

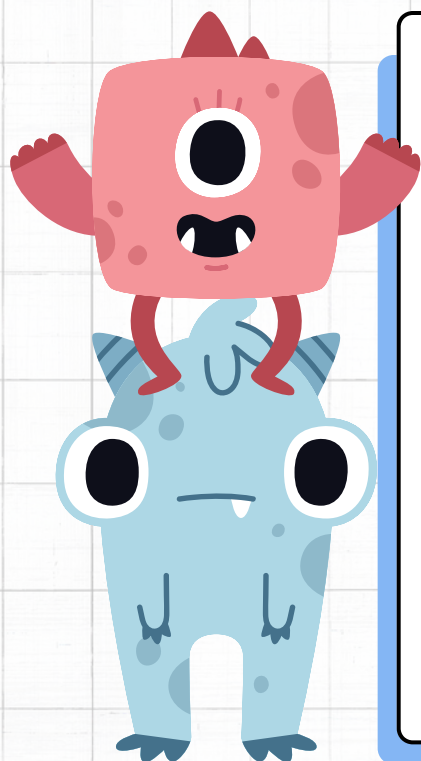
TRAS LA PISTA DE LOS MONSTRUOS: EN BÚSQUEDA DE LOS OBJETOS ROBADOS.



EN LA ISLA GUJETINA, LOS MONSTRUOS CREADOS POR EL SEÑOR ENGAÑO, ESTÁN SIN DAR TREGUA AL ROBO DE OBJETOS DE LOS HABITANTES DEL LUGAR.

UN GRAN EXPLORADOR DE LA ISLA, TE INVITA COMO DETECTIVE A RECUPERAR LOS OBJETOS E IDENTIFICAR A LOS LADRONES ENTRE LOS MONSTRUOS.

CON TU EQUIPO, DEBERÁN INVESTIGAR, BUSCAR Y BUSCAR, HASTA DAR CON EL PARADERO DEL MONSTRUO PRÓFUGO Y LO MÁS PRECIADO DE LA ISLA: LOS OBJETOS ROBADOS.

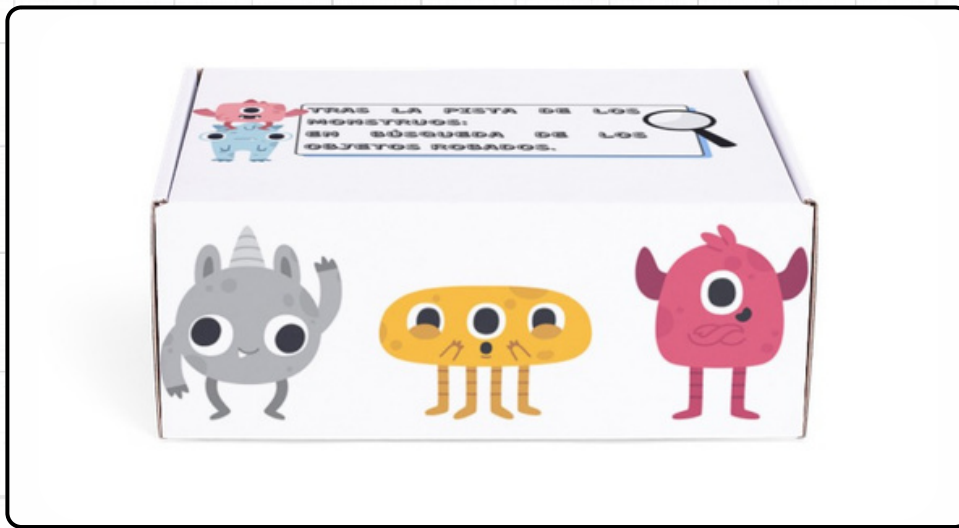


“Tras la pista de los monstruos: En búsqueda de los objetos robados” es un juego de cartas y dibujo diseñado para 4 a 6 de jugadores. En este juego, los participantes asumirán el papel de los detectives encargados de buscar a los monstruos creados por el Señor Engaño y recuperar los objetos que han sido robados. En secreto cada jugador deberá crear y dibujar un monstruo único utilizando una variedad de cartas, luego construir una descripción física de él para que los demás jugadores puedan encontrar al monstruo que ha cometido el robo. Al finalizar la ronda, el jugador que haya recuperado la mayor cantidad de objetos robados se convertirá en el ganador.

META DE APRENDIZAJE

CONSTRUIR DESCRIPCIONES FÍSICAS DE LOS MONSTRUOS DIBUJADOS A PARTIR DE LAS CARTAS DE CREACIÓN, PARA RECUPERAR LOS OBJETOS ROBADOS.

CONTENIDO DEL JUEGO

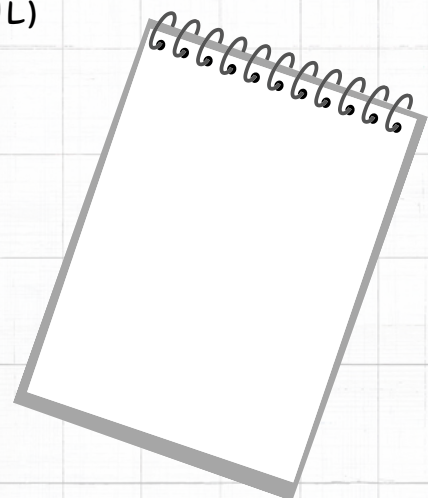


LA CAJA CONTIENE UN MAZO DE 111 CARTAS, DIVIDIDAS EN:

- 12 CARTAS DE CONTEXTO (COLOR NEGRO).
- 13 CARTAS DE OBJETO ROBADO (COLOR GRIS)
- 90 CARTAS DE CREACIÓN
 - 12 CARTAS DE FORMA (COLOR AMARILLO)
 - 12 CARTAS DE OJOS (COLOR VERDE)
 - 12 CARTAS DE BOCA (COLOR ROJO)
 - 12 CARTAS DE BRAZOS (COLOR AZUL)
 - 12 CARTAS DE PIERNAS (COLOR MORADO)
 - 12 CARTAS DE ACCESORIO (COLOR AZUL)
 - 12 CARTAS DE COLOR (ARCOÍRIS)

SUMADO A ESTO EL JUEGO CONTIENE:

- 1 TABLERO.
- TALONARIO DE CHECKLIST
- 6 MINI LIBRETAS PARA DIBUJAR.
- 6 LÁPICES GRAFITO.
- 1 TEMPORIZADOR DE 5 MINUTOS.



TABLERO

EL TABLERO DE JUEGO SEÑALA LA UBICACIÓN DE LAS CARTAS QUE COMPONEN DEL JUEGO. EL CONJUNTO DE CARTAS DE CADA CATEGORIA SE DEBE SITUAR SEGÚN EL COLOR CORRESPONDIENTE.



CATEGORÍAS:

- CONTEXTO: NEGRO
- OBJETO ROBADO: GRIS
- FORMAS: AMARILLO
- OJOS: VERDE
- BOCA: ROJO
- BRAZOS: AZUL
- PIERNAS: MORADO
- ACCESORIOS: NARANJA
- COLOR: ARCOÍRIS

CHECKLIST

El "Checklist" consiste en una tabla con una serie de criterios y preguntas, divididas en dos categorías "DESCRIPCIÓN" y "JUSTIFICA TU VOTO".

En la parte de "DESCRIPCIÓN", debe ser completado en el momento que un participante se encuentra dando su descripción, de esta manera se puede asegurar que la descripción entregada da cuenta de las características físicas del monstruo, al mismo tiempo permite garantizar que se estén mencionando las características de cada categoría. Además, el checklist posee un espacio para anotar palabras clave entregadas en la descripción.

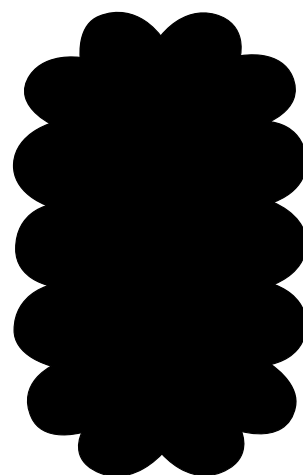
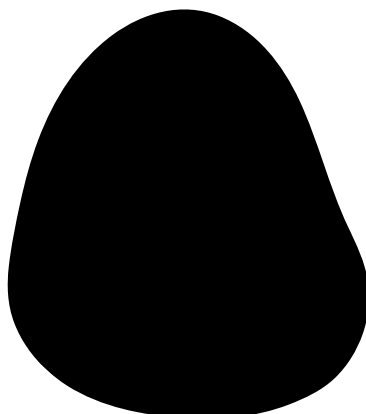
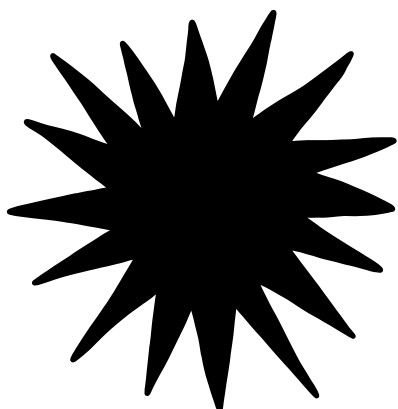
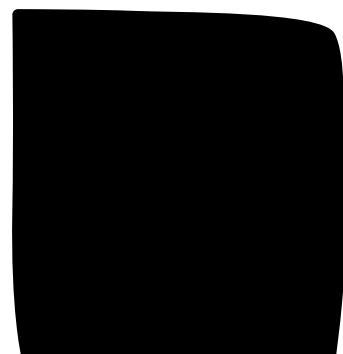
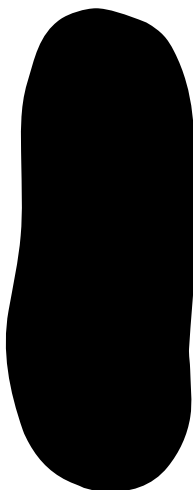
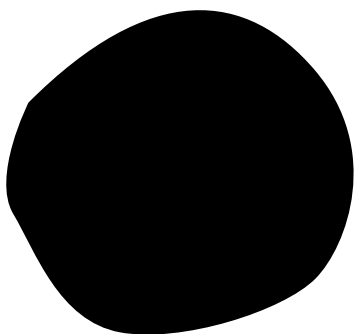
Sumado a esto el apartado "JUSTIFICA TU VOTO" del checklist, se utiliza al momento de justificar la elección del retrato hablado del monstruo, respondiendo a las preguntas en voz alta los otros jugadores.

CHECKLIST: DESCRIPCIÓN				
Criterio	SI	NO	Pregunta	Palabras Clave
En su descripción menciona la FORMA del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo es la FORMA del monstruo?	
En su descripción menciona cómo son los OJOS del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo son los OJOS del monstruo?	
En su descripción menciona cómo es la BOCA del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo es la BOCA el monstruo?	
En su descripción menciona cómo son los BRAZOS del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo son los BRAZOS del monstruo?	
En su descripción menciona cómo son las PIERNAS del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo son las PIERNAS del monstruo?	
En su descripción menciona es el ACCESORIO del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿Cómo es el ACCESORIO del monstruo?	
En su descripción menciona el COLOR del monstruo.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	¿De qué COLOR es el monstruo?	
CHECKLIST: JUSTIFICA TU VOTO				
Pregunta 1	SI	NO	Pregunta 2	
¿El monstruo por el que vote se asemeja a la descripción dada?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Al justificar responde ¿De qué manera se relaciona el monstruo por el cual votaste con la descripción dada? Recuerda justificar tu respuesta a partir de la descripción dada y utilizando las palabras clave que anotaste.	

CARTAS DE FORMA

- LA SUBCATEGORÍA DE FORMA INDICA LA SILUETA DE FORMA DEL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN EN EL AMARILLO.
- POSEE UN TOTAL DE 12 CARTAS Y EXISTEN 6 OPCIONES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

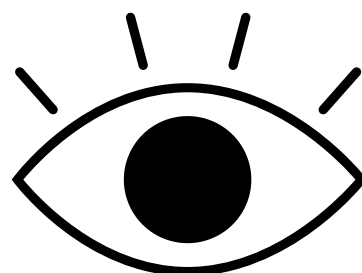
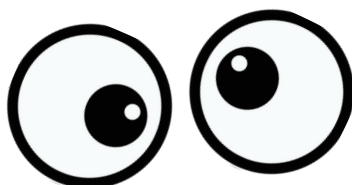
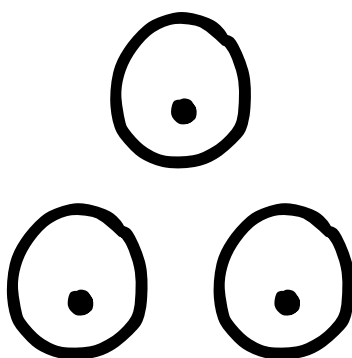
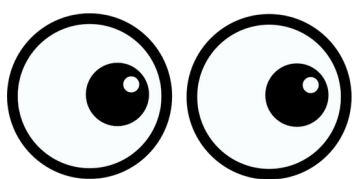
FORMA



CARTAS DE OJOS

- ESTA SUBCONJUNTO ILUSTRA LA FORMA DE LOS OJOS DEL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL VERDE.
- EL JUEGO CONSTA DE UN CONJUNTO DE 12 CARTAS EN TOTAL Y EXISTEN 6 ALTERNATIVAS DIFERENTES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

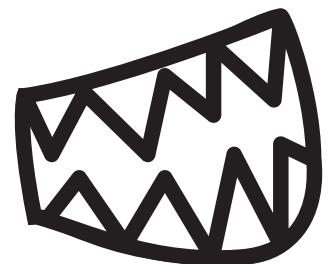
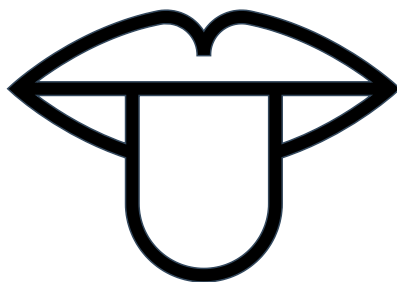
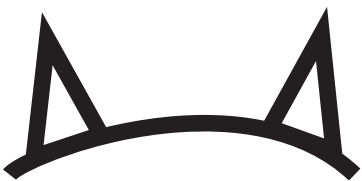
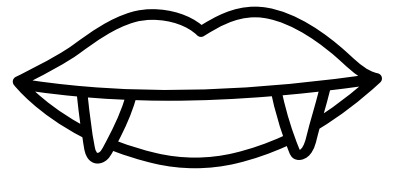
OJOS



CARTAS DE BOCA

- LA SUBCATEGORÍA DE BOCA INDICA CÓMO ES LA BOCA DEL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL ROJO.
- EL JUEGO CONTIENE UN TOTAL DE 12 CARTAS Y EXISTEN 6 OPCIONES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

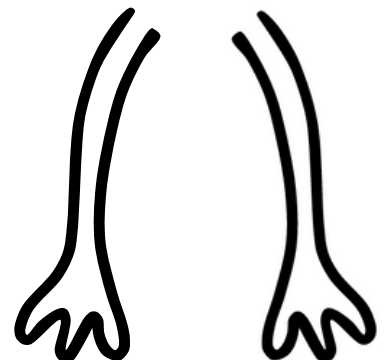
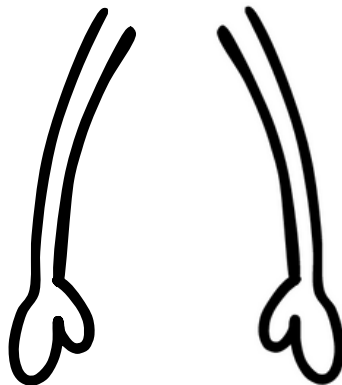
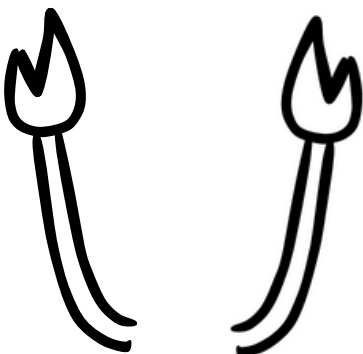
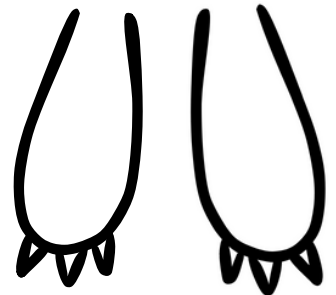
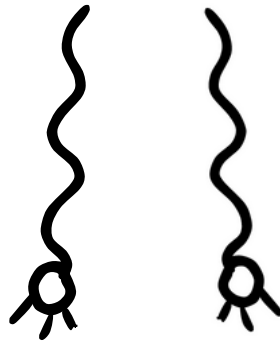
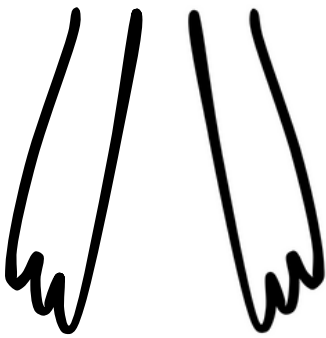
BOCCA



CARTAS DE BRAZOS

BRAZOS

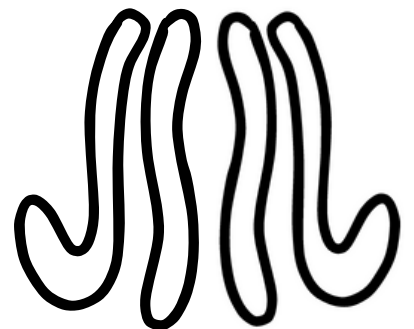
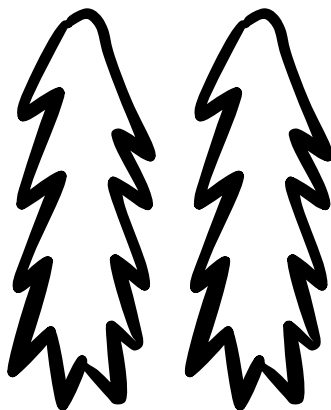
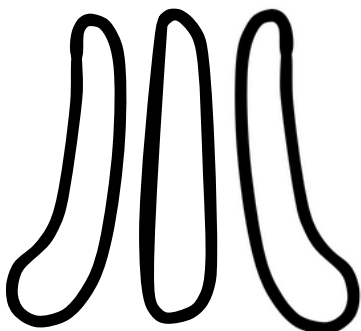
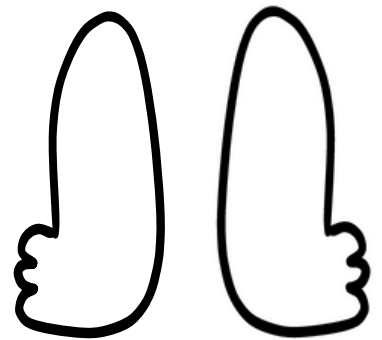
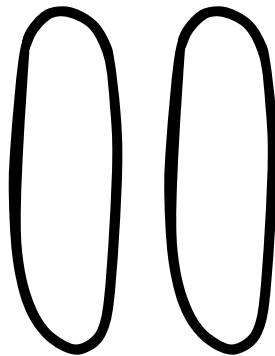
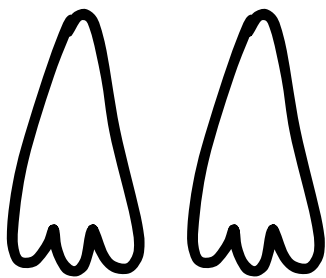
- ESTA SUBCLASE SEÑALA LA FORMA DE LOS BRAZOS DEL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL AZUL.
- EL JUEGO CONSTA DE UN CONJUNTO DE 12 CARTAS EN TOTAL Y EXISTEN 6 ALTERNATIVAS DIFERENTES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.



CARTAS DE PIERNAS

- ESTA SUBCLASE ILUSTRA LA FORMA DE LAS PIERNAS DEL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL MORADO.
- EL JUEGO CONSTA DE UN CONJUNTO DE 12 CARTAS EN TOTAL Y EXISTEN 6 OPCIONES DIFERENTES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

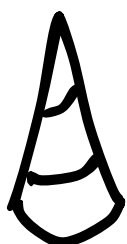
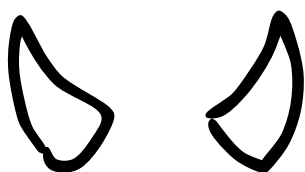
PIERNAS



CARTAS DE ACCESORIO

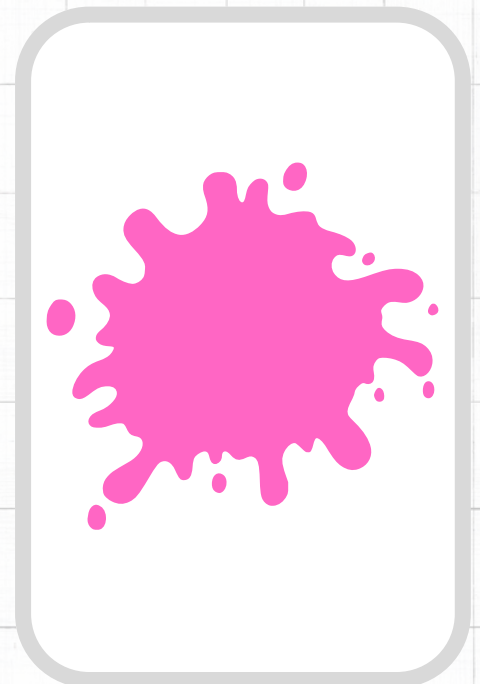
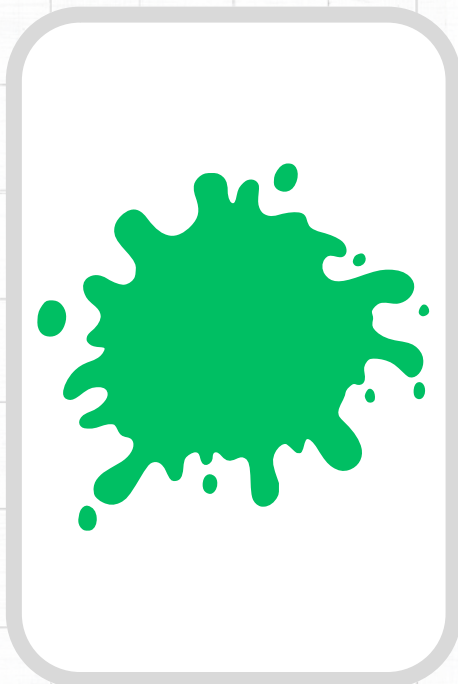
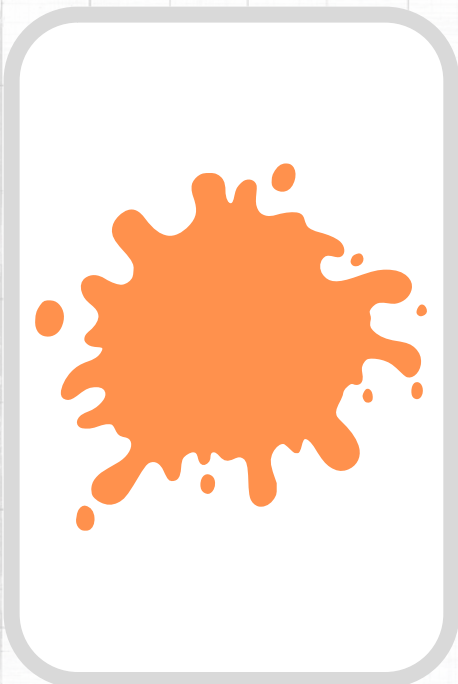
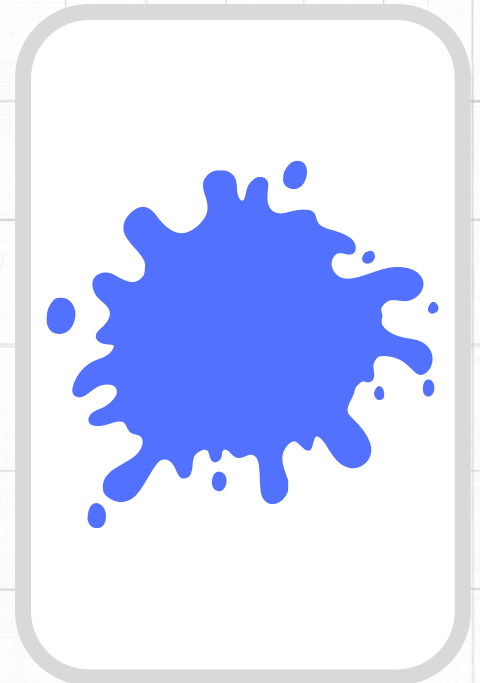
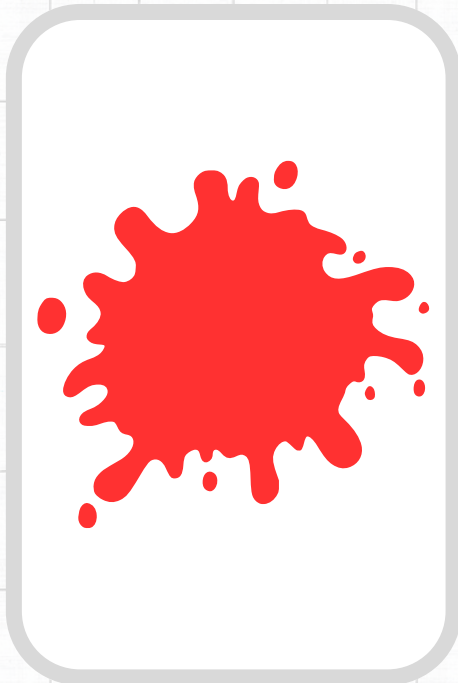
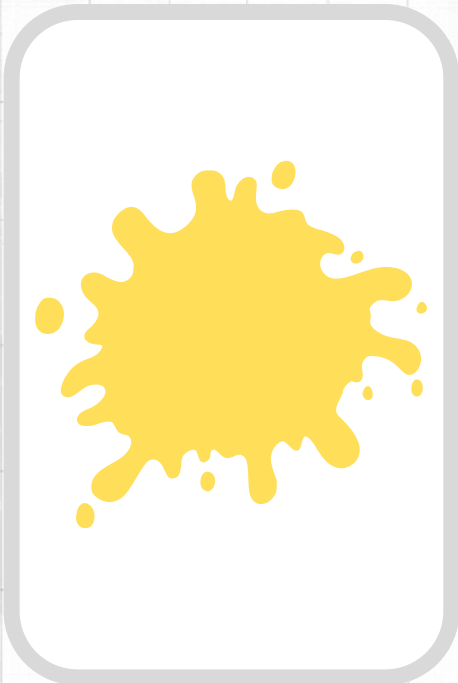
- ESTE SUBCONJUNTO INDICA UN ELEMENTO ACCESORIO QUE EL MOSNTRUO BUSCADO POSEE.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL NARANJO.
- EL JUEGO POSEE UN TOTAL DE 12 CARTAS DE ESTA CATEGORIA Y BRINDA 6 OPCIONES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

ACCESORIO



CARTAS DE COLOR

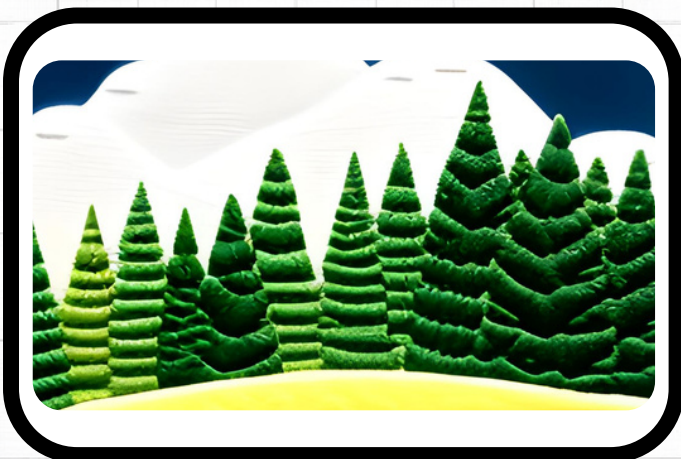
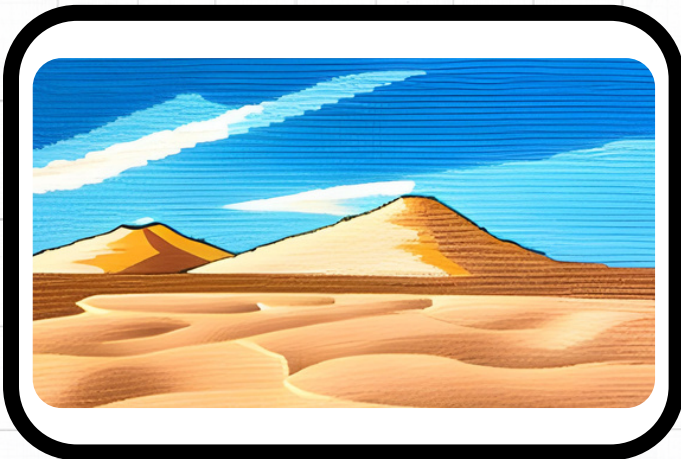
- ESTE SUBCONJUNTO INDICA EL COLOR DEL PELAJE QUE POSEE EL MONSTRUO BUSCADO.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL ARCOIRIS.
- EL JUEGO CONSTA DE 12 CARTAS EN TOTAL DE ESTA CATEGORIA Y EXISTEN 6 OPCIONES DIFERENTES, POR CADA OPCION HAY DOS CARTAS.



CARTAS DE CONTEXTO

- ESTAS CARTAS TIENEN COMO FIN DAR CONTEXTO A LA SITUACIÓN DE ROBO, INDICANDO EL LUGAR EN EL QUE OCURRE.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL NEGRO.
- EL JUEGO CONSTA DE UN CONJUNTO DE 12 CARTAS EN TOTAL Y EXISTEN 6 OPCIONES DIFERENTES, POR CADA OPCIÓN HAY DOS CARTAS.

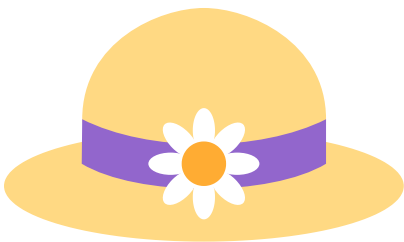
CONTEXTO

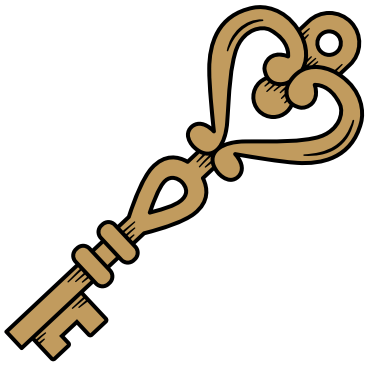


CARTAS DE OBJETO ROBADO

- ESTAS CARTAS TIENE COMO OBJETIVO CONTEXTUALIZAR LA SITUACIÓN DE ROBO, SEÑALANDO EL OBJETO ROBADO POR LOS MONSTRUOS.
- SU COLOR DE CLASIFICACIÓN ES EL GRIS.
- EL JUEGO CONTIENE DE 13 CARTAS EN TOTAL DE ESTA CATEGORÍA, CADA UNA CORRESPONDE A UN OBJETO DIFERENTE.

OBJETO
ROBADO





MECÁNICA DE JUEGO

• INSTRUCCIONES



1) Organizar el tablero. Las cartas deben situarse separadas, según su categoría, en el tablero con la cara trasera de la carta para ocultar su contenido.

2) Distribución de cartas de creación. Cada jugador debe sacar una carta de cada categoría de creación, para crear un monstruo sin mostrarla a los demás.

3) Fase de creación del monstruo. En esta fase los jugadores se convierten en el "Señor Engaño". Los jugadores cuentan con 5 minutos para dibujar su monstruo, posicionando el reloj de arena en el centro del tablero para que sea visible por todos los participantes. Cada jugador debe dibujar su monstruo y no espiar los dibujos de los demás. Para esto deben ocupar las mini libreta y lápices.

4) Comienzo de la ronda. Después de la fase de creación, el jugador más joven comienza la primera ronda y, con ello, la dirige. Así, el jugador debe robar una carta de contexto y de objeto robado y la coloca en el centro del tablero en el lugar designado.

5) Instrucción narrativa: "Un día (carta de contexto) un monstruo robo (carta de objeto robado). Este monstruo es..."

6) Fase de investigación. En esta fase los jugadores son detectives. El jugador debe describir su monstruo creado, quién es el prófugo en búsqueda de la ronda, debe responder a las preguntas de los detectives realizando una descripción física completa. Los detectives pueden anotar palabras clave para la siguiente fase.

7) Checklist. Los jugadores, en la fase de investigación, debe completar el checklist para verificar que la información entregada por el jugador que describe es correcta y concuerda con las instrucciones.

8) Fase del retrato hablado. En esta fase los jugadores siguen siendo detectives. A partir de la fase de investigación, los jugadores deben elaborar un retrato hablado del monstruo en búsqueda. Para ello constan de 5 minutos para la producción del dibujo.

9) Condiciones para ganar la ronda. Después de la fase del retrato, se recopilan los dibujos elaborados para, posteriormente, ser expuestos para ser votados. No debe mencionarse quién es el creador de los dibujos, pues se vota solamente sobre los dibujos.

10) Votaciones. Los jugadores eligen qué dibujo se asemeja más al monstruo en búsqueda, justificando a partir de la descripción dada y las palabras clave anotadas, es decir, si se anotaron por ejemplo adjetivos, estos deben coincidir con el dibujo creado para validar su voto.

11) En caso de empate. El creador del monstruo elige, entre los dibujos empatados, cuál es el retrato ganador de la ronda.

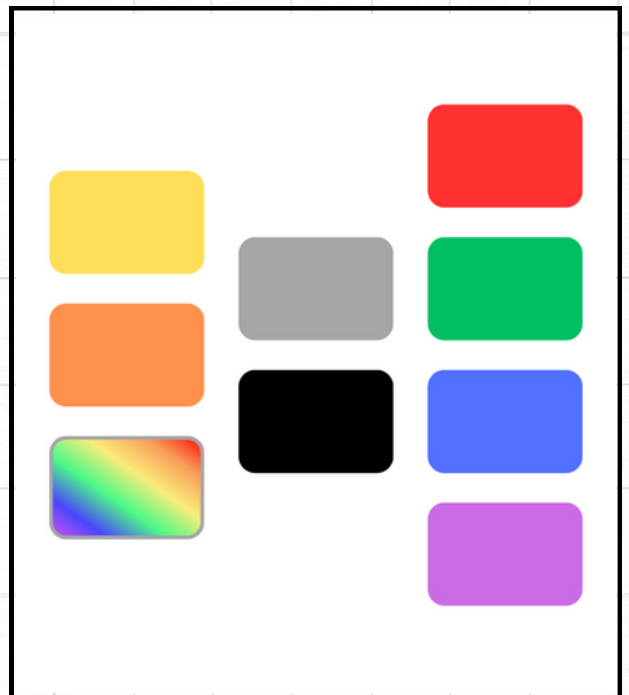
12) Ganador de la ronda. Gana el creador del dibujo ganador. Así, al atrapar al monstruo prófugo recupera el objeto robado, el cual es un punto de victoria, que debe ser guardado por el jugador ganador.

13) Siguiente ronda. Comienza quién esté a la derecha del último en dirigir la ronda. Repitiendo las fases de investigación y del retrato hablado.

14) Ganador del juego. Gana quién obtiene más puntos de victoria.

• ORGANIZACIÓN DEL TABLERO

El tablero consta de las ubicaciones de las categorías que componen el juego. Así, el conjunto de las cartas de cada categoría se deberá situar según el color correspondiente:



• Categorías:

1. Contexto: color negro.
2. Objeto robado: color gris.
3. Creación:
 - a. Formas: color amarillo.
 - b. Ojos: color verde.
 - c. Boca: color rojo.
 - d. Brazos: color azul.
 - e. Patas: color morado.
 - f. Orejas o accesorios: color naranja.
 - g. Color: color arcoíris.

• CARTAS



Hay tres tipos de cartas, las cuales corresponden a: situación, objeto robado o creación, esta última posee una serie de subclasificaciones. Cada categoría y subcategoría posee un color específico que se diferencian entre sí.

Por un lado, las cartas de situación y de objeto robado nos entregan información sobre el contexto del robo, relatado en la historia del juego, así los jugadores conocen dónde sucede este robo y qué es lo que se roban los monstruos creados por el Señor Engaño. Por otro lado, las cartas de creación nos informan sobre cómo es el monstruo físicamente; cuál es su forma, cómo son sus ojos, cómo es su boca, cómo son sus brazos, patas y orejas o accesorios y, finalmente, sobre el color de su pelaje.

1. CARTAS DE CONTEXTO

CONTEXTO

Las cartas de situación tienen como fin el contextualizar la historia del robo, es decir, indicar dónde sucede este. Posee el color negro como clasificación.

Son 12 cartas, y ofrece seis opciones, las cuales corresponden a: desierto, día lluvioso, día nevado, bosque, playa y ciudad.

2. CARTAS DE OBJETO ROBADO

OBJETO ROBADO

Las cartas de objeto robado, al igual que las anteriores, tienen como objetivo el contextualizar la historia del robo, señalando cuál es el objeto robado por los monstruos. El color que posee en su clasificación es el gris.

El juego contiene 12 cartas, y ofrece trece opciones de objetos: sombrero, maletín, oso de peluche, gato, lentes, trofeo, llaves, libro, collar, zapatos, regalo, chocolate y auto de juguete.

3. CARTAS DE CREACIÓN

Las cartas de creación tienen como fin entregar información física del monstruo creado por el Señor Engaño. Por lo tanto, posee subcategorías que se relacionan con la forma del monstruo, ojos, boca, brazo, patas, orejas o accesorios y el color del pelaje.

Cada subcategoría posee seis opciones, con un total de 36 opciones en total. La cantidad de cartas de creación son 74, 12 cartas por cada subconjunto.

3.1. CARTAS DE CREACIÓN: FORMAS

FORMA

La subcategoría de formas indica la forma del monstruo buscado. Su color de clasificación es el amarillo. Posee un total de 12 cartas y ofrece un total de seis opciones de formas.

3.2. CARTAS DE CREACIÓN: OJOS

OJOS

Este subconjunto ilustra la forma de los ojos del monstruo creado por el Señor Engaño. Su color de clasificación es el verde. El juego está compuesto por un conjunto de 12 cartas en total y brinda un total de seis alternativas.

3.2. CARTAS DE CREACIÓN: BOCA

BOCA

Esta subcategoría indica cómo es la boca del monstruo. Su color de clasificación es el rojo. El juego contiene un total de 12 cartas y ofrece un total de seis opciones.

3.3. CARTAS DE CREACIÓN: BRAZOS

BRAZOS

Esta subclase describe los brazos del monstruo. Su tonalidad clasificatoria es el azul. El juego consta de un conjunto de 12 cartas en total y proporciona seis alternativas en su totalidad.

3.4. CARTAS DE CREACIÓN: PIERNAS

PIERNAS

Dentro de esta subcategoría se describe las patas del monstruo prófugo. Su color de clasificación es el morado. El juego en cuestión consta de un conjunto completo de 12 cartas y proporciona un total de seis posibilidades de diseño.

3.5. CARTAS DE CREACIÓN: ACCESORIOS

ACCESORIO

Esta subcategoría indica cómo son las orejas del monstruo o si tiene accesorios. Su color de clasificación es el naranja. El juego contiene un total de 12 cartas y ofrece un total de seis opciones.

3.6. CARTAS DE CREACIÓN: COLOR

COLOR

Este subconjunto ilustra el color del pelaje que posee el monstruo creado por el Señor Engaño. Su color de clasificación es el arcoíris. El juego está compuesto por un conjunto de 12 cartas en total y brinda un total de seis alternativas.

• DINÁMICA DE JUEGO



La dinámica es semi-cooperativa ya que, por un lado, los jugadores tienen objetivos en solitario. Uno de los objetivos en solitarios es al comenzar el juego, donde toman el papel del Señor Engaño, dado que deben crear un monstruo, sin que los demás jugadores lo observen, a través de las tarjetas de creación. El segundo objetivo en solitario tiene relación con ganar la ronda, el cual corresponde a dibujar un retrato hablado que más se asemeje al monstruo prófugo descrito de la ronda.

Por otro lado, hay un trabajo cooperativo para encontrar al monstruo ladrón. Al comenzar la ronda, uno de los jugadores entrega los adjetivos que describen al monstruo en búsqueda, que él creó cuando fue el Señor Engaño, y los demás deben de anotar estos adjetivos para, posteriormente, elaborar el retrato hablado. Asimismo, garantizar... ****AQUÍ MENCIONAR LO DEL CHECKLIST****

• GESTIÓN DEL TIEMPO



1. "SOMOS EL SEÑOR ENGAÑO"



a) Fase de creación de monstruos

Antes de comenzar el juego es necesario que el tablero y, con ello, las cartas estén listas en su ubicación correspondiente.

Para iniciar el juego, se deben distribuir las cartas de creación a cada jugador. Cada jugador debe tener un total de 7 cartas de creación, una de cada subcategoría, es decir, una carta de formas, ojos, boca, brazos, patas, orejas o accesorios, color.

Así, los jugadores se convierten en el Señor Engaño, por lo tanto, deben crear un monstruo según las ilustraciones de las tarjetas distribuidas. Para ello, deberán utilizar la mini libreta y lápices para dibujar el monstruo.

También, deberán situar el reloj de arena al centro del tablero para que el tiempo sea visible para todos los participantes. El tiempo de producción de los dibujos es de 5 minutos.

Importante:

- Cada jugador debe tener 7 cartas de creación para producir al monstruo. Si no incluye alguna de ellas en su creación se le descontará un punto de victoria o, bien, se anulará la ronda.
- El tiempo de creación es de máximo 5 minutos. A excepción de que los jugadores, de manera unánime, necesiten más tiempo. Así, deberán girar el reloj para tener 5 minutos más para finalizar la elaboración del monstruo. Después de esos 5 minutos extras no se puede extender más la fase y se debe continuar el juego.
- Si en la creación del monstruo no se integra todas las tarjetas de creación. Si algún jugador, al momento de crear el monstruo, no incluye una característica de alguna tarjeta; como, por ejemplo, no integra el accesorio, ilustrado en la tarjeta que le tocó, en la creación del monstruo; obtendrá la primera advertencia. A la tercera advertencia se le descontará un punto de victoria.

2. "SOMOS DETECTIVES"



a) Fase de investigación

Una vez lista la fase de ser el Señor Engaño, los jugadores se convierten en detectives para encontrar al monstruo prófugo de la ronda. Para ello, quién empieza la ronda debe entregar información física de su monstruo creado en la fase anterior, apoyado en su dibujo y/o en las tarjetas de creación, según las preguntas que realicen los otros jugadores.

Los jugadores cuentan con 5 minutos para recopilar información y realizar preguntas sobre las características físicas del personaje en búsqueda, garantizando la información a través del checklist. Asimismo, el jugador que entrega información tiene los mismos 5 minutos para describir. Por lo tanto, deberán a volver a situar el reloj de arena en el centro del tablero para que el tiempo sea visible para todos los participantes.

Importante:

- El tiempo de la fase de investigación es de máximo 5 minutos.
- La descripción debe dar cuenta de características físicas del monstruo y no valoraciones.
- Cada jugador que recopile información en la ronda deberá completar el checklist en ese tiempo.

b) Fase de elaboración del retrato hablado

Después de la fase de investigación, los jugadores deben elaborar el retrato hablado a partir de la información recopilada. Para ello, contarán con 5 minutos máximo, por lo tanto, deberán a volver a situar el reloj de arena en el centro del tablero para que el tiempo sea visible para todos los participantes.

Importante:

- El tiempo de la ronda de creación del retrato hablado es de máximo 5 minutos.

• ORDEN DEL JUEGO



Después de la fase de creación de monstruos, donde los jugadores son el Señor Engaño, comienza la primera ronda quién sea el menor de los jugadores.

Luego continua según el orden de las manecillas del reloj, es decir, hacia la derecha del jugador en las rondas que restan.

• PROGRESIÓN EN EL JUEGO



a) Métodos de puntuación

El juego consta de puntos de victorias en cada ronda, es decir, quién gana la ronda obtiene un punto de victoria.

Quién dibuje el retrato hablado que más se asemeje al monstruo ladrón lo atrapa y, por lo tanto, recupera el objeto robado. Por ello, los puntos de victoria se contabilizan a partir de las “tarjetas de objeto robado” recuperadas por el ganador de la ronda. Así, quién recupere más objetos robados (puntos de victorias) gana el juego.

b) Condiciones para ganar una ronda

Gana la ronda quién haya dibujado el retrato hablado que más se asemeje al monstruo en búsqueda. Lo anterior se determina a partir de los votos de los jugadores que eligen entre los dibujos de la ronda, desconociendo quiénes son los creadores de cada dibujo. Por ello, no pueden votar por sí mismos/as.

Para votar un retrato como ganador de la ronda debe justificarlo acompañado a los adjetivos entregados en la ronda de investigación, es decir, que estos adjetivos coincidan con el dibujo creado. En caso de empate, el creador del monstruo elige, entre los dibujos empatados, cuál es el retrato ganador de la ronda. Quién gana la ronda, como se menciona anteriormente, atrapa al monstruo prófugo y recupera el objeto robado, por tanto, obtiene un punto de victoria.

Importante:

Al momento de votar:

- Los jugadores NO pueden saber quiénes son los creadores de los dibujos. Por ello, es relevante que al terminar la fase de retrato hablado los dibujos se recopilen y se sitúen en la mesa para su votación.
- Los jugadores deben votar el retrato hablado que más se asemeje al monstruo en búsqueda. Para ello, deberán justificar a partir de la descripción dada y las palabras clave anotadas en el Checklist; por ejemplo, si se utilizan adjetivos, esto deben coincidir con el dibujo creado; así, validar su voto.
- Los jugadores no pueden votar por ellos/as mismos/as.

En caso de empate:

- El creador del monstruo elige qué dibujo gana. El creador del monstruo elige, entre los dibujos empatados, cuál es el retrato ganador de la ronda.

Después de votar:

- Se revela el creador del retrato ganador para reclamar el punto de victoria.

