

# BESTIARIO

El objetivo del juego es sumar la mayor cantidad de puntos. Los puntos se obtienen creando quimeras, que son conjuntos de cartas de partes de animales colocadas adyacentes entre sí formando una fila. Cada jugador puede completar varias quimeras a lo largo del partido.



Ejemplo de una quimera completada

## Preparación del juego:

Se deben barajar todas las cartas para armar el mazo de robo y se coloca en el centro de la mesa boca abajo.

Se toman tantas cartas como número de jugadores presentes y se colocan boca arriba, al lado del mazo, creando la oferta de cartas.

Se elige al azar el primer jugador, que toma el marcador de primer jugador.

### Preparación para 4 jugadores:



Cartas de la oferta



Mazo de robo



Marcador de Primer Jugador

## Como jugar:

A partir del primer jugador y a hacia la izquierda, los jugadores toman una carta de la oferta y tratan de combinarlas formando las quimeras.

Al tomar una carta de la oferta, los jugadores pueden hacer una de las siguientes acciones:

1. Si no tiene una quimera incompleta, puede comenzar una nueva. Para ello simplemente colocan la carta de animal que robaron delante de sí.
2. Agregar una carta de parte de animal a una quimera incompleta. Agregan una parte de cuerpo, cabeza o cola a una quimera incompleta, sea a la izquierda o a la derecha de ésta. Para ello deben respetar la orientación de la carta (los puntajes van hacia abajo), el hecho de que una quimera sólo puede tener una cabeza y una cola, y que al conectarse la ilustración debe coincidir en tamaño (tener en cuenta que hay dos tipos de cuerpos, gruesos y finos).
3. Descartar la quimera incompleta y empezar una nueva con la carta robada.
4. Descartar la carta robada.

## Completar una Quimera

Toda quimera está compuesta al menos por una cabeza y una cola. Los cuerpos agregados son opcionales, pero ayudan a sumar más puntos.

Al completar una quimera, su propietario, la aparta a su zona de puntuación a un lado.

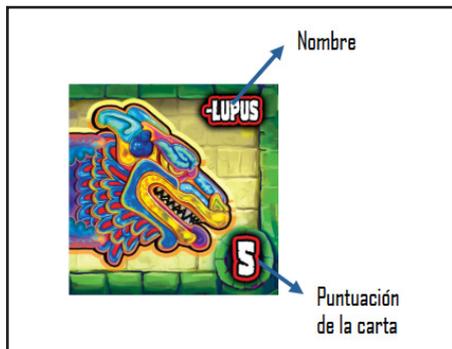
Y puede comenzar una nueva quimera.

**Atención:** Los jugadores sólo pueden tener una quimera incompleta a la vez.

## Final de la ronda:

Cuando todos los jugadores hayan tomado una carta de la oferta y ya no quedan cartas. Finaliza la ronda. Se pasa el marcador de primer jugador.

dor al jugador de la izquierda que será quien saque las cartas de la oferta nuevamente y comienza una nueva ronda.

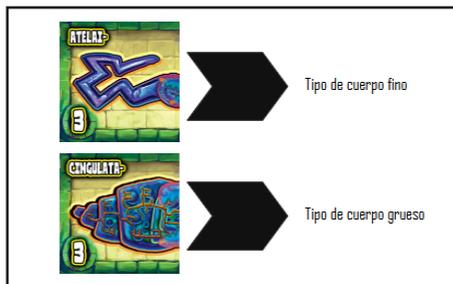


### Final del juego y puntuación:

Cuando no haya suficientes cartas en el mazo para completar la oferta, el partido termina. Cada jugador suma los puntos de sus quimeras completas. El jugador con más puntos será el ganador.



Es muy importante respetar y continuar la ilustración en el momento de colocar las cartas. En este ejemplo, la colocación del lado izquierdo está incorrecta ya que no respeta la continuidad del dibujo (los cuerpos no coinciden uno grueso y otro fino). La colocación en la derecha si es correcta.



### Contenido:

- 48 cartas
- 1 reglamento
- 1 marcador de primer jugador

### Créditos:

Autor: Pablo Zamalvide

Ilustrador: Daniel Pose

Editores: Jorge Méndez y Claudio Gancedo.

Colaboradores: Juan Royes y Pablo Figoli.

Editorial Mesa Games

[www.mesagames.com.uy](http://www.mesagames.com.uy)

¿Quieres aprender a jugar?  
Aquí tienes un videotutorial



# -BESTIARIO-



Mesa Games

Industria uruguaya