

SWEET MONSTER

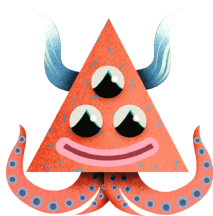
Guillaume Desportes
Philip Giordano



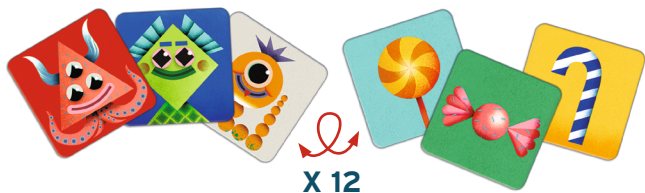
ans years
años Jahre

4-99

Jeu de mémoire
A memory game
Merkspiel
Juego de memoria



SWEET MONSTER



E

Reglas del juego

SWEET MONSTER



Edad: 4-99 años



Número de jugadores: de 2 a 5 jugadores



Contenido: 12 cartas por ambas caras, todas distintas (1 anverso monstruo y 1 reverso golosina o pescado podrido), 21 fichas golosina, 2 dados (1 dado monstruo y 1 dado golosina).



Principio del juego: Sweet Monster es un juego de memoria y deducción con cartas de doble cara. Cada lanzamiento de los dos dados da una combinación monstruo/golosina que se corresponde con una de las cartas. El objetivo es encontrarla.



Puesta en práctica:

Se ponen las 12 cartas de doble cara en el centro de la mesa formando un rectángulo de 4 cartas por 3. Todas las cartas deben tener la cara del monstruo boca arriba. Los jugadores no pueden saber qué hay en el reverso de las cartas.



Se dan los dos dados al jugador más joven. Las fichas golosina se ponen cerca.

Desarrollo del juego: Se juega en el sentido de las

agujas del reloj. El jugador más joven empieza tirando los dos dados. Estos indican un monstruo y una golosina. El jugador tiene que encontrar la carta que se corresponde con esa combinación, es decir, la que tenga por una cara el monstruo del dado y, por la otra, la golosina del otro dado. Elige una de las 12 cartas y le da la vuelta.

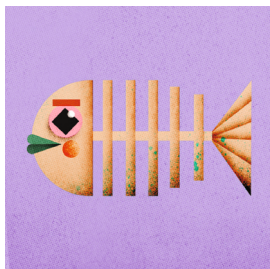
Nota: por deducción, elige una de las cuatro cartas que tienen el monstruo del dado.

• **Si el jugador da la vuelta a la carta correcta:**

coge una ficha golosina. Se deja la carta vuelta por esa nueva cara y le toca al siguiente jugador lanzar los dados.

• **Si el jugador no da la vuelta a la carta correcta:**

no pasa nada. Se deja la carta vuelta por esa nueva cara y le toca al siguiente jugador lanzar los dados.



• **Si el jugador da la vuelta a una carta y descubre un pescado podrido:**

pierde inmediatamente una ficha golosina (si ya ha ganado alguna). Vuelve a dar la vuelta a la carta del pescado podrido, dejando a la vista el monstruo, y puede cambiar de sitio

2 cartas. Entonces le toca al siguiente jugador tirar los dados.

Nota: salvo si se destapa un pescado podrido, las cartas vueltas se dejan en su sitio y por su nueva cara. Así que habrá que utilizar la memoria para acordarse de la otra cara.

¡Y también hay que recordar dónde están los pescados podridos para no dar la vuelta de nuevo a esas cartas!

Fin de la partida: Cuando un jugador consigue su quinta ficha golosina, gana y se termina la partida.