preparacion

1. Baraja todas las cartas de Animal y **reparte 3 a cada jugador.** Esta será su mano.
2. Reparte **4 cartas de Animal bocabajo y en fila** a cada jugador. Nadie puede mirar estas cartas a menos que lo especifique el efecto de una carta.
3. Coloca las cartas de Animal restantes en el centro de la zona de juego formando una pila de robo bocabajo.
4. Pon la carta de *Gato malo* en vertical al lado de la pila de robo. A continuación, introdúcela en el mazo a la altura aproximada que se indica en la carta según la cantidad de jugadores. Si sois 5 o 6 jugadores, pon el *Gato malo* debajo de la pila.

El jugador más joven empieza la partida.

objetivo del juego

En *El mono glotón*, tienes cartas de Animal tanto en la mano como en una fila bocabajo delante de ti. **Para ganar, debes jugar todas tus cartas antes que los demás**, primero las de tu mano y luego las de tu fila de cartas.

Si quieres jugar varias partidas, puedes llevar la cuenta de la puntuación con las cartas de Alubia. Consulta *Puntuación con alubias* en la página 7.

como se juega

Los jugadores se turnan en sentido horario para jugar cartas en la pila de Animales.

En tu turno sigue estos pasos **obligatorios:**

1. Juega **una o más** cartas bocarriba en la pila de Animales.
2. Si consigues **cuatro cartas iguales,** activa el efecto correspondiente. **De lo contrario,** si puedes activar un **efecto de animal,** hazlo.
3. **Roba hasta volver a tener 3** cartas en la mano (a menos que se haya revelado la carta de *Gato malo*).

Durante tu turno tienes que intentar:

Optimizar tus cartas (de la fila y la mano) *hasta que la pila de robo se haya agotado.*

Deshacerte de todas tus cartas *después de que la pila de robo se haya agotado.*

1. juega cartas

Puedes jugarlas de 3 maneras:

- **JUEGA CARTAS DE TU MANO**

  Juega **cualquier número de cartas válidas idénticas** de tu mano.

  Nunca puedes jugar cartas no válidas de tu mano.

- **JUEGA 1 CARTA DE LA PILA DE ROBO**

  Roba la primera carta de la pila de robo y ponla bocarriba en la pila de Animales.

  Nota: Puedes hacerlo incluso si tienes una carta válida en la mano.

- **JUEGA 1 CARTA DE TU FILA DE CARTAS**

  Si no te quedan cartas en la mano y la pila de robo se ha agotado, **tienes que** jugar una carta de tu fila en la pila de Animales.

  Nota: La pila de robo se considera agotada en cuanto se revele la carta de *Gato malo*.

Cartas de Animal válidas: Para que una carta sea válida para jugarla en la pila de Animales, debe tener un **número igual o superior** al de la primera carta de la pila de Animales. Si **no hay cartas en la pila de Animales,** cualquier carta es válida.

Cartas de Animal no válidas: Cuando juegas una carta de la pila de robo o de tu fila de cartas, el número de la carta podría ser inferior al de la primera de la pila de Animales. En este caso tu carta se considera no válida. **Cuando ocurra esto, tienes que** añadir la pila de Animales, incluida la carta jugada, a tu mano. **No** actives el efecto del animal.

¡Los efectos de las cartas podrían cambiar estas reglas!

Ejemplo: Juegas una carta de la pila de robo: *Serpiente escurridiza (3)*. Tiene un número inferior al del *Elefante Sabio (10)*, por lo que no es válida. Añade toda la pila de Animales a tu mano. **No** actives el efecto de la *Serpiente*.

Importante: Si la pila de robo se ha agotado y tienes cartas en la mano pero ninguna es válida, tienes que añadir la pila de Animales a tu mano en lugar de jugar una carta.
A continuación, tu turno termina.

2. activa un efecto

Solo la carta que hayas jugado más arriba puede activar un **efecto.**

Si juegas varias cartas del mismo animal, el efecto se aplica una sola vez.

Si se activa el efecto de **cuatro cartas iguales no puedes** activar el efecto del animal. Este efecto se explica a continuación en esta página.

Ejemplo: Juegas dos *Gorriones veloces*. El efecto del animal se activa **solo una vez.**

EFECTOS DE LOS ANIMALES

Si la carta de más arriba tiene un icono especial, activa un efecto. Todos los efectos de los animales se describen en la página 8.

Mono glotón: El **efecto de copia** del *Mono glotón* es permanente, no hace falta activarlo.

CUATRO CARTAS IGUALES

Si alguna vez hay cuatro o más cartas de un mismo tipo (incluidas copias de un *Mono glotón*) encima de la pila de Animales, el jugador actual **debe:**

1. Descartar de inmediato **todas** las cartas de la pila de Animales, que pasan a la pila de descartes sin activar **ningún** efecto de animal.
2. Robar hasta tener 3 cartas.
3. Jugar otro turno.

Mono glotón: El *Mono glotón* siempre cuenta al comprobar si hay 4 cartas iguales, no importa el animal que hubiese copiado originalmente.

Ejemplo: Juegas *3 Rinocerontes testarudos (9)*. Forman un juego de 4 cartas iguales junto con el *Mono glotón*.

3. roba hasta tener 3 cartas

Roba hasta que tengas 3 cartas en la mano.

Si tienes 3 o más en la mano, no robes cartas.

Si revelas la carta del *Gato malo*, déjala encima de la pila. No robes más cartas. A partir de ahora, la pila de robo se considera agotada y nadie puede robar cartas por ningún motivo.

fin de la partida

El primer jugador que juegue todas sus cartas, tanto de su mano como de su fila de cartas, **gana la partida.**
Los demás jugadores siguen jugando hasta que solo quede un jugador con cartas, que es quien pierde la partida.

Ejemplo: Juegas la última carta de tu fila de cartas y ganas de inmediato. Los otros jugadores siguen jugando.

creditos

Diseño del juego: Erik Andersson Sundén
Desarrollo: Roland Goslar
Ilustraciones: Sushrita Bhattacharjee
Reglamento: Hanna Björkman
Diseño gráfico: Marina Fahrenbach
Edición: Sabine Machaczek
Traducción: Ángel Martínez Murillo
Producción: Heiko Eller-Bilz
Agradecimientos: Chris Baylis, Autumn Collier, Michael Kränzle, todos nuestros amigos y el equipo de pruebas.

Pruebas de juego:
My Sundén (jefe del equipo), Gustav Sundén, Elias Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén y Rickard Roxvall

© 2022 HeidelBÄR Games GmbH. El mono glotón, el logotipo de HeidelBÄR Games y HeidelBÄR Games son marcas registradas de HeidelBÄR Games GmbH.
Producción: HeidelBÄR Games GmbH, Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, ALEMANIA. Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid. España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Fabricado en Polonia. Los componentes pueden variar de los que aparecen en las imágenes. NO APROPIADO PARA NIÑOS MENORES DE 7 AÑOS. Conserva esta información para tu referencia.

WWW.HEIDELBAER.DE

eco friendly game
www.ecofriendlygame.com/en

puntuacion de alubias

Puedes jugar hasta 4 partidas seguidas, usando las cartas de Alubia para llevar la cuenta de la puntuación. **El jugador que tenga más Alubias** o el primero que reúna 10 Alubias **gana**.

preparacion

1. Entrega a cada jugador una carta de 1 Alubia bocabajo.
2. Pon las demás cartas de 1 Alubia bocarriba junto a la zona de juego. Si sois 2 o 3 jugadores, puedes devolver a la caja las cartas restantes de 1 Alubia.
3. Baraja todas las cartas de 2 y 3 Alubias y ponlas junto a la zona de juego en un montón bocabajo.

puntuacion de una partida

- **El primer jugador que juegue todas sus cartas roba 2 cartas de Alubia.**
- **El segundo jugador que juegue todas sus cartas roba 1 carta de Alubia.** *En una partida de 2 jugadores, el segundo jugador no puntúa.*
- **El tercer jugador que juegue todas sus cartas obtiene una carta de 1 Alubia.** *En una partida de 3 jugadores, el tercer jugador no puntúa.*
- **El último jugador al que le queden cartas descarta su carta de Alubia más baja.** *Si no tiene una carta de Alubia, no descarta ninguna.*

Las cartas de Alubia se ponen bocabajo delante de ti.

comienzo de la siguiente partida

Empieza el jugador que haya perdido la última partida.

puntuacion final

La puntuación final se desencadena cuando cualquier jugador tiene **10 o más Alubias** después de una partida o cuando se hayan puntuado **4 partidas**.
El jugador con más Alubias gana. En caso de empate, todos los jugadoresempatados ganan.

efectos

Si la carta que has jugado más arriba es una de las siguientes, y no has activado el efecto por formar un conjunto de cuatro cartas iguales, activa su efecto como sigue:

1 Hormiga diminuta

- La *Hormiga diminuta* **siempre es una carta válida.**
- Si juegas una *Hormiga* sobre otra, no ocurre nada.
- Si juegas una *Hormiga* sobre otro animal, **coge todas.**

2 Gorrión veloz

- **Intercambia** una de tus cartas bocabajo con una de las cartas de tu mano.
- Si no tienes cartas en la mano, el *Gorrión veloz* no tiene efecto.

3 Serpiente escurridiza

- **Mira** una carta bocabajo de cualquier jugador.

7 Mangosta esbelta

- Juega un **turno extra** cuando acabes este. El turno extra comienza **después** del paso de robar cartas.

8 Búfalo fortachón

- El siguiente jugador tiene que jugar una carta que tenga un número **igual o menor**.

11 Rey tigre

- **Descarta todas** las cartas de la pila de Animales, incluido el *Rey tigre*, y ponlas en la pila de descartes.

? Mono glotón

- El *Mono Glotón* **siempre es una carta válida.**
- Puede jugarse solo o con otras cartas válidas.
- Si hay otro animal encima del *Mono glotón*, el *Mono* **copia** su efecto.
- Si no hay otro animal encima, el *Mono glotón* **copia** el efecto del animal que tenga debajo y lo activa.

El mono glotón

la alubia perdida

Había una vez un Mono glotón que perdió en la selva la alubia que tenía para desayunar. Buscó por todas partes, pero no pudo encontrarla. Pidió a los demás animales que lo ayudasen a buscar, desde el Gorrión veloz hasta el Rey tigre, pero ninguno hizo caso de sus ruegos. Solo la Hormiga diminuta le prestó atención. Se metió en la oreja del Tigre y le ordenó que ayudara al Mono glotón. El monarca, asustado por la voz que sonaba en su oído, decidió obedecer y, con un rugido atronador, ordenó a todos los animales de la selva que buscaran la alubia, así que nadie se atrevió a negarse. Al fin, el Gorrión veloz encontró la alubia perdida, y el Mono glotón pudo deleitarse con su almuerzo.

contenido

72 cartas de Animal
12 animales diferentes, 6 de cada.

reverso

1 carta de Gato malo
(frontal y reverso)

Para puntuar si juegas varias partidas:
22 cartas de Alubia
10 de 1 Alubia
6 de cada de 2 y 3 Alubias

reverso