

## HABILIDADES DE LOS PERSONAJES

Si eres observador, has podido identificar un objeto en cada uno de los personajes del juego. Estos confieren las habilidades siguientes:

**DATA Y YU:** Portan una lupa. La habilidad que le confiere la lupa es poder mirar la primera carta del mazo de objetos. Luego el jugador puede decidir robarla o moverla al fondo del mazo y robar la carta siguiente.

**MARTY Y CARRIE:** Cargan una mochila grande. Esto significa que pueden jugar con más objetos. Esto es, 5 cartas en mano en lugar de 4.

**INDY Y LARA:** Siempre van con su linterna en mano. Por lo tanto de cara a atrapar a los monstruos podrán contar como si tuvieran una carta de objeto de linterna. Además podrá descartar adicionalmente al final del turno una de las cartas de linterna que tenga en mano, robando después hasta tener las 4 cartas.

**ELLIOT Y SARAH:** Utilizan un novedoso artilugio en sus investigaciones, un gancho. Con él, el jugador puede robar la última carta del mazo de descarte de objetos, la cual es visible, en lugar de la primera carta del mazo de objetos.

## RECOMENDACIONES DE DIFICULTAD

Para los más inexpertos, se puede jugar a este modo sin las habilidades de los personajes. Y para los más jóvenes de la casa además se recomienda jugar sin el objeto especial "llave" así como simplificar el sistema de puntuación al número de monstruos que atrape cada jugador.



## MODALIDAD 2: EXPLORADOR VELOZ

### PREPARACIÓN

Se colocan en el centro de la mesa 3 monstruos al azar de manera que todos los jugadores puedan verlos. Los demás monstruos se dejan aparte en una pila bocabajo.

Se barajan todas las cartas de objeto (con excepción de la "llave" que se retira del juego) y se reparten bocabajo formando una pila para cada jugador.

Un ejemplo de preparación de partida sería el siguiente:



### TURNO DE JUEGO

El jugador inicial será el último participante que haya subido a una atracción de miedo en un parque de atracciones. En caso de empate será el jugador de menor edad.

El jugador inicial roba una carta de su pila y la coloca delante de él de forma que todos puedan verla (la carta no puede tapar ninguna otra de la zona de juego). El siguiente jugador hace lo mismo y así sucesivamente descubriendo más cartas de objeto hasta que en la mesa se encuentran bocarriba los objetos que indica una carta de monstruo (o varias). El primero que observe que están los objetos encima de la mesa tiene que nombrar al monstruo y poner la mano encima de la carta del monstruo.

Una vez hecho esto se comprueba que estén los objetos encima de la mesa. Los objetos nombrados (uno de cada) se retiran del juego y la carta de monstruo pasa a ser propiedad del participante que la tapó con la mano. La carta de monstruo que ha sido capturada se sustituye por otra nueva.

Si no están los objetos adecuados, el jugador que ha errado devuelve a la pila de monstruos el último monstruo que ha atrapado como penalización.

Una vez atrapados todos los monstruos se hace recuento y ganará aquel jugador con mayor puntuación.



## MODALIDAD 3: CAZADOR MEMORIÓN

### PREPARACIÓN

Se colocan 15 cartas de objeto en tres hileras de 5 cartas, todas boca abajo. A cada jugador se le reparten tres cartas de monstruo. Las cartas de personaje no se utilizan.

Un ejemplo de preparación de partida sería el siguiente:



### TURNO DE JUEGO

El jugador inicial será el último participante que haya subido a una atracción de miedo en un parque de atracciones. En caso de empate será el jugador de menor edad. Al inicio de su turno cada jugador tiene que colocar bocarriba el monstruo que quiera intentar atrapar de los que tiene en su mano.



El jugador debe ir volteando cartas de objeto una a una hasta que levante una carta que no sirva para ese monstruo o levante todos los objetos necesarios para cazarlo.

**- SI LEVANTA CARTA QUE NO SIRVE:**

El jugador volverá a colocar bocabajo las cartas de objeto que haya volteado y pasará el turno al siguiente jugador.

**- SI CONSIGUE ENCONTRAR TODOS LOS OBJETOS**

para atrapar a un monstruo, se quedará con él, colocándolo bocarriba en su lado de la mesa. Seguidamente cogerá una nueva carta de monstruo para volver a tener 3 en mano (si quedan monstruos sin repartir) y retirará del juego los objetos usados, colocando nuevas cartas bocabajo en su lugar.

## CARTAS ESPECIALES

**MOCHILA:**

es un comodín que puede usarse como cualquier otro objeto. Si un jugador levante una mochila podrá seguir levantando cartas de objeto hasta que sólo le falte una carta de objeto para completar el monstruo.



### LLAVE:

Permite cambiar uno de los tres monstruos que se tiene en la mano por otro de los monstruos (se cogerá el siguiente monstruo de la pila). Cuando se voltee la llave, el jugador deberá decidir si quiere cambiar uno de sus monstruos o por el contrario quiere seguir volteando objetos para cazar su monstruo.

### CANDADO:

Permite al jugador levantar un objeto que no es necesario para el monstruo que esta intentando capturar y seguir jugando. El candado se retirará del juego una vez cazado un monstruo como el resto de cartas de objeto.

### FIN DE JUEGO

La partida termina cuando un jugador consigue atrapar a cuatro monstruos. En ese momento se llevará a cabo un recuento de puntuación, siendo el ganador aquel jugador que consiga la más alta.

