

# TrioMONSTERS



Edad: 6-99 años



Nº de jugadores: 2-5



Contenido: 60 cartas



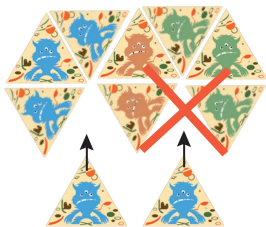
**Objetivo del juego:** Ganar la mayor cantidad de cartas posible.

**Preparación del juego:** Se barajan las cartas. Cada jugador recibe tres cartas, boca abajo. Con el resto de las cartas se forma una pila. Se le da la vuelta a la primera carta de la pila y se coloca en el centro de la mesa.



**Desarrollo del juego:** Se juega en el sentido de las agujas del reloj. El más joven comienza. Cada jugador, en su turno, coloca una, dos o tres cartas poniéndolas en contacto, a través de uno de sus lados, con una o varias de las cartas ya presentes en la mesa. Al terminar su turno, el jugador coge cartas para volver a tener tres en la mano. A continuación, le toca al jugador siguiente.

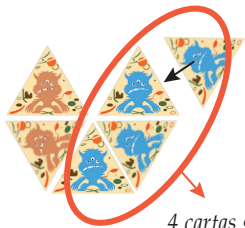
**Regla de colocación de monstruos:** el jugador puede colocar cualquier color de monstruo, pero si en la mesa ya hay monstruos presentes del mismo color que el suyo, tiene la obligación de colocarlo pegado a un monstruo del mismo color.



*El monstruo azul puede colocarse en cualquier sitio*

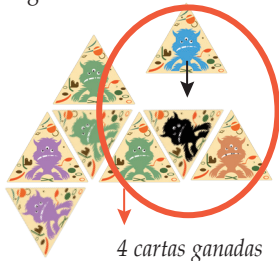
**Nota 1:** en el caso de que el (los) monstruo(s) del mismo color presente(s) en la mesa ya esté(n) rodeado(s) de tres cartas, el jugador puede colocar la carta donde desee.

**Regla de captura de monstruos:** cuando un jugador coloca un monstruo en contacto con otros tres del mismo color, gana los cuatro monstruos (los tres presentes en la mesa, más el que acaba de colocar). Los coloca frente a él, como ganados.



*4 cartas ganadas*

**Nota 2:** si la colocación de un monstruo crea una cadena de monstruos de colores idénticos de más de cuatro cartas, el jugador gana toda la cadena.



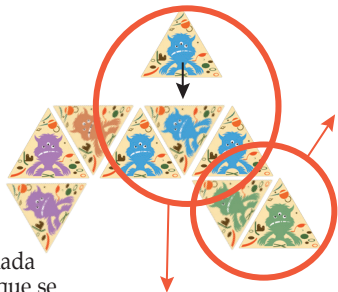
*4 cartas ganadas*

**Los monstruos negros:** un monstruo negro no puede llevarse como parte de una cadena de cuatro, sino cuando está rodeado por tres monstruos de tres colores diferentes. Entonces, el jugador recoge el monstruo negro y los tres monstruos que lo rodean.

**Atención:** durante una captura, si una o varias cartas dejan de estar unidas a las otras (aunque sea por una esquina), vuelve(n) a colocarse al final de la pila.

**Fin de la partida:** una vez terminada la pila y jugadas todas las cartas que se tengan en las manos, gana el jugador que haya conseguido el mayor número de cartas.

*Un juego de Jean-Jacques Derghazarian.*



*4 cartas ganadas  
+ 2 cartas que se vuelven  
a poner en juego  
por quedar separadas*