



# 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

<b>78 CARTAS DE MONO</b>	13 cartas para cada uno de los 6 Colores de Banana
<b>10 CARTAS DE PREDATOR</b>	3 tigres, 3 anacondas, 2 cocodrilos, 2 murciélagos
<b>8 CARTAS DE ACCIÓN</b>	Con 5 especialidades individuales
<b>6 CARTAS TOP BANANA</b>	Círculo azul en el reverso de la carta
<b>1 MARCADOR</b>	Magnético
<b>6 PEONES DE MONO DE COLORES</b>	Magnéticos

## CÓMO GANAR MONO PUNTOS

**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 consigue más cartas (Todas las cartas cuentan) (Desempate: El punto va para el jugador con más cartas de Color Top Banana es el ganador.)

**\*1 PUNTO:** El jugador que consigue la mayor cantidad de cartas Predator (10 cartas en total) (Desempate: Suma los Números de cada carta de Predator. El punto va al jugador con el total más alto.)

**\*1 PUNTO:** El jugador que consigue la mayor cantidad de cartas de Color Top Banana (13 cartas en total) (Desempate: Suma los Números de cada carta de Color Top Banana. El punto va al jugador con el total más alto.)

**\* =** Si hay un empate entre los jugadores después de los desempates, no se otorgarán puntos a ningún jugador.

## CONFIGURACIÓN

**2 Jugadores:** Quita 30 cartas (2 juegos completos de Banana de Colores y todas las cartas de Pontenciar y Debilitar), luego baraja las cartas restantes y reparte **6 cartas** a cada jugador.

**3 Jugadores:** Quita 6 cartas (2 Cartas de Mono, preferiblemente con el Número más bajo y todas las cartas de Pontenciar y Debilitar), luego baraja las cartas restantes y reparte **6 cartas** a cada jugador.

**4 Jugadores:** Baraja todas las cartas y reparte **6 cartas** a cada jugador.

**5 Jugadores:** Quita 6 cartas (2 Cartas de Mono, preferiblemente con el Número más bajo y todas las cartas de Pontenciar y Debilitar), luego baraja las cartas restantes y reparte **4 cartas** a cada jugador.

**6 Jugadores:** Baraja todas las cartas y reparte **4 cartas** a cada jugador.

**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

- ☾ Monkey Life es un juego de cartas de estrategia que consiste en Rondas y Partidos.

**RONDA** = Cuando cada jugador tiene su turno una vez alrededor de la mesa.  
**PARTIDA** = No quedan cartas en la pila y los jugadores no tienen cartas en sus manos.

### PREPARÁNDOSE PARA JUGAR

- ☾ Para comenzar una **Partida**, coloca las 6 cartas 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. Coloca esta carta boca arriba en el círculo punteado azul del Marcador. El Color Banana de esta carta es el Color Banana más fuerte de la **Partida**.
- ☾ Aparta las otras 5 cartas Top Banana, de diferentes Colores de Banana, ya que no se utilizarán.
- ☾ Elige un distribuidor para repartir las cartas. Reparte 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.

### COMIENZA UNA RONDA

- ☾ 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.

### TERMINAR UNA RONDA

- ☾ **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 recoge 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 saca 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 gana la última **Ronda**, comienza la Nueva Ronda.

### TERMINA LA PARTIDA

- ☾ La **Partida** termina cuando no quedan más cartas en la pila de sorteo y los jugadores no tienen más cartas en la mano.
- ☾ Cuenta los Mono Puntos de cada Jugador o Equipo. Mueve el Peón Mono a la hoja del Marcador, que corresponda al total de Mono Puntos ganados por el Jugador o el Equipo.

## LAS REGLAS

- Para comenzar una **Ronda**, juega un **Mono** con un **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**. Cuanto mas mayor sea el Número en la carta **Mono**, más fuerte será la carta. Estas cartas tienen hojas **Verdes**.
- Las cartas **PREDATOR** son cartas especiales que se pueden jugar contra cualquier Color Banana, incluidas las cartas de **Color Top Banana**. Cuanto mas mayor sea el Número en la carta **Predator**, más fuerte será la carta. Estas cartas tienen hojas **Amarillas**.
- Cartas de **ACCIÓN** son cartas especiales que se pueden jugar contra cualquier carta. (Consulte las descripciones de las cartas de **Acción** a continuación para determinar las habilidades de la carta). Estas cartas tienen hojas **Blancas**.
- Las cartas de **Color 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 cartas de **Color Top Banana**, esta reemplaza al **Color Banana** establecido actualmente en la **Ronda**.
- Si durante una **Ronda** un jugador gana usando una carta de **Predator** o **Acción**, el **Color Banana** se restablece a **Neutral** y depende del siguiente jugador que juegue una carta **Mono** establecer un nuevo **Color Banana** para esa **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 las cartas de **Color Top Banana** son las más fuertes del **Color Banana** para todo el **Partido**. Por ejemplo:

**TOP BANANA =**



**JUGADOR A**

**JUGADOR B**



**CARTA MÁS FUERTE**

**JUGADOR A**

**JUGADOR B**



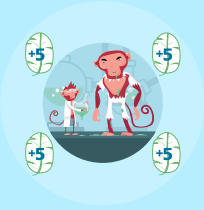
**CARTA MÁS FUERTE**

## CARTAS DE ACCIÓN

**USO REACTIVO** = Se puede aplicar a un jugador después de haber jugado su turno

**USO PROACTIVO** = Se puede aplicar a un jugador que aún no ha comenzado su turno propio turno

### POTENCIAR



(Recordatorio: esta carta solo se puede usar cuando juegas en Equipos con 4 o 6 Jugadores)

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 ( $-5+5=0$ ).

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

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

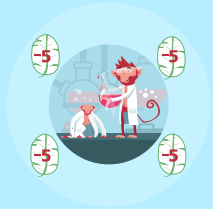
### DEBILITAR

(Recordatorio: esta carta solo se puede usar cuando juegas en Equipos con 4 o 6 Jugadores)

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 ( $5-5=0$ ).

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

**USO 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.

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

**USO 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 tu oponente había jugado 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.

**USO 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.

**USO 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 como si tu oponente hubiera tomado su turno en la Ronda.

## INTERCAMBIO DE BANANAS

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

**USO 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.

**USO 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 juegas la carta Intercambio de Bananas contra un oponente, independientemente de la carta que Cambias o Intercambias con tu oponente, el jugador que jugó la carta Intercambio de Bananas se convierte en el ganador de esa batalla.



## ESTRATEGIAS GANADORAS – 2 JUGADORES




### EJEMPLO 1:

Si el Jugador A comienza la Ronda jugando una carta **Mono**, con un Banana , con Número **4** , para **GANAR**, el Jugador B podría:



- Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número **5**  o superior.
- Juega una carta de **Predator**, con Número **5½**  o superior.
- Juega una carta **Color Top Banana** de cualquier Número.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta del Jugador A.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta del Jugador A se convierte en el del Jugador B.


### EJEMPLO 2:

Si el Jugador A comienza la Ronda con una carta de Número **5½**  una carta de **Predator** , para **GANAR**, el Jugador B podría:


- Juega una carta de **Mono**, de cualquier color Banana, con Número **6**  o superior.
- Juega una carta de **Predator**, con Número **7½**  o superior.
- Juega una carta **Color Top Banana**, con Número **6**  o superior.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta del Jugador A.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta del Jugador A se convierte en el del Jugador B.



### EJEMPLO 3:

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

- Juega una carta de **Color Top Banana** (ej. **Banana** ) de cualquier Número.
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta del Jugador A.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta del Jugador A se convierte en el del Jugador B.

### EJEMPLO 4:


Si el Jugador A comienza la Ronda jugando una carta **Color Top Banana**, con Número **8** , para **GANAR**, el Jugador B podría:



- Juega una carta **Color Top Banana**, con Número **9**  o superior.
- Juega la carta **Depredador**, con Número **9½** .
- Juega una carta de **Cazador Furtivo**, que capturará la carta del Jugador A.
- Juega la carta **Intercambio de Bananas**, para cambiar las cartas, y ahora la carta del Jugador A se convierte en el del Jugador B.



## ESTRATEGIAS GANADORAS – MÁS JUGADORES / EQUIPOS




Aunque hay varios jugadores, cada batalla solo involucra a 2 jugadores a la vez. El Jugador A compite contra el Jugador B y el ganador pasa a desafiar al Jugador C, que juega después en el **Ronda**. Este patrón se repite con cada jugador adicional. Dependiendo del resultado de las batallas, un Jugador Anterior puede regresar al juego, como se muestra en los ejemplos hacia abajo.

### EJEMPLO 1:





(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)

Jugador A: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número  .

Jugador B: Juega una carta de **Mono**, con **Color Top Banana**  , con Número  . (Jugador B GANA, por qué la carta de **Color Top Banana** es más fuerte de un Color Banana normal.)


Jugador C: Juega una carta de **Predator**, con el Número  .  
(Jugador C GANA, por qué  es un Número más alto que  del Jugador B. El Color Banana se reajusta a **Neutro**.)



Jugador D:

**OPCIÓN 1:** Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número  .  
(Jugador D GANA esta Ronda, por qué  es más alto del Número  del Jugador C.)



**OPCIÓN 2:** Juega la carta de **Cazador Furtivo** contra el Jugador C.  
(Jugador B GANA esta Ronda, por qué el Jugador C es neutralizado de la carta **Cazador Furtivo**. Jugador B tiene una carta más fuerte contra el Jugador A, y la carta del Jugador D no tiene valor.)



### EJEMPLO 2:

(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)


Jugador A: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número  .


Jugador B: Juega la carta **Cazador Furtivo** contra el Jugador A.  
(Jugador B GANA, la carta de **Cazador Furtivo** a neutralizado la carta del Jugador A. El Color Banana se reajusta a **Neutro**.)





Jugador C: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número  .  
(Jugador C GANA. Previamente, el Jugador B estaba por delante en esta Ronda con el **Cazador Furtivo**, pero esa carta no tiene valor. Además, configura el nuevo Color Banana para la Ronda en **Rojo**.)

Jugador D: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número  .  
(Jugador C GANA esta Ronda. Aunque la carta del Jugador D tiene un Número más alto, no coincide al Color Banana dominante en esta Ronda que es **Rojo**.)

### EJEMPLO 3:

(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)

Jugador A: Juega una carta de **Predator**, con Número  .

Jugador B: Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número  .  
(Jugador B GANA, por qué  es más alto del Número  del Jugador A. Además, configura el nuevo Color Banana para la Ronda en Verde.)

Jugador C: Jugar una carta de **Acción** , hacia su compañero de equipo, el Jugador A.

(Jugador A GANA, por qué  $5 \frac{1}{2} + 5$  ahora es  $10 \frac{1}{2}$  y es un número más alto que 6 del Jugador B. La carta del Jugador C es una carta de **Acción**, y no tiene valor. Por qué el Jugador A va adelante con una carta de **Predator**, el Color Banana de la Ronda se reajusta a **Neutro**.)



Jugador D: Juega la carta **Cazador Furtivo** contra el Jugador A.

(Jugador B GANA esta Ronda. El Jugador A viene neutralizado por la carta **Cazador Furtivo**, y las cartas **Acción** del Jugador C y del Jugador D no tienen valor.)



### EJEMPLO 4:

(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)



Jugador A: Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número  .



Jugador B: Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número  .  
(Jugador A GANA, por qué el Color Banana dominante en esta Ronda es **Amarillo**.)



Jugador C: Juega una carta de **Predator**, con Número  .

(Jugador A GANA, por qué  es más bajo del Número  del Jugador A.)

Jugador D:


**OPCIÓN 1:** Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número  .

(Jugador D GANA esta Ronda, por qué  es más alto del Número  del Jugador A.)

**OPCIÓN 2:** Juega una carta de **Mono**, con Banana , con Número  .

(Jugador A GANA esta Ronda. Además la carta del Jugador D tiene un Número más alto, no coincide al Color Banana dominante en esta Ronda que es **Amarillo**.)


### EJEMPLO 5:

(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)


Jugador A: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número **5** .

Jugador B: Juega una carta de **Predator**, con Número **7½** .

(Jugador B GANA, por qué **7½** es un Número más alto del **5** del Jugador A. El Color Banana de la **Ronda** se reajusta a **Neutro**.)


Jugador C: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número **8** .

(Jugador C GANA, por qué **8** es un Número más alto del **7½** del Jugador B. Además, configura el nuevo Color Banana para la **Ronda** en **Rojo**.)

Jugador D: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número **10** .

(Jugador C GANA esta **Ronda**. Además la carta del Jugador D tiene un Número más alto, no coincide al Color Banana dominante en esta **Ronda** que es **Rojo**.)


### EJEMPLO 6:

(Top Banana:  ) (Equipos: A/C contra B/D)


Jugador A: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número **6** .

Jugador B: Juega una carta de **Acción de Intercambio de Bananas**, contra del Jugador A.

(Jugador B GANA, capturando la carta del Jugador A. Además, el Jugador A se encuentra con la carta de **Acción de Intercambio de Bananas**, que no tiene valor.)

Jugador C: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con Número **5** .


(Jugador B GANA, por qué el Color Banana dominante en esta **Ronda** es **Verde**.)

Jugador D: Juega una carta de **Mono**, con Banana  , con el Número **12** .

(Jugador B GANA esta **Ronda**. Además la carta del Jugador D tiene un Número más alto, no coincide al Color Banana dominante en esta **Ronda** que es **Verde**.)

**UN AGRADECIMIENTO ESPECIAL A  
DIOS POR SU GRACIA Y SABIDURÍA  
QUE HIZO TODO ESTO POSIBLE, Y A  
MI ESPOSA Y MIS HIJOS POR SU  
AMOR Y TENAZ APOYO.**





**IDIOMAS ADICIONALES Y  
SUGERENCIAS DEL LIBRO DE  
REGLAS ESTÁN**

**MONKEYLIFEGAME.COM**