

2-6 players

ages 6 & up

Too Many Monkeys

A Totally Bananas Card Game

RULES OF PLAY

CONTENTS

- 55 cards
 - 36 number cards (6 each of 1-6)
 - 4 wild monkeys
 - 4 Hello My Name is Skip
 - 3 elephant
 - 3 giraffe
 - 3 raccoon
 - 2 Do Not Disturb

OBJECT

Primo the Monkey just wants a good night sleep, but his friends have crashed in for a noisy slumber party. Help Primo get back to bed by flipping and swapping cards in numerical order over a number of rounds. Each time you're the first to get all of your cards face up in sequence, you're dealt one less card. The first player to get down to just one face up card wins.

SET UP

- ★ Shuffle the deck and deal each player a row of six face down cards. (No peeking!) If there isn't room for a single row of six cards, you may also arrange them into two rows of three.
- ★ Stack the rest of the cards face down in the center of the playing area to form the draw pile. Once the game gets going, there will also be a discard pile next to the draw pile where cards are placed face up.

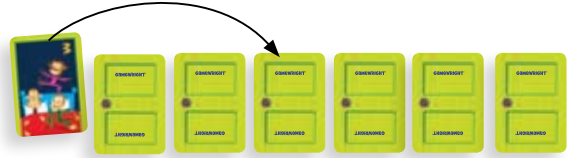
HOW TO PLAY

Too Many Monkeys is played in rounds. The first round starts with the player who can make the best monkey noise and, if you're playing north of the Equator, continues in a clockwise direction. If you're playing south of the Equator, the round continues counterclockwise.*

Begin every turn by drawing either:

- a. the top face down card from the draw pile
- or**
- b. the top card from the discard pile if it's a numbered monkey card that is not already face up in front of you. (You may never draw special cards from the discard pile.)

If your drawn card features a numbered monkey that is not already face up in front of you, swap it **face up** with the face down card in the position that matches the number on the card you drew. (For example, if you draw a 3 monkey card, pick up the third card from the left and put the 3 you just drew **face up** in its place.)

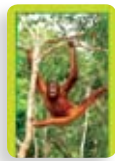


Now look at the card you just swapped. If it is a numbered monkey that you do not already have face up, repeat the process. Continue flipping and swapping cards until **one** of the following happens:

- ★ You draw or flip over a numbered monkey card that is already face up in front of you. End your turn by placing the duplicate card face up on the discard pile. Play passes to the left.
- ★ You draw or flip over a numbered monkey card that is greater than the amount of cards in front of you. End your turn by placing the card face up on the discard pile. Play passes to the left.
- ★ You draw or flip over a special card. See "Special Cards" below.

NOTE: The above three rules also apply to the card you draw at the beginning of your turn.

SPECIAL CARDS



Wild Monkey

A wild monkey acts just like a numbered monkey card, only it may be swapped with **any** of your face down cards! If you draw or flip over a wild monkey card, choose any of your remaining face down cards and replace it with the wild monkey card. **Bonus:** If later in the round you draw a numbered monkey card that matches the position of a wild monkey card, you may swap the numbered

*Editor's note: This is not true. Game play always goes clockwise no matter where you live. These rules were written by a monkey with a bad sense of humor. In retrospect, we realize that we should have proofread more carefully and we apologize for the terrible joke.

monkey card for the wild card and continue your turn by playing the wild monkey card in place of another face down card.



Giraffe

Sorry giraffe, but this is a monkeys-only slumber party. (You're too big to fit in the door!) If you draw or flip over a giraffe card, your turn ends immediately. Place it on top of the discard pile.



Elephant

Didn't you hear what we just said to the giraffe? Monkeys only! If you draw or flip over an elephant card, your turn ends immediately. Place it on top of the discard pile.



Raccoon

If you draw or flip over a raccoon card, you get to search the discard pile for a numbered monkey card you need! Place the raccoon card on top of the discard pile and then look through the rest of the face up cards. If you find a number card you need, take it from the discard pile and swap it for the corresponding face down card. Continue your turn if you can play the card you flipped over. If you can't find a number card you need, your turn is over and play passes to the left. **NOTE:** You may only pick number cards from the discard pile!



Do Not Disturb

This card is good for you but bad for one of your opponents. If you draw or flip over this card, you get to pick any face-up card in another player's row and turn it back face down. After that, place the Do Not Disturb card face up on the discard pile. Play passes to the left. **TIP:** Choose the player with the most face up cards.

Hello My Name is Skip



Skip just joined the slumber party and wants you to remember his name! If you draw or flip over this card, you get to skip an opponent's next turn. Place the card in front of any player and say "Hello, my name is Skip!" The card stays in place until that player's next turn and then goes face up onto the discard pile. **NOTE:** You can not give a player more than one skip card at a time.



WINNING THE FIRST ROUND

As soon as all of your cards are face up monkey cards in numerical order from 1 to 6 (including wilds), you win the round!



NOTE: On the rare chance the draw pile runs out, shuffle the discard pile to start a new draw pile.

STARTING A NEW ROUND

Shuffle all of the cards and deal new rows to all players. However, the winner of the last round receives one less card than she previously had. All other players are dealt the same number of cards as in the previous round. (For example, if you win the first round, you are dealt 5 cards in the second round. For this round, now you only need to get cards numbered 1 to 5 in order, while the other players still have to get 1 to 6.) Play continues as above with one player's hand getting smaller by one card every round.

WINNING THE GAME



Play rounds until a player who is down to just one card draws a number 1 monkey card (Primo asleep). When this happens, that player has successfully gotten Primo back to bed and wins the game! For a shorter game, deal all players fewer cards (suggested 4 or 5) in the first round.

A WORD FROM ~~Skip~~ GAMEWRIGHT

Ooooo aaaaa oooo aaaa eee eee eee? Ooo aa aa ee aa aa! Ah! Ah! Ah! Eee ooo eee ee eee aaa Gamewright aaa aaa ooo aaa aaa. Eee aaa eee ooo ooo aaa. Eee eee eee. Ooo ooo ooo ooo. Eeeeeeeeeeeee!

Editor's note: For a translation, take this paragraph to your local zoo and give it to the nearest English speaking monkey.

Game by Matthew A. Cohen | Illustration by Mike Moran



GAMERIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative®
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel: 617-924-6006 Fax: 617-969-1758
e-mail: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2009 Gamewright, a division of Ceaco
All worldwide rights reserved.

2 - 6 jugadores

Edades; 6 años y mayores

Too Many Monkeys

DEMASIADOS MONOS

Un Juego Alocado de Monos

REGLAS DEL JUEGO

CONTENIDO

- 55 cartas
- 36 cartas numeradas (6 cada una, del 1 - 6)
- 4 Monos Salvajes
- 4 Hola Mi Nombre es Páseme
- 3 elefantes
- 3 jirafas
- 3 mapaches
- 2 Favor No Molestar

OBJETIVO

Primo el Mono solamente quiere dormir, pero sus amigos acaban de llegar a organizar una ruidosa fiesta en su casa. Ayude a Primo poder conseguir una noche tranquila de sueño al tirar y cambiar cartas en orden numérico a través de varias rondas. Cada vez que sea el primero en conseguir todas las cartas de monos en secuencia, le repartirán una carta menos. El primer jugador en tener una sola carta bocarriba ganará.

ESTABLECIENDO EL JUEGO

★ Baraje el naipes y déle a cada jugador una fila de seis cartas bocabajo. (¡No puede mirar las cartas!) Si no tiene suficiente espacio para organizar las cartas en una sola fila de seis, puede organizarlas en dos filas de a tres cartas cada una.

★ Amontone el resto de las cartas, bocabajo, en el centro del área de juego formando un montón de cartas a tomar. Una vez empiece el juego, también habrá un montón de cartas desechadas (bocarriba), junto al montón de cartas a tomar.

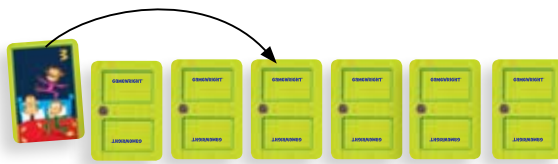
COMO JUGAR

Demasiados Monos se juegan en rondas. La primera ronda empezará con el jugador que mejor puede imitar los ruidos que hace un mono. Si está jugando al norte de la línea ecuatorial el turno continuara hacia la izquierda; si está jugando al sur de la línea ecuatorial el turno continuara hacia la derecha*.

Empiece cada turno tomando una de las siguientes cartas:

- La primera carta bocabajo del montón de cartas a tomar
- La primera carta del montón de cartas desechadas, si es una carta de números de monos que aun no tiene enfrente suyo.

Si saca una carta numerada de monos que aun no tenga bocarriba, enfrente suyo, cámbiela por una de sus cartas bocabajo en la posición acorde con el número de la carta que acaba de sacar. (Por ejemplo, si cada una carta de monos con el numero 3, levante la tercera carta –contando de izquierda a derecha- y ponga el tres que acaba de sacar en su lugar.)



Ahora mire la carta que acaba de cambiar. Si es una carta numerada de monos que aun no tiene bocarriba, repita el proceso. Continúe cambiando cartas de esta manera hasta que suceda una de las siguientes acciones:

- ★ Sacar o cambiar una carta numerada de monos que ya tiene bocarriba enfrente suyo. Su turno terminara al poner la carta duplicada, bocarriba, en el montón de cartas a desechar. El turno continuara hacia la izquierda.
- ★ Sacar o cambiar una carta numerada de monos con un número más alto al número de cartas que tiene enfrente suyo. La jugada continuara hacia la izquierda.
- ★ Sacar o cambiar una carta especial. Ver "Cartas especiales" abajo.

NOTA: Estas tres reglas también se aplican a las cartas que tome al comienzo de su turno.

**Nota del Editor: Esto no es cierto. El turno siempre continuara hacia la izquierda, no importa a donde viva. Estas reglas fueron escritas por un mono con poco sentido del humor. En retrospectiva, nos damos cuenta que debimos haber leído estas instrucciones con mas cuidado, y nos disculpamos por el mal chiste.*



CARTAS ESPECIALES



Mono Salvaje

Un mono salvaje actúa igual a una carta numerada de monos, ¡solamente si se ha cambiado con una de sus cartas bocabajo! Si saca o cambia una carta de mono

salvaje, escoja cualquiera de las cartas que aun tenga bocabajo y replácela con la carta del mono salvaje.

EXTRA: Si más adelante saca una carta numerada de mono que se pueda usar en la misma posición donde tiene al mono salvaje, usted puede cambiar la carta numerada por el mono salvaje y así mismo puede usar otra vez el mono salvaje cambiándolo por otra carta que aun tenga bocabajo.



Jirafa

Que pena jirafa, pero esta es una fiesta de monos. (¡Usted esta demasiado grande para caber por la puerta!) Si saca o cambiar una carta de jirafa, su turno terminara inmediatamente. Ponga la carta en el montón de cartas a descartar.



Elefante

¿Es que no escucho lo que le acabamos de explicar al jirafa? ¡Solo Monos! Si saca o cambiar una carta de elefante, su turno terminara inmediatamente. Ponga la carta en el montón de cartas a descartar.



Mapache

Si saca o cambia una carta de mapache, ¡usted puede esculcar por entre las cartas que se han descartado, buscando la carta que necesite! Ponga la carta del mapache encima del montón de cartas a descartar y esculque el resto del montón. Si encuentra la carta con el número que necesita, tome la carta y cámbiela por la carta correspondiente que este bocabajo. Si puede

usar la carta que acaba de cambiar, continúe su turno. Si no puede jugar esta carta, su turno terminara, y el turno continuara hacia la izquierda. **NOTA:** ¡Solamente puede tomar cartas numeradas del montón de cartas a descartar!



Favor No Molestar

Esta carta es buena para usted, pero mala para los otros jugadores. Si saca o cambia esta carta, usted puede tomar cualquier carta bocarriba de otro jugador y ponerla bocabajo otra vez. Luego ponga la carta de Favor No Molestar encima del montón de cartas a desechar. La jugada continuara hacia la izquierda. **Ayuda:** Escoja al jugador con el número más alto de cartas bocarriba.

Hola Mi Nombre es Páseme



¡Páseme acaba de llegar al a fiesta y quiere que usted recuerde su nombre! Si saca o cambia esta carta, usted puede saltarse el turno de otro jugador.

Ponga la carta enfrente de cualquier jugador y diga "¡Hola Mi Nombre es Páseme!" La carta permanecerá en su lugar hasta que se haya pasado el próximo turno de ese jugador. Luego la carta se pondrá encima del montón de cartas a descartar. **NOTA:** Solo se le puede dar a un jugador una carta de "Hola Mi Nombre es Páseme" a la vez.

GANANDO LA PRIMERA RONDA

Tan pronto como todas sus cartas esta bocarriba con cartas numéricas de monos, del 1 al 6 (incluyendo monos salvajes), ¡usted ganara la ronda!



EMPEZANDO UNA NUEVA RONDA

Baraje las cartas y déle una nueva mano a cada jugador, pero recuerde que al ganador de la ronda anterior se le dará una carta menos de las que tubo anteriormente. (Por ejemplo, si gano la primera ronda, se le darán 5 cartas en la segunda ronda.) Todos los demás jugadores recibirán la misma cantidad de cartas como tuvieron en la ronda anterior. En la próxima ronda usted solo necesitara encontrar las cartas del 1 al 5 en orden numérico, mientras los demás jugadores necesitaran encontrar las cartas del 1 al 6. El juego continuara como explicado anteriormente con un jugador que tendrá una mano cada vez mas pequeña.

GANANDO EL JUEGO



Continúe jugando rondas hasta que el jugador que tenga solo una carta saque la carta del número 1 (Primo dormido). Cuando esto suceda, este jugador habrá logrado que Primo tenga una noche tranquila de sueño, y ¡ganara el juego! Para un juego más corto, repártale a todos los jugadores menos cartas (sugerimos 4 ó 5) en la primera ronda.

Skip

UNA NOTA DE GAMEWRIGHT

¿Ooooo aaaaa oooo aaaa eee eee eee? ¡Ooo aa aa ee aa aa! ¡Oooo eee eee eee eee! ¡Ah! ¡Ah! ¡Ah! Ooo eee, ooo aaa. Eee ooo eee ee eee aaa Gamewright aaa aaa ooo aaa aaa. Ooo eee, ooo aaa. Eee ooo eee ee eee aaa

Nota del Editor: Para obtener una traducción, lleve este párrafo al zoológico más cercano y dáselo al mono más cercano que hable español.

Juego de Matthew A. Cohen
Ilustraciones de Mike Moran



GAMEWRIGHT®

Juegos para los infinitamente imaginativos.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
Tel:617-924-6006 Fax:617-969-1758
Correo electrónico: jester@gamewright.com
www.gamewright.com
©2009 Gamewright, una marca registrada
de Ceaco. Todos los derechos reservados.

