



El
Teatro de Sombras
La Leyenda del Rey Mono

Reglamento

¡Únete al Rey Mono en sus aventuras!
Coloca tus monos, recoge los melocotones
de la inmortalidad, atesora Jade y forja
tu leyenda. Empuña las Armas de dragón para
hacer caer a tu oponente y sé astuto
y oportunista si quieres ganar la partida.

Contenido

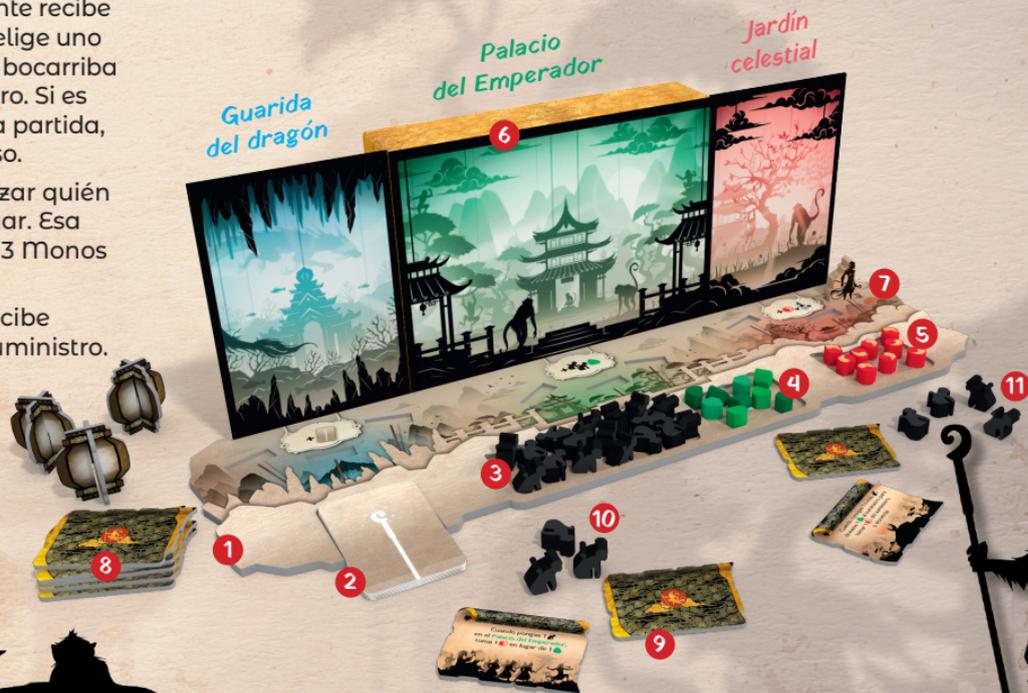
- La caja del juego / Área de juego
- 1 tablero
- El Rey Mono 🐒
- 10 Pergaminos
- 3 fichas de Farol
- 2 cartas de Ayuda
- 4 tipos de recurso:
 - 25 Monos 🐒
 - 9 Jades 🟢
 - 9 Melocotones 🍑
 - 17 cartas de Arma de dragón

Preparación

Prepara la partida siguiendo estos pasos:

- 1 Deja el tablero en el centro de la mesa.
- 2 Baraja las cartas de Arma de dragón y reparte 9 cartas boca abajo en el lugar designado para ello en el suministro. Deja las cartas restantes a un lado.
- 3 Deja los Monos 🐒 en el lugar designado para ello en el suministro.
- 4 Deja los Jade 🟢 en el lugar designado para ello en el suministro.
- 5 Deja los Melocotones 🍑 en el lugar designado para ello en el suministro.
- 6 Despliega las solapas de la caja del juego y encájalas en las ranuras del tablero para crear el área de juego.
- 7 Pon al Rey Mono 🐒 en cualquier espacio del **Jardín celestial**.
- 8 Baraja los 10 Pergaminos y forma con ellos una pila boca abajo. A continuación, pon esa pila, junto con las 3 fichas de Farol, a un lado del tablero.

- 9 Cada participante recibe 2 Pergaminos, elige uno para conservar bocarrriba y descarta el otro. Si es vuestra primera partida, sáltate este paso.
- 10 Determina al azar quién comienza a jugar. Esa persona recibe 3 Monos del suministro.
- 11 Su oponente recibe 4 Monos del suministro.





Resumen del juego

Todo el mundo realiza acciones en su turno, ya sea colocando 1 Mono en un lugar del tablero O BIEN recogiendo todos los Monos de un lugar del tablero. Dependiendo de las circunstancias, los Monos y el Jade proporcionan puntos. También puede jugar cartas de Arma de dragón para pillar desprevenido a su oponente. La ronda termina cuando el suministro se quede sin un tipo de recurso: cartas de Arma de dragón, Monos, Jade o Melocotones. Gana la partida la primera persona que gane 2 rondas.

Cómo jugar

Al comienzo de tu turno **puedes** realizar la acción opcional que se indica a continuación. Después, **debes** realizar una acción obligatoria.

Acción opcional: Juega 1 o más cartas de Arma de dragón

Símbolo y color del lugar



Efecto de la carta

Elige 1 carta de Arma de dragón de tu mano cuyo símbolo coincida con el del lugar en el que se encuentra el Rey Mono. Aplica inmediatamente el efecto mostrado en la carta elegida, luego descártala bocarriba junto al suministro. Puedes repetir esta jugada tantas veces como quieras, siempre que tengas más cartas con ese símbolo.

Jugar una carta que mueva al Rey Mono puede permitirte jugar cartas con un sím-

bolo diferente e impedirte, a su vez, jugar cartas con el símbolo anterior; recuerda que en el momento de jugar una carta su símbolo debe coincidir con el lugar actual del Rey Mono.

No tienes la obligación de jugar cartas de tu mano.

Algunas cartas no tienen símbolos. No juegues estas cartas, consérvalas hasta el final de la ronda.

Por ejemplo:

El Rey Mono se encuentra en el **Palacio del Emperador**. Carlos juega una carta al comienzo de su turno para tomar 1 Jade y 1 Mono del suministro.



Acción obligatoria

En cada turno debes realizar 1 de estas 2 acciones:

Poner 1 Mono
en un lugar

O BIEN

Recoger todos los Monos
de un lugar

Pon 1 de tus Monos en un espacio vacío del lugar que elijas y resuelve su beneficio:

- **Guarida del dragón:** toma 1 carta de Arma de dragón del suministro y añádela a tu mano de cartas.
- **Palacio del Emperador:** toma 1 Jade y 2 Monos del suministro.
- **Jardín celestial:** toma 1 Melocotón del suministro y mueve al Rey Mono a un espacio de otro lugar. No resuelvas el beneficio del lugar al que muevas al Rey Mono. Si todos los espacios de los demás lugares están ocupados, no muevas al Rey Mono; en caso contrario, es obligatorio moverlo.

Recoge todos los Monos de uno de los tres lugares del tablero. Solamente puedes realizar esta acción si el lugar que elijas tiene al menos 1 Mono. Deja al Rey Mono en el espacio donde se encontraba.

Caso especial: si no tienes Monos y no hay Monos en el tablero, toma 1 Mono del suministro. Esta será tu acción obligatoria del turno.

Cuando hayas terminado de resolver tu acción obligatoria, el turno pasa a la siguiente persona sentada a tu izquierda.

Ejemplo de poner 1 Mono en un lugar: Nati pone 1 de sus Monos en un espacio vacío del **Palacio del Emperador**.



Nati resuelve de inmediato el beneficio del **Palacio del Emperador** y toma 1 Jade y 2 Monos del suministro.

Ejemplo de recoger todos los Monos de un lugar: Carlos decide recoger los 3 Monos de la **Guarida del dragón**.



Final de la ronda

La ronda termina en el momento en el que el suministro se quede sin un tipo de recurso (cartas de Arma de dragón, Monos, Jade o Melocotones). Llegado el caso, acaba el turno en curso antes de finalizar la ronda.

Caso especial: Si no puedes realizar por completo una acción porque no hay suficientes recursos en el suministro, haz la acción hasta donde puedas.

*Es decir, si solo queda 1 Mono en el suministro, puedes poner 1 Mono en un espacio del **Palacio del Emperador** y recibir todo lo que puedas antes de que la ronda termine. En este caso, 1 Jade y el último Mono del suministro.*

Anota la puntuación de la ronda de la siguiente manera:

- Los Melocotones valen 0 puntos. Pero necesitas 1 Melocotón para alimentar a 3 Monos. (1 🍑 alimenta a 3 🐵)
- Cada Mono vale 1 punto. Los Monos sin alimentar valen 0 puntos. (1 🐵 alimentado=1 pt)
- Revela todas las cartas de Arma de dragón de tu mano. Cada carta vale 1 punto a no ser que su efecto indique lo contrario. (cada 🗡 en mano=1 pt y cada 🗡 en mano=2 pts)
- Cada conjunto de 3 Jades vale 2 puntos. Los conjuntos incompletos valen 0 puntos. (🔱=2 pts)
- Quien tenga más Jade gana 2 puntos adicionales. En caso de empate nadie se lleva estos puntos. (🔱=2 pts)

Quien tenga más puntos gana la ronda y recibe 1 ficha de Farol.

En caso de empate, quien tenga más Monos gana la ronda. Si el empate persiste, rómpelo a favor de la persona que tenga el total combinado más alto de cartas de Arma de dragón, Jade y Melocotones. Si el empate persiste, la ronda termina en tablas; no repartas ninguna ficha de Farol y juega otra ronda. Las tablas no se tienen en cuenta de cara al número de rondas jugadas, ya estés jugando una partida normal o una con alguna variante.

Carlos

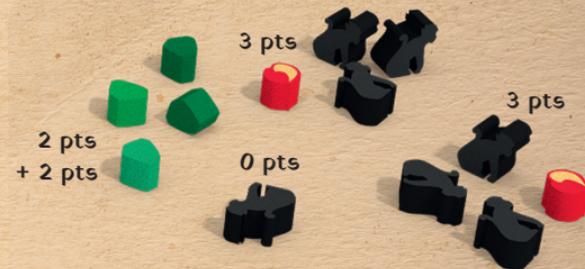
Por ejemplo:

al final de la ronda, Carlos tiene 3 Monos y 2 Melocotones. Sus Monos están alimentados por lo que le proporcionan 3 puntos. El Melocotón que le sobra no vale punto alguno.

También tiene 2 cartas sin jugar en su mano: la primera de ellas le proporciona 1 punto, pero la segunda le proporciona 2 puntos según lo indicado en su texto. A continuación, Carlos gana 2 puntos por su conjunto de 3 Jades. Su puntuación total para la ronda es de 8 puntos (3 por los Monos alimentados + 3 por las cartas + 2 por sus conjuntos de Jade).



Nati



Nati tiene 2 Melocotones y 7 Monos. Como solo logra alimentar a 6 de sus Monos, Nati gana 6 puntos.

También tiene 4 Jades que le proporcionan 2 puntos (por el conjunto de 3). Además consigue 2 puntos adicionales por ser quien tiene más Jade. Como no tiene cartas, su puntuación final es de 10 puntos (6 por los Monos + 2 por los conjuntos de Jade + 2 por ser quien tiene más Jade). Nati gana la ronda y recibe 1 ficha de Farol.

Preparación para una nueva ronda

Sigue estos pasos para preparar una nueva ronda:

1. Todo el mundo descarta su Pergamino y devuelve sus recursos al suministro. Devuelve al mazo las cartas de Arma de dragón que apartaste en la ronda anterior.
2. Baraja todas las cartas de Arma de dragón y crea un nuevo mazo de 9 cartas. Deja las cartas restantes a un lado del tablero.
3. Cada participante recibe 2 Pergaminos, elige uno para conservar bocarriba y descarta el otro.
4. **Quien haya perdido la ronda anterior juega en primer lugar** y recibe 3 Monos, su contrincante recibe 4 Monos.

Pergaminos

Después de tu primera partida, te recomendamos empezar cada ronda de tus siguientes partidas con 1 Pergamino, tal y como te explicamos en el paso 3 de Preparación para una nueva ronda.

Muchos Pergaminos tienen efectos que pueden aplicarse junto con los efectos de tus acciones. La aplicación de los efectos de los Pergaminos es opcional, eres libre de aplicarlos o no siempre que puedas y quieras durante una ronda.

Sus beneficios son acumulables a los beneficios de los lugares.

Otros Pergaminos tienen efectos que se aplican únicamente al final de la ronda.

Los Pergaminos se descartan al final de cada ronda. Si quedan menos de 4 Pergaminos al inicio de una ronda, barájalos todos para formar una nueva pila de Pergaminos bocabajo.

*Por ejemplo: Carlos decide, como acción, recoger los Monos de la **Guardia del dragón**. Como puede aplicar el efecto de su Pergamino, decide cambiar uno de sus Jades por 1 Melocotón del suministro.*



Final de la partida

Gana la partida quien consiga su segunda ficha de Farol.



Variantes

¡Cuando ya hayas jugado unas cuantas partidas puedes probar estas variantes!



Variante Mono espiritual: Comienza la partida con 1 Pergamino, pero no lo descartes entre rondas.

Al comienzo de cada ronda, todo el mundo recibe otro Pergamino. Puedes usar los efectos de los Pergaminos en cualquier orden. No robes otro Pergamino si ya tienes 2. Al final de cada ronda, anota tu puntuación. No necesitas las fichas de Farol para esta variante, pero apunta quién gana cada ronda de cara a bonificaciones de puntuación. La partida termina al final de la 3ª ronda, momento en el que deberás sumar las puntuaciones de las 3 rondas y repartir los siguientes bonificadores: quien haya ganado la 1ª ronda obtiene 1 punto adicional, quien haya ganado la 2ª ronda obtiene 2 puntos adicionales y quien haya ganado la 3ª ronda gana 3 puntos adicionales. Quien tenga más pun-

tos gana la partida. En caso de empate, quien haya ganado más rondas se lleva la victoria.



Variante Mono metálico: Esta variante también se juega en 3 rondas. Al principio de la partida, cada participante recibe 5 Pergaminos, elige 3 y descarta los otros 2. Deja los Pergaminos que hayas elegido bocabajo frente a ti y en el orden que prefieras. Al inicio de la 1ª ronda, revela el primer Pergamino. Al inicio de la 2ª ronda, revela el segundo Pergamino y, al principio de la 3ª ronda, descarta el primer Pergamino y revela el tercero. La puntuación sigue los mismos parámetros que los indicados en la variante del Mono espiritual.



Glosario

Solo: el Rey Mono se encuentra solo si no hay Monos en su lugar.

Recoger: toma todos los Monos de cualquier lugar; no tomes al Rey Mono, déjalo en el espacio en el que se encontraba.

Mover: mueve al Rey Mono a un espacio vacío de otro lugar.

Poner: pon uno de tus Monos en un espacio vacío de un lugar.

Devolver: devuelve el recurso indicado al suministro.

Robar: quítale a tu oponente el recurso indicado (si tu oponente no tiene ese recurso, no puedes jugar la carta).

Tomar: roba del suministro los recursos indicados.



Biografías



Cédric Lefebvre y Florian Sirieix: a Florian se le había ocurrido la idea del Rey Mono para su juego After Us. Pero, con el paso del tiempo, fueron apareciendo monos más modernos. Fue Cédric, durante las pruebas del

prototipo, quien sugirió a Florian que hiciera un nuevo juego sobre Sun Wukong. Así comenzó la aventura... ¡De ti depende perpetuarla! Queremos aprovechar esta oportunidad para darle las gracias a Akira Toriyama, sin el cual este juego probablemente no existiría.



Julien Rico: Julien, desde su más tierna infancia, ha sido un apasionado seguidor de la cultura pop y del cine. Le gusta dar a sus proyectos un aspecto ilustrativo, gráfico y conceptual. Para Julien, el lema «Menos es más» lo es todo, y para su trabajo la narración es tan importante como la apariencia.

SPACE Cowboys / Asmodee Group, 47 rue de l'Est, 92100 Boulogne-Billancourt, France ©2025 SPACE Cowboys. All rights reserved.

Traducción: Moisés Bursanya - Revisión: Natalia Delgado Mendoza

Find out more about SPACE Cowboys at www.spacecowboys.fr

SpaceCowboysFR / SpaceCowboys1 / space_cowboys_officiel.

