



## AMBIENTACIÓN

**Pequeños Detectives de Monstruos** es un juego de rol narrativo. Es decir, es un juego mediante el cual los jugadores crean una historia a través de las acciones y decisiones que toman a lo largo de la partida. Cuando la partida haya terminado, los jugadores habrán creado entre todos una nueva historia donde ellos han sido protagonistas y guionistas.

En este juego de rol, los niños asumirán el papel de un joven detective cuya misión es atrapar a todos esos seres que nos dan miedo y convertirlos en buenos. El contacto con los monstruos de una forma casi directa ayuda a coger confianza en uno mismo y superar los miedos. Además, fomenta la investigación en equipo y el juego entre padres e hijos.

En la Agencia de Detectives trabajan los mejores detectives de monstruos de todo el mundo, con identidades protegidas por sus nombres en clave. Cuando reciben un aviso, quizá tengan que atrapar a un monstruo y llevarlo al almacén de la Agencia para convertirlo en un monstruo bueno; quizá deban ayudar al monstruo para que esté contento y no cause problemas; o quizá deban recuperar

el objeto favorito de un niño, que ha sido robado por un monstruo y escondido en su guarida.

Un jugador, normalmente el mayor del grupo, asumirá el papel de detective veterano. Además de ser un detective más, guía al resto de los jugadores, les enseña las reglas y las maneja de forma imparcial durante la partida. Aparte de todo esto, prepara las partidas, las pistas y controla las acciones de los monstruos.

El propio libro de **Pequeños Detectives de Monstruos** es un juego en sí mismo, y con la ayuda de un adulto puede jugarse tanto en formato tradicional como en su versión «en vivo». Los distintos minijuegos fomentan aptitudes como las matemáticas, necesarias para solucionar algunos dilemas. El juego incluye distintos perfiles de detectives en función de la edad de los jugadores, adaptando la dificultad de las reglas a cada tramo de edad (de 3 a 8 años, de 8 a 12 años y más de 12 años). Además, como los propios autores destacan, pese a ser un juego pensado para los más pequeños de la casa, lo pueden disfrutar igualmente los adultos.

Los monstruos más travessos y simpáticos están a punto de ser atrapados por los... pequeños detectives de monstruos.



**Nosolorol**  
D I S T R I B U I D O R



# PEQUEÑOS DETECTIVES de MONSTRUOS

JUEGO DE ROL

## REGLAMENTO

**Pequeños Detectives de Monstruos** tiene todo lo necesario para jugar a este simpático juego sin necesidad de saber nada sobre los juegos de rol, con explicaciones sencillas y didácticas para facilitar la inmersión en el juego a adultos y a los más «peques». Además incluye una serie de pegatinas troqueladas para premiar a los pequeños detectives según avancen en sus pesquisas ¡y para que decoren el libro como mejor les parezca!

Para jugar, solo hacen falta tres dados de seis caras (¡como los que cualquier juego de parchís!), las fichas de los personajes, las fichas de monstruo, lápices y algunos folios para dibujar. Además podría ser divertido utilizar algunos cachivaches para vestirse de detective.

Cuando el detective quiere realizar una acción y no es seguro si podrá hacerlo porque es un poco difícil, se tiran los tres dados a la vez. Normalmente se escogerá el resultado intermedio, pero si el detective está asustado o lo han mordido se elegirá el resultado más bajo; si está usando alguna herramienta útil que puede ayudarlo, el resultado más alto. El valor del dado elegido debe superar la dificultad que determina el detective veterano. Esa

dificultad también variará en función de lo que va ocurriendo en la partida. Además, los resultados de 6 permiten hacer algo superbién, mientras que los resultados de 1 hacen fallar estrepitosamente.

Los monstruos pueden llegar a morder, lo que provocará hinchazón y picor. Esto hace que el detective afectado haga peor las cosas. Con tiempo (o con los Caramelos Antiverrugas), las molestias se pasarán sin problemas. Además, las casas y los monstruos provocan que flote miedo en el ambiente, que será representado con un valor numérico. Cuanto mayor sea el valor del Miedo en una situación, más difícil será que el grupo de detectives supere los sustos. Cuando no los superen, los detectives se quedarán asustados por un rato. Superar el miedo entre todos también sirve para atrapar a los monstruos en frascos especiales. El sistema opcional de pistas permite dinamizar las partidas mediante elementos que incrementan el Miedo, y que hacen que los detectives tengan que investigar para encontrar el origen de la pista.

Una vez que la misión termina, los pequeños detectives de monstruos reciben puntos estrella, que pueden canjearse por herramientas del almacén de la Agencia. Estas herramientas hacen que algunas tareas de la próxima misión seas más fáciles.



**Nosolorol**  
DISEÑO DE JUEGOS DE ROL