



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.

CONTENIDO

La caja contiene un total de 82 cartas divididas en los siguientes tipos:

MASCOTAS:



HAMSTER PERRO PEZ TORTUGA

CUIDADOS:



ASEO CASA COMIDA JUEGO

ESTADOS:



ENFERMA SANA ENFADADA ALEGRE

ACCIONES



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.



OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar deberás conseguir que la carta grande de tu mascota objetivo que está boca arriba, tenga 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.



MECÁNICA 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. 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.

DESCRIPCIÓN DE CARTAS DE ESTADO



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.

DESCRIPCIÓN DE CARTAS DE ACCIÓN



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.



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.

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.

Editado en Córdoba 2017. Fabricado en España (AGRPriority.com).



www.atomo-games.com
info@atomo-games.com
t: @atomoeditorial
f: /atomogames