

# Mono Glotón

## el poroto perdido

Hace mucho tiempo, un Mono Glotón perdió en la selva su poroto que tenía para desayunar. Lo buscó por todas partes, sin éxito. Entonces le pidió ayuda al resto de los animales, desde el Gorrión Veloz hasta el Rey Tigre, pero nadie le quiso ayudar a buscar su poroto. La única que le prestó atención fue la Hormiga Enana. Ella escaló hasta la oreja del Tigre y le ordenó ayudar al Mono Glotón. El Rey Tigre se asustó al escuchar una voz en su oído, y con un rugido tan fuerte como un trueno, le exigió a todos los animales de la selva ayudar en la búsqueda del poroto, a lo que nadie se atrevió a negarse. Horas más tarde, el Gorrión Veloz encontró el poroto perdido, y el Mono Glotón pudo felizmente desayunar.

## Componentes

### 72 cartas de Animal

6 cartas de cada uno de los 12 animales diferentes



Reverse

### 1 carta de Gatito Malo

(Reverse y anverso)



Para puntuar si juegas varias partidas seguidas:

### 22 cartas de Poroto

10 cartas de 1 poroto  
6 cartas de 2 y 3 porotos



Reverse

# preparación de la partida

1. Baraja todas las cartas de Animal y reparte 3 a cada participante, esta será su mano inicial.
2. Reparte 4 cartas de Animal bocaabajo en línea, frente a cada participante. No está permitido ver estas cartas, a menos que durante la partida un efecto de una carta lo indique.
3. Forma con el resto de las cartas de Animal un mazo de robo, y déjalo al centro de la mesa.
4. Coloca la carta de Gatito Malo de forma vertical junto al mazo de robo. Luego, ubica dicha carta en el mazo de robo, aproximadamente a la altura determinada en la carta de Gatito Malo según la cantidad de participantes. En una partida de 5 o 6 personas, deja la carta de Gatito Malo al fondo del mazo de robo.

La persona más joven comienza la partida.



## Objetivo del juego

En Mono Glotón tienes cartas de Animal en tu mano y otras bocabajo en una fila frente tuyo. **Para ganar debes ser la primera persona en jugar todas sus cartas**, primero las de la mano y luego las de tu fila.

Si quieren, pueden jugar 4 partidas consecutivas con la Puntuación con Porotos (la Puntuación con Porotos se detalla en la página 7 de este reglamento).

## Desarrollo de la partida

Cada participante usa su turno para jugar cartas de Animal en la pila de Animales, en el sentido de las agujas del reloj. En tu turno **debes** seguir estos pasos:

1. Juega **una o más cartas** bocarriba en la pila de Animales.
2. Si consigues cuatro cartas iguales, se activa el efecto de cuatro cartas iguales (ver más adelante). **De lo contrario**, si puedes activar el **efecto de un animal**, debes hacerlo.
3. Robar del mazo **hasta tener 3 cartas** en tu mano (a menos que se haya revelado la carta de Gatito Malo).

### Durante tu turno, debes intentar:

Optimizar tus cartas (las de la mano y las de la fila frente tuyo)

— *Hasta que el mazo de robo se agote.*

Deshacerte de todas tus cartas

— *Luego de que el mazo de robo se haya agotado.*

## 1. Juega cartas

Puedes jugar cartas de 3 maneras distintas:

### ♦ JUEGA CARTAS DE TU MANO

Juega **cualquier número de cartas idénticas y válidas de jugar** desde tu mano.

**Nunca puedes jugar cartas no válidas** desde tu mano.



Pila de Animales



### ◆ JUEGA 1 CARTA DEL MAZO DE ROBO

Toma la primera carta del mazo de robo y júgala bocarriba en la pila de Animales.

**Nota:** puedes elegir esta opción incluso si tienes cartas válidas en tu mano.

### ◆ JUEGA 1 CARTA DE TU FILA DE CARTAS

Si el mazo de robo y tu mano están vacías, **debes** jugar una de las cartas que está en la fila enfrente tuyo bocabajo. Sólo puedes jugar estas cartas cuando el mazo de robo y tu mano están vacías.

**Nota:** el mazo de robo se considera vacío cuando se revela la carta de *Gatito Malo*.

### Cartas de Animal válidas:

Para que una carta de Animal sea válida para jugar en la pila de Animales, debe tener **el mismo número o un número superior** a la carta visible de la pila de Animales. Si la **pila de Animales está vacía**, cualquier carta es válida.

### Cartas de Animal no válidas:

Cuando estás jugando una carta del mazo de robo o de la fila frente tuyo, la carta puede tener un número menor y, por lo tanto, no es válida. En este caso, debes, tomar la pila de Animales, incluyendo la carta jugada, a tu mano. No se ejecuta el efecto de la carta.

**¡Los efectos de las cartas pueden cambiar estas reglas!**

**Ejemplo:** decides jugar una carta del mazo de robo. Revelas la primera carta y es una Serpiente Sigilosa (3). Como tiene un número menor al Elefante Sabio (10), no es válida. Debes llevar a tu mano toda la pila de Animales. **No** se ejecuta el efecto de la *Serpiente Sigilosa*.

Mazo de robo



Pila de Animales

**¡Toma todas las cartas!**

**Importante:** si el mazo de robo está vacío y tienes cartas en tu mano, pero ninguna válida, debes tomar la pila de Animales a tu mano en lugar de jugar una carta. Luego, tu turno ha finalizado.

## 2. ACTIVAR UN EFECTO

Sólo la carta que hayas jugado más arriba puede activar el efecto de un animal.

Si juegas varias cartas del mismo animal, sólo se activa el efecto una vez.

Si se activa el efecto de **cuatro cartas iguales no puedes** activar

el efecto del animal. Este efecto se detalla más adelante en esta página.

### EFFECTOS DE LOS ANIMALES

Si la última carta que se ha jugado en la pila de Animales tiene un ícono especial, este indica el efecto que se debe activar.



Puedes encontrar en la página 8 el detalle de los efectos de cada animal.

**Mono Glotón:** el efecto de **copiar** del *Mono Glotón* es permanente, ¡No necesita ser activado!

### CUATRO CARTAS IGUALES

Si en algún momento hay cuatro (o más) cartas del mismo tipo seguidas (incluyendo copias de uno o más *Monos Glotones*) en la parte superior de la pila de Animales, la persona de turno **debe:**

**1.** Inmediatamente descartar todas las cartas de la pila de animales. Debe llevarlas a la pila de descarte, **sin** activar ningún efecto de ningún animal.

**2.** Tomar cartas del mazo de robo hasta tener 3 en su mano.

**3.** Tiene otro turno para jugar.

**Mono Glotón:** los *Monos* siempre cuentan al comprobar si hay 4 cartas iguales. No importa cual animal han copiado originalmente.

#### Ejemplo:

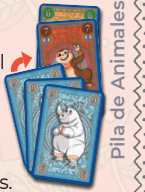
juegas dos Gorriones Veloces.

El efecto de este animal sólo se activa **una vez**.



#### Ejemplo:

juegas 3 Rinocerontes Tercos (9). Junto al Mono Glotón que se había jugado previamente forman un grupo de 4 cartas iguales.



### 3. robar hasta tener 3 cartas

Toma cartas del mazo de robo hasta tener 3 cartas en tu mano.

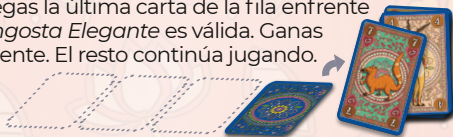
Si ya tienes 3 o más cartas en tu mano, omite este paso.

Si revelas la carta de Gatito Malo, dejala en la parte superior del mazo de robo. Ya no se pueden robar más cartas. El mazo de robo ahora se considera agotado, y por ninguna razón se pueden robar más cartas de él.

### final de la partida

**La primera persona en jugar todas sus cartas, las de su mano y las de la fila enfrente suyo, es la ganadora. La partida continúa con el resto de participantes hasta que sólo una persona tiene cartas. Esa persona es la perdedora.**

**Ejemplo:** juegas la última carta de la fila enfrente tuyo. Tu *Mangosta Elegante* es válida. Ganas inmediatamente. El resto continúa jugando.



### créditos

**Autor del juego:** Erik Andersson Sundén

**Desarrollo:** Roland Goslar

**Arte:** Sushrita Bhattacharjee

**Redacción del reglamento:** Hanna Björkman

**Diseño gráfico:** Marina Fahrenbach

**Edición:** Sabine Machaczek

**Productor:** Heiko Eller-Bilz

**Agradecimientos:** Chris Baylis, Autumn Collier, Michael Kränzle, y a todos nuestros amigos y playtesters.

**Playtesters:** My Sundén (tester principal), Gustav Sundén, Elias Sundén, Therese Jansson, Ami Sundén, Dorothea Hedman, Hilda Jernelid, Karin Sundén y Rickard Roxvall.



**FRACAL  
JUEGOS**

Edición en español por:  
Fractal Juegos  
[www.fractaljuegos.com](http://www.fractaljuegos.com)



[heidelberg.com](http://heidelberg.com)

© 2020 Heidelberg Games GmbH. SPICY, the Heidelberg Games logo and Heidelberg Games are TMs of Heidelberg Games GmbH. Producer: Heidelberg Games. Hauptstr. 107, 63897 Miltenberg, GERMANY. Made in China. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 9 OR YOUNGER. Actual components may vary from those shown! Retain this information for your records.



# puntaje con porotos (opcional)

Opcionalmente pueden usar este Sistema de Puntaje de Porotos para jugar 4 partidas consecutivas. **Quien obtenga más porotos, o la primera persona en juntar 10 porotos, es la ganadora.**

## preparación

1. Reparte a cada participante bocabajo una carta de 1 Poroto.
2. Deja el resto de cartas de 1 Poroto bocarriba, cerca del área de juego. En partidas de 2 o 3 participantes, devuelve estas cartas a la caja, ya que no serán usadas.
3. Baraja las cartas de 2 y 3 Porotos, forma un mazo de robo con ellas, y dejalo bocabajo cerca del área de juego.



## puntuar una partida

- ♦ **La primera persona en jugar todas sus cartas toma 2 cartas de Poroto del mazo de robo.**
- ♦ **La segunda persona en jugar todas sus cartas toma 1 carta de Poroto del mazo de robo.** En una partida de 2 personas, el segundo no obtiene puntos.
- ♦ **La tercera persona en jugar todas sus cartas toma una carta de 1 Poroto.** En una partida de 3 personas, el tercero no obtiene puntos.
- ♦ **La última persona con cartas debe descartar su carta de Poroto más pequeña.** Si no tiene cartas de Poroto, no debe descartar nada.

Las cartas de Poroto se sitúan bocabajo enfrente tuyo.

## comienzo de la nueva partida

Luego de la preparación habitual, comienza jugando quien perdió la partida anterior.

## puntaje final

El final puede desencadenarse de dos formas: cuando una persona reúne **10 o más Porotos** luego de una partida, o luego de que se han jugado **4 partidas.**

**La persona con más porotos gana.**

En caso de empate, las personas empatadas comparten la victoria.



# efectos

Si la última carta jugada es una de las siguientes, y no completas un grupo de 4 cartas iguales, **debes** ejecutar el siguiente efecto:



## 1 Hormiga Enana:

- ♦ Una *Hormiga* siempre es válida.
- ♦ Si juegas una *Hormiga* sobre otra *Hormiga*, no ocurre nada.

- ♦ Si juegas una *Hormiga* sobre otro animal, **toma a tu mano todas las cartas de la pila de Animales**, excepto tus *Hormigas*.



## 2 Gorrión Veloz:

- ♦ **Intercambia** una de las cartas de tu fila bocabajo con una de las cartas de tu mano.

- ♦ Si no tienes cartas en la mano, el *Gorrión* no tiene efecto.



## 3 Serpiente Sigilosa:

- ♦ **Mira** en secreto una carta bocabajo de cualquier participante (incluso puede ser una carta tuya).



## 7 Mangosta Elegante:

- ♦ Juega un **turno extra** cuando termines este. El turno extra empieza **después** del paso de robar cartas a tu mano.



## 8 Búfalo Robusto:

- ♦ El siguiente participante debe jugar una carta que tenga **un número igual o menor**.



## 11 Rey Tigre:

- ♦ **Descarta todas las cartas** de la pila de Animales, incluyendo al *Rey Tigre*, en la pila de descarte.



## ? Mono Glotón

- ♦ Un *Mono Glotón* siempre es válido.
- ♦ Un *Mono Glotón* se puede jugar sólo, o junto a 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.