



¿Seguro que sabes cuidar de tu mascota?



REGLAMENTO

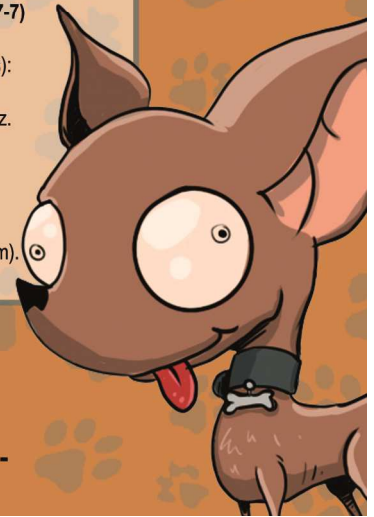


Por fin has conseguido la mascota que tanto soñabas...pero...¿sabrás cuidarla?. Debes demostrar a todos los que te rodean que tú eres el "Mejor cuidador de mascotas". No será fácil pues todos querrán ese título, y harán lo posible para conseguirlo...suerte!!!

Mascotas es un juego de 2 a 8 jugadores donde tu objetivo es conseguir que tu mascota reciba todos sus cuidados y no esté ni enfadada ni enferma.

MASCOTAS - ISBN (978-84-617-8917-7)

Idea Original, Copyright y Derechos intelectuales (Átomo Games): Raúl López, Juan Carlos Ruiz y Jorge Rodríguez. Diseño: Raúl López. Ilustraciones: Francisco Millán. Quedan prohibidas la reproducción de las imágenes. 4ª Edición. Córdoba 2018. Fabricado en España (AGRPriority.com).



-2-

COMPONENTES

La caja contiene 4 cartas grandes a modo de tablero de juego y un total de 78 cartas divididas en los siguientes tipos (nota: el juego incluye 2 cartas en blanco para que puedas crear tus propias cartas de acción y personalizar tu juego):

MASCOTAS:



HAMSTER



PERRO



PEZ



TORTUGA

CUIDADOS:



ASEO



CASA



COMIDA



JUEGO

ESTADOS:



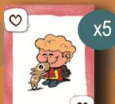
ENFERMA



SANA



ENFADADA



ALEGRE

ACCIONES:



-3-

OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar deberás conseguir que la carta grande de tu mascota objetivo que está boca arriba, tenga en tu turno los cuidados necesarios en cada una de sus esquinas (cada mascota tiene sus cartas de cuidados específicas). Además de bien cuidada necesitarás que tu mascota no esté en estado enfadada o enferma.



PREPARACIÓN

Baraja las 8 cartas de mascota objetivo y reparte una a cada jugador colocándola boca abajo para que sólo él sepa cuál le ha tocado. Coloca las 4 cartas de mascota grandes en la mesa y todas las cartas formando un mazo en el centro de las cuatro. Cada jugador robará 4 cartas y estará en disposición de empezar el juego. Justo al lado del mazo de robo se colocará la pila de descarte.



-4-

TURNO DE JUEGO

Cada jugador tendrá que usar una de sus cartas durante su turno. Con esta carta podrás darle cuidados a una mascota colocándola en la esquina correspondiente de la carta grande de mascota colocada en la mesa, o bien jugar cartas de estado o acción para mejorar la situación de su mascota o empeorar la de sus rivales (estas se colocarán encima de la carta grande de mascota). Después robará una carta del mazo para volver a tener cuatro cartas en su mano.

Consideraciones:

- No se puede colocar cartas de cuidados repetidas sobre una misma mascota. Si una mascota tiene comida no se puede poner comida de nuevo.
- En caso de querer jugar un cuidado sobre una mascota que ya lo tiene acoplado se debe colocar directamente a la pila de descarte situada junto al mazo.
- Las cartas de estado no son acumulativas.

Es decir, a una mascota que esté enferma no se le puede poner otra carta de enfermedad.

· Siempre hay obligación de jugar una carta, aunque conlleve mejorar una mascota que no sea la tuya.

Consejos para jugar con menores de 6 años:

Para niños menores de 6 años se recomienda empezar jugando sin cartas de acción e ir incluyendo las mismas de una en una en partidas posteriores.

-5-



Descripción de cartas de estado y acción:



La Pulga - Enfermar mascota

Enferma la mascota objetivo. O bien puedes retirar una carta de Veterinario (curar mascota) de una mascota objetivo.



El Veterinario - Curar mascota

Puedes retirar una carta de Pulga (enfermar mascota) de una mascota objetivo. O bien colocarla preventivamente contra futuros ataques.



El Gato - Enfadar mascota

Enfada mascota objetivo. O bien puedes retirar una carta de Mimos (alegrar mascota) de una mascota objetivo.



Los Mimos - Alegrar mascota

Puedes retirar una carta de El Gato (enfadar mascota) de una mascota objetivo. O bien colocarla preventivamente contra futuros ataques.



El niño travieso

Mueve una carta de estado de una mascota a otra.



El Policía

El jugador cambia las cartas de su mano con el jugador objetivo. El jugador que reciba las cartas jugará su siguiente turno, por lo tanto, con una carta menos, y robará al final del turno dos cartas.



La tienda de mascotas

El jugador intercambia su mascota objetivo por la de otro jugador. En el caso de 3 o menos jugadores se puede cambiar por alguna de las mascotas objetivo que no se han repartido.



El científico loco

Retira todas las cartas (estado y cuidados) que la mascota objetivo tenga colocadas al descarte.



El Tornado

Todos los jugadores cambiarán su mascota objetivo con su jugador situado a la derecha o izquierda según decida quien ejecute la carta.

-6-

Otros juegos de ATOMO GAMES:

LOS MÁS TERRORÍFICOS MONSTRUOS HAN COBRADO VIDA Y SE HAN ADUEÑADO DEL CASTILLO DEL TERROR. LOS AVENTUREROS MÁS INTREPIDOS DEBEN LIBERARLO. ELIGE A TU PERSONAJE. USA LOS OBJETOS ENCANTADOS Y ATRAPA A LOS MONSTRUOS... ¿TE ATREVES A ENTRAR?



TERRORÍFICAMENTE
DIVERTIDO!!!



¿cuántos peces lograrán escapar del hambriento tiburón?



jugando como niñ@s...

www.atomo-games.com