



Las reglas oficiales

De 2 a 6 jugadores

Preparación:

Cada jugador coloca delante suya una pila de 12 cartas boca abajo.

Desarrollo de la partida:

1. Todos los jugadores giran a la vez la primera carta de su pila y la colocan en el centro de la mesa.

2. Todos los jugadores buscan una palabra que cumpla todas **las condiciones**.
¡En cuanto un jugador encuentre una, lo grita!

3. El último en gritar una palabra o el primero que se equivoque, se lleva todas las cartas de la ronda. Guarda estas cartas, son puntos negativos.

4. ¡Nueva ronda y vuelta a empezar!

Fin de la ronda: Cuando ya no queden cartas en las pilas, la ronda la gana quien **tenga menos** puntos negativos.

El primero que consiga 3 victorias se corona como...
¡El Rey del MOMO!

Las condiciones



Letra obligatoria



Letra prohibida



Tema obligatorio

Si hay dos, ¡elige uno y dale!



Di la palabra con tu mejor acento inglés



¡Cambio de sentido!
Las letras azules están prohibidas, las rojas son obligatorias

2 cambios = ¡no se aplican!



¡Flash!
El primero que responda detiene la ronda y da las cartas en juego a quien quiera

REGLAS EXTRA & CASOS ESPECIALES

✗ **Prohibido** usar 2 palabras de la misma raíz en un mismo turno.

Ej: *canto y cantante.*

🇪🇸 La palabra debe estar en español, **puede llevar género, número o estar conjugada.**
Se aceptan **nombres propios** y **palabras compuestas.**



Si una misma letra aparece en **rojo** y en **azul**, ambas cartas se anulan.

Haced como si no estuvieran en juego.



Las mismas letras **azules** se acumulan.

Ej: *fanfarrón*

✓ **El primero que responde** entrega como penalización una de sus cartas de puntos negativos — si tiene — a quien quiera.

🕒 Si te equivocas pero nadie se da cuenta... ¡Mejor para ti!

⚡ Si dos jugadores dicen la misma palabra al **mismo tiempo**, ambas respuestas son válidas.



– Si nadie encuentra una **palabra**, cada jugador añade una carta sobre la suya y se juega con las nuevas cartas. El perdedor se lleva todas las cartas.

– Si solo algunos jugadores encuentran una **palabra**, todos deben colocar una carta nueva. Los que ya hayan acertado no participan en esa ronda.

Modo 2 jugadores: Cada jugador tiene 2 pilas de 11 cartas y coloca 2 cartas por turno. Hay que **encontrar 2 palabras para ganar.**



MODO SUPERVIVENCIA

4 a 6 jugadores

Juega de forma normal, con 7 cartas por jugador. **Al final de cada ronda, el jugador con más cartas acumuladas queda eliminado.** La siguiente ronda se juega sin él.

En caso de empate, se resuelve con una muerte súbita: cada jugador empatado recibe 1 carta y compiten entre ellos.

Cuando solo queden 2 jugadores, se enfrentan en la gran final: cada uno tiene 2 pilas de 5 cartas, coloca 2 cartas por turno y debe encontrar 2 palabras. ¡El jugador con menos cartas negativas gana la partida!



Escanéame para
una sorpresa

MODO EQUIPO

4 o 6 jugadores

Formad 2 equipos.

Jugad de forma normal - El último en encontrar una palabra o el primero en equivocarse se lleva las cartas - **pero los puntos se cuentan por equipo.**

El equipo que acumule menos cartas gana la ronda. ¡El primer equipo en ganar 3 rondas se lleva la partida!



¡Os deseamos una buena búsqueda de palabras y muchas carcajadas!

Antonio y Remi, autores de MOMO

No dudéis en dejar vuestra opinión en internet o enviarnos unas palabras de amor a **contacto@momo-juego.es**
¡Siempre nos alegra!

También podéis subir una foto a Instagram y etiquetar **@momo.juego**, ¡os mandaremos una sorpresita para daros las gracias!

LA VARIANTE MÁS TRANQUILA

2 a 8 jugadores



Coloca el mazo en el centro de la mesa.

El jugador inicial roba una carta, la pone boca arriba y dice una palabra que cumpla la condición. Fácil, ¿no?

Si acierta, el turno pasa al de su izquierda, que roba otra carta, la añade a la mesa y... ahora tendrá que encontrar una palabra que cumpla las dos condiciones.

Y así seguimos, carta tras carta, ronda tras ronda... cada vez más difícil.

¿Te quedas en blanco? ¿Metes la pata?

Pues te llevas todas las cartas de la mesa como castigo. Tu vecino de la izquierda será quien empiece la nueva ronda desde cero.

La partida termina cuando se han robado 2 cartas Flash (estas cartas no se juegan, solo sirven para anunciar el final de la partida). En cuanto salga la segunda, se termina esa ronda... ¡y fin del juego! El ganador será el jugador que tenga menos cartas en su montón.

¡Hey, no te leas las reglas!

Leer las instrucciones de un juego es la peor manera de aprender a jugar. No te pierdas nuestro tutorial en:

www.atmgaming.com/rules/momo-es

