

3 divertidas formas de jugar a la Baraja Mutante:

1. La **TROPA** mutante: *Nivel de juego sencillo*

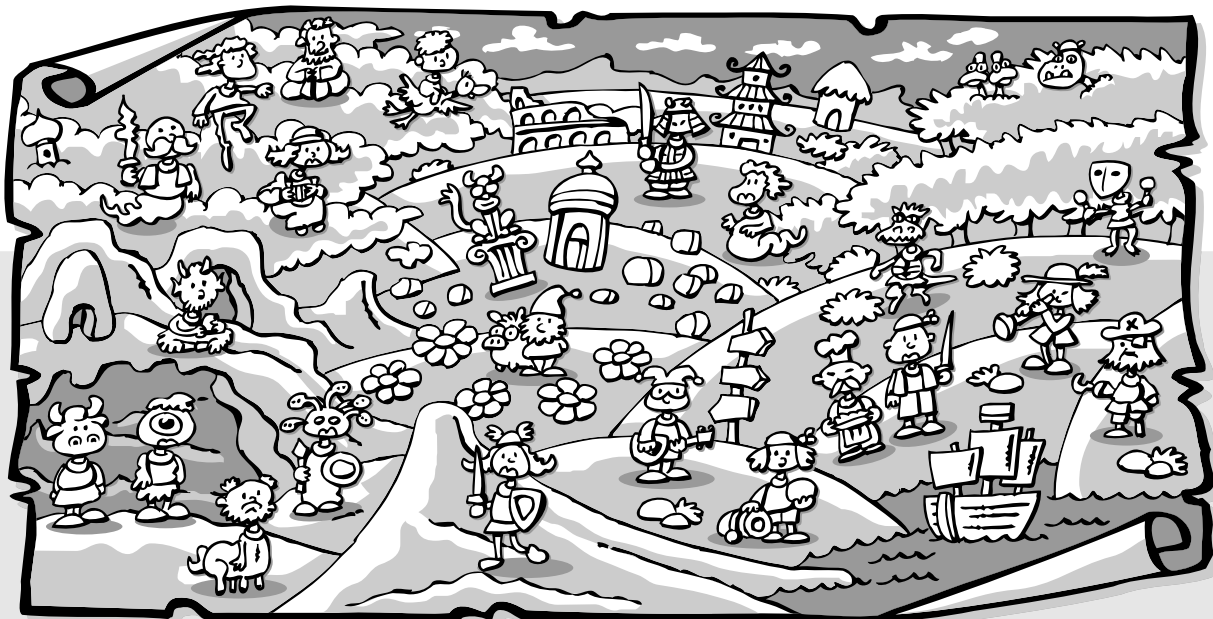
El objetivo es conseguir la tropa más poderosa, aunque se trate de una pandilla súper rara.

2. El **TORNEO** mutante: *Nivel de juego avanzado*

Para los que ya saben sumar o están aprendiendo. La victoria depende de la estrategia que se utilice.

3. El **SOLITARIO** mutante: *Nivel de juego sencillo*

Para un solo jugador. El personaje inicial se irá transformando en cientos de enigmáticos seres.

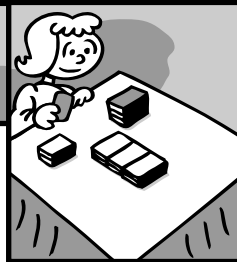


El **SOLITARIO** mutante

A partir de 5 años - 1 jugador

Nivel de juego **SENCILLO**

Disfrutad de este juego cuando no estéis acompañados.



OBJETIVO: Quedarse con el menor número de cartas al finalizar.

DESARROLLO: Selecciona al azar una carta de Cabeza, una de Torso y una de Piernas y colócalas descubiertas formando un **personaje completo**. Baraja bien las demás cartas en un único **mazo principal** y ponlo boca abajo a tu lado. Descubre la carta que está en la parte superior. Si ves que coincide en **número o color** con alguna carta del personaje, debes colocarla sobre ella. Sólo puedes situar encima las cartas que correspondan a la **misma parte del personaje** (cabeza sobre cabeza, torso sobre torso, piernas sobre piernas).

Las cartas que no puedas colocar en la figura se irán poniendo, boca arriba y una encima de otra en el **mazo de descartes**. Siempre que veas que la carta que está en la **parte superior** del mazo de descartes coincide en **número o color** con alguna de las partes correspondiente del personaje, podrás rescatarla y ponerla sobre éste. Si no puedes colocar la carta sobre la figura, descubre la siguiente carta del mazo principal. Así sucesivamente.

Comodines: Las cartas de Héroes (6 Negro y 7, 8 y 9 Blanco) y las de Cárgola (Multicolor) actúan, en el solitario, como comodines. Pueden ser colocadas sobre cualquier carta y sobre ellas puede ser colocada cualquier otra indistintamente de su color o número. Debe coincidir, eso sí, con la parte correspondiente del personaje (cabeza con cabeza, etc.)

Rondas: Cuando hayas acabado con todas las cartas del mazo principal, dale la vuelta al mazo de descartes y vuelve a iniciar el procedimiento anterior.

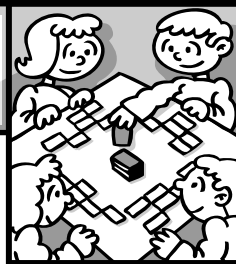
FINAL DE JUEGO: Cuando ya no puedas colocar más cartas sobre la figura, suma el valor de las cartas sobrantes y **establece tu propio record** intentando aproximarte al record total: "0".

La TROPA mutante

A partir de 5 años - De 2 a 6 jugadores

Nivel de juego **SENCILLO**

Si es tu primer contacto con la Baraja Mutante, éste es tu juego.

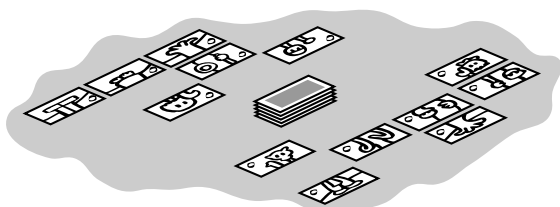


OBJETIVO

Gana el jugador que haya conseguido la tropa más poderosa cuando se acaben las cartas del mazo.

DESARROLLO

Comienza el jugador que destape la carta con el número más alto. Baraja, luego, todas las cartas (Cabezas, Torsos y Piernas) en un mismo mazo. Coloca el mazo boca abajo en el centro de los jugadores. El jugador que empieza, coge la primera carta del mazo y la coloca a su lado descubierta. El turno pasa al jugador de su derecha que hará lo mismo con la siguiente carta del mazo. Así sucesivamente.



Con las cartas que se vayan robando, cada jugador irá completando y modificando como desee a los personajes de su tropa, teniendo en cuenta que sus tres partes deberán tener el mismo número o el mismo color.

	Cabeza 1 Rojo		Cabeza 5 Amarillo
	Torso 5 Rojo		Torso 5 Azul
	Piernas 2 Rojo		Piernas 5 Verde
IGUAL COLOR (ROJO)		IGUAL VALOR (5)	

Bonificación: Cuando un jugador consigue crear una figura completa **durante su turno**, dirá el nombre del personaje en alto. Podrá, entonces, robarle una carta al oponente que desee. Si con esa carta forma una nueva figura completa, podrá volver a quitarle otra carta al mismo o a otro jugador.

Las figuras completadas y bonificadas ya no podrán ser modificadas. **Deben apartarse hasta el recuento final de puntos.**

Durante su turno un jugador podrá robar a los demás tantas cartas como figuras completas vaya creando y apartando.

Si un jugador descubre que tiene una figura y no está en posesión del turno, debe esperar a estarlo para robar la carta de bonificación.

No olvidéis que el jugador al que le llega el turno debe coger siempre, lo primero, una carta del mazo central.

Un jugador deja de estar en posesión de su turno en cuanto coloca la última carta que ha robado sobre la mesa sin formar un personaje completo y el siguiente jugador coge la carta del mazo central.

Carta Multicolor: El comodín (Multicolor) puede sustituir a cualquier color o número. Podremos usarlo para completar cualquier personaje siempre y cuando coincida con la parte del cuerpo correspondiente.

	Cabeza Multicolor		Cabeza 7 Blanco
	Torso 5 Rojo		Torso 9 Blanco
	Piernas 5 Verde		Piernas Multicolor
El comodín sustituye a Cabeza valor 5		El comodín sustituye a Piernas color Blanco	

FINAL DE JUEGO

Cuando se acaben las cartas del mazo se procede al **recuento de puntos**. Las cartas que no se hayan podido unir en un personaje completo deben ser retiradas.

La tropa más poderosa será la que obtenga más puntos.

Cada personaje conseguido vale **1 punto** excepto las figuras de Héroe (color blanco) que, al ser más fuertes, valen **2 puntos** y la figura del arlequín (color negro) que, al ser la más difícil, vale **3 puntos**. El uso o no de comodines no afecta a la puntuación.

	Cabeza 1 Rojo		Cabeza 5 Amarillo
	Torso 5 Rojo		Torso 5 Azul
	Piernas 2 Rojo		Piernas Multicolor
1 PUNTO		1 PUNTO	
	Cabeza 7 Blanco		Cabeza 6 Negro
	Torso 9 Blanco		Torso Multicolor
	Piernas 7 Blanco		Piernas 6 Negro
2 PUNTOS		3 PUNTOS	

Gana el jugador que consiga mayor número de puntos.

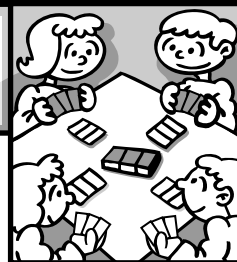
Se puede alargar el juego, dando la victoria al primer jugador que, a lo largo de varias partidas, sobrepase con mayor puntuación los 20 puntos.

El TORNEO mutante

A partir de 8 años - De 2 a 4 jugadores

Nivel de juego **AVANZADO**

Juego de estrategia para grandes y pequeños.

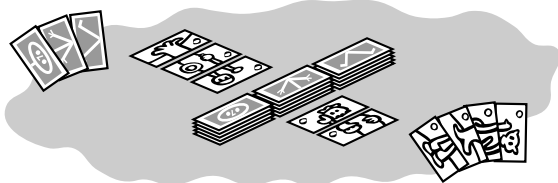


OBJETIVO

Acumular el mayor número de puntos. Para ello hay que ganar el mayor número de bazas, de cartas blancas, conseguir las cartas de gárgola (multicolor) y evitar llevarse las cartas de arlequín (negras).

DESARROLLO

Separa las cartas de Cabezas, Torsos y Piernas en tres mazos. Baraja bien cada mazo. Todos roban, para empezar, **seis cartas** (2 cabezas, 2 torsos y 2 piernas) que sostendrán en sus manos sin que sus contrincantes las vean.



El jugador que empieza (sorteado, pues tendrá cierta desventaja) destapa sobre la mesa una de sus 2 cartas de **cabeza**. Tened en cuenta que ganará la jugada el personaje cuyas cartas sumen más. Puedes jugar la carta de mayor valor o guardártela para las siguientes rondas según la estrategia que desees usar. Seguidamente, y por turnos hacia la derecha, los otros jugadores irán destapando sobre la mesa una de sus dos cartas de cabeza. Cuando le llega, de nuevo, el turno al jugador que ha empezado volvemos a repetir la dinámica anterior pero, esta vez, con las cartas de **torso**. Finalmente, lo repetiremos con las de **piernas** hasta que cada jugador tenga formado su **personaje completo**. Sumad las cartas de cada personaje. El que haya conseguido el **número más alto** gana la ronda y se lleva todas las cartas que colocará en un montón aparte.

1	5	5	6
5	3	3	5
2	8	2	10

15

Se pasa, entonces, al **siguiente torneo**. Todos los jugadores deben robar, ahora, de los mazos 3 cartas (1 de cabeza, 1 de torso y 1 de piernas) para volver a tener **seis cartas** en la mano. Repetiremos la misma dinámica pero, esta vez, **el jugador que ha ganado** la ronda anterior es el primero que empieza a robar y el primero que empieza a destapar sus cartas. Le seguirá el jugador de su derecha. Así sucesivamente.

El Personaje Perfecto: Un personaje en el que coinciden en sus tres partes el **mismo color y, a la vez, el mismo número** gana a todos los demás sin tener en cuenta la suma de sus cartas.

En el caso de que coincidan dos Personajes Perfectos ganará aquel cuya suma sea mayor.

9	Rojo 3	Azul 4
4	Rojo 3	Azul 4
5	Rojo 3	Azul 4

18 9 12

Los personajes con valor 2: Son 'mágicos'. Puedes usarlos para crear Personajes Perfectos sustituyendo a una o a dos cartas de cualquier valor, pero teniendo en cuenta que el **color debe coincidir** en las tres partes del personaje.

9	Rojo 2	Azul 2
4	Rojo 3	Azul 5
5	Rojo 3	Azul 2

18 8 9

Empate: Si varios jugadores coinciden con el mayor valor, se procede al desempate. Sin retirar los personajes de la mesa, **todos los jugadores** roban 3 cartas (1 de cabeza, 1 de torso y 1 de piernas). Siguiendo la dinámica de juego y en el mismo orden de la ronda anterior, se irá colocando un nuevo personaje **sobre los que hay en la mesa**. Los jugadores que han empatado, irán poniendo sus cartas boca arriba y el resto, boca abajo. El personaje boca arriba de más valor se lleva **todas las cartas**. Si no quedaran cartas en los mazos para desempatar, el combate se declara nulo y las cartas de la mesa se retiran.

Cartas de Gárgola Multicolor: Su valor, a la hora de sumarlas, es de **cero**. Hay que intentar ganarlas aunque no será fácil. Es posible crear un Personaje Perfecto juntando estas tres cartas.

Cartas de Arlequín Negro: Hay que evitar llevárselas porque restan puntos.

FINAL DE JUEGO

Cuando ya no hay cartas suficientes en los mazos para abastecer a todos los jugadores por igual, se juega la última ronda con las tres cartas que, cada uno, tiene en la mano. Se procede, entonces, al recuento de puntos:

Mayor número total de cartas: 1 punto.

(Hay 75 cartas en total)

Mayor número de cartas blancas: 1 punto.

(Hay 9 cartas de héroes)

Cada carta multicolor conseguida: 1 punto.

(Hay 3 cartas de gárgola)

Cada carta negra conseguida: -1 punto.

(Hay 3 cartas de arlequín)

En caso de empate con el mayor número de cartas blancas o totales, cada jugador empatado, recibe 1 punto. Gana el primer jugador que reúna **12 puntos** en sucesivas partidas.