

# MONKEY Life

## LIBRO DE REGLAS



# MONKEY LIFE



**JUGADORES:** 2 a 6  
**EDADES:** 7 +  
**CARTAS:** 102

**PARA GANAR EL JUEGO**  
Sé el primer jugador en llegar a  
12 Mono Puntos!

## CONTENIDO

**78 CARTAS DE MONO**  
**10 CARTAS DE PREDATOR**  
**8 CARTAS DE ACCIÓN**  
**6 CARTAS TOP BANANA**  
**1 MARCADOR**  
**6 PEONES DE MONO DE COLORES**

13 cartas para cada uno de los 6 colores de banana  
3 tigres, 3 anacondas, 2 cocodrilos, 2 murciélagos  
Con 5 especialidades individuales  
Círculo azul en el reverso de la carta  
Magnético  
Magnéticos

## CÓMO GANAR MONO PUNTOS

- \*1 PUNTO:** El jugador que consiguió más cartas (Todas las cartas cuentan)  
(Desempate: El jugador con más cartas de Top Banana es el ganador)
- 1 PUNTO:** Por cada carta de Mono Bebé (Carta # 12 - hay 6 cartas en total)

**NOTA:** Si ganas una carta de Mono Bebé, puedes sumar el punto en el Marcador mientras juegas.

- \*1 PUNTO:** El jugador que consiguió la mayor cantidad de cartas Predator (10 cartas en total)  
(Desempate: Suma los números en las cartas. El jugador con los puntos más altos es el ganador)
- \*1 PUNTO:** El jugador que consiguió la mayor cantidad de cartas de Top Banana (13 cartas en total)  
(Desempate: Suma los números en las cartas. El jugador con los puntos más altos es el ganador)
- \* =** Si hay un empate entre los jugadores después de los desempates, no se otorgarán puntos a ningún jugador).

## CONFIGURACIÓN

**2 jugadores:** Dar 6 cartas a cada uno (quite 2 juegos completos de colores de Banana, para un total de 26 cartas, + retire todas las Cartas de Acción de Potenciar y Debilitar para un total de 4 cartas)

**3 jugadores:** Dar 6 cartas a cada uno - (quite 2 Cartas de Mono, preferiblemente con el número de Banana más bajo, + de quitar todas las cartas de Acción de Potenciar y Debilitar, para un total de 4 cartas)

**4 jugadores:** Dar 6 cartas a cada uno

**5 jugadores:** Dar 4 cartas a cada uno - (quite 2 Cartas de Mono, preferiblemente con el número de Banana más bajo, + quite todas las cartas de Acción de Potenciar y Debilitar, para un total de 4 cartas)

**6 jugadores:** Dar 4 cartas a cada uno

**Equipos:** Si tienes 4 o 6 jugadores, puedes jugar en Equipos. 2 jugadores contra 2, 3 contra 3 o 3 equipos de 2 jugadores cada uno. Los miembros del equipo deben alternar sus posiciones de asiento con los oponentes alrededor de la mesa de juego. No puedes sentarte junto a un jugador del mismo Equipo.

## COMO JUGAR

- ☾ Vida de Mono es un juego de cartas de estrategia que consiste en **Rondas y Partidos**.
- ☾ Para comenzar una **Partida**, coloca las 6 cartas de **Top Banana** (círculo azul en el reverso de la carta) boca abajo y barájalas.
- ☾ El jugador más joven elige al azar una de las 6 cartas **Top Banana** para revelar el Color de Banana más fuerte para el **Partido**. Estas se llamarán cartas "**Top Banana**". Las cartas Mono con el color de banana, a juego con el **Top Banana**, se consideran las cartas más poderosas para el **Partida**.
- ☾ Coloque la carta **Top Banana**, que fue seleccionada, en el círculo punteado azul del Marcador, boca arriba, para recordar a los jugadores cuál es el color de banana más fuerte para el Partido. Aparta las otras 5 cartas de **Top Banana**, de diferentes colores de banana, ya que no se utilizarán.

Elige un distribuidor para repartir las cartas. Reparta a cada jugador, boca abajo, el número de cartas indicado en la sección de **Configuración** anterior. Las cartas restantes se convierten en la pila de sorteo y se colocan en el Sol (círculo amarillo) en el Marcador, boca abajo.




- ☾ Para comenzar una **Ronda**, el jugador más joven va primero seleccionando una carta de su mano y colocándola boca arriba sobre la mesa. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj.
- ☾ **LA RONDA TERMINA DESPUÉS DE QUE TODOS LOS JUGADORES HAYAN COMPLETADO SU TURNO.** (Para determinar el ganador de la **Ronda**, consulte la sección **Estrategias Ganadoras** a continuación).
- ☾ El ganador recogerá todas las cartas jugadas para la **Ronda**, incluidas las cartas de **Acción**, del centro de la mesa y las agregará a su pila ganadora.

**RECOMENDADO:** cuando juegues en equipos, puedes elegir un miembro del equipo para recoger las cartas ganadoras de todo el equipo en una pila.

- ☾ Al final de cada **Ronda**, cada jugador sacará 1 carta del mazo para reponer la carta que jugó, comenzando por el ganador de la **Ronda** y siguiendo en el sentido de las agujas del reloj.
- ☾ El jugador que ganó la última **Ronda**, comienza la **Nueva Ronda**.
- ☾ **EL PARTIDO TERMINA CUANDO NO QUEDAN MÁS CARTAS EN LA PILA DE SORTEO Y LOS JUGADORES NO TIENEN MÁS CARTAS EN LA MANO.**
- ☾ Al final del **Partido**, cuenta tus **Mono Puntos**. Mueva el **Peón Mono** a la hoja en el Marcador, que corresponda al número total de puntos ganados por el jugador o el Equipo.

## LAS REGLAS

- ☾ Para comenzar una **Ronda**, juega un **Mono** de color banana, una carta de **Predator** o una carta de **Acción**.

- ☾ Cada carta de  **MONO** contiene un **COLOR BANANA** , **NÚMEROS** con valores del **0 AL 12** . La carta con el Número más alto es la carta más fuerte. Estas cartas tienen hojas **Verdes**.



Las cartas **PREDATOR** son cartas especiales que se pueden jugar contra cualquier color de banana, incluidas las cartas Top Banana. El Número en la carta Predator determinará la fuerza de la carta. Estas cartas tienen hojas Amarillas.

Solo se puede usar una carta de **ACCIÓN** por jugador por **Ronda**. (Consulte las descripciones de las cartas de Acción a continuación para determinar las habilidades de la carta). Estas cartas tienen hojas Blancas.

Las cartas Top Banana, son las cartas banana más poderosas para el **Partido**. Las cartas Predator con números más altos pueden dominarlas. Las cartas de Acción pueden influir en ellos, en función de sus habilidades específicas.

### COLORES DE BANANA

- El primer jugador que juega una carta de Mono en la **Ronda**, establece el Color Banana inicial para la **Ronda**.
- Cuando un jugador juega una carta Top Banana, sustituye al Color de la Banana inicial de la **Ronda**.
- Cuando el primer jugador juega un Predator o una carta de Acción, estas cartas **NO** tienen Color Banana. Depende del siguiente jugador que juegue una carta de Mono, establecer el Color Banana para la **Ronda**.
- Recuerda que el Top Banana es el color banana más fuerte de todo el **Partido**. Por ejemplo:

**TOP BANANA**

**JUGADOR A**      **JUGADOR B**

**CARTA MÁS FUERTE**

**JUGADOR A**      **JUGADOR B**

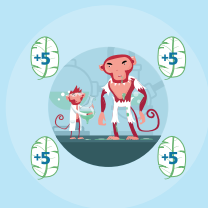
**CARTA MÁS FUERTE**

## CARTAS DE ACCIÓN

**CARTA DE TIPO REACTIVO** = Se puede aplicar a un jugador después de haber jugado su turno

**CARTA DE TIPO PROACTIVO** = Se puede aplicar a un jugador que aún no ha comenzado su turno

### POTENCIAR



(Recordatorio: esta carta solo se puede usar cuando juegas en Equipos)

Aplicalo a una carta de Mono o Predator, para aumentar su Número en +5. Cuando se aplica a una carta de Debilitar, cancela el efecto de Debilitar (-5+5=0).

**REACTIVO:** Coloca la carta frente a un miembro del Equipo, sumará (+5) a la carta que ha jugado en la mesa.

**PROACTIVO:** Coloque la carta frente a un miembro del Equipo, agregará (+5) a la carta que jugarán.

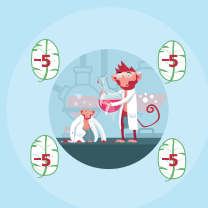
### DEBILITAR

(Recordatorio: esta carta solo se puede usar cuando juegas en Equipos)

Aplicalo a una carta de Mono o Predator, para disminuir su número a -5. Cuando se aplica a una carta Encendida, cancela el efecto Potenciar (5-5=0).

**REACTIVO:** Colocar la carta de frente a un miembro del Equipo contrario, resta (-5) a la carta que hayan jugado en la mesa.

**PROACTIVO:** Coloque la tarjeta frente a un miembro del Equipo contrario, resta (-5) a la tarjeta que jugarán.



### CAZADOR FURTIVO



El cazador furtivo es una carta traviesa que captura animales. Cuando se aplica a un oponente, cancela su carta. Su carta capturada no tendrá valor en la Ronda.

**REACTIVO:** Coloca la carta encima de la carta de tu oponente, "capturando" su carta. Se puede aplicar a cualquier carta jugada en la mesa.

**PROACTIVO:** Coloca la carta frente a tu oponente. Luego toma una carta al azar de la mano de tu oponente y colócala debajo de la carta del cazador furtivo, "capturándola".

**NOTA:** El oponente tiene la opción de barajar sus cartas antes de que elijas una carta de su mano al azar.

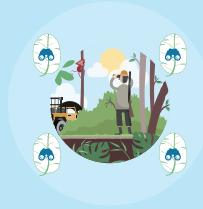
Debido a que jugaste una carta de la mano de tu oponente, esto cuenta ya que jugaron su turno en la Ronda.

## CAZADOR FURTIVO CON BINOCULARES

Funciona de la misma manera que la "Carta de Cazador Furtivo" normal. Además, este cazador furtivo tiene binoculares, que ayudan a detectar animales en la distancia. El oponente contra el que juegas esta carta tendrá que mostrar las cartas que tiene en la mano en la Ronda, a todo el grupo de jugadores.

**REACTIVO:** Coloca la carta encima de la carta de tu oponente, "capturando" su carta. El oponente también deberá mostrar las cartas que tiene en la mano, boca arriba, a todo el grupo de jugadores.

**PROACTIVO:** Coloca la carta frente a tu oponente. Luego toma una carta al azar de la mano de tu oponente y colócala debajo de la carta del cazador furtivo, "capturándola".



**NOTA:** El oponente tiene la opción de barajar sus cartas antes de que elijas una carta de su mano al azar.

El oponente deberá mostrar las cartas que tiene en la mano, boca arriba, a todo el grupo de jugadores. Debido a que jugaste una carta de la mano de tu oponente, esto cuenta ya que jugaron su turno en la Ronda.

## INTERCAMBIO DE BANANAS

Esta carta de Acción te permite de **Cambiar** o **Intercambiar** cartas con un oponente.

**REACTIVO:** Cambiar tu carta con la carta de un oponente, colocando tu carta de Acción frente a él, y tomando su carta y moviéndola frente a ti. Tu oponente obtendrá tu carta de Acción, que no tiene valor, mientras que su carta ahora se convertirá en tu carta.

**PROACTIVO:** coloque su carta de Acción frente a usted, luego seleccione un oponente e Intercambie cartas de su mano de juego con él. Debe intercambiar un mínimo de 1 carta, o hasta tantas cartas como tenga en la mano.



**NOTA:** El oponente tiene la opción de barajar sus cartas antes de que elijas al azar cualquier carta de su mano.




Si el oponente aún no ha jugado durante la Ronda, todavía tendrá la oportunidad de hacer una jugada durante su turno.

**NOTA ADICIONAL:** Si está jugando esto como su última carta en un Partido, trátelo como un juego Reactivo, y cambia la carta con su oponente. El jugador que jugó la carta de Intercambio gana la Ronda.



## ESTRATEGIAS GANADORAS




### EJEMPLO 1:

Si el jugador A comienza la **RONDA** jugando una carta **Mono**, con un Banana  , con Número  , para **GANAR**, el jugador B podría:


- Juega una carta de **Mono**, con Banana  con Número  o superior.
- Juega una carta de **Predator**, con Número  o superior.
- Juega una carta **Top Banana** de cualquier Número.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta de su oponente.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta de su oponente se convierte en la suya.


### EJEMPLO 2:

Si el jugador A comienza la **RONDA** con una carta de Número  una carta de **Predator**  , para **GANAR**, el jugador B podría:


- Juega una carta de **Mono**, de cualquier color Banana, con Número  o superior.
- Juega una carta de **Predator**, con Número  o superior.
- Juega una carta **Top Banana** , con Número  o superior.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta de su oponente.
- Juega la carta **Intercambio de bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta de su oponente se convierte en la suya.



### EJEMPLO 3:

Si el jugador A comienza la **RONDA** jugando una carta de **Mono Bebé**, con una Banana  , cuyo color **NO** es el **Top Banana** (ej. Banana  ), para **GANAR**, el jugador B podría:

- Juega una carta de **Top Banana** (ej. Banana  ) de cualquier Número.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta de su oponente.
- Juega la carta **Intercambio de bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta de su oponente se convierte en la suya.

### EJEMPLO 4:

Si el jugador A comienza la **RONDA** jugando una carta **Top Banana**, con Número  , para **GANAR**, el jugador B podría:

- Juega una carta **Top Banana**, con Número  o superior.
- Juega la carta **Depredador**, con Número  .
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta de su oponente.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta de su oponente se convierte en la suya.



**IDIOMAS ADICIONALES  
DEL LIBRO DE REGLAS  
ESTÁN DISPONIBLES EN LÍNEA EN  
MONKEYLIFEGAME.COM**