

 NUNO SANTOS  ALBERTO FARIA

MONTADO

REGLAS



2-4
jugadores



+8
años



30
minutos



INTRODUCCIÓN

El Montado —la dehesa portuguesa— es uno de los ecosistemas más ricos de la península ibérica, donde los alcornoques conviven en armonía con miles de especies de plantas y animales.

Durante siglos, las comunidades locales han desarrollado actividades sostenibles que preservan este delicado equilibrio.

En este juego, cada jugador crea su propio Montado, introduciendo especies que dependen unas de otras para prosperar.

OBJETIVO DEL JUEGO

Crea el ecosistema de Montado más rico y equilibrado, sumando puntos gracias a las especies que lo habitan y a las actividades humanas que consigas incorporar. Para lograrlo, el jugador debe adquirir las distintas especies, gestionar la mano de cartas que las representan y colocarlas en su Montado de forma eficiente. Al final de la partida, el jugador con más puntos es declarado vencedor.

El Montado de Sobro (dehesa de alcornoques) desempeña un papel esencial en la actividad humana y destaca tanto por su importancia económica como sociocultural. En Portugal sustenta la producción de corcho, actividad en la que el país es líder mundial, con un impacto directo en el empleo y la renta de las comunidades rurales.

También hace posibles actividades como la apicultura, el pastoreo extensivo, la cría de ganado autóctono o el turismo de naturaleza, entre otras.

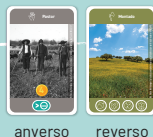
COMPONENTES

- ✕ 112 cartas de Especies (incluidas 40 cartas base marcadas con ☀);



- ✕ 8 cartas de Actividad Humana, cuyo reverso representa el punto de partida del Montado de cada jugador.

- ✕ Este reglamento.



ANATOMÍA DE LAS CARTAS DE ESPECIES – EJEMPLO



El Montado está reconocido como uno de los ecosistemas más importantes para la conservación de la biodiversidad mundial, ya que es el hábitat preferente de algunas de las especies más amenazadas de Europa, como el lince ibérico y el águila imperial ibérica.

PREPARACIÓN

- 1 Baraja las cartas de Actividad Humana con el reverso (lado del Montado) hacia arriba. Coloca 4 de estas cartas al azar en una fila sobre la mesa, con el lado de Actividad Humana hacia arriba.
- 2 De las cartas de Actividad Humana restantes, cada jugador recibe una y la coloca delante de sí con el reverso (lado del Montado) hacia arriba. Esta carta representa el inicio de la creación de su Montado.
Las cartas de Actividad Humana que no se usen vuelven a la caja.
- 3 Con 4 jugadores, se usan las 112 cartas de Especies.
Con 2 y 3 jugadores, separa las 40 cartas base (marcadas con ☀️) y añádeles:
 ✖ 16 cartas de Especies elegidas al azar, si hay 2 jugadores;
 ✖ 40 cartas de Especies elegidas al azar, si hay 3 jugadores;
 Baraja las cartas que se vayan a usar para formar el mazo de Especies.
 Las cartas de Especies restantes vuelven a la caja.
- 4 Coloca el mazo de cartas de Especies boca abajo en el centro de la mesa y revela 6 cartas, colocándolas en una fila junto a él.
- 5 Empieza el jugador que haya visto más recientemente un objeto de corcho.



Ejemplo de
preparación para 3
jugadores.

El principal producto del Montado de Sobro es el corcho, la corteza del alcornoque. La saca del corcho es el proceso de retirar la corteza de los alcornoques y marca el inicio del ciclo de vida del corcho. Un tronco de alcornoque tarda entre 25 y 30 años en empezar a producir corcho y ser rentable, y debe alcanzar una circunferencia de unos 70 cm medida a 1,3 m del suelo. El aprovechamiento de cada alcornoque dura, de media, 150 años.

CÓMO JUGAR

En su turno, el jugador roba cartas de Especies para su mano. Si tiene 6 o más cartas en la mano, las juega delante de sí, en su Montado. Por último, pasa el turno al jugador de su izquierda. Los turnos siempre avanzan en el sentido de las agujas del reloj.

TOMA CARTAS DE ESPECIES PARA TU MANO:

Al inicio de su turno, el jugador elige, de entre las 6 cartas de Especies boca arriba, un conjunto de cartas para añadir a su mano. La suma de los valores de las cartas elegidas **no puede ser superior a 3**. Por tanto, en su turno el jugador puede tomar:

tres cartas
de valor 1

0

dos cartas
de valor 2+1 o 1+1

0

una carta
de valor 3, 2 o 1



Ejemplo



Ejemplo



Ejemplo

El jugador debe robar al menos una carta en cada turno, sea cual sea su valor.

Tras tomar cartas, la fila de cartas de Especies debe reponerse con cartas robadas de la parte superior del mazo de Especies hasta que vuelva a tener 6 cartas boca arriba. Atención: si no se puede reponer la fila por completo porque el mazo se ha agotado, la partida termina de inmediato. En ese caso se aplica la fase de Fin del juego y puntuación.

AMPLÍA TU MONTADO:

Antes de terminar su turno, si el jugador tiene 6 o más cartas en la mano, debe:

Jugar cartas delante de sí,
de una en una, ampliando su
Montado



Descartar el resto de cartas de su
mano a la caja del juego (boca
arriba); puede optar por conservar
solo una carta en la mano.

→ **La colocación de las cartas en el Montado depende del tipo de carta de Especie.**

Ver explicación y ejemplo en la página 5.

Además de su inestimable valor biológico, el Montado desempeña funciones ecológicas cruciales. Bien gestionado, puede capturar hasta 5 millones de toneladas de CO₂ al año en Portugal, regula el ciclo del agua, ayuda a frenar la desertificación y actúa como barrera natural contra los incendios.

PLANTAS



- ✗ Las plantas no tienen coste de colocación.
- ✗ Solo pueden colocarse en la misma fila horizontal que la carta «Montado». No importa si se colocan al principio o al final de la fila.
- ✗ No pueden colocarse en ningún otro lugar que no sea esa fila.

En este ejemplo, el jugador ha colocado dos cartas de Planta a la izquierda de la carta Montado. Podría haber colocado una a cada lado o las dos a la derecha de la carta Montado.

ESPECIES RESTANTES



Se ha podido colocar el Caracol-das-cervejarias porque había **2** tipos de alimento necesarios para colocarlo en su Montado (y). El jugador decidió cubrir el Medronheiro porque tenía un .

Ahora es posible colocar el Porco Alentejano, ya que hay **3** los alimentos necesarios en el Montado para ello:

El jugador la juega sobre la carta Trevo-Subterráneo, cubriendo 1 de esos alimentos.

Al final del turno en el que haya colocado cartas en su Montado, el jugador debe descartar las cartas restantes de su mano a la caja del juego (boca arriba), aunque puede optar por conservar solo una carta en la mano.

FIN DEL JUEGO Y PUNTUACIÓN

Cuando, al intentar reponer la fila central con 6 cartas de Especies, no queden suficientes cartas en el mazo para hacerlo, la partida termina. Todos los jugadores aún pueden intentar colocar las cartas de su mano en su Montado, siguiendo las mismas reglas de colocación, y deben descartar las cartas que no coloquen. A continuación se realiza la puntuación final.

Para cada una de las 4 cartas de Actividad Humana en juego, los jugadores comprueban quién ha colocado la mayoría de cartas según el criterio indicado en cada una. Los símbolos de los tipos de alimento de las cartas no cuentan para la mayoría. El jugador con cada mayoría recibe la carta correspondiente y sus puntos.

- ✗ Las demás especies tienen coste de colocación.
- ✗ El valor de la carta indica cuántos tipos de alimento distintos de los que figuran en ella se necesitan para jugarla. Estos tipos de alimento deben estar visibles en el Montado del jugador como recursos disponibles. Por tanto, deben verse en la parte inferior de las cartas ya jugadas y no estar cubiertos.
 - Una carta de **valor 1** requiere que al menos **uno** de los tipos de alimento que indica la especie esté visible.
 - Una carta de **valor 2** requiere que al menos **dos** de esos tipos de alimento estén visibles.
 - Lo mismo se aplica a una carta de **valor 3**, que requiere tres tipos distintos.
- ✗ Si se cumple el requisito, la carta puede jugarse cubriendo el alimento que proporciona una carta ya presente en el Montado del jugador que tenga al menos uno de los tipos de alimento requeridos.

Ejemplo

El jugador que reúne más **insectos y arácnidos** gana esta carta y los puntos correspondientes .



En caso de empate, la carta se descarta (nadie la puntúa).

Cada jugador suma los Puntos de Victoria de sus cartas de Especies (1234) de su Montado y de las cartas de Actividad Humana que haya conseguido. El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador que haya colocado más cartas de Especies en su Montado. Si el empate persiste, esos jugadores comparten la victoria.

Autor: Nuno Santos

Ilustrador: Alberto Faria

Diseño gráfico: Joana Novais

Revisión científica: Vilma van Harten

Edición y revisión del reglamento:

Carlos Ramos, Joana Novais

El autor quiere agradecer a todas las personas que ayudaron a mejorar y probar este juego, en particular a: Alberto Faria, André Sucia, Bruno Vicente, Carlos Ramos, Clara Santos, David Mendes, Edgar Ramos, Gabriel Santos, Gonçalo Jorge, Joana Novais, Juliana Fonseca, Luís Baixinho, Mafalda Silva, Nuno Baptista, Patrícia Ramos, Pedro Felício, Ricardo Inglês, Rui Santos, Sara Rodrigues, Sílvia Silva, Sónia Santos, Vilma van Harten.

Fotografías utilizadas en el juego con indicación del nombre del autor y de la licencia CC BY 4.0 en las mismas, conforme a <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>. En esos casos, así como en los de fotografías sin copyright (CC0 1.0), de dominio público u otras, se incluye también un enlace a la fotografía original correspondiente. Todas las fotografías han sido editadas, ya sea para su encuadre gráfico en el diseño de los componentes del juego o para crear nuevas imágenes, lo que convierte este juego en una nueva obra creativa.



Editado por:

Outside Mind Games®, Manobras de Brincadeira, Lda.

Rua das Nogueiras n.º 18, 7005-385 Évora, Portugal.

© Manobras de Brincadeira 2026. Todos los derechos reservados.

Para cualquier consulta sobre este juego:

geral@outsidemindgames.com | www.outsidemindgames.com

Desde 2009, el municipio de Coruche lidera la Estrategia de Eficiencia Colectiva (EEC) PROVERE Montado de Sobro e Cortiça, que representa un territorio de 27 municipios de la región NUT II del Alentejo, con el apoyo de un consorcio de socios públicos y privados, asociaciones y entidades del sistema científico y tecnológico nacional. En el marco de esta comunidad, queremos reforzar el concepto del Montado de Sobro e Cortiça —un Patrimonio Colectivo que Valorizar—, un recurso endógeno único, un elemento diferenciador y un notable patrimonio natural y humanizado de este vasto territorio. Proponemos una nueva ambición para la EEC, continuando el trabajo de capitalizarla como motor del tejido económico y social del territorio a través de su carácter distintivo, posibilitando la creación de experiencias y un destino turístico de excelencia, en consonancia con los desafíos de las agendas digital y climática. En este contexto, reforzaremos el enfoque temático apoyándonos en la investigación, la innovación y el desarrollo de competencias para crear empleo, oportunidades de negocio y generación de valor, así como para fomentar el emprendimiento y la internacionalización. Integraremos respuestas a los desafíos asociados a las transiciones digital y verde, reforzando la marca Montado de Sobro e Cortiça y

posicionándola como destino de excelencia para vivir, visitar, trabajar y aprender. Guiados por la visión de una región con recursos únicos e inimitables, pretendemos implicar a la comunidad en actividades de promoción, reforzando la movilización de una red cohesionada que permita la valorización de estos recursos y la atracción de turistas, mediante iniciativas distintivas e innovadoras que respeten la identidad y la cultura locales, y el fortalecimiento de una oferta de servicios asociada a la valorización de estos recursos, con vistas a aumentar la resiliencia del Montado, priorizando su singularidad y su biodiversidad. Así, pretendemos promover el Montado de Sobro e Cortiça como recurso endógeno único y distintivo, sin parangón en el mundo, como patrimonio natural humanizado singular y notable de la región, donde Portugal es realmente MÁS GRANDE. Para materializar la visión inherente al Enfoque Temático de la EEC PROVERE se han definido cuatro ejes estratégicos (EE), cada uno asociado a Objetivos Estratégicos (OE) coherentes con las especificidades del desarrollo económico y social del territorio, con los actuales desafíos de la transición (Digital y Verde) y con el compromiso con el emprendimiento rural, y alineados con las prioridades estratégicas regionales, nacionales y europeas.