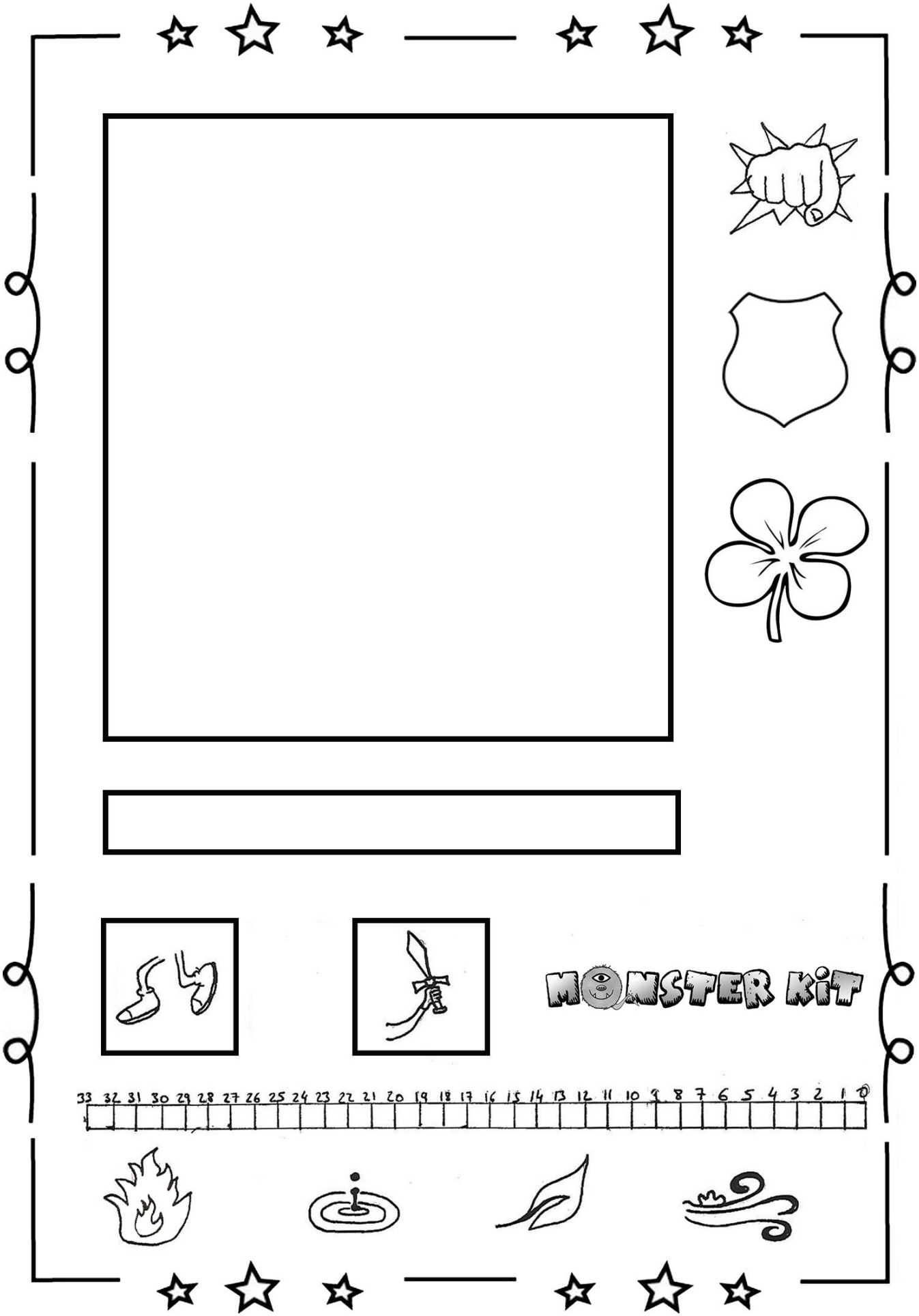
En este caso de juego en vivo, si un niño pierde su monstruo en una pelea, puede coger 5 cartas de MONSTER KIT y construir un nuevo monstruo.

Lo importante es que ningún niño deje de jugar por quedarse sin monstruos, de la misma forma puede jugarse en modo cooperativo, guardando todos los monstruos vencidos, como el buen equipo que forman todos los jugadores juntos.

www.monsterkit.hol.es

MONSTER KIT

NEXO EDICIONES


MONSTER KIT
33 32 31 30 29 28 27 26 25 24 23 22 21 20 19 18 17 16 15 14 13 12 11 10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 0