

MONSTARGH!

SINOPSIS / DESCRIPCIÓN DEL JUEGO

Megacorpin Studios está a punto de comenzar el rodaje de la película de monstruos definitiva. Su presidente, Ike Intelmann, ha tenido la visionaria idea de fusionar todos los proyectos de la compañía en uno solo. A vosotros, como representantes, no os ha hecho mucha gracia que vuestros monstruos compartan película con otros. Afortunadamente, sabéis bien cómo hacer que acaparen toda la atención.

MONSTARGH! es un juego de cartas rápido y adictivo en el que competirás por conseguir que los monstruos de la especie que representas sean los protagonistas absolutos de la mayor producción de serie B de la historia.



ATREZZO / COMPONENTES

- 36 cartas de monstruo de 6 especies distintas. Cada especie tiene 6 monstruos con valores asociados que van del 1 al 6.
- 6 fichas de especie

- 12 cartas de protagonismo: 6 de valor ± 1 y 6 de valor ± 2 .

- 18 fichas de primeros planos (★): 12 de valor 1 y 6 de valor 3.



CÓMO HACERSE CON UNA ESTATUILLA / OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar el juego tendrás que conseguir con tus monstruos la mayor cantidad de primeros planos (★) en las escenas de **MONSTARGH!**

ORGANIZANDO EL SET DE RODAJE / PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Tomad tantas **fichas de especie** como indica la siguiente tabla en función del número de jugadores en la partida:

Coged las **cartas de monstruo** de las especies escogidas y formad con ellas el **mazo de juego**. Sacad dos **cartas de protagonismo**, una del tipo ± 1 y otra del tipo ± 2 , para cada jugador.

Formad una reserva con las **fichas de primeros planos** (★).

El resto de componentes dejadlos en la caja, no los necesitaréis.



Componentes necesarios para una partida con dos jugadores. Podéis elegir las especies que entren en la partida.

nº de jugadores	2	3	4	5	6
nº de fichas	4	4	5	6	6



RODANDO MONSTARGH! / DESARROLLO DEL JUEGO

Una partida de **MONSTARGH!** se desarrolla en varias escenas. Al principio de la escena, cada jugador recibe una de las **fichas de especie** al azar. Si sobra alguna, dejadla a un lado sin revelarla. Los jugadores consultan la especie que van a representar durante esta escena y la mantienen en secreto. Recordad que el objetivo de cada jugador es que los monstruos que representa ocupen el mayor número de primeros planos (★) (cartas de su especie a la vista sobre la mesa) al finalizar la escena.

Barajad el **mazo de juego** y repartid a cada jugador 3 cartas. Entregad 2 **cartas de protagonismo**, 1 de cada tipo, a cada jugador.

De partida, la mano de cada jugador se compone de 5 cartas: 3 de monstruo y 2 de protagonismo.

Nota: en vuestras primeras partidas podéis jugar sin **cartas de protagonismo** para familiarizaros poco a poco con el juego.

Si ésta es la primera escena de la partida, el jugador inicial será el más fotogénico de entre los participantes; en caso contrario, el jugador inicial será el que menos primeros planos (★) acumulados tenga y, en caso de empate, el más fotogénico de entre los empatados. Empezando por el jugador inicial y en sentido horario, los turnos se suceden completando las siguientes 3 fases:

- 1 **¡LUCES, CÁMARA...!**
- 2 **...¡ACCIÓN!**
- 3 **¡CORTEN!**

1 ¡LUCES, CÁMARA...! EL JUGADOR ACTIVO ELIGE UNA CARTA DE SU MANO PARA JUGARLA

- Si es una carta de monstruo, la debe colocar sobre un espacio libre adyacente a otra que ya estuviese en la mesa.



El jugador activo puede colocar una carta de monstruo en cualquiera de las zonas indicadas.

Nota: el primer jugador de cada escena simplemente coloca una carta de monstruo sobre la mesa.

- Si es una carta de protagonismo, debe elegir uno de los monstruos de la mesa sobre el que emplearla para aumentar o disminuir su valor. Durante la fase de **...¡Acción!**, el monstruo actuará con su valor modificado (su valor impreso más o menos el modificador aplicado).



El jugador ha decidido emplear una carta de protagonismo sobre el 5 rosa restando un punto de su valor. Durante la fase de **...¡Acción!** este monstruo actuará como si su valor fuese 4.

Al monstruo que ha entrado en juego o cuyo valor ha sido modificado en esta fase lo llamaremos **monstruo protagonista**.

2 ...¡ACCIÓN! SE RESUELVEN LAS INTERACCIONES DEL MONSTRUO PROTAGONISTA.

¿CON QUIÉN INTERACTÚA EL MONSTRUO PROTAGONISTA? El **monstruo protagonista** interactúa SIEMPRE con aquéllos que tiene adyacentes, no en diagonal, y cuyo valor sea EXACTAMENTE 1 PUNTO INFERIOR al suyo.

Dicho de otro modo, un **monstruo protagonista** cuyo valor sea 6, interactúa con los que tenga adyacentes de valor 5. Si su valor fuese 5, interactuaría con los adyacentes de valor 4. Y así sucesivamente.

¿CÓMO INTERACTÚA EL MONSTRUO PROTAGONISTA? El **monstruo protagonista** interactúa del siguiente modo:

- Con un monstruo **DE OTRA ESPECIE**, el monstruo protagonista se mueve sobre él robándole el primer plano.



Ejemplo: el jugador ha colocado el 5 verde en la posición indicada. El 5 verde es el **monstruo protagonista** ahora. Al estar adyacente a un monstruo de valor 4, interactúa con él. Dado que pertenecen a especies distintas, el 5 verde se mueve sobre el 4 azul. La actuación del verde ha sido estelar y le ha robado el plano a su competidor.

- Con un monstruo **DE SU MISMA ESPECIE**, este monstruo y los que estuviesen bajo él se desplazan debajo del **monstruo protagonista**, eclipsados por su intervención.

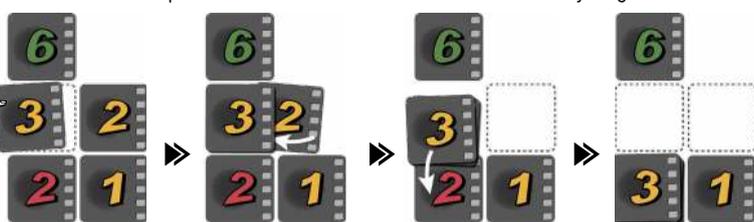


Ejemplo: el jugador ha colocado el 5 azul en la posición indicada. El 5 azul es el **monstruo protagonista** ahora y, al estar adyacente a un monstruo cuyo valor es 4, interactúa con él. Dado que son de la misma especie, el 4 azul y las cartas que hubiese bajo él se desplazan debajo del 5 azul. La actuación del **monstruo protagonista** ha eclipsado a la de su compañero.

Mientras el **monstruo protagonista** quede adyacente a otro con el que pueda interactuar, seguirá haciéndolo como se ha descrito.

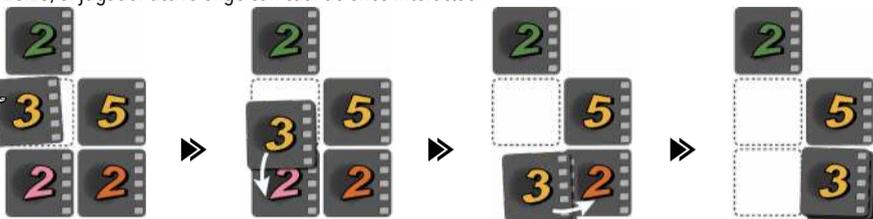


Si el **monstruo protagonista** está adyacente a varios monstruos con los que puede interactuar, DE SU MISMA ESPECIE Y DE OTRAS DISTINTAS, primero interactúa con el de SU MISMA ESPECIE y luego con los demás.

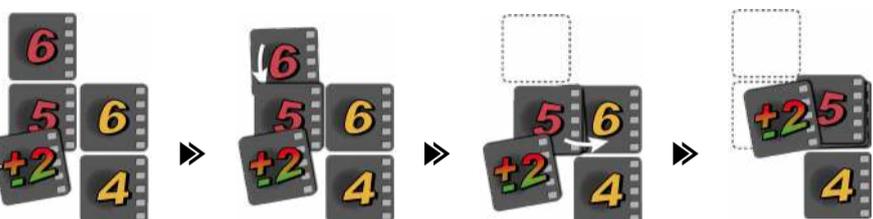


Ejemplo: el **monstruo protagonista** es el 3 amarillo y está adyacente a dos monstruos cuyos valores son 2, uno de su misma especie y otro perteneciente a otra distinta. El **monstruo protagonista** primero interactúa con el de SU MISMA ESPECIE, eclipsa al 2 amarillo, y luego con los demás, roba plano al 2 rojo.

Si el **monstruo protagonista** está adyacente a varios monstruos con los que puede interactuar DE OTRAS ESPECIES, el jugador activo elige con cuál de ellos interactúa.



Ejemplo: el **monstruo protagonista**, el 3 amarillo, está adyacente a dos monstruos cuyos valores son 2 y son de otras especies distintas a la suya. En este caso el jugador puede elegir con qué monstruo interactúa. Elige robarle el plano al 2 rosa. Tras esto, vuelve a estar adyacente a otra carta con valor 2: el 2 naranja. Así, vuelve a robar otro plano. ¡Estupenda intervención, 3 amarillo!



Ejemplo: el jugador decidió emplear una carta de protagonismo para aumentar en 2 puntos el valor del 5 rojo, por lo que se convierte en el **monstruo protagonista** y durante esta fase de **...¡Acción!** actuará como si su valor fuese 7. Primero eclipsa al de su misma especie, el 6 rojo, y después le roba el plano al 6 amarillo.
Con el 4 amarillo NO hay interacción porque el valor de éste no es exactamente 1 punto inferior al del **monstruo protagonista**, que es 7.

La fase de **...¡Acción!** finaliza cuando el **monstruo protagonista** no esté adyacente a monstruos con los que pueda interactuar.

Si hubiese carta de protagonismo sobre la mesa al final de la fase, se retira y el **monstruo protagonista** recupera su valor impreso.

3 ¡CORTEN!

El jugador activo roba una carta del **mazo de juego** y el turno pasa al jugador de su izquierda. Si se ha agotado el **mazo de juego** simplemente pasa el turno al jugador de su izquierda. La escena termina cuando los jugadores hayan jugado todas las cartas de su mano.

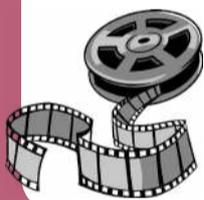
Recordad: ¡ningún monstruo se queda sin salir a escena!

Ejemplo: supongamos que ésta es la situación al final de una escena.



- Paloma tenía por lo que consigue
- Cloe tenía por lo que consigue
- Paz tenía por lo que consigue
- quedó fuera de la escena así que nadie se anota los primeros planos (👉) de los monstruos amarillos.

¡A POSITIVAR! / FIN DE LA ESCENA



Cuando la escena termina, los jugadores revelan cuál era la especie que tenían asignada y se contabilizan los primeros planos (👉). Los jugadores reciben un primer plano (👉) por cada carta de monstruo de su especie, independientemente de su valor, que esté visible sobre la mesa.

The End

FIN DE LA PARTIDA

El final de partida se produce cuando algún jugador alcance o supere los 5 primeros planos (👉).

Si esta circunstancia no se cumple al finalizar una escena, rodad otra para acumular más.

Al terminar la partida, gana quien mayor número de **fichas de primeros planos** (👉) tenga.

En caso de empate, si no queréis compartir los honores, rodad otra escena.

Si os pareció corta la película, rodad otra escena. Si os quedasteis con ganas de más, rodad otra escena. Si el final no os convenció, rodad otra escena. Si creéis que podéis hacerlo mejor, rodad otra escena...

CRÉDITOS / AGRADECIMIENTOS



Dirigida por **PAZ NAVARRO MORENO**
 Producida por **MEGACORPIN GAMES**
 Rodada en los estudios **FABRYKA KART**
 Adaptación al inglés **CRISTÓBAL MORALES CAPITA**

Paz:
 "Gracias a César Gómez Bernardino y a Jaime González García por ser los primeros en verle futuro a mi juego y a Manu Palau por animarme a llevarlo un paso más allá. Gracias a mis abuelas Carmina y Manoli, por tantas tardes enseñándome juegos de cartas populares y también inventados."

Megacorpin Games quiere agradecer a Raúl Megías Iglesias sus valiosas correcciones y consejos para este reglamento.

¿CAUSADOS DE LOS VIEJOS JUEGOS DE MISTERIO?



[f/megacorpingames](#)
[@megacorpin](#)
[@Megacorpin](#)

