



Contenido:

- 15 cartas de Pista
- 6 cartas de Investigación contador de puntuación
- 33 cartas de Escenario
- 1 carta de Osito de peluche
- Reglas de juego



Ejemplo 3 jugadores:



Objetivo:

Debes ayudar a Max a encontrar los ositos de peluche escondidos, obteniendo un total de 6 aciertos en los diferentes escenarios que visitará en sus investigaciones. Aquel jugador que consiga antes los 6 aciertos será el que resuelva el caso del osito de peluche perdido, ganando la carta de Osito de peluche y convirtiéndose en el nuevo compañero de Max. Si hay 2 o más jugadores que lo consigan a la vez, todos ganarán la partida y deberán compartir la victoria.

Preparación de la partida:

Cada jugador recibe las 5 cartas de Pista (con números del 1 al 5), además de las dos cartas de Investigación que hacen de contador el cual estará inicialmente en 0 puntos. Posteriormente se barajan las cartas de Escenario y se colocan formando un mazo en el centro de la mesa.

Turno de juego:

Los jugadores observarán la carta de Escenario que está en la parte superior del mazo. Deberán identificar el número de ositos de peluche que están dispersos por la ilustración de la carta (siempre habrá un número de ositos comprendido entre 1 y 5) y no podrán levantar la carta para observarla pues en el reverso está la solución del Escenario. Cuando los jugadores lo tengan claro, deberán decidir qué carta de Pista usarán (una o varias, ver modo difícil) y las colocarán delante suya sobre la mesa boca abajo.

Una vez que todos los jugadores hayan colocado sus respectivas cartas de Pista sobre la mesa, se volteará la carta de Escenario del mazo central donde se encuentra el valor correcto de números de ositos escondidos. Posteriormente los jugadores voltearán las cartas de Pista que habían elegido. Si el valor escogido es igual al que se indica en la carta de Escenario, el jugador lo habrá investigado correctamente y avanzará su carta de Investigación contador de puntuación en 1 punto.





Si por el contrario no ha acertado con la solución correcta, significa que no ha encontrado todas las pistas para resolver el escenario, no avanzando en su contador de puntuación. Con ello termina el turno de juego y se comenzará un nuevo turno con la siguiente carta de Escenario que está en la parte superior del mazo de Escenarios.

Ejemplo: Escenario



Solución



Jugador 1:
No usa la carta de Pista correcta,
consigue 0 puntos.



Jugador 2:
No usa la carta de Pista correcta,
consigue 0 puntos.



Jugador 3:
Usa la carta de Pista correcta y en el
orden adecuado, consigue 1 punto.

Cuando un jugador consiga acertar un escenario avanzará por la Carta de Investigación, descubriendo la puntuación que va consiguiendo.

Inicio de partida



Primer acierto



Segundo acierto



y así hasta conseguir el
Osito de Peluche
(6 puntos)

Fin de la partida:

El primer jugador (o jugadores) que alcance el osito perdido (cuando obtenga 6 puntos) será el que resuelva el caso del osito de peluche perdido, ganando la carta de Osito de peluche y convirtiéndose en el nuevo compañero de Max.

Modalidades de juego:

Modo difícil: Si quieres añadir dificultad a las investigaciones, en lugar de usar una carta de escenario por turno se usan 2 cartas de Escenario. Ahora los jugadores necesitarán usar tantas cartas de Pista, cuya suma sea similar a la suma de los resultados indicados en los reversos de las dos cartas de Escenario.

Modo solitario: Coge un total de 10 cartas de Escenario al azar, barájalas y forma un mazo. Deberás encontrar al osito de peluche (conseguir 6 puntos) antes de que se consuma el mazo de cartas de Escenario. Si quieres jugar al modo solitario y con dificultad forma un mazo con un total de 20 cartas de Escenario en lugar de 10.

Créditos

EAN: 8437018229260

Autor: Juan Carlos Ruiz

Ilustración y Diseño:

Jonathan Cañamero

Desarrollo: Raúl López

Colaboradora especial:

Ana Téllez

1ª Edición - 2020

Producido por:

ÁTOMO GAMES EDITORIAL SL

atomo-games.com

info@atomo-games.com



átomo

