

FAMONDO

Manual de Reglas v1.0 — 20 de marzo de 2026 · famondo.com

1 Presentación del Juego

FAMONDO es un juego de cartas estratégico en el que cada jugador forma una familia coleccionando cartas **Padres**, **Niños** y **Animales**. **Especiales** aportan ritmo y giros inesperados al juego.

Objetivo

- ✓ Formar una familia de 5 cartas que represente los 5 continentes.
- ✓ La familia debe contener como mínimo 1 Padre, 1 Niño y 1 Animal.
- ✓ El primero en completar su familia grita «¡FAMONDO!» y gana la partida (1 punto).

Parámetro	Valor
Jugadores	De 2 a 6 jugadores
Edad	A partir de 6 años (versión simplificada) · 8 años y más (versión completa)
Duración	De 5 a 10 minutos por partida

2 Material de Juego

65 Total cartas	15 Padres 3 / continente	20 Niños 4 / continente	15 Animales 3 / continente
------------------------------	---------------------------------------	--------------------------------------	---

+ 15 cartas Especiales (Adopción x2, Escoba x3, Fallo del Despertador x4, Paraguas x6).

Identificación de los Continentes

N.º	Continente	Ejemplos de animales
1	Europa	Lobo, oso pardo, jabalí
2	Asia	Panda, tigre, orangután
3	Oceanía	Canguro, koala, tortuga verde
4	África	León, elefante, rinoceronte
5	Américas	Bisonte, llama, loro

El número del continente aparece en la esquina superior izquierda de la carta. Las insignias de la esquina superior derecha indican el tipo: 👤 Padre · 🧒 Niño · 🐾 Animal.

Cartas Especiales (15 cartas)

Se conservan en mano hasta su uso. **Un jugador solo puede jugar una carta especial por turno.** Toda carta que quede en mano al final de la partida se pierde.



Adopción

×2

Ataque

Roba cualquier carta colocada delante de un adversario para colocarla delante de ti.



Escoba

×3

Ataque

El jugador objetivo elige una de sus cartas colocadas y la descarta.



Fallo del Despertador

×4

Ataque

Obliga a un adversario a pasar su próximo turno (sin robar, sin carta especial).



Paraguas

×6

Defensa

Anula un ataque (Escoba, Fallo del Despertador o Adopción). Puede jugarse fuera de tu propio turno.

3

Preparación

- 1 Acordad el número de partidas a jugar.
- 2 Barajad las cartas y formad un mazo boca abajo en el centro de la mesa.
- 3 Repartid 3 cartas a cada jugador.

- 4 Cada jugador coloca delante de sí sus cartas Continente boca arriba (en orden de números, del 1 al 5) y conserva sus cartas Especiales en la mano, boca abajo.
- 5 Empieza el jugador más joven.

4 Desarrollo de la Partida

El juego se desarrolla en el **sentido de las agujas del reloj**. En cada turno, realizas **una acción principal obligatoria** y una **acción opcional**.

Acción Principal (obligatoria)

Opción A

Robar la carta superior del **mazo común**.

Opción B

Recuperar la carta superior de la **pila de descarte** — solo si es una carta **Continente**.

Reglas de colocación

- ✓ Solo se puede colocar una carta Continente por turno.
- ✓ Se pueden colocar como máximo 5 cartas delante de ti.
- ✓ Es posible sustituir una carta ya colocada para optimizar tu familia.
- ✓ Solo se pueden conservar como máximo 3 cartas en mano.



Acción Opcional

Después de la acción principal, puedes jugar **una sola carta Especial** de tu mano. Una vez usada, se descarta.

5 Fin de la Partida

Fin de una Partida



¡FAMONDO!

En cuanto un jugador reúne **5 cartas de 5 continentes diferentes** — con al menos **1 Padre, 1 Niño y 1 Animal** — grita «¡FAMONDO!».

El turno termina con normalidad hasta llegar al jugador que empezó la partida. Si ese jugador pierde una carta (ataque de Escoba o Adopción) antes de que termine la ronda de la mesa, su anuncio se anula y la partida continúa.

Casos Particulares

- 🟡 Empate: si varios jugadores completan su familia durante el mismo último turno, cada uno anota 1 punto.
- 📦 Mazo vacío: baraja la pila de descarte para formar un nuevo mazo.

Victoria Final

El ganador es quien haya obtenido **más partidas**. En caso de empate, se puede jugar una partida decisiva.

6 Versión Simplificada

Iniciación · A partir de 6 años

Para descubrir el juego con suavidad junto a los más pequeños:

RETIRAR

- ✗ Todas las cartas Especiales.
- ✗ La restricción «1 Padre, 1 Niño, 1 Animal».

NUEVO OBJETIVO

- ✓ Ser el primero en colocar 5 cartas de 5 continentes diferentes.
- ✓ Ninguna carta se conserva en mano: todo lo que se roba se coloca o se descarta.

7 Preguntas Frecuentes

P: ¿Qué pasa si tengo los 5 continentes pero me falta un Animal?

R: La partida continúa para ti. Tu familia debe contener obligatoriamente al menos 1 Padre, 1 Niño y 1 Animal entre tus 5 cartas de continentes diferentes para gritar «¡FAMONDO!».

P: ¿Puedo tener dos Padres en mi familia final?

R: Sí. La única restricción es tener los 5 continentes y respetar el cupo mínimo (1 Padre, 1 Niño, 1

Animal). Las dos cartas restantes pueden ser de cualquier tipo.

P: ¿Puedo jugar una carta Adopción si ya tengo 5 cartas colocadas?

R: Sí, pero debes descartar inmediatamente una de tus cartas colocadas (o la que acabas de robar) para quedarte en 5.

P: ¿La carta Paraguas cuenta como mi acción especial del turno?

R: No. El Paraguas es una carta de defensa que se juega en reacción a un ataque, incluso si no es tu turno. Esto no te impide jugar una carta especial ofensiva (por ejemplo, Escoba) durante tu propio turno.

P: ¿Puedo robar una carta Especial de la pila de descarte?

R: No. Solo puedes recuperar la carta superior de la pila de descarte si se trata de una carta Continente. Las cartas Especiales descartadas se pierden definitivamente para la partida en curso.

P: ¿Qué pasa si olvido colocar una carta Continente durante mi turno?

R: Colocar una carta es una opción ligada a tu acción principal. Si pasas tu turno sin colocarla, deberás esperar al siguiente turno.

P: ¿El Fallo del Despertador anula también la defensa?

R: Un jugador bajo el efecto de un Fallo del Despertador no puede jugar cartas especiales durante su turno. Sin embargo, conserva el derecho a jugar un Paraguas para defenderse si alguien lo ataca durante el turno de otro jugador.