

PEQUEÑOS DETECTIVES de MONSTRUOS

Libro básico



en

La oscuridad

¡INCLUYE
PEGATINAS
Y FICHAS DE
MONSTRUOS!



Pequeños Detectives de Monstruos

Dedicado a los monstruos buenos



PEQUEÑOS DETECTIVES de MONSTRUOS

Libro básico

UNA CREACIÓN DE
PATRICIA DE BLAS
Y
ÁLVARO CORCÍN





Autores

Patricia de Blas
Álvaro Corcín

Diseño e ilustración

Patricia de Blas
Álvaro Corcín

Corrección del texto

Edén Claudio

Pruebas de juego

Alberto Ogayar, Laura Chico, Miguel Ucendo, Susana Villanueva, María Marrón, Irune Calvo, Dani Izu, Patricia de Blas, Álvaro Corcín y la gente que participó en las DAU Barcelona 2013

Pequeños Detectives de Monstruos,

por Patricia de Blas y Álvaro Corcín,

Copyright © 2014 Nosolorol Ediciones

ISBN: 978-84-941940-7-8

Depósito Legal: M-9869-2014

Nosolorol Ediciones

C/ Ocaña 32

28047 Madrid

www.nosolorol.com



Agradecimientos

A Manuel J. Sueiro, Pedro J. Ramos y Sergio Vergara por darnos la oportunidad de demostrar que los monstruos no son tan malos, y que con un poco de trabajo en equipo, valor, gel convertidor (y galletas) pueden convertirse en buenos.

En especial queremos dar las gracias a Alberto Ogayar (el detective Okowonky) por sus divertidas y grandes ideas, y por todas esas tardes de meriendas acompañadas de muchas risas. También a Laura Chico (la detective Colibri) por sus geniales ideas y ánimos en todo momento. Gracias a Blanca Zaragoza (la detective Purpurina) por toda su ayuda y sus locas historias.

También queremos agradecer a nuestras familias por su apoyo y ayuda cuando había alguna duda, por pequeña que fuera. A nuestros amigos, que han estado ahí en todo momento: Irune Calvo, Iris Caro, Laura Casado, Inés Fernández, Mireia Heras, María Marrón, Nerea Núñez, Frederic Torres, Miguel Ucendo, Silvia Valls, Susana Villanueva, Berta Viteri...

Tampoco nos olvidamos de todos los que os pasasteis por el DAU Barcelona 2013 y nos ayudasteis a atrapar a los monstruos que se habían perdido.

Y para terminar, ultragracias a todos por la paciencia y el apoyo recibido a lo largo del proceso de creación de **Pequeños Detectives de Monstruos**.

Gracias.

Álvaro Corcín y Patricia de Blas

Por la noche salen
y por el día se esconden,
visten de negro y a los
ruidos responden.



Monstruito, monstruito,
hazte chiquitito
para caber en el frasquito.



ÍNDICE

Prólogo	6
¿Qué es un juego de rol?	8
Ventajas de los juegos de rol	9
Qué es PDM	11
Cómo preparar una partida	12
Dónde jugar	13
Tipos de partidas	13
¡Estas son las reglas!	14
El miedo	16
Pistas	17
Puntos estrella e insignias	18
Consejos caseros	20
La casa encantada	24
Aventura de ejemplo	26
Pasos a seguir en una partida	31
El origen de la Agencia	36
Catálogo de Herramientas	37
El origen de los monstruos	52
El Libro de los monstruos	53
Extras	89



A LOS FUTUROS VETERANOS

A pesar de lo poco original que resulta, me gustaría empezar confesando mi envidia, sentimiento que tengo hacia muchos creadores de juegos y aventuras.

En el caso de **Pequeños Detectives de Monstruos (PDM)**, es un sentimiento más intenso de lo habitual. No siempre encuentras un juego que nazca con la sana intención de perdurar en el corazón de sus jugadores, progenitores e hijos o educadores y alumnos, proponiéndoles crear momentos mágicos mediante la herramienta más poderosa: la imaginación.

Desde hace algún tiempo, en internet varios padres roleros han expresado su interés, experiencias e ideas para aunar las ganas de jugar y disfrutar de su afición con sus hijos. También han surgido iniciativas de jugadores de rol que trabajan como educadores y emplean estos juegos con fines educativos (incluso en la página del Ministerio de Educación pueden leerse sus beneficios). En el mercado anglosajón existen varios juegos enfocados a niños pequeños, si bien las grandes vacas sagradas no han apostado fuerte en este ámbito. En nuestro país, aunque la oferta parece prometedora, todavía es bastante reducida y **PDM** tiene el privilegio de ser uno de los pioneros.

Y es que la imaginación es una de las grandes olvidadas en la cultura más tradicional de la enseñanza. Incluyamos aquí todas las salvedades necesarias y honrosas excepciones provenientes del esfuerzo de muchos educadores, pero siendo honestos, el sistema educativo tradicional sigue pesando mucho, centrándose en reforzar un único camino y potenciando aquellas cualidades intelectuales consideradas más académicas (para posteriormente señalar la falta de iniciativa de los jóvenes).

Una de las propuestas educativas que intentan ver el bosque sin cegarse por cada árbol-asignatura es el concepto de las competencias que, con luces y sombras, subraya la idea de educar no para memorizar, sino para desenvolverse en la vida cotidiana con efectividad (además de formarse para posteriores etapas educativas, por supuesto). Esta idea de las competencias es deudora, entre otras, de las tesis del psicólogo Howard Gardner, que hace más de tres décadas dividía la inteligencia única en múltiples inteligencias (una de las cuales, la interpersonal, se desarrolla entre otras actividades mediante juegos cooperativos como este).

Es curioso, ya que en la escuela los juegos han sido referidos siempre como una estrategia didáctica interesante (incluidos los juegos de rol para desarrollar aptitudes y creatividad, entre otras facetas), y probablemente ahora están mucho más de moda por el movimiento de gamificación, impulsado fundamentalmente dentro del ámbito empresarial, empleando juegos no como entretenimiento sino con otros fines, como pueden ser los educativos.

Dejando estas reflexiones más generales, y centrándonos en los juegos de rol, son sencillos pero a la vez terriblemente complicados de explicar. Una definición que siempre me gustó fue la de Monteys (quien posteriormente fue director de *El Jueves*) en una tira cómica en la que un jugador de rol agobiado por la familia acaba diciendo que es como el parchís pero con las fichas del revés. Poniéndonos un poco serios es un tipo de juego muy parecido a los que todos hemos jugado de niños, en los que empleamos la imaginación para emular a nuestros héroes (p. ej. «Tú eres un superhéroe y yo soy tu compañero, y...»). La diferencia es que en

EL DIARIO DE LAS NOTICIAS FRESCAS

esos juegos simbólicos espontáneos no hay reglas ni árbitro (y muchas veces terminan en discusiones del tipo «no puede pasar eso») y en los juegos de rol habitualmente hay, por una parte un director/árbitro/mediador (detective veterano en este caso) que hace de guionista, personajes secundarios..., y por otra reglas para determinar mediante el azar que ocurre en situaciones conflictivas (los dados suelen ser el recurso más empleado). No es muy diferente a ver una película o leer un libro y pensar en qué harías si fueses el protagonista. Pues en estos juegos, tú decides, eres el protagonista.

Esta idea ha influido poderosamente en videojuegos y ha dado lugar a libros interactivos: los librojuegos.

Sobre cómo se juega, existen distintas modalidades (y los avances tecnológicos han abierto nuevas vías), aunque las que están inicialmente más relacionadas con **PDM** son la modalidad en mesa (con los participantes sentados narrando lo que hacen) o en vivo (que suele implicar moverse e interpretar al personaje en una casa o entorno determinado, p. ej. un parque).

En todos estos casos, el uso adecuado de imágenes o sonido bien en un móvil, televisión o con un proyector, pueden ayudarnos a mantener el interés. Otros recursos más palpables (juguetes o cartas que se identifiquen con el equipo, incluso disfraces) ayudan a involucrar a los niños y pueden ser útiles en todas las modalidades del juego (estas aportaciones se deben, y es justo reconocerlo, a varias compañeras maestras por una parte, y a unos pequeños detectives que hacen de mi casa su refugio).

Y no tenemos por qué limitarnos a eso. No hay que perder de vista que unos dibujos para la habitación o el aula, un vídeo o audio narrado por los propios niños, pueden convertir la experiencia en algo memorable que servirá de hilo conductor para diversas actividades.

Para finalizar, reconozco que me cuesta diferenciar mis aportaciones como padre, educador o jugador, dado que estas facetas están profundamente conectadas en **PDM**. Desde los tres puntos de vista solo veo ventajas a jugar con los niños dando rienda suelta a la imaginación: como momento de disfrute en familia, actividad didáctica motivadora o entretenimiento repleto de imaginación desbordante. El potencial es enorme.

Educadores y padres deberíamos preocuparnos por jugar más. Es sano, desarrolla un autoconcepto positivo en los niños, su creatividad e incluso puede ayudarlos a enfrentarse a sus temores, como propone este juego. Es bonito pensar que gracias a **PDM** más niños jugarán con sus padres o sus profesores. Y que también más adultos dejarán salir a jugar a ese niño que llevamos dentro.

Ahora, si me lo permitís, tengo que organizar un grupo de pequeños detectives para capturar a un monstruo que se empeña en desordenar habitaciones. Debe de ser una criatura descomunal...

Mario Grande de Prado

Actualmente trabaja como profesor asociado en la Facultad de Educación de León y es orientador en un centro educativo. Es aficionado a los juegos de rol desde hace años y orgulloso padre de dos niños.

ADVERTENCIA

Los monstruos pueden ser traviesos e inquietos, pero no te preocupes porque no son malos del todo...



A partir de 3 años

¡Hace poco fue el cumpleaños del detective más joven de la historia de la Agencia y ha cumplido cuatro años!

QUÉ ES UN JUEGO DE ROL

Imagina que eres el protagonista de una película o una novela. Imagina que puedes ser lo que quieras... Pero sobre todo... imagina.

Juego e historia

No es fácil explicar qué es un juego de rol, sobre todo a aquellos que nunca han tenido ningún tipo de contacto con este mundo, pero intentaremos hacerlo de la manera más fácil posible.

Antes de nada tenemos que saber que un juego de rol no es solo un juego. Lo que diferencia a estos juegos de otros es que también es un cuento, una historia. Cuando se juega, paralelamente se crea una historia como las que leemos en las novelas o vemos en las películas.

Los juegos de rol narrativos

Un juego de rol puede presentarse de muchas maneras diferentes: como videojuego, a través de cartas, por representación de unas figuras sobre una mesa o incluso viviéndolo en primera persona, entre otros muchos ejemplos.

Pequeños Detectives de Monstruos es concretamente 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 los protagonistas y guionistas. Ellos han elegido el camino que seguir y qué hacer en cada momento.



VENTAJAS DE LOS JUEGOS DE ROL

Nueve de cada diez monstruos recomiendan jugar a rol, porque si no se aburren en casa.

Una de las mayores ventajas de este tipo de juegos frente a otros es su alto nivel de flexibilidad. Al no ser un juego ni una historia cerrada, las posibilidades que ofrecen son mucho mayores que los cuentos infantiles o los juegos de mesa.

Además, el juego se puede adaptar en cada partida a los jugadores que van a participar. Esta es una tarea principalmente del detective veterano, quien debe valorar cuál es la mejor manera de plantear la partida para que los jugadores no se vean superados, aburridos o defraudados con el resultado. Al fin y al cabo, lo que importa es divertirse y pasar un buen rato en compañía de los amigos.

Otra de las grandes ventajas de los juegos de rol es que los participantes viven las historias y las aventuras de primera mano. Si ya nos emocionamos cuando leemos las aventuras que viven los protagonistas de una novela, ¡imaginad qué sensaciones podemos experimentar cuando los protagonistas de la historia somos nosotros mismos!

«Los monstruos necesitan más detectives a los que asustar»

En equipo se juega mejor

Este juego fomenta el trabajo en equipo, donde nadie es vencedor ni vencido sino que se busca el bien común para el grupo. Se aprende a compartir, a respetar a los demás, a buscar soluciones a problemas y a desarrollar la imaginación.

No olvidemos que **Pequeños Detectives de Monstruos** es un juego, y su objetivo central es que los jugadores pasen un buen rato en compañía. Aparte de eso, se intentan fomentar los juegos donde la imaginación sea la herramienta principal, y donde el placer de la lectura poco a poco vaya cogiendo fuerza y protagonismo entre los más pequeños. Además de la lectura y el factor lúdico, este juego contiene mini-juegos donde, por ejemplo, las matemáticas son necesarias.



TRABAJA
en



EQUIPO

para

ATRAPAR

a los

MONSTRUOS

ESCONDIDOS



Monstruito, monstruito,
no tengas miedo
porque soy tu amiguito.



QUÉ ES PEQUEÑOS DETECTIVES DE MONSTRUOS

Se trata de un juego de rol dirigido principalmente a los niños que tienen miedo a los monstruos que se esconden por las casas. Para ayudar a estos niños a superar esos miedos, se plantea un juego en el que ellos son los protagonistas y deciden cuándo y cómo enfrentarse a esos monstruos.

Detectives novatos

Los detectives novatos son los protagonistas de la historia. Ellos son los que, con la ayuda del detective veterano, deberán ingeniárselas para atrapar al monstruo.

Detectives veteranos

Alguien del grupo, generalmente el más mayor, deberá asumir el papel de detective veterano. El veterano es un detective más, pero también se ocupa de guiar y ayudar a los novatos para que lleguen a ser grandes detectives. Además, es quien enseña y maneja las reglas del juego de manera imparcial. Por otro lado, y en secreto, el veterano es quien prepara las partidas, las pistas y controla las acciones de los monstruos.

Los monstruos

¿Qué sería de unos detectives de monstruos si no hubiera monstruos? Generalmente, los monstruos son la personificación de los miedos. En este juego se presentan como unos seres mágicos, a veces contentos y otras veces enfadados, que se dedican a hacer travesuras por las casas. Por eso los detectives son tan necesarios, para ayudar a la gente a dormir bien por las noches.

Los dados

Al ser un juego de rol narrativo, se necesita un elemento que introduzca el azar en nuestras acciones. Este elemento son tres dados de seis caras. Más adelante, en las páginas 14 y 15, se explica cómo funcionan.

La investigación

Como cualquier otro juego, **Pequeños Detectives de Monstruos** trata de hacer pasar un buen rato en compañía. Pero no solo eso, fomenta la investigación en equipo entre los veteranos y los novatos y también el juego entre padres e hijos. Además, el contacto con los monstruos de una forma casi directa ayuda a coger confianza en uno mismo y superar los miedos.

Los monstruos siempre dejan pistas de sus fechorías en la escena del crimen. Los detectives deben ir al lugar e investigar lo sucedido. Encontrando pistas, tendrán que deducir de qué monstruo se trata y la mejor manera de ayudarlo o atraparlo para que no dé más problemas.

Adivina adivinador,
por las noches
soy un gran compositor.



Una casa con muchos
monstruos buenos
ayuda a que no entren
monstruos nuevos.

→ EMPIEZA AQUÍ ←

— CÓMO PREPARAR UNA PARTIDA —

Para preparar una partida tienes que saber con qué tipo de jugadores vas a jugar.

No es lo mismo planear una partida para niños de 5 a 8 años que una donde los jugadores doblen o tripliquen la edad. El ritmo de la partida dependerá del número de jugadores y de su edad (los más pequeños generalmente no pueden estar mucho rato quietos).

1. Quedar. El lugar y el momento es muy importante. Hay que organizarse bien, igual que cuando planeas una fiesta, una pequeña reunión o cualquier evento con los amigos.

2. El contrato. Si no lo has hecho ya, tienes que crear su detective. Deja volar tu imaginación e invéntate un nombre secreto que sea divertido e ingenioso.

3. El monstruo. Antes de empezar a buscar al monstruo hay que saber cuál es. Para eso, puedes inventártelo con el juego de las preguntas, o elegir uno del Libro de los monstruos tirando tres dados y sumando sus resultados.

4. Investigación. Los detectives deben resolver las pistas que hay en la casa para deducir cuál es el monstruo y cómo van a atraparlo, ayudarlo o encontrar aquello que ha escondido.

5. Superar el miedo. Después de planes ingeniosos y trabajo en equipo, hay que superar el Miedo de la partida para terminar con éxito la misión.

6. Recompensas. El detective veterano repartirá entre los novatos puntos estrella y las insignias que crea conveniente.

Nunca viene mal tener a mano galletas, calcetines, libros, papeles y otras cosas para atrapar a un monstruo.



← Lápiz!!

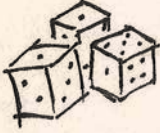
Cosas que vas a necesitar

- 3 dados de 6 caras
- Contrato de detective
- Fichas de monstruo
- Un lápiz y algunos folios para dibujar

¡Cuanto más cachivaches encuentres para vestirte de detective..., MEJOR!

EL DIARIO DE LAS NOTICIAS FRESCAS

DÓNDE JUGAR



EN LA MESA

Este modo es el clásico de los juegos de rol narrativos y es en el que más se **potencia la imaginación**. Los jugadores se reúnen en una mesa para imaginar las situaciones y hacer tiradas de dados cuando sea necesario. Ten en cuenta el tipo de jugadores que van a participar. Estar sentados en una mesa puede ser menos entretenido que ir por la casa buscando al monstruo, pero en cambio si son muchos los jugadores podrás tener la situación más controlada.



POR CASA

La casa es el escenario de juego. Aquí los jugadores pueden ir de un lugar a otro buscando a los monstruos con la ayuda del veterano. Cuando los jugadores son pequeños, este tipo de rol es el que más les gusta ya que pueden corretear, buscar debajo de sus camas, armarios...



EN LA CALLE

También llamado «rol en vivo». Trata de salir a la calle para atrapar a los monstruos que están fuera de las casas. ¡Este modo es muy peligroso porque los monstruos son más salvajes y es importante que haya un veterano siempre cerca!

El lugar donde se juegan las partidas determinará en gran medida cómo se juega la partida.



TIPOS DE PARTIDAS

ATRAPAR
AL MONSTRUO

Cuando llega un aviso de este tipo a la Agencia, es que se sospecha que hay un monstruo haciendo de las suyas en una casa... Así que tienes que buscar pistas para atrapar al monstruo y llevarlo al almacén de la Agencia para convertirlo en bueno.

AYUDAR AL
MONSTRUO

A veces, un monstruo es demasiado listo y fuerte como para capturarlo, por lo que puede ser mejor idea hacer que esté contento en vez de intentar atraparlo. Un monstruo contento no da problemas en casa.

Encontrar
una cosa

Algunos monstruos tienen la fea costumbre de apropiarse de objetos a los que tenemos especial cariño. Los ositos preferidos de los niños, el calcetín de la suerte... ¡En estas partidas deberás buscar y recuperar estos objetos de la guarida de un monstruo!

¡Estas son las reglas!

Constantemente estamos decidiendo y haciendo cosas en nuestro día a día... Así que cuando vivimos una aventura también lo hacemos, pero no de la misma manera.

Cuando tienes que realizar una acción y no estás seguro de si podrás hacerlo o no porque es un poco difícil, tendrás que tirar tres dados de seis caras a la vez.

Si estás terriblemente asustado o un monstruito te ha mordido, tienes que quedarte con el resultado más bajo de los tres dados.

En la mayoría de ocasiones **no tienes la herramienta que te sirva para esa cosa** en concreto, así que te quedas con el resultado del medio.

Sin embargo, si en ese momento **utilizas una herramienta que te puede ayudar** o que podría llegar a servirte echándole algo de imaginación, elegirás el dado más alto de los tres.

El resultado de ese dado, comparado con la dificultad que decide el veterano, es el que dirá si has conseguido superar la prueba o no.

Ej.: si necesitas un 3 y has sacado un 4, ¡habrás conseguido superar la acción!



La dificultad para atrapar a un monstruo depende de su estado de ánimo y de la situación.

DIFICULTADES

Todas estas dificultades son orientativas y varían en función de lo que esté ocurriendo en la partida.

Por ejemplo, si dos detectives trabajan en equipo, en lugar de dificultad seis, podría ser cuatro, porque se están ayudando.

2 Algo muy FÁCIL

Una cosa NORMAL **4**

6 Algo muy DIFÍCIL

ASÍ FUNCIONAN LOS **DADOS**

- Asustado o mordido..... El menor resultado
- Lo normal..... El resultado del medio
- Herramienta útil..... El mayor resultado

Una herramienta
útil es una que
sirve o podría servir
echándole algo de
imaginación.



*Duermo por el día,
vuelo por las noches,
araño ventanas,
no me lo reproches.*



1 FALLO **6 ÉXITO** **ASEGURADO**

CUIDADO LOS MONSTRUOS MUERDEN

La mordedura de un monstruo causa hinchazón y picor. Por culpa de estos efectos tendrás que quedarte con el resultado del dado menor de los tres sea cual sea la acción.

Normalmente estas molestias se pasan en un rato, pero si tienes los Caramelos antiverrugas para las mordeduras, el picor e hinchazón se pasará enseguida.



EL DIARIO DE LAS NOTICIAS FRESCAS



el MIEDO

A veces los detectives de la Agencia pueden tener un poco de miedo...
¡Es totalmente normal! Los monstruos a los que se enfrentan son muy traviesos.

Valor de Miedo

El Localizador que tiene el veterano es capaz de detectar el **miedo que hay en el ambiente**. Este miedo va cambiando cuando se hacen cosas por la casa, como por ejemplo **encontrar pistas y resolverlas**.

Cuando encuentras a un monstruo, el valor de Miedo* que viene indicado en su página se sumará al miedo de las pistas no resueltas. Si alguna vez aparecen dos monstruos (algo bastante raro pero que puede ocurrir) los dos valores se suman solo si están en la misma habitación.

Además el valor de Miedo de un monstruo **puede cambiar** si está contento, asustado o enfadado. Si está contento o asustado el miedo que da el monstruo bajará, pero si está enfadado subirá... ¡Ten cuidado de no enfadarlo!

* Este valor aparece en la página del monstruo del Libro de los monstruos.

Página 53

Sustos

Es normal que de vez en cuando en medio de una partida haya algunos sustos.

Para superar esos momentos de miedo, los que estéis en la misma habitación tendréis que tirar los 3 dados a la vez y coger el resultado del medio como se hace normalmente. Si tienes en tus manos a **Teddy el Peluche** podrás coger el dado más alto. Si la suma de todos esos resultados supera el valor de Miedo de la casa no pasa nada, pero si no se supera ¡todos los detectives que estén en esa habitación se quedarán asustados y paralizados por un rato!



Capturar al monstruo

Cuando por fin habéis atrapado al monstruo hay que meterlo en el Frasco de Cristal, pero para ello hay que hacer una **tirada entre todos los detectives**.

Cada uno tira tres dados y se queda con el valor del medio, como siempre. Si la suma de todos estos dados supera el miedo total, el monstruo habrá entrado en el Frasco. **Si no se supera la tirada**, el monstruo escapa pero el resultado de la tirada se resta al valor de Miedo igualmente, porque el monstruo estará asustado.

Para sellar el Frasco, recuerda que entre todos tenéis que repetir las **palabras mágicas**.



EL DIARIO DE LAS NOTICIAS FRESCAS



PISTAS

¡AVISO!
Las pistas son
parte de las reglas
avanzadas

¿Qué son y qué hacen?

Encontrar pistas que ha dejado un monstruo da miedo, por eso cuando encuentras cualquier indicio o señal, el Miedo de la casa aumenta. El trabajo de un detective es encontrar las pistas y deducir qué monstruo se ha escondido por la casa.

Una vez hayas descubierta el origen de esa pista, el Miedo vuelve al punto en el que se encontraba antes de descubrirla.

Por ejemplo, se oye un ruido y no se sabe lo que es... Esto sumará un punto al valor de Miedo. Si más tarde se descubre que ese ruido lo ha hecho un ratoncito que estaba por ahí sin hacer nada malo, ese Miedo se supera y desaparece.

Es importante apuntar las pistas en la hoja del contrato para acordarte de cada pista y borrarlas una vez las hayáis descubierto.

¿Para qué sirven?

Las pistas son una buena manera de amenizar la partida y presentar al monstruo. Una partida sin pistas es mucho más simple y rápida, así que si eres un jugador avanzado estás preparado para esconder pistas en tus partidas.

Una misma pista puede tener diferentes causas, de esta manera los jugadores tendrán que pensar y deducir.

EJEMPLOS DE PISTAS

Pista	Causa	Mod.
Se apagan las luces	Saltan los fusibles.....	+5
Hace mucho frío	Hay una ventana abierta	+1
Se cierra una puerta	Hay corriente	+2
Olor a monstruo	El monstruo de la basura	+1
Se oye un ruido en la ventana	Las ramas la golpean	+2
Ruidos de pasos en el pasillo	Hay un perro	+3
Un cuarto muy desordenado.....	Un monstruo	+1
El cuarto está muy desordenado.....	Un niño desordenado.....	+1
Se ve una sombra.....	Ha pasado un gato	+3



PUNTOS ESTRELLA

Al finalizar una misión, a través del detective veterano, la Agencia, entrega los puntos estrella que creen convenientes a cada uno de los detectives. Puede que la misión haya sido más difícil de lo que la Agencia creía ¡y aún así los detectives la han realizado con éxito! En estos casos, pueden entregarse más puntos estrella dependiendo del monstruo y del ingenio de los detectives (hasta 4 puntos como máximo por cada uno).

Con estos puntos puedes conseguir nuevas herramientas del almacén de objetos de la Agencia de Detectives. Cada vez que coges una herramienta nueva, debes restar de tu contrato los puntos Estrella que te ha costado y apuntarla en tu inventario.

Si alguna vez quieres devolver una herramienta a la Agencia para conseguir más puntos estrella, te devolverán la mitad de su valor original.

Los puntos estrella se encuentran al final del libro preparados para fotocopiar y recortar. También se podrán encontrar en la página web para descargar.



INSIGNIAS

La Agencia obsequia con insignias y medallas a los detectives que han demostrado un buen comportamiento y han hecho un gran trabajo en la misión. Algunos de estos reconocimientos son el trabajo en equipo, el valor, las buenas ideas...

Las insignias y medallas se encuentran como pegatinas al final del libro y también se pueden descargar de la página web de la Agencia. De esta manera, se podrán ir incluyendo nuevos reconocimientos con nuevos diseños.



A los niños les gustan y a los monstruos también, pero cuando no se escuchan no se puede dormir bien.



Monstruitos Buenos

En alguna misión te puedes encontrar con monstruitos buenos que solo necesitan una galleta y te dejarán en paz. A veces incluso estos monstruos pueden ayudarte dándote pistas.

Los gamusinos son un ejemplo. Pequeños monstruitos que aparecen sin avisar con forma de pelusa blanca. Suelen dar pistas a los detectives, pero...

¡No te fíes porque a veces son mentira!

¡Hay más consejos escondidos por el libro!

CONSEJOS CASEROS PARA EVITAR A LOS MONSTRUOS

Si mezclas agua con sal y piel de naranja puedes hacer un **frusfrús antimonstruos**.



Si pones un **bote de arroz** blanco al lado de tu cama el monstruo de debajo de la cama se quedará tranquilito.



Contar un cuento antes de ir a dormir tranquiliza a los monstruos.



Antes de meterte en la cama da tres vueltas sobre ti mismo, siéntate dos veces en el suelo y di con el dedo en la nariz: «monstruitos monstruitos, dejadme tener muchos sueños, pero que sean bonitos».

Tienes que decir «**adiós monstruos**» cada vez que estornudas o atraerás a algún monstruo.

Si haces dibujos de los monstruos y los cuelgas por tu cuarto, los monstruos se pondrán muy contentos.

Puedes usar trozos de **juguete**s viejos para hacer cebos y atraer a los monstruos.

Evita dejar polvo por los rincones para no atraer al monstruo del ático.



La sal pintada con tizas de colores metida en un bote-cito ayuda a que el Monstruo del Ático y del Sótano esté contento.



Si pones **flores** en un vasito el Monstruo de las Macetas estará contento (siempre y cuando las flores no sean de sus macetas).



Todo el mundo sabe que al Monstruo de los Dientes Sucios le espantan los niños que han tomado **zumo de naranja**.





Poniendo un **molinillo de papel** en la ventana de tu cuarto el Monstruo de las Ventanas no se acercará.


EL DIARIO DE LAS NOTICIAS FRESCAS

CÓMO SABER SI HAY UN MONSTRUO CERCA




 Si dejas **chocolate** por la noche en una mesa de tu casa y por la mañana ha desaparecido.

 Si el **ordenador** de casa se bloquea.

 Si se apagan solas las **luces** de la casa.


 Si te desaparecen **calcetines**.


 Si se empañan los **cristales** cuando llueve, es una clara señal de que hay algún monstruo.

 Si el **felpudo** de casa se ha movido.

 Si pasa algo raro con los **relojes** de la casa.



 Si las **hojas** de las plantas están mordidas.

 Si desaparece el **mando de la tele** entre los cojines.



Algo raro le pasa a este reloj...

EXTRA, EXTRA, ¡LAS NOTICIAS MÁS APESTOSAS!

SE BUSCA

Todavía se están buscando los monstruos 1 y 2 del libro de monstruos.

CORAZÓN

El Monstruo de las Pesadillas tiene problemas para dormir.



MISIÓN

Alguien ha escrito un mensaje secreto por el libro usando letras mal puestas. Descubre la palabra y sabrás quién ha sido.

HUMOR

El otro día el Monstruo de Detrás de las Puertas se confundió de puerta y se encontró con su primo dentro de un armario. Él todavía dice que en realidad iba de visita...

CULTURA

Esta noche hay concierto. Actúan el Monstruo de los Ruidos Raros y el Monstruo de las Ventanas.

ÚLTIMA HORA

Intentaron lavar los dientes al Monstruo de los Dientes Sucios y el cepillo se rompió...



CUATRO PEQUEÑOS GRANDES DETECTIVES DE MONSTRUOS

Conoce a uno de los mejores equipos de la Agencia de Detectives. Más adelante podrás leer una de sus últimas aventuras.



Detective veterana **Tiramisú**

La guía del equipo

Edad: 14 años

Herramienta preferida: Localizador

Experiencia en la Agencia: 7 años

Ella es la conexión con la Agencia y la encargada de guiar e informar al equipo. Gracias al Localizador, sabe qué Miedo hay en cada momento y si el monstruo está asustado, tranquilo o enfadado.

estas fotos las he
sacado yo solito ¡y sin
que se enterasen!

Detective **Kiwi**

El cerebro del equipo

Edad: 8 años

Herramienta preferida: Cascos Oyelotodo

Experiencia en la Agencia: 4 años

El detective Kiwi es el mejor en improvisar planes. En más de una ocasión sus ideas han salvado a los detectives de monstruos. Consiguió la medalla al Trabajo en Equipo por trazar un plan en el que todos los detectives estaban involucrados.



Han atrapado a monstruos que viven debajo de las camas, que suelen esconderse detrás de las puertas o que incluso son tan difíciles de ver como el monstruo de los secretos.

También han ayudado a otros monstruos que solo querían unos cuantos calcetines para morder.

¡Ahora es tu turno de formar tu propio equipo de detectives de monstruos!

Detective Menta

El experto en herramientas

Edad: 6 años

Herramienta preferida: ¡todas!

Experiencia en la Agencia: 3 años

Desde que entró en la Agencia, Menta ha arreglado viejas herramientas e incluso ha inventado otras nuevas. Ha conseguido varias insignias al Ingenio gracias a su agilidad para crear herramientas improvisadas en medio de una misión.



Detective novata Fresita

La más valiente

Edad: 5 años

Herramienta preferida: Red Cazamonstruos

Experiencia en la Agencia: 1 año

Es la novata del equipo, pero ha demostrado ser la más valiente. Hace poco ganó la medalla al Valor por enfrentarse a un Monstruo del Armario disfrazado de bailarina.



LA CASA ENCANTADA

Durante muchos años esta casa ha estado llena de misteriosos sucesos que han tenido a los detectives de la Agencia muy ocupados y superintrigados.

Sobre los dueños

Los vecinos dicen que los dueños de esta casa eran personas muy raras. Ponían los adornos de Navidad en agosto, regaban el jardín solo cuando llovía, cenaban a la hora de desayunar y desayunaban a la hora de cenar, iban en globo en vez de ir en coche...

Se cree que un día dejaron la casa para emprender un largo viaje para vivir aventuras, y desde entonces la casa está vacía..., o eso parece. Pero en realidad los vecinos sospechan que hay alguien (o algo) que aún sigue dentro.

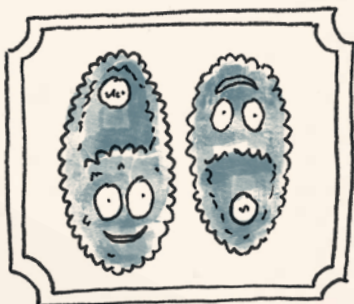
Muchos detectives han ido a investigar a la casa, pero los misterios siguen sucediendo...

Si dejas así tus
zapatillas, el Monstruo
del Armario no se las
podrá poner.

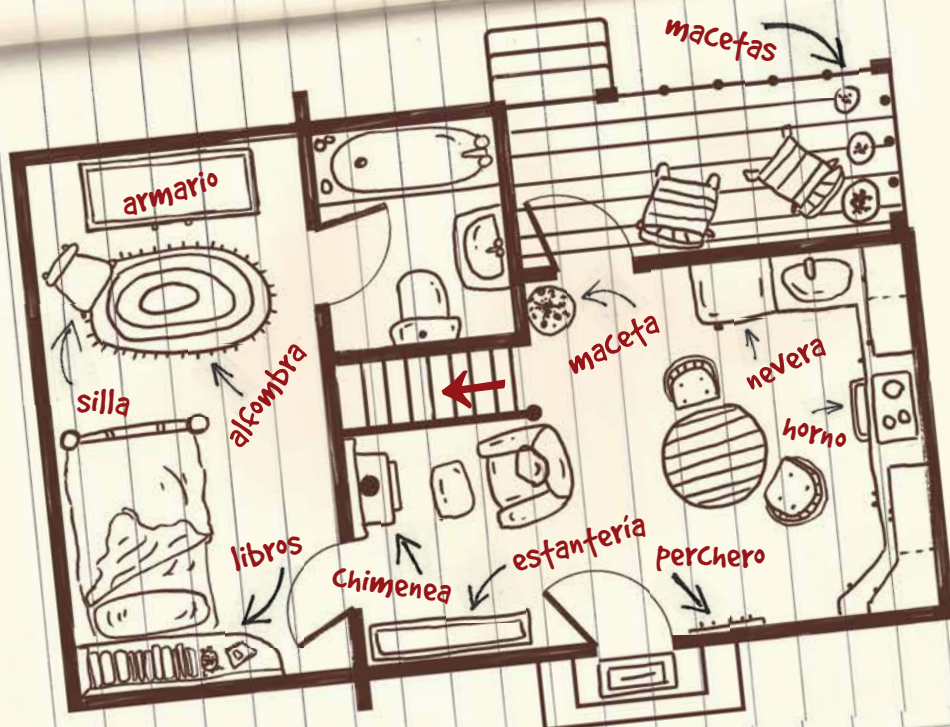
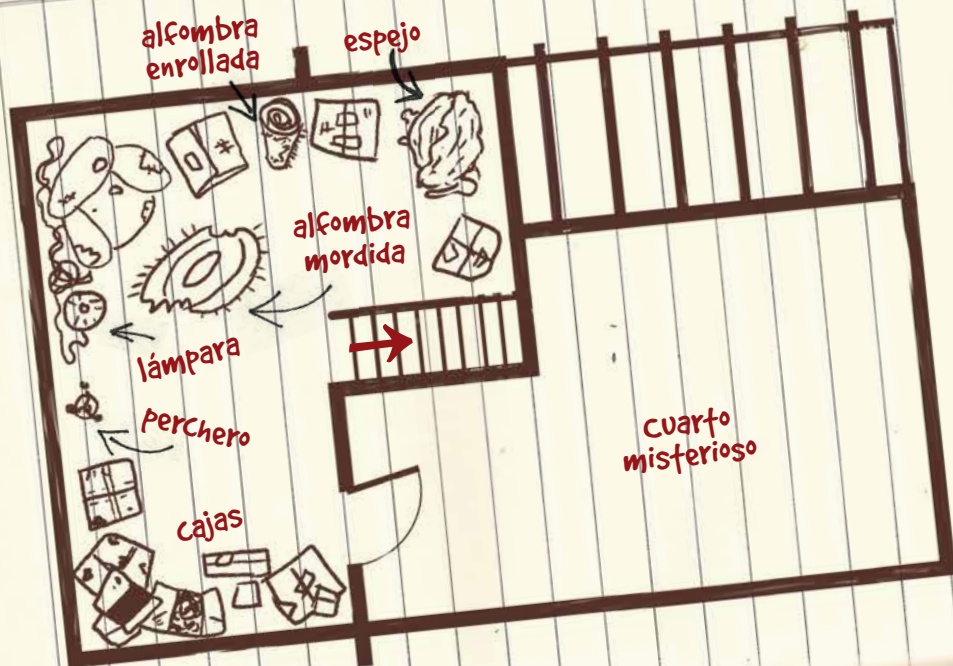


Los extraños sucesos

- Todas las maderas de la casa hacen **ruidos** raros cuando llueve y hay viento.
- La chimenea del salón se apaga y se enciende cuando quiere.
- Aparece y desaparece la **ropa** del armario tanto en verano como en invierno.
- Las macetas del jardín cambian de sitio, incluso a veces aparecen dentro de la casa.
- Los armarios de la cocina, la nevera y el horno se abren y se cierran solos.
- Aparecen **manchas** de barro por la casa y es muy difícil seguirles la pista.
- Se encienden y apagan las **luces** solas y desaparecen las bombillas de las lámparas.
- Todos los relojes de la casa desaparecieron de repente.
- No hay un día que la cama esté hecha...
- Un día la cama apareció en la copa de un árbol y sorprendentemente estaba muy bien hecha.
- Una vez apareció un calcetín dentro del bote de las galletas.
- La alfombra apareció un día dentro de la bañera llena de mordiscos y **manchas** de barro.
- Una vez desaparecieron todos los jabones de la casa y nunca se supo más de ellos.
- La radio cambia de emisora cada dos por tres y otras veces se enciende sola.
- De repente la casa entera huele muy, muy mal..., y no hay manera de ventilarla.
- Al abrir el armario se cayeron cientos de botones de todo tipo y colores (y un despertador).
- Una vez apareció el aspirador lleno de babas en el jardín.
- Los cristales de las ventanas se empañan cuando es de día y hay tormenta.
- Se dice que hay una trampilla en algún lugar de la casa que lleva a un sótano secreto.



EL DIARIO DE LAS NOTICIAS SUPERAPESTOSAS



AVENTURA DE EJEMPLO

El pasado día llegó a la agencia un aviso para ir a investigar un extraño suceso... ¡en la famosa Casa encantada! Cuatro valientes detectives se acercaron para ver de qué se trataba... ¿Lograrán acabar con éxito la misión?

Detective veterana:

Bueno, chicos, ¡nos han llamado de la Agencia para una nueva misión! Así que preparaos, novatos, porque parece que nos ha tocado una tarea algo complicada... ¿Estaréis a la altura?

Todos: ¡Sí!

Veterana: Antes de nada tenemos que repartir las herramientas. Yo llevaré el Localizador, que nos indicará el nivel de Miedo que hay en la casa. Tú, detective Fresita, llevarás

la Red Cazamonstruos; Detective Kiwi llevarás la Lupa Culodevaso; y tú, detective Menta, la Detectilinterna... ¡Perfecto! Llegamos a la casa y nos encontramos con el chico que vive ahí y nos dice: «¡La casa parece estar encantada! Llevo días encontrándome



SUCESOS (por qué han llamado los dueños a la Agencia)

Desde hace un tiempo, el estudiante de alquiler que vive en la casa descubre todas las mañanas que el armario está abierto de par en par y toda su ropa está tirada por el suelo, mordida y babeada. Poco a poco la cosa a ido a peor hasta que ya no le queda más ropa y ha decidido llamar a la Agencia.

MISIÓN (lo que aconseja la Agencia que hay que hacer)

Atrapar al causante de semejante desastre.

PISTAS

- **Ropa** mordisqueada y babeada por el suelo de la habitación (+1 de miedo).
- Alguien ha debido de **robar** todas las toallas y los jabones (+1 de miedo).
- Los **muebles** de la cocina están todos abiertos (+1 de miedo).
- Un gamusino: «Por las noches se oyen grandes **ruidos** de pisadas» (+2 de miedo).
- Unas **huellas** del monstruo (en el ático) que indican el camino al **nido** del monstruo (+1 de miedo).

MONSTRUO

El Monstruo de Detrás de las Puertas.

Tiene el nido detrás del armario de la habitación.

EL DIARIO DE LA AGENCIA DE DETECTIVES DE MONSTRUOS

mi ropa por todos lados llena de mordiscos y babas... ¡y ya no me queda más ropa! ¡Ayudadme, por favor, mañana tengo un examen importantísimo!» Bueno, detectives novatos... ¿qué queréis hacer?

Detective Menta: ¡Entrar a la casa!

Veterana: Bien, pues al entrar vemos un salón grande y una cocina con todos los armarios abiertos. El Localizador indica que el valor de Miedo ha aumentado un punto, o sea que hay 1 punto de Miedo. ¿Qué o quién podrá haber causado este desorden? ¿Se os ocurre algo?

Detective Kiwi: Igual ha sido el monstruo que buscamos...

Veterana: Pero aún no sabemos cuál es, puede haber sido cualquiera... Igual es mejor buscar por el resto de la casa a ver si encontramos más pistas. ¿Por qué no vamos a la habitación? El chico nos ha dicho que se ha quedado sin ropa, podríamos empezar a buscar por ahí.

Detective Fresita: Pero tenemos que tener cuidado, porque como esté ahí el monstruo...

Veterana: ¡Bien pensado, detective! Haz una tirada a ver si vas sin hacer ruido. Tienes que sacar un 3 con el dado del medio.

Fresita: He sacado un 5.

Veterana: Entonces llegamos a la habitación sin hacer ningún ruido y desde la puerta vemos una pista: hay un montón de ropa tirada por el suelo, la cama, la silla que está al lado del armario... Hay también una ventana con cortinas mordidas y una puerta a nuestra derecha. ¡Oh! El Localizador indica que hay un punto más de Miedo en la casa... Ahora está en 2 puntos, pero tranquilos, parece que no hay ningún monstruo por aquí.

Kiwi: Igual el monstruo que buscamos es el del armario...

Fresita: ¡Sí, porque aquí pone que le encanta probarse ropa y morder la tela vaquera!

Menta: Además, dice que le encantan abrir los armarios.

Veterana: Puede ser, encaja en la descripción... Pero no asumamos cosas tan pronto. Hay que seguir investigando.

Fresita: Voy a mirar qué hay en esa puerta.

Veterana: Está bien, entonces tú vas delante y nosotros vamos detrás vigilando que no haya ningún movimiento extraño entre la ropa, nunca se sabe... Llegas a la puerta y ves que hay un pequeño baño. Kiwi, ¿por qué no haces una tirada para ver si hay algo raro? Como tienes la Lupa cogerás el dado más alto de los tres. Tienes que superar un 4 porque es algo normal.

Kiwi: ¡Bien, he sacado un 6!

Veterana: ¡Perfecto! Eso es un éxito automático, así que has encontrado una pista nueva. Ves que hay algo raro en el baño... No hay ni un jabón, ni una toalla, ni esponjas... Qué raro... El Localizador indica que el Miedo sube otro punto... ¡Ya van 3! Volvamos al salón a seguir buscando, aquí no creo que haya nada más.



EL DIARIO DE LA AGENCIA DE DETECTIVES DE MONSTRUOS



Kiwi: Quiero buscar pistas por el salón otra vez con mi Lupa.

Veterana: Bien, pero ahora tendrás que sacar un 5 con tu dado más alto porque estamos en una habitación más grande y hay más cosas.

Kiwi: ¡Toma, he sacado un 5!

Veterana: ¡Qué bien! Como has hecho una tirada muy buena, ves que hay un rastro de ropa mordida que sube por las escaleras. ¿Las seguimos? Como os veo con ganas, subimos al ático y ahí veis un montón de cajas y muebles viejos. También veis un gran espejo tapado a medias por una manta blanca, y una butaca medio mordida... ¡Y de repente una de las cajas empieza a moverse! ¡De ella sale un gamusino! Parece que quiere decirnos algo, pero id con cuidado y no hagáis ruido cuando se acerque o se irá corriendo sin darnos ninguna pista.

Despacito se acerca a nosotros y nos dice entre susurros: «todas las noches se oyen graaandes pisadas de un lado a otro de la casa», y se va tan rápido que no sabemos dónde se ha vuelto a esconder. ¡El Localizador vuelve a sonar! El valor de Miedo ha subido dos puntos y ahora está en 5... Menta, tú que tienes la Detectilinterna, ¿por qué no la usas para ver si hay alguna pista por el ático? Tienes que sacar un 2.

Menta: ¡He sacado un 5! ¿Qué he encontrado?

Veterana: Descubres un montón de toallas y jabones detrás de la puerta del ático, así que aquí están todas las cosas que habían desaparecido del baño... Como ahora sabemos el misterio de la pista del baño, el Localizador resta un punto de Miedo, así que ahora se queda en 4.

Menta: ¡Voy a hacer otra tirada a ver si veo más pistas!

Veterana: Está bien, y como has sacado un 6, descubres... ¡unas huellas en el polvo del suelo! Buscad en el libro estas huellas a ver cuál es el monstruo.

Fresita: ¡¡¡Es el Monstruo de Detrás de las Puertas!!! Yo pensaba que era el del armario...

Veterana: Ahora ya sabemos cuál es el monstruo que buscamos, así que el Localizador suma el valor de Miedo del monstruo al total, pero como ya tenemos todas las pistas resueltas... ¡son 12 puntos! Tenemos que estar preparados. Ahora el monstruo puede aparecer en cualquier momento..., así que es mejor que tracemos un plan para atraparlo. Vamos a leer qué es lo que le molesta para hacerlo salir de su escondite y atraparlo en el Frasco de Cristal.

Kiwi: Aquí pone que le molestan mucho, mucho las puertas cerradas...

Menta: Podríamos hacerle enfadar cerrando todas las puertas y escondernos...

Fresita: ¡Y cuando vaya a abrir una, lo atrapamos con la Red Cazamonstruos!

Veterana: ¡Genial! Vamos a cerrarlas. Bajemos por las escaleras y yo cerraré la puerta del ático bien fuerte para que sepa que está cerrada.

Menta: Vale, yo cierro la del baño, la de la habitación y por si acaso la del armario.

EL DIARIO DE LA AGENCIA DE DETECTIVES DE MONSTRUOS

Kiwi: ¡Y yo los armario de la cocina!

Veterana: ¡Espera, Menta! Cuando vas a cerrar la puerta del armario ves que algo grande y negro aparece de repente ¡y te muerde el brazo! Del susto chillas y nosotros nos asustamos, así que **tenemos que tirar 3 dados cada uno y coger el resultado del medio** (menos Menta, que te acaban de morder, tú cogerás el más bajo).

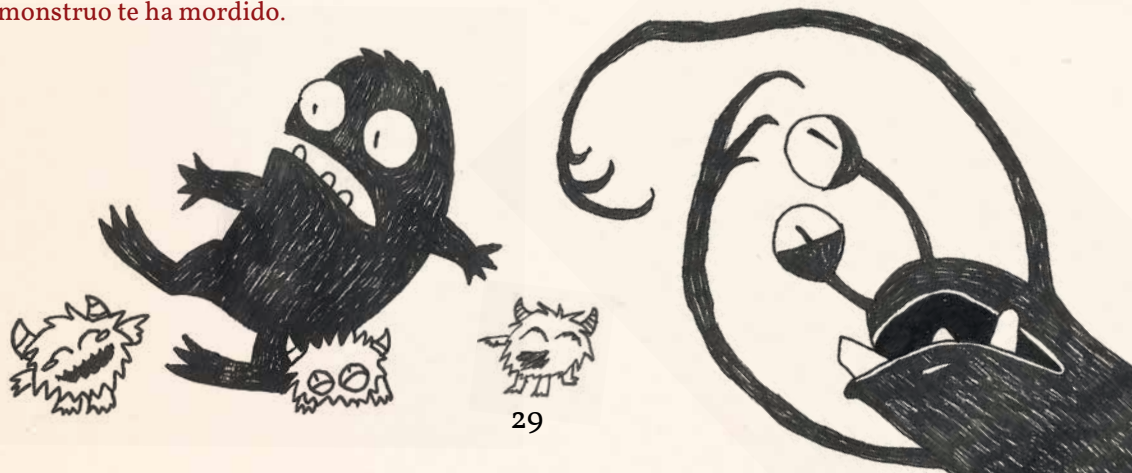
Menta: Menos mal, ¡he sacado un 5!

Veterana: Tú, Fresita, igual que yo, un 4, pero tú, Kiwi, has sacado **dos 1, así que te quedas con el del medio... (un 1)**. Entre todos sumamos 14 puntos, así que superamos el susto (12 puntos), pero Kiwi **ha sacado un 1, y eso hace que se quede asustado durante un rato aunque hayamos superado el susto**. Y tú, Menta, tendrás que **coger el dado más bajo durante un rato porque el monstruo te ha mordido**.

Menta: Yo me vuelvo corriendo a donde estáis vosotros para que no me vuelva a morder.

Veterana: Nos metemos todos debajo de la mesa de la cocina, tapados por un mantel mordisqueado, pero si nos agachamos un poco podemos ver por debajo... Oímos unas grandes pisadas y unos gruñidos que vienen de dentro de la habitación. ¡Aparece nuestro monstruo! Grande y peludo como el del libro y además parece muy enfadado, así que tiene un valor de Miedo de 13 puntos. Poco a poco se acerca a la cocina... ¿Preparada, Fresita? Tienes que sacar un 4 con tu dado más alto para atrapar al monstruo con la Red... ¡Bien, has sacado un 6! El monstruo en el último momento casi sale corriendo, pero has agarrado tan fuerte la red que el monstruo se ha quedado un poco asustado y quieto. El Localizador indica que el valor de Miedo baja 4 puntos

y se queda en 9. Ahora entre todos tenemos que meter al monstruo en el Frasco, así que tenemos que tirar cada uno los tres dados y sumar el dado del medio (menos Kiwi que está asustado y Menta que lo han mordido, vosotros cogéis el más bajo). **Si entre todos superamos el valor del Miedo del monstruo, habrá entrado en el frasco**. Venga, una, dos... ¡y tres! A ver... 2, 4, 3, 3... ¡12 puntos! ¡Qué suerte! Solo queda repetir entre todos las palabras mágicas que sellan el Frasco y activan el gel convertidor: **«Monstruito, monstruito, atrapado estás y asustar más ya no podrás»**. ¡Buen trabajo, detectives! Ya podemos mandar el Frasco al almacén de la Agencia, pero antes tengo que repartiros las medallas al Valor, al Ingenio y al Trabajo en Equipo porque habéis demostrado entre todos que no tenéis miedo a nada, que tenéis buenas ideas y que sabéis hacer planes en los que participan todos los detectives.





APRENDE A SER UN
DETECTIVE
DE MONSTRUOS
CON LOS MAGNÍFICOS

CURSOS
EN LA **AGENCIA**



Pasos a seguir en UNA PARTIDA

1. INTRODUCCIÓN

Sigue estos pasos en caso de que algún monstruo se esconda por tu casa. Seguro que hay más formas de hacerlo..., pero esto está bien para empezar.

¡Encuentra tu manera!



FIRMAR EL CONTRATO

Antes de empezar una partida, tienes que firmar un contrato* con la Agencia de Detectives de Monstruos.

**Este contrato se puede fotocopiar del libro o descargar de la web.*

RELLENAR LA FICHA

Para entrar en la Agencia de Detectives hay que inventarse un nombre nuevo, porque si los monstruos conocen tu nombre real podrán atraparte más fácilmente.

Además, cuando el detective veterano haya repartido las herramientas del Maletín del veterano, todos los detectives deberéis apuntar en vuestra ficha qué herramienta os ha tocado.

HERRAMIENTAS Y PUNTOS ESTRELLA

Si has comprado herramientas nuevas, o has devuelto algunas viejas a la Agencia, tienes que borrar o añadir del inventario los puntos estrella y apuntar las herramientas que tengas en ese momento.

¿Cuántos monstruos hacen falta para poner una bombilla?



2. DESCUBRIENDO AL MONSTRUO

Los monstruos
son curiosos y traviesos
por naturaleza.

¿Cuál es el monstruo
que vuela, susurra y
todo lo sabe?

ELIGE



No te olvides de
compartirlo con
la Agencia de
Detectives
a través de alguna
red social!



ELEGIR UN MONSTRUO DEL LIBRO

Este camino es para cuando necesitas hacer una partida rápida y no tienes tiempo (o ganas) de crear tu propio monstruo. Para ello tendrás que tirar tres dados y sumar el resultado. El número que obtengas será el número del monstruo que aparecerá en la casa. El Libro de los monstruos empieza en la página 45.

Un monstruo
personalizado!



DIBUJAR TU MONSTRUO

Si dibujas tu propio monstruo podrás encontrarte con él en cualquier misión. Para ello tendréis que hacer el juego de las preguntas de la siguiente página y dibujar al monstruo entre todos mientras las respondéis.



EL JUEGO DE LAS PREGUNTAS

Este juego consiste en dibujar entre todos al monstruo. El monstruo «nace» de la imaginación y es 100 % personal, así que nunca habrá otro igual.

Para crearlo hay que responder a estas preguntas y eres totalmente libre de añadir o quitar alguna de ellas:



LISTA DE COSAS

QUE SUELE GUSTAR O
ENFADAR A LOS MONSTRUOS

- Morder
- Polvo
- Robar
- Nidos
- Bromas
- Comida
- Ropa
- olor
- Luces
- Ventanas
- Muebles
- Puertas
- cosas pequeñas
- Herramientas
- Manchas
- Animales
- cuentos



Puedes fotocopiar la
ficha de monstruos
que hay al final del
libro y dibujarlo ahí.

- ¿Dónde vive?
- ¿Es grande o pequeño?
- ¿Gordo o flaco?
- ¿Tiene pelo, escamas o plumas?
- ¿De qué color es?
- ¿Tiene alas o patas?
- ¿Cuántas patas tiene?
- ¿Cómo son sus patas? ¿Tiene garras?
- ¿Cómo es su boca? ¿Tiene pico?
- ¿Cómo son sus dientes?
- ¿Cómo son sus ojos? ¿Cuántos tiene?
- ¿Cómo es su nariz?
- ¿Tiene orejas, cuernos, antenas?
- ¿Cómo son?
- ¿Qué le gusta comer?
- ¿Qué cosas le dan miedo o enfadan?
- ¿Tiene alguna otra cosa especial?

3. INVESTIGACIÓN



Si pones dibujos pegados en tu puerta el Monstruo de Detrás de las Puertas no te molestará.



LLEGAR AL LUGAR DE LA MISIÓN

¡Ha llegado a la Agencia el aviso de un posible monstruo! Así que los detectives vais al lugar para investigar. Normalmente allí os esperan los dueños de la casa y os explican qué ha sido lo que les ha despertado las sospechas de que hay un monstruo en la casa.

BUSCAR PISTAS Y RESOLVERLAS

El veterano pregunta a los novatos por dónde pueden empezar a buscar pistas. Una vez encontréis alguna pista, tenéis que buscar su origen y resolverla. Estas pistas os irán diciendo de qué monstruo se trata y qué es lo que está haciendo en esa casa.

Normalmente, una vez se hayan resuelto todas las pistas, habréis encontrado al monstruo y este aparecerá.

A veces pueden seguir apareciendo pistas incluso después de que haya aparecido el monstruo.



RESOLVER LA MISIÓN

Según la misión que os haya dicho el veterano, tendréis que resolverla de una manera u otra. Si hay que atraparlo, haréis entre todos una tirada para superar el miedo (ver página 16) y si la superáis, solo queda **repetir las palabras que activan el líquido** convertidor que hará al monstruo bueno.

Podéis mandar el Frasco por correo postal a la Agencia o dejarlo en algún sitio especial de la casa para que lo recojan los Agentes Especiales.



Encuentra las otras frases por el libro... ¡Hay más de una manera de activar el Frasco de Cristal!



¿A qué monstruo le
gustan las hojas secas
de los árboles?

4. FIN DE LA MISIÓN

LOS PUNTOS ESTRELLA Y LAS INSIGNIAS

Cuando hayáis terminado la misión, el detective veterano entregará los puntos estrella y las insignias al equipo de detectives de monstruos.

Si pones tus insignias por tu habitación y por tus libros, los monstruos sabrán que eres un detective y se lo pensarán dos veces antes de asustarte.



La Detective Fresita
ya ha conseguido su
insignia de detective,
¡consigue tú la tuya!

5. CATALOGANDO A UN MONSTRUO DESCONOCIDO

CREAR UNA NUEVA FICHA DE MONSTRUO

Si es un monstruo que no aparece en el Libro de los monstruos de la Agencia, puedes apuntar sus datos y dibujarlo en la ficha que hay para ello al final del libro.

MANDAR POR CORREO A LA AGENCIA DE DETECTIVES

Mete en un sobre con un sello de la Agencia la ficha del monstruo que tus compañeros y tú habéis atrapado (o ayudado) en el buzón de tu casa.





El origen de LA AGENCIA DE DETECTIVES

El origen de la Agencia es uno de los secretos mejor guardados del mundo, pero se sabe que fue fundada en 1826 por la detective Yunnhe Lacoyle.

Dice la leyenda que cuando era niña se encontró en el campo con un monstruito pequeño y peludo al que llamó Gamusino. Él le enseñó el mundo de los monstruos donde jugaban juntos a ensuciarse, al escondite, al pillapilla...

Pero un día los monstruos empezaron a asustarla en sus juegos, y poco a poco esos juegos se convirtieron en sustos de verdad, hasta que una noche la siguieron al mundo de los humanos y allí encontraron a otros niños a los que asustar. Cuando Yunnhe se enteró, empezó a perseguir a los monstruos, pero no sabía cómo convertirlos en los monstruos buenos que ella había conocido..., y así pidió ayuda a su gran amigo Conan Doyle. Juntos fueron los primeros detectives de monstruos.

La Agencia se encuentra en un lugar secreto. Si los monstruos se enterasen de dónde está, los detectives tendríamos un grave problema... Así que solo unos pocos veteranos saben dónde está (ni siquiera los agentes especiales que recogen los Frascos de Cristal lo saben con certeza). Se cree que no está en un lugar concreto, sino que se mueve constantemente de sitio, como un barco, una nave, un avión...

Lo que sí sabemos con certeza es que desde que la Agencia de Detectives empezó a atrapar monstruos malos, hay menos niños y niñas con miedo y que han aprendido a enfrentarse a esos monstruos malos.

Todos los detectives usamos un nombre en clave cuando trabajamos. Si los monstruos se enteran de nuestro verdadero nombre, podrían descubrir quiénes somos y podrían atraparnos en su mundo.

Nombres

De detectives
ultrafamosos

- Chicle
- Lupita
- Piruleta
- Colibrí
- Chispas
- Okowonky
- Purpurina
- Fresifa
- Kiwi



Pero esto solo
es una leyenda.





CATÁLOGO



HERRAMIENTAS

1826

MARAVILLOSAMENTE ILUSTRADO

Editado por



AGENCIA DE DETECTIVES



EL ALMACÉN

Aquí los detectives guardan todos y cada uno de los cachivaches que encuentran y que van fabricando para atrapar a los monstruos.

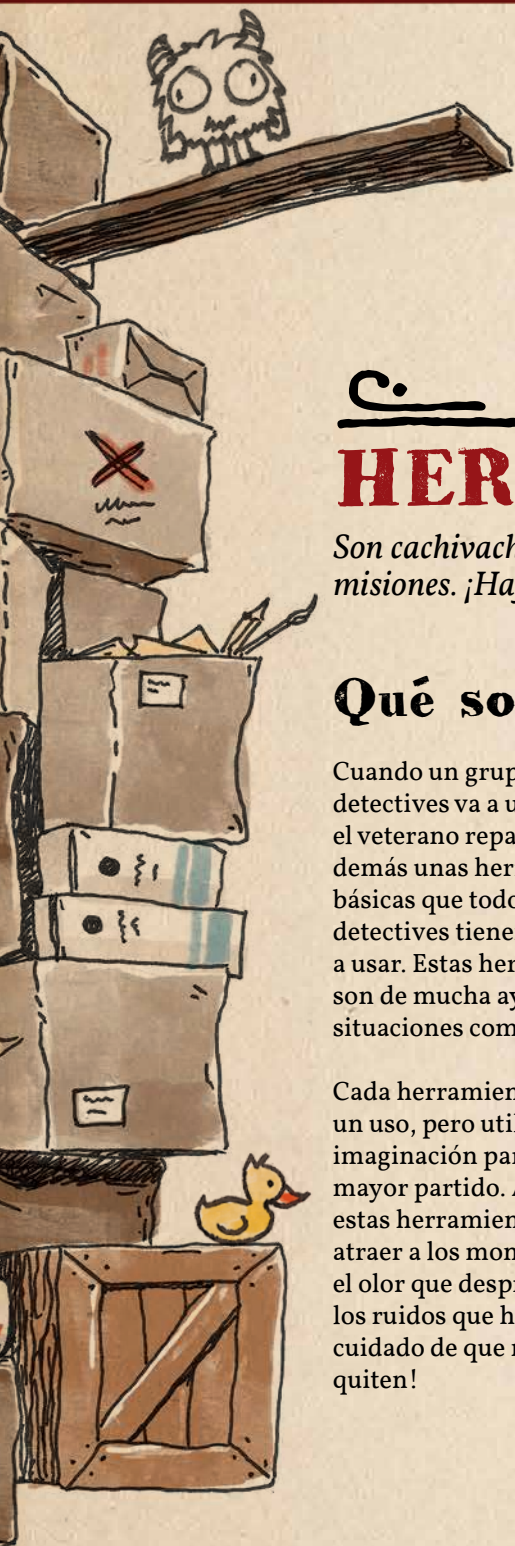
Imagínate un lugar repleto de estanterías llenas de Frascos de Cristal, pergaminos y libros, de baúles por todos lados y muebles cubiertos de polvo... , un lugar en el que no se ve el final de los pasillos... Y entonces sabrás qué aspecto tiene el almacén de la Agencia de Detectives. Es muy fácil perderse entre las miles y miles de estanterías. Además hay puertas secretas, pasillos sin salida, zonas muy mal iluminadas...

Aunque parezca que está abandonado, en realidad está lleno de vida y magia. Hay herramientas de detectives que se jubilaron esperando ser reparadas o mejoradas, hay un montón de Frascos de Cristal con pequeños monstruos en su interior... Pero tranquilo, están durmiendo y soñando con chocolate y motas de polvo.

Nadie sabe dónde está el almacén. Es uno de los secretos mejor guardados y solo los detectives más veteranos lo saben. A él van a parar los monstruos que han sido capturados en los Frascos de Cristal. Durante un tiempo están dormidos, hasta que el líquido convertidor hace efecto y entonces despiertan transformados en monstruitos buenos.

Tienen dos cuernitos, son pequeños y peluditos.





Una de las leyes de los monstruos que siempre respetan es que cuando estás tapado con una manta dentro de una cama, no te pueden tocar.

Las **HERRAMIENTAS**

Son cachivaches que usan los detectives en sus misiones. ¡Hay de todo tipo y para todos los gustos!

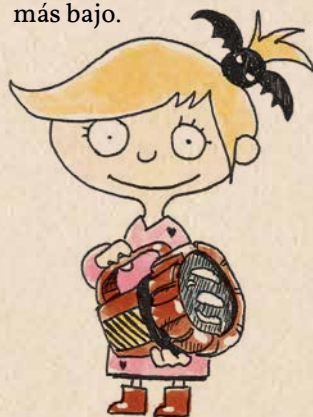
Qué son

Cuando un grupo de detectives va a una misión, el veterano reparte entre los demás unas herramientas básicas que todos los detectives tienen derecho a usar. Estas herramientas son de mucha ayuda en situaciones complicadas.

Cada herramienta tiene un uso, pero utiliza tu imaginación para sacarle el mayor partido. Algunas de estas herramientas pueden atraer a los monstruos por el olor que desprenden o los ruidos que hacen... ¡Ten cuidado de que no te la quiten!

Cómo se usan

Cuando llevas contigo una herramienta concreta y te puede ayudar a realizar una acción, elegirás el dado mayor de los tres que has tirado. Pero, por ejemplo, si tienes una herramienta que no es útil para esa acción, elegirás el resultado del medio, ni el más alto ni el más bajo.



Maletín del VETERANO

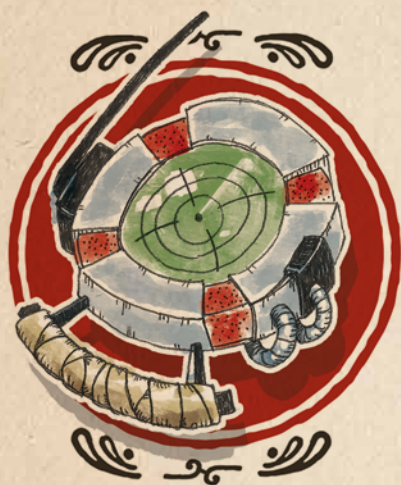
En el maletín hay unas herramientas para empezar a capturar monstruos.

El encargado de llevar y repartir estas herramientas cada vez que se empieza una nueva misión es el detective veterano, y debe repartir una por cada detective hasta que no quede ninguna herramienta en el maletín.

Puede que en algún caso haya más detectives que herramientas. No pasa nada si se repiten las herramientas dos veces, lo importante es no dejar a nadie con las manos vacías.

Algunos detectives se las han tenido que arreglar sin el maletín, pero esto no ha impedido que pudieran terminar la misión.





Adivina, adivinanza, ¿qué tienen los monstruos en la panza?

Localizador

El Localizador es una herramienta que solo puede llevar el detective veterano. Con él se sabe qué valor de Miedo hay en la casa y si ese valor aumenta o disminuye.

Frascos de Cristal

Estos frascos sirven para atrapar y volver buenos a los monstruos malos. Los frascos contienen un gel convertidor y pueden atrapar desde el monstruo más grande hasta el más diminuto y escurridizo de todos, sin importar del tipo que sea. Pero ten cuidado y no te confíes porque los monstruos se pueden volver a escapar cuando están dentro. Para sellar el frasco definitivamente tienes que decir las palabras que lo activan.

→ ¡Búscalas por el libro! Todas empiezan por «monstruito, monstruito...»



Caramelos Antiverrugas

¿Harto de las mordeduras de monstruo?
¡No te preocupes porque ahora podrás aliviar el dolor y picor de sus mordeduras! Verás cómo se pasa el dolor en cuestión de segundos gracias a estos caramelos, pero ten cuidado porque su olor a menta atraen al monstruo de las ventanas y al de las macetas...
En cada cajita vienen cinco caramelos.

Lupa Culodevaso

Con esta lupa podrás descubrir huellas o pistas tan escondidas que no encontrarías normalmente. Podrás verlas aunque sea de noche o haya poca luz. Ten cuidado porque aumenta la realidad diez veces... Por ejemplo, si miras una luz con esta lupa, quedarás deslumbrado por un momento.



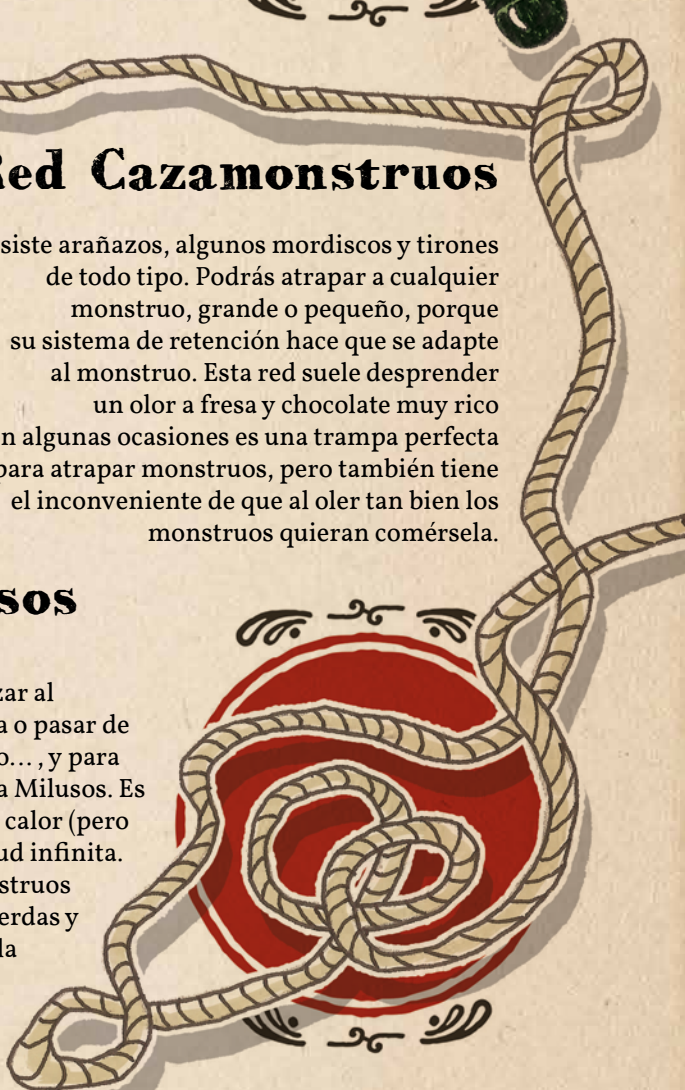
Red Cazamonstruos

Resiste arañazos, algunos mordiscos y tirones de todo tipo. Podrás atrapar a cualquier monstruo, grande o pequeño, porque su sistema de retención hace que se adapte al monstruo. Esta red suele desprender un olor a fresa y chocolate muy rico y en algunas ocasiones es una trampa perfecta para atrapar monstruos, pero también tiene el inconveniente de que al oler tan bien los monstruos quieran comérsela.



Cuerda Milusos

A veces es necesario inmovilizar al monstruo, montar una trampa o pasar de un lado a otro sin pisar el suelo... y para eso es muy útil tener la Cuerda Milusos. Es resistente a pesos pesados y al calor (pero no al fuego) y tiene una longitud infinita. Ten cuidado porque a los monstruos del armario le encantan las cuerdas y cordones... ¡y pueden robártela para comérsela!



¿Qué pasará si usas esta cuerda más de mil veces?





Mochila Poppins

Si tienes muchas cosas o algo que pesa mucho, lo mejor es meterlo en la Mochila Poppins. Su capacidad es infinita y ya puedes meter el objeto más pesado del mundo, que no te enterarás. También, en caso extremo puedes usar la Mochila para atrapar al monstruo o esconderte tú mismo dentro.

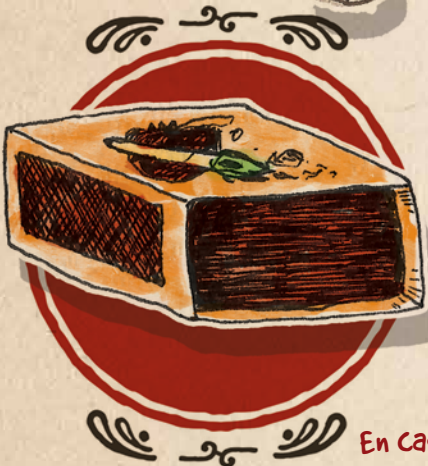
La Mantita de Linus

Esta mantita ha ayudado a los detectives desde que se fundó la Agencia. Actúa principalmente como escudo protector. Si la abrazas muy fuerte los monstruos dejarán de verte y olerte. Ten cuidado de que no se enganche a nada, porque si se deshilacha puede dejar de funcionar.



Cerillas de Investigación

Sirven para hacer una rápida investigación del lugar. Su fuego es de color verde y es especial, así que no quema la madera ni las telas.



En cada cajita
hay veinte cerillas.



Alumbran entre
dos y diez segundos
más o menos.

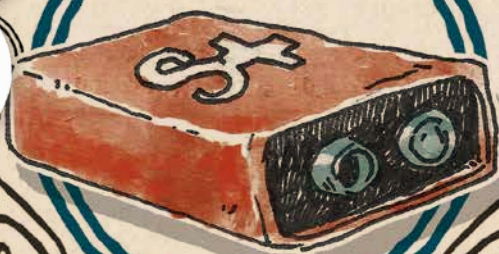
HERRAMIENTAS PARA LOS MONSTRUOS DE LA OSCURIDAD

Hay muchos tipos de monstruos así que también hay muchos tipos de herramientas. Estas están preparadas para capturar a monstruos de la oscuridad con sistemas de visión nocturna, detectores de ruidos raros... y más cosas.

Estas herramientas sólo las podrás encontrar en este libro.

Cada herramienta te ayudará en las misiones de alguna manera (estruja tu imaginación), pero para conseguirlas tienes que cambiarlas por puntos estrella. Puedes hablar con tus compañeros para comprar herramientas entre todos y luego repartirlas entre vosotros.

1



PILAS SUPER PLUS

¿Qué probabilidades hay de que te quedes sin batería en el momento más inoportuno? No muchas..., ¡pero puede pasar! Así que para evitar esos problemas... ¡compra Pilas Super+!

Los polvitos

4



LUCIÉRNAGAS

Si eres alérgico al polvo, esta bolsita no te causará problemas porque son polvos de luciérnaga. Son perfectos para alumbrar sitios pequeños como rincones o el interior de los armarios.

Son discretos, pero tienen la luminosidad perfecta para detectar a un monstruo escondido, y si quieres aturdir a un monstruo, ya sabes cómo hacerlo: solo soplale los polvos a la nariz, ya verás qué divertido.

Esta herramienta la inventó la genial y brillante detective Purpurina.

Además atrae al Monstruo del Ático y el Sótano, pero al del Despertador le dan alergia.

6

LA GRAN



DETECTILINTERNA

Para los momentos más oscuros necesitarás algo para iluminar el camino... ¿Y qué mejor que la Detectilinterna? Lo curioso de esta linterna es

que absorbe la oscuridad, por lo que si alumbras a un compañero que está utilizando la Lupa Culodevaso no correrá el peligro de ser deslumbrado.

EL ESTUPENDO

6



ESPEFOCO

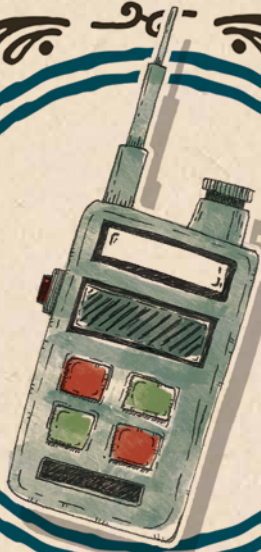
El Espefoco es un espejo que refleja cualquier luz como si fuera un foco. Es una gran ayuda cuando se quiere acorralar a algún monstruo de las sombras asustándolo con tanta luz, pero ten cuidado de utilizarlo cuando alguno de tus compañeros

esté utilizando la Lupa Culodevaso o las Gafas Monstruovisión porque podrías deslumbrarte. Además, trátalo con cuidado porque si se te cae al suelo se romperá y enfadará terriblemente al monstruo de los reflejos.

Asusta al Monstruo de las Sombras y atrae al Monstruo de los Reflejos.



LOS SUPER



WALKIETALKIES

A veces los detectives tenéis que separaros en una misión, pero no pasa nada porque podéis seguir en contacto gracias a los Walkietalkies. El problema de estos aparatos es que

tienen un volumen muy alto, y los monstruos pueden oír la conversación. Ten cuidado de cuando los utilizas y asegúrate de que ningún monstruo se los ha robado a alguno de tus compañeros. ...

Le encantan al Monstruo de los Secretos.

LOS CASCOS

8



OYELO TODO

Estos cascos tienen la ventaja de oírlo todo. Por eso, cuando un detective los tiene puestos, es mejor hacer el menor ruido posible.



La principal desventaja es que si hay un ruido muy fuerte justo cuando los tienes puestos, te darás un susto enorme y necesitarás un tiempo para volver a utilizarlos.

Al Monstruo de los Ruidos Raros le encanta escuchar cosas con estos cascos.

10

LAS GAFAS



MONSTRUOVISIÓN

Cuanta menos luz haya, mejor para utilizar las Gafas Monstruovisión. Son sensibles a la oscuridad, es decir, detectan las zonas donde la oscuridad es mayor y seguramente también el sitio donde está el monstruo de la oscuridad que busquéis.

Pero tienen un inconveniente: si las llevas puestas mucho tiempo, corres el riesgo de perder la vista... Por eso, aunque son de gran ayuda en las misiones, tienes que tener cuidado de no utilizarlas durante mucho rato seguido.

TEDDY

10



EL SUPERPELUCHE

Es suave, blandito, peludo y algo grande, por lo que llevarlo a todos lados es un poco aparatoso. Perteneció a la detective veterana Yunnhe Lacoye, y desde entonces sigue ayudando a los detectives.

Si lo tienes entre tus brazos cuando hay un susto, tendrás la ventaja de elegir el dado más alto de tu tirada.



Cuidado con el Monstruo de las Bromas, tiene debilidad por los peluches.

EL INCREÍBLE ORIGEN DE LOS MONSTRUOS



Desde el origen de la Agencia, los detectives han estudiado el origen de los monstruos sin descanso. Tras muchas investigaciones y experimentos supersecretos descubrieron que el polvo de las casas provenía de un lugar especial y oculto, desconocido para los humanos. Vieron que entre las motas de polvo había restos mágicos. Se cree que ese lugar mágico no está en ningún sitio concreto, sino que está en todos los sitios a la vez. Es decir, está en algún lugar entre los lugares ocultos de todas las casas del mundo.

Los detectives creen que los monstruos nacen en ese lugar mágico lleno de pelusas. Cuando se acumulan muchas en una zona, un monstruito nace y empieza a oler a polvo quemado. Cuando está preparado, ese monstruito sale de su nido y aparece en una casa.

Los monstruos prefieren vivir en los cuartos abandonados o en los cuartos de niños que tienen muchos juguetes y cosas pequeñas... ¡Son los sitios perfectos para recoger polvo! Cuanto más polvo puedan acumular, mejor, así la casa será más acogedora para ellos. Además este es uno de sus pasatiempos favoritos. También pueden vivir en otros lugares de la casa, incluso fuera de ella (depende del monstruo).



¿cuál es el
monstruo que
tiene mil caras?

¡Un libro dentro
de otro libro!
¡¡¡Menuda suerte!!!

EL LIBRO DE LOS MONSTRUOS DE LA OSCURIDAD



Este libro recoge los monstruos
que se caracterizan por vivir
de noche y dormir de día. Son de
cualquier tamaño y color, aunque los
más comunes son los oscuros para
camuflarse mejor entre las sombras.



¡No es un error! Los monstruos empiezan en el número 3 para que puedas elegirlos al azar tirando tres dados y sumando sus resultados.

Aun así, los detectives de todo el mundo siguen preguntándose a día de hoy cuáles serán los monstruos 1 y 2.

EL MonSTRUO de Ejemplo



Dentro de estos círculos negros encontrarás la huella que deja cada monstruo. Estas huellas son una pista muy importante porque casi nunca engañan.



El indicador de Miedo

Este número indica el Miedo que da un monstruo y se sumará al valor de Miedo total que haya en la casa cuando te encuentres con él. El monstruo que más miedo da es el Monstruo de las Pesadillas, con un valor ¡de 15 puntos!



Le gusta

Cada monstruo tiene cosas que le gustan y que podrás utilizar para deducir y resolver pistas.

Además puedes utilizar los elementos de estas listas para calmar al monstruo o ayudarlo.

Le enfada

Las cosas que enfadan a cada monstruo estarán indicadas aquí.

¡Si no quieres que aumente su valor de Miedo no te conviene enfadarlos!



cuando duermen se hacen una bolita
y parecen motas de polvo...
¡Más de un monstruo ya se
ha llevado algún susto!



El Defective
okowonky es
un experto en
gamusinos.

Los GamUSINOS

Tienen dos
cuernitos.



Si tienes mucha
suerte, algunos se
dejan abrazar.



Son extra
rápidos,
peluditos y
muuy suaves.



Son pequeños y peludos
monstruos que se dedican a
usmear y curiosear por las casas.
No son malos, pero sí traviesos.
Suelen dormir cerca de los
radiadores o en sitios calentitos.

Les encanta jugar al pillapilla
y su voz es tan aguda como el
cantar de los pájaros. Su sabor
favorito es el del azúcar y por eso
roban caramelos de todo tipo.

Suelen aparecer sin previo aviso
y dar pistas, pero no tienen
por qué ser ciertas. Si quieres
encontrar a un gamusino tienes
que contar un chiste a oscuras,
y así podrás ver sus dientes
brillando en la oscuridad.

No son más grandes
que una faza.



Les encanta comer
pipas y pepitas
de naranja.



3 el Monstruo De las somBRas

ojos pequeños.

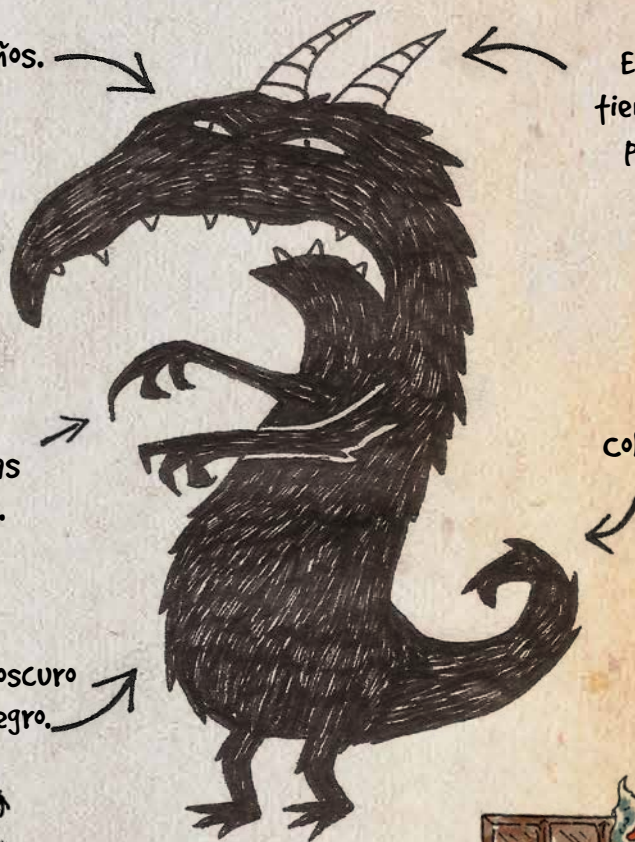
En su cabeza
tiene dos cuernos
puntiagudos.

Su boca
es grande
y oscura.

Manos largas
y delgadas.

cola larga.

Su pelo es más oscuro
que el color negro.



14

MIEDO

A veces, el Monstruo
de las Ventanas se une
a él y juegan juntos.



Su chocolate
favorito es el que
está aún sin abrir.



El rey de la oscuridad

No es fácil de ver, pero algunos detectives han estado a punto de capturarlo y por eso sabemos algunas cosas suyas.

Él es responsable de que las bombillas se fundan, así puede moverse con más facilidad por la casa.



Solo está cómodo en las sombras y puede transportarse de un sitio a otro a través de ellas. En cambio la luz de la luna no le molesta.

Suele observar a escondidas desde las sillas con ropa, donde se camufla por las noches.

Fue elegido rey de la oscuridad por el resto de los monstruos y le hizo mucha ilusión!



Le gusta

Jugar a las sombras chinescas con la luz para asustar y hacer **bromas**.

Los días nublados y apagar las **luces**.

Le encanta la **comida** como el chocolate negro, los plátanos podridos y el regaliz negro.

Romper las lámparas de las casas y la calle.

Le enfada

Las **herramientas** Espefoco y Detectilinterna le ponen los pelos de punta.

Estar en la misma casa que su hermano, el Monstruo de las Pesadillas.



¿Qué otra comida de color negro crees que le puede gustar?

4 el Monstruo De las Ventanas

ojos grandes que brillan en la oscuridad.

Tiene dos alas con las que vuela tan alto como quiere.

Su pelaje es corto y oscuro para camuflarse por la noche.

Sus patas son fuertes y con garras para trepar por las paredes.

Sus alas se pueden confundir con las hojas de los árboles, desde donde suele vigilar.



¡Una pista! Dice que no pesa más que una naranja.



8
MIEDO

El vampiro

Tiene alas y puede trepar con facilidad por las paredes. Sus patas son largas y finas para alcanzar las ventanas más difíciles.

Es un gran amigo del monstruo de los ruidos raros. A veces participa en sus conciertos haciendo ruido en las ventanas.

Le fascina coleccionar cosas pequeñas como hojas, ramitas y piedrecitas.

Juega con el monstruo de las sombras a las sombras chinescas en las paredes.



Su comida favorita son las hojas secas de los árboles.



LE GUSTA

Asustar a los pájaros y otros **animales** pequeños.

Empañar las **ventanas** y dibujar cosas en ellas.

Los **ruidos** que hacen sus garritas en las ventanas.

Llenar las casas de hojas, ramitas y **manchas** de barro.

Los **olores** parecidos al ajo.

LE ENFADA

Las persianas bajadas, las cortinas y la **ropa** tendida.

Que el monstruo de la basura cierre las **ventanas**.

Que el monstruo de las macetas le robe las cosas.

5 El Que Se Esconde TRÁS LAS PUERTAS

Sus dos grandes
ojos pueden
ver a través
de las puertas.



A veces sopla y silba
por las rendijas de
las puertas.



Su tripa delata
una de sus grandes
debilidades, ¡los
edredones nórdicos!



Tiene dos patas muy fuertes.
¡Puede llegar a dar saltos
de metro y medio!



Aunque sea tan grande
como las puertas en las
que se esconde, puede
estar en cualquier sitio
por estrecho que sea.

12

MIEDO



El conde que se esconde

Le gusta colgarse de los percheros que hay detrás de las puertas y de las manillas y pomos.

Puede teletransportarse de puerta en puerta dentro de la casa.

Cuando anda hace ruido con sus grandes pies.

Su primo es el Monstruo del Armario.



¡Aquí pone que puede llegar a medir hasta tres metros!



Le gusta

Colgarse de los **muebles** altos, percheros, manillas y pomos.

Robar cositas como llaves y patitos de goma.

Le fascina todo tipo de **comida** y come hasta reventar.

Le gusta hacer **bromas** como llamar a las puertas y salir corriendo.

Le enfada

Las **puertas** y **ventanas** cerradas.

Que su primo o cualquier otro le robe la **ropa**.

Cuando las puertas hacen **ruidos**.

Morder cosas y no poder romperlas.

6 el Monstruo De los Reflejos

Con sus cinco ojos puede controlar todo lo que ocurre a su alrededor.

Gracias a sus orejas sabe si se ha roto algún espejo.

Su boca es tan grande que puede comerse tres barras de pan de un bocado.



¡Puede esconderse detrás de cualquier espejo por grande o pequeño que sea!



Cuando la gente hace muecas delante del espejo ¡se pone a imitarlas!



9
MIEDO

¡Si no hay nadie cerca puede estar horas y horas mirándose en el espejo!



El presumido

Normalmente este monstruo pasa la mayor parte del tiempo observando a la gente y le gusta pasar desapercibido. No es un monstruo muy malo, pero cuando se enfada puede ser un verdadero problema. Si un espejo o cristal se rompe, se enfada tanto que sale del espejo y se esconde por la casa para asustar al culpable.

Puede meterse y salir de los espejos siempre que quiera. Además también puede viajar de uno a otro de la casa sin necesidad de que estén al lado, por eso es muy difícil de atrapar.



Ten cuidado porque si miras a un espejo cuando el monstruo está detrás, puedes ser absorbido al mundo de los monstruos.



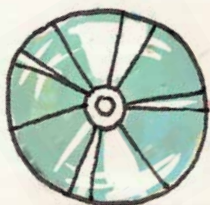
También le gustan los charcos de agua.

Le gusta

Hacer **bromas** a las personas mientras las observa e imita.

La **herramienta** Espefoco le vuelve loco.

Colecciona **cosas pequeñas** que son brillantes o reflectantes.



Le enfada

Ver u oír a alguien **romper** un espejo.

Los **ruidos** de los cepillos de dientes eléctricos.

Si un espejo se rompe en tu casa, este monstruo aparecerá en menos que se dice «churru-fláutico»

7 el Monstruo Del Atico y el Sótano



Cuidado con los
grandes cuernos que
tiene en la cabeza.

Su pelo largo atrapa
toda la suciedad y
siempre está lleno
de polvo.

Su nariz es grande
y muy sensible a
los olores.

Tiene unos grandes
y fuertes brazos
con los que mueve
las cosas de un
lado a otro.

Sus patas son finas y cortas,
así que no es muy rápido.

No suele estornudar con
muchoa facilidad...

11

MIEDO



... pero cuando lo hace,
imás te vale ponerte
a cubierto!

El coleccionista

Se conoce las tuberías de las casas como la palma de su garra.

Suele divertirse repartiendo el polvo por la casa, por eso el plumero es uno de sus mayores enemigos.

Tiene alergia al jabón y a los ambientadores.

Esta es una pequeña parte de su colección de motas de polvo.



¡A este monstruo le faltan tres tornillos como estos!
¿Nos ayudas a encontrarlos?



Le gusta

Coleccionar **cosas pequeñas**, brillantes, doradas y plateadas.

Reordenar su **nido** a su manera.

Le encanta hacer bolitas de **polvo** y repartirlas por la casa.

Su **herramienta** preferida es la bolsita de Polvos de Luciérnaga.

Le enfada

Los **animales** pequeños como los ratoncitos que se meten en su nido.

El plumero, la mopa y la escoba, y por eso los suele **robar**. El aspirador es su archienemigo

Los jabones y ambientadores.

8 el Monstruo De los Ruidos Raros

Con sus grandes orejas
distingue cualquier sonido
por débil que sea.

Utiliza sus garritas para
arañar los sofás,
buscar nuevos sonidos e
incordiar con el radiador.

Su larga cola lo ayuda
a marcar el ritmo
en sus canciones

Su boca es capaz
de reproducir
cualquier tipo
de sonido.

Se dedica a
grabar en cintas
de casete los
ronquidos de
la gente.

9
MIEDO



Experimenta con todo
para buscar sonidos
nuevos y raros.



Quiere sacar un
disco de música.

El músico nocturno



Normalmente va solo, pero a veces se juntan dos o tres y organizan pequeños conciertos improvisados.

Su repertorio tiene desde tuberías, golpes en las paredes, radiadores, grifos de agua y el crujir de las maderas, hasta los sonidos que se hacen al abrir y cerrar las puertas y ventanas.

Los ruidos que más le llaman la atención son los gritos y risas de los niños.

¡Encuentra las cinco
cintas de casete como
esta que se han perdido
por el libro!



Le gusta

Gastar **bromas** probando los timbres de las casas.

Los gritos de los niños, los eruptos, pedos, bostezos y demás **ruidos** por el estilo.

Adora las **herramientas** que hacen ruidos como los Walkietalkies y los Cascos Oyelotodo.

Suele **robar** las cosas que hacen un ruido especial.



Le enfada

La gente en calcetines o en zapatillas de casa. No le gusta esa **ropa**.

Las alfombras y felpudos quitan el ruido y por eso las quiere **morder**.

Que alguien haga el mismo ruido todo el rato.

9 el Monstruo Que Vive en la BASURA

Sus ojos son tan pequeños que a veces ni se le ven y no se sabe si está dormido o despierto.

Suele llevar trozos de comida pegados al cuerpo.

Sus garras son pequeñas, pero tan rápidas que ni las verás moverse.

Su gran nariz es inmune a los malos olores.

Cuando abre su gran boca, su mal aliento inunda toda la casa.

Sus dos ataques estrella son dejar cáscaras de plátano por el suelo y...

...tirarse pedos apesados que huelen bastante mal...

12

MIEDO



El fétido pedorro

Suele alimentarse de todo lo que tiramos a la basura. Se sabe que su comida preferida son los papeles de las magdalenas y las cajas de cereales.

Suele esconderse por la cocina, pero también va por el resto de la casa buscando trozos sueltos de comida como migas de galletas o pastas, trozos de fruta, envoltorios de chocolatinas...

Uno de sus menús favoritos es la comida de mascota, y le da igual qué tipo de mascota sea (perro, gato, conejo, pájaro...).



Tiene una obsesión por los sombreros raros.

Le gusta

Los restos de **comida**, la comida para mascotas y los contenedores.

Comerse alguna **herramienta** como los Caramelos Antiverrugas o la Red Cazamonstruos.

Pone su **nido** cerca de la basura y siempre huele fatal.

Es un *gourmet* de los **olores** de basura y cosas podridas.

Le enfada

Cuando las **ventanas** están abiertas para ventilar.

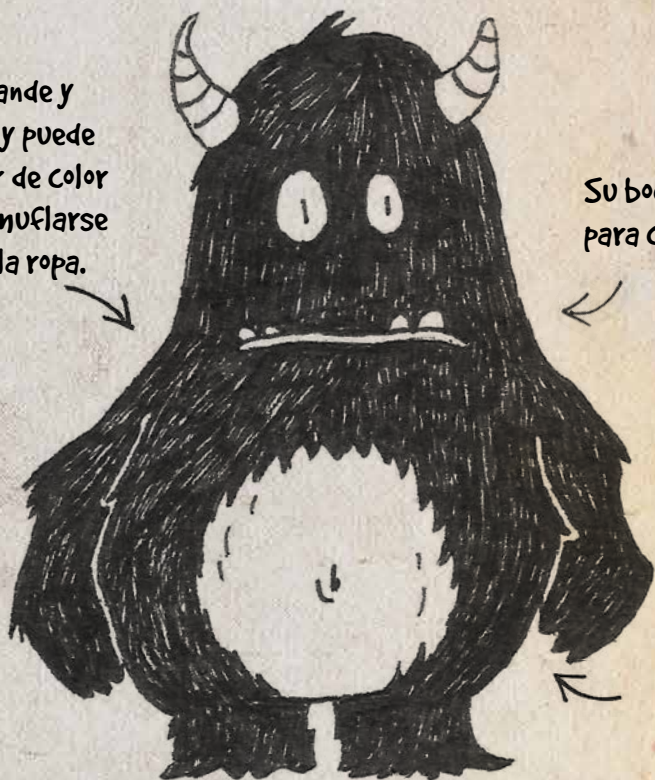
Los ambientadores, jabones y colonias.

Los camiones de basura.

Los **animales** que le roban las raspas de pescado de la basura.

10 El MONstrUo Del Armario

Es grande y peludo, y puede cambiar de color para camuflarse entre la ropa.



Su boca está preparada para comer todo tipo de telas.

Tiene una barriga con una capacidad de una temporada otoño-invierno.

Es capaz de fragarse dos pantalones largos de una vez y una camiseta de manga corta de postre.



Suele comerse algún calcetín y mordisquear la ropa dejando pequeños agujeros.

12
MIEDO

¡Este monstruo fue visto por primera vez comiendo cordones por la detective Chispas!



Esta es parte de su colección de botones..., pero se ha dado cuenta de que faltan seis!

El loco de las rebajas

Es el rey del camuflaje por excelencia. Le encanta disfrazarse con la ropa que hay en los cajones y armarios.

También se cuela en las despensas y armarios de la cocina.

Su comida favorita son las galletas de mantequilla, pero no hace ascos a la tela vaquera.

Es el primo del Monstruo de Detrás de las Puertas.

Le gusta

Probarse y disfrazarse con la **ropa** de la gente.

Morder todo tipo de ropa.

Su **nido** suele estar en sitios calentitos y oscuros.

Colecciona **cosas pequeñas** como botones, cordones de zapatillas o calcetines.

Le enfada

La **ropa** que no le cabe.

Que su primo se coma sus cosas.

Encontrarse **muebles** rotos.

Que haya **luces** en su nido.

11

El Monstruo de La Cama

Su cuerpo es delgado y largo para poder caber debajo de cualquier cama, sofá, alfombra...

Los ojos están separados del cuerpo, así puede observar todo a distancia.

Sus brazos también son largos y delgados, con finas garras como manos.

Suele ser de colores oscuros como azules, negros, marrones... y alguna vez incluso verdes.



13

MIEDO



¡En esta nota pone que sus brazos pueden llegar a alcanzar dos metros de longitud!

Le encantan los
calcetines viejos.

¡Encuentra los siete
calcetines más que
ha dejado por el libro!



El lirón dormilón

Aunque su sitio habitual es debajo de la cama, también suele esconderse debajo de los sofás, alfombras, armarios y entre los cojines.

Su dieta consiste básicamente en papeles arrugados, y cuanto más viejos, mejor.

Colecciona calcetines de diferentes estilos, así que nunca verás dos iguales en su colección.

Uno de sus pasatiempos cuando no está asustando a nadie es hacer bolitas con el polvo.

Odia las escobas, pero su archienemigo es el aspirador. No soporta el ruido que hace.



Es el que te despeina
por las noches y te quita
las mantas

Le gusta

Hacer motitas de **polvo**.

Los **cuentos** de antes de ir a dormir.

Comer algo de **ropa**, como los calcetines de rayas. Suele guardarlos debajo de las camas.

Esconderse debajo de todo tipo de **muebles**.

Vivir donde no hay **luces**.

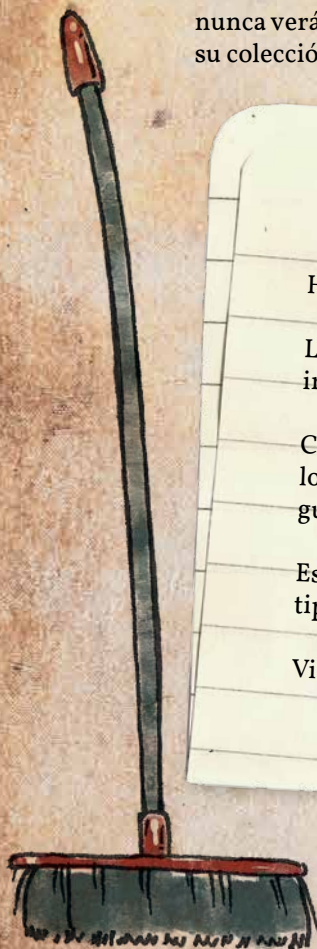
Le enfada

La Mantita de Linus es la **herramienta** que menos soporta.

Odia cuando el aspirador o la escoba se meten en su **nido**.

Puede **morder** si lo molesta cuando está tranquilo.

Este monstruo lo
descubrió la valiente
detective colibrí.



12 El Monstruo Del desorden

De su cabeza salen
dos grandes cuernos
hacia abajo.



Pequeño y ágil.



Gracias a sus
grandes garras puede
coger muchas cosas
a la vez.

Es tan despistado que
nunca recuerda dónde
deja sus cosas.

Si tienes el cuarto
ordenado lo más
probable es que este
monstruo no aparezca.



Hay quien dice que
una vez se perdió él
mismo.

Cuando oye la frase
«¿a que voy yo y lo
encuentro?», dicha por
una madre, se asusta
tanto, que suele devolver
alguna cosa a su sitio.



Le encanta robar
cosas pequeñas y
dejarlas en otro sitio.



8

MIEDO



El despistado

Cuando encuentres algo fuera de lugar hay un monstruo del desorden por casa. No es que sea un monstruo malo, sino que es un poco despistado.

Le divierte mucho mover los cuadros de las paredes, esconder las llaves de casa, guardar el mando de la tele entre los cojines, revolver los calcetines de los cajones, robar las pinzas de la ropa...

Su sitio preferido para

esconderses es entre los juguetes y la ropa que está fuera del armario.

No puede evitar sentirse atraído por los juguetes fuera de su sitio.

Es muy, muy rápido escondiendo cosas y se conoce los rincones de las casas como el mejor.

Le gusta

Hacer **bromas** escondiendo cosas para que nadie las encuentre.

Hacer su **nido** cerca de la ropa fuera del armario y los juguetes tirados por el suelo.

Enredar los cables.

Suele **robar** cosas como pinzas de la ropa, bolis o llaves.

Le enfada

Las cajas cerradas. ¡No puede evitar abrirlas!

Odia el aspirador y la escoba. Los puede **romper**.

No soporta los impermeables.

Las **puertas** cerradas con llave.

13 El Monstruo Del Despertador

Tiene dos orjeas
punfiagudas
capaces de oír
ruidos a largas
distancias.



¡Es el único monstruo
de la oscuridad con
un solo ojo!

Sus manos son
tan pequeñas que
caben entre los
engranajes de los
relojes.

Sus dientes son
irregulares y tan
grandes que no le
caben dentro
de la boca.

Es de los monstruos más
pequeños y veloces.



7
MIEDO



No le gusta la gente
dormilona que se
queda en la cama.



El monstruo del tiempo

Este monstruo suele dormir
durante toda la noche y solo
está despierto durante el
amanecer.

Es el responsable de que
el despertador suene en el
mejor momento del sueño,
de que haya que cambiar la
hora dos veces al año, y de
que los despertadores sigan
sonando aunque los hayas
apagado... , o de que en
algunos casos no suenen y te
quedes dormido.

Si alguna vez un reloj deja
de funcionar es porque el
monstruo del despertador
está haciendo de las suyas y
quiere jugar.

Le gusta

Robar relojes de todo tipo.

El Localizador es una
herramienta que le recuerda
a un reloj, y por eso quiere
hacerse con él.

Adelantar y atrasar los relojes
para gastar **bromas**.

Le enfada

Ver a alguien **romper** relojes.

Tiene alergia a la Bolsita de
Polvo de Luciérnagas.

Despertarse tarde.

14 El Monstruo de las Macetas

Su pelo largo y puntiagudo lo camufla entre las macetas.

Si no está en las macetas, suele vivir en los montones de hojas secas.

Suele ser de un color marrón oscuro o verde.

Tiene unos dientes pequeños y muy afilados. ¡Ten cuidado!

Sus finos pies dejan unas huellas inconfundibles.

Su tamaño es pequeño, para esconderse en cualquier maceta.

7
MIEDO

colecciona piedrecitas de
colores y hojas secas.



Los duendes del bosque

Suelen hacer sus madrigueras en el interior de las macetas (o en el jardín) y normalmente son muy tímidos. Sin embargo, cuando se sienten molestos o maltratados tienen muy mal humor y no son nada amables. Son capaces de volver imposible la vida de los habitantes de la casa.

Los monstruitos de las macetas pueden pellizcar a los que duermen, y sobre todo suelen llenar la casa de barro, hojas y hierba.

Le gusta

Coleccionar **cosas pequeñas** del jardín.

Cuidar de los **animales** pequeños del jardín y comer plantas y algún que otro bichito.

Los **olores** a tierra mojada y tormenta de verano.

Solo sale de su escondite cuando no hay **luces**.

Le enfada

Odia a los perros y otros **animales** porque se hacen pis en las macetas y hacen agujeros en la hierba.

Los cortacéspedes y las tijeras de podar cuando están cerca de su **nido**.

Que limpien las **manchas** que deja por casa.

15 El Monstruo de las Bromas

Lo que más impacta de este monstruo son sus dos grandes ojos.

Es tan alto como una mesita de noche.

Unos bracitos cortos le impiden coger las cosas con facilidad.

Puedes distraer al Monstruo de las Bromas contando un chiste. Se tirará riendo tanto rato que dejará de molestarte.

Tiene unas patitas cortas que lo hacen torpe y un poco lento.

Es el que te esconde las zapatillas de estar por casa.





Te puede hacer
cosquillas por las
noches y no parar
hasta que te haces
pis en la cama.



¡Le encantan los
cumpleaños y el
día de Reyes!



El patoso chistoso

Se sabe que hay un
monstruo de las bromas en
una casa cuando te hacen
cosquillas por la noche o te
pellizcan mientras ves
la tele.

No le gusta que lo ignoren,
así que lo que hay que hacer
es reírse bien alto y decirle al
monstruo: «¡Qué divertido
eres, Patoso Chistoso!».



Le gusta

Hacer **bromas** telefónicas y
pellizcar a la gente.

Escuchar chistes y **cuentos** antes
de irse a dormir.

Poner el **nido** entre los peluches.

Le encantan las **herramientas**,
Teddy el Peluche y las Cerillas
de Investigación.

Le enfada

Romper los juguetes y cuando
no funcionan.

Que lo ignoren o que no se rían
con sus bromas.

Que le ordenen las
cosas pequeñas, como
los juguetes que ha sacado
de su sitio.

16 el Monstruo de los Dientes Sucios

Es bastante grande.

Gran boca
con muchos
dientes.



¡Tiene cuatro patas!

10
MIEDO

Hay rumores de que
quizá sea un pariente del
ratoncito Pérez.



Si te lavas los dientes
tres veces al día
el Monstruo de los
Dientes Sucios no
aparecerá por tu casa.

El perrito Pérez

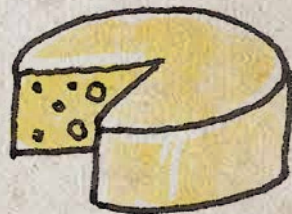
Es un monstruo con una boca
muy grande y con muchos
dientes dentro. Suele ir a por
los niños que no se lavan
los dientes antes de irse a
la cama y los despierta en
medio del sueño.

Su mal aliento podría tumbar
a todos los detectives de la
Agencia juntos.

Se rumorea que se han visto
monstruos de los dientes
sucios del tamaño de un
coche.



¿Dónde estará el
trocito que falta
del queso?



Le gusta

Los **olores** fuertes como el
queso, la coliflor, los calcetines
sucios...

Le encanta **morder** los
muebles y las cortinas.

Le enfada

Cuando confunde la pasta de
dientes y el enjuague bucal con
comida.

Estar cerca de un gato. No
soporta a esos **animales**.



17 el MonSTRUO De los SecRetos

No tienen garras
pero tienen dos
largas alas negras

Sus dos orejitas les
permiten oír todo tipo
de sonidos.



Son pequeños
y muy
rápidos.

Todos los secretos que
descubren los escriben en
cuadernos como este de aquí.



Aunque a veces aparecen
en pareja, siguen teniendo
valor de Miedo 6.



6
MIEDO



Todos los papelitos amarillos que hay por el libro con secretos los ha dejado él.

Ellos te susurran los sueños y otros secretos por las noches.

Los coleccionistas

Suelen aparecer por parejas, y cuando alguien susurra algo ellos aparecen casi seguro.

Estos monstruitos relacionan los susurros con secretos, y eso es lo que más les gusta en el mundo.

Dan pistas (pueden ser verdaderas o a veces falsas) sobre otros monstruos.

Les gustan los secretos por encima de todo y estarán dispuestos a ayudarte a cambio de uno de ellos.



Son primos del Monstruo de las Ventanas.

Les gusta

Espiar a la gente desde las **ventanas**.

Los Cascos Oyelotodo son su **herramienta** favorita.

Le gusta escuchar **cuentos** antes de irse a dormir.

Es un gran amigo de los **animales** nocturnos como los gatos, los buhos y ratoncitos.

Suelen **robar** notas sueltas.

Les enfada

Que les mientan o les hagan **bromas**.

Que los llamen cotillas.

Que confundan sus **manchas** con las del Monstruo de las Macetas.

Odia la Red Cazamonstruos.

18 el Monstruo de las Pesadillas

Sus ojos son pequeños
y blancos como la luna.

Su boca es
muy grande.

Es grande y
de color negro
oscuro.

Sus manos son
largas y finas.



Los mayores a veces
lo llaman «el coco»

¡No tiene patas!



15
MIEDO

Te susurra pesadillas
cuando duermes.



El Coco

Le gusta colarse en los
sueños de los niños que han
sido malos.

Da tanto miedo que incluso
el de las Sombras lo teme.

Suele aparecer cuando algún
niño se va tarde a la cama.

El detective Terry Broumbe
descubrió que al monstruo
de las pesadillas le gusta
escuchar a escondidas los
cuentos que se cuentan antes
de ir a dormir.

No se lleva muy bien con
su hermano pequeño, el
Monstruo de las Sombras.

Dicen que cuando eran
pequeños le contaba por
las noches cuentos de
miedo sobre niños.



Le gusta

Los **cuentos** para irse a dormir.

Hacer **ruidos** para asustar
mientras duermes.

Las noches sin una sola **luz**.

Le enfada

Los niños que se van tarde a
la cama.

Las luces, y por eso las suele
romper.

Que lo confundan con
su hermano.

CONOCE ^A ^{LOS}

Monstruos

DE LA

OSCURIDAD

preparate
para



 **VIVIR** 

UN MONTÓN DE
AVENTURAS

el Monstruo de

Dibuja tu monstruo

Le gusta

Le enfada



La huella



PARA
PEQUES

EL SUPER

CONTRATO

• Agencia de Detectives de Monstruos •

¡La **Agencia de Detectives** nombra al valiente niño o niña que firma este contrato como detective de la Agencia de Monstruos!

Firma de la Agencia:

Firma del detective novato:



Fecha: _____

Este contrato valdrá hasta que se rompa en trocitos muy pequeñitos, sea comido por un perro, quemado, mojado, electrocutado, derretido, autodestruido o deshecho por otras causas naturales (o no).



Letra pequeña sobre el contrato de la Agencia de Detectives:

El detective se compromete a contar a sus amigos las aventuras que vive con el juego **Pequeños Detectives de Monstruos** y a animarlos a que jueguen con él. También, el detective seguro que quiere enseñar sus dibujos de monstruos a otros detectives, así que el veterano se encargará de publicarlos en la Agencia de Detectives en cualquier red social de internet con el hashtag #pequeñosdetectivesdemonstruos o #PDM. El resto de la letra pequeña es de adorno, porque no sabemos qué más poner, así que lo vamos a dejar aquí. Por supuesto, seguir lo que dice en la letra pequeña es completamente opcional.

EL SUPER CONTRATO

PARA
NOVATOS

• Agencia de Detectives de Monstruos •

La **Agencia de Detectives** nombra y otorga de plenos privilegios como Agente de la Agencia a la presente persona, firmante del presente contrato. El firmante acepta todas las cláusulas de la letra pequeña que se pueden leer al final del presente documento y la Agencia se exime de toda responsabilidad.

Firma de la Agencia:



Firma del detective novato:

Fecha: -----

El presente contrato tendrá validez hasta que sea roto en trozos muy pequeños, comido, quemado, desgastado, electrocutado, derretido, autodestruido o deshecho por otras causas naturales (o no).

Los objetos escritos en el siguiente recuadro son y serán propiedad del detective hasta que se borren con una goma, y los puntos estrella solo tendrán validez como moneda de cambio para la Agencia.



Letra pequeña sobre el contrato de la Agencia de Detectives:

El detective se compromete a darle a «me gusta» a la página de Facebook y añadir a sus círculos en Google+ a **Pequeños Detectives de Monstruos** y leer las cositas que publica todo el mundo. Además, los detectives seguro que quieren publicar sus dibujos en la página de los Pequeños Detectives de Monstruos en cualquier red social de internet con el hashtag #pequeñosdetectivesdemonstruos o #PDM. El resto de la letra pequeña del contrato es de adorno, porque no sabemos qué más poner, así que lo vamos a dejar aquí. Por supuesto, seguir lo que dice en la letra pequeña es completamente opcional.

PARA
VETERANOS

EL SUPER

CONTRATO

• Agencia de Detectives de Monstruos •

La **Agencia de Detectives** nombra veterano al detective que firma el contrato.

Firma de la Agencia:

Firma del detective veterano:



Fecha: -----

PISTAS

Pista

Causa

Mod.



LOS DADOS

1 FALLO
ESTREPITOSO

6 ÉXITO
ASEGURADO

**ASUSTADO/
MORDIDO**
El menor resultado
LO NORMAL

El resultado del medio
**HERRAMIENTA
ÚTIL** El mayor
resultado



DIFICULTADES

Algo muy
2 FÁCIL

Una cosa
NORMAL 4

Algo muy
6 DIFÍCIL

SUSTOS

**TIRAR
TRES DADOS**
COGER EL DEL MEDIO
**SUPERAR
VALOR DE MIEDO**

**CAPTURAR AL
MONSTRUO**
TIRADA ENTRE
TODOS
SUMA LOS DADOS ELEGIDOS
**PALABRAS
MÁGICAS**

{ PLANTILLA }

para hacer tus misiones

SUCESOS (por qué han llamado los dueños a la Agencia)

MISIÓN (lo que aconseja la Agencia que hay que hacer)

PISTAS

MONSTRUO



LISTA DE COSAS QUE SUELEN GUSTAR O ENFADAR A LOS MONSTRUOS

- Morder
- Polvo
- Robar
- Nidos
- Bromas
- Comida
- Ropa
- olor
- Luces
- Ventanas
- Muebles
- Puertas
- cosas pequeñas
- Herramientas
- Manchas
- Animales
- cuentos

SOLUCIONES A LAS ADIVINANZAS*

ADIVINA, Adivina
¿qué tiene el monstruo
de la casa?
- ¡el ombligo!

¿Cuál es el monstruo que
tiene mil caras?
- El monstruo de
los reflejos

Tienen dos cuernitos,
son pequeños y beluditos.
- Los gansinos

Por la noche salen
y por el día se esconden,
visten de negro y a los
ruidos responden.
- Los monstruos

¿Has resuelto ya la misión
de la página 21?



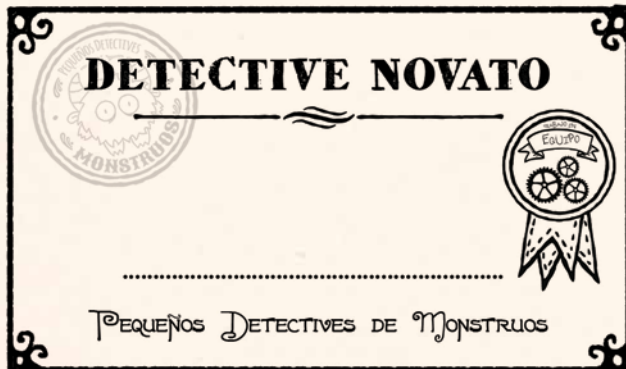
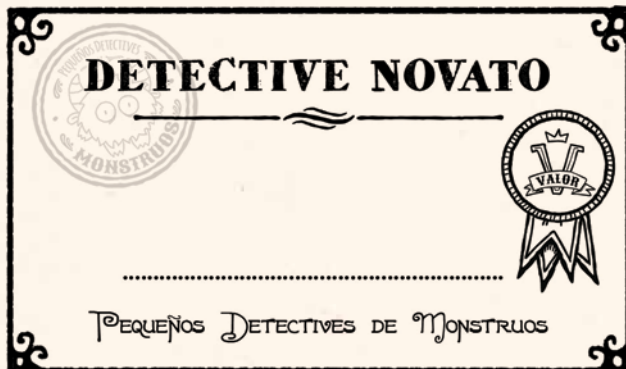
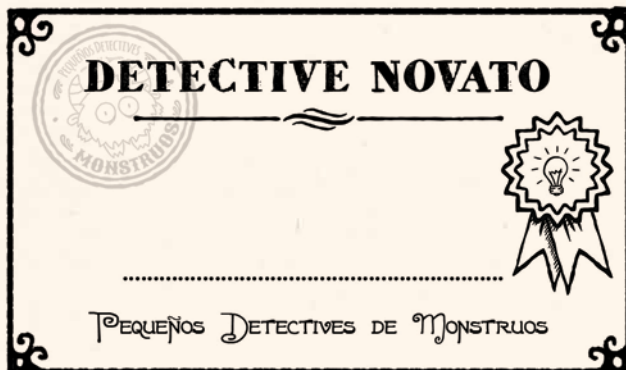
ADIVINA, Adivina
¿por qué no
hay un monstruo de los ruidos
- El monstruo de los ruidos

A los niños les gusta
y a los monstruos también,
pero cuando no se esconden
no se puede dormir bien.
- Los cuernos

¿Cuáles monstruos hacen
grrrr y brrrr como una perrilla?
- Los monstruos no hacen
perrillitas!

¿Cuál es el monstruo que anda
sustrayendo todo lo que
- El monstruo de los secretos

Duerme por el día,
anda por la noche,
saca ventanas,
no me lo reconozco.
- El monstruo de las ventanas



carñés para
ser uno de
los mejores
detectives
de la Agencia.





**Y por favor, detectives, proteged este libro
del Monstruo que vive en las bibliotecas...**

¡CUIDADO!

ESTE LIBRO NO ES LO QUE PARECE

No es un libro cualquiera. ¡Aquí dentro hay monstruos! Sí, sí, has leído bien. Los monstruos existen y viven con nosotros. Pero no te preocupes porque no son malos... del todo.

¿Alguna vez has notado que te desaparecen los calcetines o que por las noches se oyen ruidos raros? No es que seas despistado o que las tuberías hagan ruidos. ¡Son los **Monstruos de la Oscuridad**! Pero tranquilo porque existen unos valientes detectives que se encargan de atraparlos para que dejen de molestar. Ellos son los Detectives de Monstruos.

¿He entendido bien? ¿Quieres ser un detective? ¡Entonces este es tu libro! Con **Pequeños Detectives de Monstruos** podrás formar un equipo con tus amigos y atrapar a los monstruos que asustan por las noches. Resuelve misterios, conoce a los Monstruos de la Oscuridad y demuestra lo valiente que eres. ¡Pero sobre todo prepárate para vivir un montón de aventuras y para pasártelo genial!

¡Bienvenido a la Agencia de Detectives de Monstruos!

JUGADORES: 2-5
EDAD: 3+

Visita nuestra página web
detectivesdemonstruos.com



Nosolorol®
www.nosolorol.com

