

LOS NIETOS DE FRANKENSTEIN



REGLAS DEL JUEGO

Explorando el viejo laboratorio del abuelo Frank habéis descubierto que en realidad es...

¡Un científico superloco!
Loco y brillante, porque parece que el abuelo Frank en realidad es...

¡El abuelo Frankenstein!

Y sí, parece que fue capaz de dar vida a un monstruo hecho con piezas de otras personas... Y si el abuelo fue capaz de tal hazaña, ¿por qué no ibais a ser vosotros capaces de continuar su legado?



COMPONENTES:



9 dados con caras que representan:
brazo, pierna, cabeza, torso, cerebro,
corazón, rayo, comodín, dos brazos, dos
piernas y explosión en el laboratorio.



30 fichas a doble cara que representan los diferentes estados de nuestras creaciones:

- 9 de torso y cabeza
- 11 de Monstruo completo
- 9 fichas de cerebro, corazón y rayo
- 1 ficha de Científico Loco

OBJETIVO DEL JUEGO:



Ser el que mayor puntuación obtenga reviviendo Monstruos como el abuelo Frank.

Importante: para revivir un Monstruo necesitas 1 cabeza, 1 torso, 2 brazos, 2 piernas, 1 cerebro, 1 corazón y 1 rayo.



PREPARACIÓN DE LA PARTIDA:

Colocad las fichas en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores.

El último jugador que haya ido al médico será el jugador inicial.

Entregadle la ficha de científico loco, los 9 dados y ya podéis comenzar la partida.



MODO DE JUEGO:

El juego se desarrolla por rondas en las que cada jugador tendrá el turno una vez. Cuando todos los jugadores hayan jugado, se inicia una nueva ronda.

En su turno el jugador lanzará los 9 dados tantas veces como pueda, realizando cada vez una de las siguientes acciones obligatoriamente:

- **Guardar 1 o más resultados**, siempre que muestren la misma cara y que ese resultado no se haya guardado previamente. Las caras que muestra dos brazos y dos piernas son a todos los efectos caras de brazos y piernas.

- **Descartar 1 dado a tu elección.**

¡MUCHO OJO! Si aparece la Explosión en el Laboratorio ese dado debe ser descartado automáticamente.



Cuando ya no pueda lanzar más dados, porque los haya guardado, los resultados obtenidos se lo impidan o bien los haya descartado, termina esta fase del turno. Ahora el jugador intentará avanzar en sus creaciones, pudiendo realizar las siguientes acciones:

• **Montar Monstruos:** tantos como los dados guardados le permitan, cambiando éstos por las fichas correspondientes.



De hecho, un jugador podría conseguir recrear un Monstruo completo en un único turno y darle vida si tiene suerte, sólo debe conseguir 1 cabeza, 1 torso, 2 brazos, 2 piernas, 1 cerebro, 1 corazón y 1 rayo... ¡Está chupado!



Ejemplo: el jugador ha guardado 2 cabezas, 3 torsos y 3 brazos. Cambia 1 cabeza y 1 torso por la ficha 1. A continuación, cambia 1 cabeza, 1 torso y 2 brazos por la ficha 2. Coloca las fichas frente a sí y descarta el resto de dados puesto que no puede hacer nada con ellos.

Las fichas marcan el orden para revivir un Monstruo; primero cabeza y torso, luego brazos, piernas y por último corazón, cerebro y rayo para darle vida.

Importante: Si no quedaran fichas de Monstruo que se correspondan en el centro de la mesa, podrá robarle una a otro jugador si le entrega a cambio una ficha de Corazón, Cerebro o Rayo.

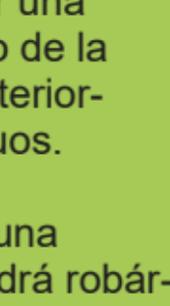
• **Completar Monstruos:** que hubiese montado en fases anteriores, sumándoles los resultados de sus dados o bien con sus fichas guardadas.

Ejemplo: El jugador ha guardado 2 cerebros, 1 corazón, 1 rayo y 3 piernas. Poseía ya una ficha de Monstruo con cabeza, torso y brazos (2 puntos) por lo que con 2 piernas completará al Monstruo y con 1 cerebro, el corazón y el rayo le otorgará vida, quedándose la ficha de Monstruo Revivido (5 puntos). El resto de resultados los descartará al igual que las fichas utilizadas.

• **Acumular Fichas:** podrá cambiar 2 dados iguales de corazón, cerebro o rayo por una ficha de ese tipo que haya en el centro de la mesa. Estas fichas las podrá usar posteriormente para otorgar vida a sus Monstruos.

Importante: En caso de no haber ninguna disponible en el centro de la mesa, podrá robársela a otro jugador a su elección.

• **Comodines:** las estrellas pueden ser utilizadas como cualquier parte del cuerpo, corazón, cerebro o rayo, pero nunca como partes dobles.



TERMINANDO LA RONDA:

Cuando un jugador termina su turno, éste pasa al siguiente en sentido horario. Cuando todos los jugadores han jugado su turno, la ronda acaba y se inicia una nueva.

Para ello, los jugadores sumarán el valor total de las fichas que hayan conseguido acumular hasta ese momento y, aquel con menor puntuación será el que se quede la ficha de Científico Loco e inicie una nueva ronda, que seguirá igualmente el sentido de las agujas del reloj.

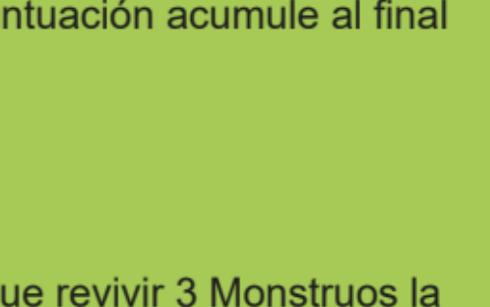
Si hubiese un empate en las puntuaciones, el jugador más cercano en el turno al Científico Loco la ronda anterior, será quien reciba la ficha de Científico Loco e inicie la ronda.

Un jugador podrá volver a ser el Científico Loco dos o más rondas consecutivas, siempre que sea el que menor puntuación acumule al final de la ronda.

FINAL DEL JUEGO:

Si un jugador consigue revivir 3 Monstruos la partida acabará al terminar la ronda. Si revive al último Monstruo disponible se acabará en ese instante.

Los jugadores sumarán los valores de sus fichas, incluidas las de cerebro, corazón y rayo y el que mayor puntuación haya obtenido será el ganador y digno heredero del abuelo Frank.



En caso de empate, gana quien más monstruos haya revivido. Si persiste, comparten la victoria.

¿Quién será el digno heredero del Doctor Frankenstein? ¿Te atreves a probar suerte?

Este juego ha sido creado por David Vaquero y Ramón González para Troquel Games SL en el año 2020. Quedan reservados todos los derechos sobre la obra y prohibida su reproducción o derivados sin permiso expreso del editor. Parte de las imágenes del juego son obras derivadas del stock premium español Freepik, bajo licencia para su uso comercial. Más información sobre el juego, sus creadores y editores en

www.troquelgames.com

Este juego no es un juguete. Su uso no es recomendado para menores de 4 años por contener piezas pequeñas.

