

Liesbeth Bos & Anja Dreier-Brückner

CALCETI MONSTRUOS REGLAS

6+

2-4
jugadores

15-20
minutos



Cuando muevas a un Calcetimonstruo, levántalo sólo un poquito para que el dado siga oculto y se mueva con la figura girando sus caras.

Si todos los espacios alrededor del Calcetimonstruo están ocupados, se acaba su turno inmediatamente.

Tras mover al Calcetimonstruo, levanta la figura y mira la cara superior del dado. Si sale un ojo cerrado, se quedará dormido y su turno se acaba. Si sale un ojo abierto, haz UNA de las siguientes acciones:

ELIGE

- 1 Mira en secreto una loseta boca abajo ortogonalmente adyacente al Calcetimonstruo y devuélvela al tablero boca abajo. Esto no es posible si la loseta está ocupada por un/a elfo/a o un Calcetimonstruo.
- 2 Roba un calcetín desparejado de un/a jugador/a cuyo/a elfo/a esté adyacente **ortogonalmente** al Calcetimonstruo y ponlo en la guarida de su color. Solo se pueden robar los calcetines que estén fuera de las tarjetas de personaje, no los pares completos sobre el personaje.
- 3 Inmediatamente toma otro turno con el mismo Calcetimonstruo (mover, mirar el dado y, si no se queda dormido, elegir una de las 3 acciones).

Después del turno del Calcetimonstruo, el/la jugador/a realiza su turno como se ha explicado antes.

Luego le pasa el dado al/la jugador/a a su izquierda que ejecutará el turno del Calcetimonstruo, y vuelta a empezar.



FINAL DE LA PARTIDA

¡En cuanto alguien tenga 3 pares de calcetines en su tarjeta de personaje, habrá ganado la partida!

CAMBIANDO EL JUEGO



Cuando se acabe la partida, quien haya ganado tendrá el honor de colocar una o más pegatinas en el inserto de la caja, tal y como se explica en el reglamento "Cambiando el Juego".

Tras unas cuantas partidas podrás abrir nuevas habitaciones del interior de la caja y encontrar nuevas reglas, componentes y modos de juego.

En cualquier caso, si te parecen muy complicadas las nuevas reglas, puedes usar las que quieras (o ninguna) para modificar las partidas.

Si hay alguien en la partida que nunca haya jugado a **CALCETIMONSTRUOS**, os recomendamos que juguéis solo con las reglas básicas.

Autoras del juego: **LIESBETH BOS & ANJA DREIER-BRÜCKNER**

Ilustradora: **IRINA PECHENKINA**

Jefe de proyecto: **DMITRY RUDEV**

Dirección artística: **ANASTASIA DUROVA**

Jefe de producción: **YURI KHMELEVSKOY**

Agradecimientos a **ALEXANDER PESHKOV & EKATERINA PLUZHNIKOVA**

Edición en español: **SD Games**

Traducción: **LLAMA DICE**

Adaptación gráfica: **VITAMINA DISSENY**

Editor: **CÉSAR SÁNCHEZ**



Juego publicado originalmente por Lifestyle Boardgames, Ltd.
©2019 Todos los derechos reservados.
7-6 2ª Calle Fil'yovskaya 1er piso, Oficina III,
habitación 6A, Moscú 121096, Rusia.
Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleld.com
www.lifestyle-boardgames.com



©2021 Ed. en español SD Games
c/Montsida 9-11 P.I. Can Bernades
08130 Sta. Perpètua de Mogoda
Barcelona, España
info@playsdgames.com
www.playsdgames.com





6+

2-4 Jugadores

15-20 Minutos

COMPONENTES

- 1 Tablero de plástico
- 36 Losetas cuadradas
- 16 Fichas de jugador (redondas)
- 4 Tarjetas de personaje
- 40 Calcetines (5 colores, 8 de cada uno)
- 1 Bolsa
- 4 Elfos/as y 4 peanas de plástico
- 4 Calcetimonstruos de plástico
- 4 Dados de Calcetimonstruo
- 1 Dado de colores
- 1 Hoja de pegatinas
- Reglamento básico
- Reglamento "Cambiando el juego"
- 1 Mapa de la casa con 4 habitaciones cerradas

¿No puedes encontrar un par de calcetines en esta casa? ¡Los Calcetimonstruos deben de haber estado robándolos! Seguro que estos elfos tan trabajadores no se van a quedar quietos. ¡Encontrarán los calcetines perdidos! Independientemente de lo pequeños que sean, pueden llevar hasta 3 pares: en las manos, en los pies y en las orejas. ¡Ayudad a estos chiquitines a llevar a cabo su trabajo!

PREPARACIÓN

Antes de tu primera partida, extrae cuidadosamente todos los componentes de cartón de las planchas de troquel e inserta los/as elfos/as en las peanas.

- Si queréis, podéis inventaros los nombres de los personajes y escribirlos en las tarjetas.

Lidia

- 1 Coloca el tablero de juego sobre la caja, o déjalo en el centro de la mesa.
- 2 Pon las cuatro losetas de guarida de Calcetimonstruo en las cuatro esquinas del tablero boca arriba.
- 3 Baraja el resto de losetas. Coloca una loseta boca abajo en cada uno de los espacios vacíos del tablero.
- 4 Pon un dado de Calcetimonstruo en cada una de las guaridas y después, tápalo con el Calcetimonstruo del mismo color que la guarida.
- 5 Coloca los 40 calcetines del juego básico en la bolsa y agítalos para que se mezclen bien.
- 6 Reparte a cada jugador/a una tarjeta de personaje. Además, 4 fichas de jugador y un/a elfo/a, todo del mismo color.
- 7 Cada jugador/a roba 1 calcetín de la bolsa y lo coloca junto a las fichas de jugador (boca arriba) al lado de su tarjeta de personaje.
- 8 Cada jugador/a coloca su elfo/a en una de las 4 posiciones centrales del tablero.
- 9 Elegid quién realizará el primer turno y entregadle el dado de colores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Los elfos intentan obtener pares de calcetines idénticos mientras que los Calcetimonstruos lo intentan impedir. El primer elfo que tenga 3 pares ganará la partida.



CÓMO SE JUEGA

Durante la partida, tomaréis turnos de la siguiente manera:

El/la jugador/a inicial empezará la partida realizando su turno y pasará el dado de colores al siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj. A partir de ahora, quien reciba el dado de colores realizará el turno de los Calcetimonstruos y acto seguido realizará su turno. Cuando termine le pasará el dado de colores al/la siguiente jugador/a y así hasta el final de la partida.

TURNOS DEL/LA JUGADOR/A

Durante tu turno, puedes mover tu elfo/a hasta 3 espacios en cualquier dirección. Se permite el movimiento en diagonal. Tu elfo/a no puede entrar o pasar a través de casillas ya ocupadas por otros/as elfos/as o Calcetimonstruos y tampoco puede entrar en sus guaridas (en el poco probable caso de no poder realizar ningún movimiento, puede atravesar casillas ocupadas). Puedes elegir no mover tu elfo/a ninguna casilla.

Tras mover a tu elfo/a, haz UNA de las siguientes acciones:

ELFO/A

1 Toma la loseta donde te encuentras (levantándola) y enséñala.

Si no es de tu color, déjala en el mismo sitio boca abajo.

Si es de tu color, déjala en el mismo sitio boca arriba, y

- si aún tienes la misma ficha boca arriba en tu zona de juego, gírala y roba dos calcetines de la bolsa.

- si ya tienes la misma ficha boca abajo, no ocurre nada.

2 Toma un calcetín de una guarida ortogonalmente adyacente.

Importante: Si ya tienes boca abajo todas tus fichas, sigue jugando. ¡Todavía puedes ganar tomando calcetines de las guaridas!

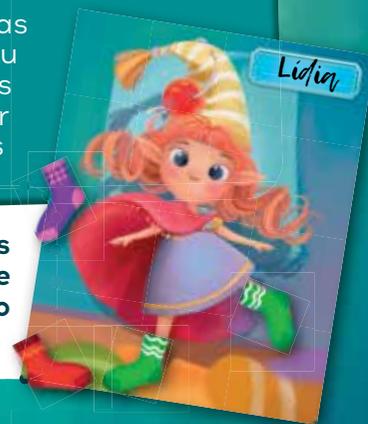


CONSEGUIR CALCETINES

Cuando consigas calcetines, ponlos al lado de tu tarjeta de personaje y comprueba si tienes algún par del mismo color.

Si es así, colócalos sobre las orejas, manos o pies de tu personaje. ¡Estos calcetines ya no te los puede robar nadie! (ver Turno de los Calcetimonstruos).

• Si en este momento tienes 3 pares de calcetines sobre tu personaje ¡Has ganado la partida! ¡Enhorabuena!



TURNOS DE LOS CALCETIMONSTRUOS

Los Calcetimonstruos acechan por la casa buscando calcetines solitarios que se le hayan podido caer a un/a elfo/a descuidado/a... llevándolos a sus oscuras guaridas.



Cuando termines tu turno, pasa el dado de colores al/la siguiente jugador/a en el sentido de las agujas del reloj para que realice el turno de los Calcetimonstruos. El/la jugador/a lanza el dado y el color indicará qué Calcetimonstruo deberá mover (o a su elección si ha salido el resultado con los 4 colores).

Un Calcetimonstruo **debe** moverse de **1-3 espacios de manera ortogonal** (no está permitido en diagonal). Pueden entrar en las guaridas pero no en casillas ya ocupadas por otros Calcetimonstruos o elfos/as.

Los Calcetimonstruos no pueden acabar su movimiento en la casilla donde lo habían iniciado.

