



REGLAS DEL JUEGO

PREPARACIÓN: Se baraja el mazo y se reparten **5 cartas para cada jugador**. El resto del mazo se coloca en el centro de la mesa. Se coloca a la vista el *marcador de número*. En modo RECREO y JUNGLA se coloca también el *marcador de color*.

RONDA: Empieza la primera ronda el jugador de menor edad y el turno se cederá hacia su izquierda.

El jugador que abre la ronda puede hacerlo **con la carta que quiera** y elige en qué sentido **poner los marcadores de número y color**.

En el caso del *marcador de número* los jugadores deberán seguir en su turno esa progresión, ascendente o descendente, hasta que el marcador cambie o finalice la ronda. + siempre un número mayor o igual al anterior y - siempre un número menor o igual al anterior.

En el caso del *marcador de color* los jugadores deberán respetar esta condición de tener que jugar una carta del mismo color que la última, o de distinto color tal y como indique el marcador.

Cada jugador debe jugar al menos una carta en su turno. Si no tiene una carta válida para jugar, debe robar una carta, tras lo que deberá jugar carta o pasar si sigue sin tener una carta válida. Un jugador **no puede pasar si tiene una carta**

válida. Si todos los jugadores pasan se abre una nueva ronda, empezando el primer jugador que pasó.

Si un jugador juega un 1 o un 20 al comienzo de ronda, es obligatorio poner el *marcador de número* a cartas mayores (+) o a cartas menores (-) respectivamente. Un segundo 1 o 20 igual tras uno de apertura no cierra ronda.

CERRAR RONDA: Cuando un jugador juega un **1 o un 20 cierra ronda** y debe decir en voz alta “¡Monete!”. En ese momento el resto de jugadores debe descartarse de un 1 o un 20 respectivamente y los que no tengan roban 1 carta. La pila de cartas jugadas se retira a un lado y el siguiente jugador **comienza una nueva ronda** jugando una carta de su mano y colocando los *marcadores de número y color* a su voluntad.

COMODÍN MONETE: Carta opcional, se puede jugar con o sin comodines en el juego. El comodín se puede usar como cualquier número y/o color. El jugador debe **decir en voz alta el número y/o color que elige** al jugar su comodín.

CARTAS DE ACCIÓN: Cuando una carta lleva una acción, **se aplica su efecto inmediatamente.**



Todos mudos: Cualquier jugador que hable antes del final de la ronda roba una carta.



Te la cambio: Roba una carta de la mano de otro jugador y dale una tuya.



Números mayores: Cambia el marcador a + si estuviera en -



Números menores: Cambia el marcador a - si estuviera en +

 **Ladronzuelos:** En orden, todos los jugadores roban una carta al jugador que tienen a su izquierda.

 **Cambio de sentido:** El sentido de turno cambia de dirección.

 **Regalito:** Entrega una carta a otro jugador.

 **Toma 2 o 3:** Obliga a otro jugador a robar 2 o 3 cartas del mazo.

 **Repite turno:** Debes jugar otra carta.

 **Descarte:** Descarta una carta y roba otra del mazo.

 **Maldición:** Todos tus rivales roban una carta.

 **Espiar:** Mira las cartas de un rival y hazle un *Intercambio* de una carta.

COMBO: Un jugador puede jugar hasta 3 cartas en su turno, siempre que sean números consecutivos y respeten los marcadores. Solo se aplica la acción (si la tuviera) de la última carta jugada en dicho combo. (No se puede comenzar una ronda jugando un combo).

MISMO NÚMERO: Siempre puedes jugar una carta del mismo número que el jugador anterior (ignorando los *marcadores de número y color*) y elegir si **cambiar el sentido de uno o de ambos marcadores**, excepto si se trata de una carta de acción, en cuyo caso solo se aplica su efecto.

OBJETIVO: Gana el jugador que antes logre **quedarse sin cartas en su mano**. En caso de que dos jugadores se queden sin cartas a la vez, gana aquel que juegue su última carta primero y grite “¡MONETE!”. Si se acaba el mazo, gana quien tenga menos cartas.

MODOS DE JUEGO



MODO PEREZOSO (INFANTIL)

Sin las cartas moradas y solo el *marcador de número*.



MODO SIESTA (FÁCIL)

Todas las cartas y solo el *marcador de número*.



MODO RECREO (MEDIO)

Todas las cartas, el *marcador de número* y el *marcador de color*, respetando solo 1 de los 2 marcadores en cada jugada.



MODO JUNGLA (DIFÍCIL)

Todas las cartas, el *marcador de número* y el *marcador de color*, respetando ambos marcadores. Cada vez que un jugador logra jugar una carta puede colocar los *marcadores de número* y *color* como quiera.

Autor: Pablo Jiménez

Diseño, edición y maquetación: Ramón González

Arte: Elstudio

Impresión y producción: El Troquel - Taller de juegos

©2018 Todos los derechos reservados. www.eltroquel.es