

8+ • 3 a 5 jugadores • 20-30 minutos

MUTU!

Un juego de Diego Ibañez, Juanjo Quintero, Guillermo Viciano

VISIÓN GENERAL Y OBJETIVO DEL JUEGO

En **Mutu!**, las jugadoras compiten por **ganarse la protección de los Tótems Primordiales**. Su meta: **conectar al máximo con los tótems y esquivar los torbellinos espirituales**.

Cada tótem cuenta... ¡pero cuidado! Las cartas de tótem en las que **no tengas la mayor puntuación** y los **torbellinos te darán puntos**. Y aquí está el giro: a diferencia de otros juegos, **¡quien menos puntos acumule gana la partida!**

COMPONENTES

55 cartas en total: 54 de ellas en **6 colores** (uno por cada Tótem Primordial). Cada color contiene:

- 1 carta de **Torbellino**
- 3 cartas de **valor 2**
- 2 cartas de **valor 3**
- 2 cartas de **valor 4**
- 1 carta de **valor 5**
- 1 carta de **Torbellino neutro** (color gris)

También necesitarás papel y boli para anotar las puntuaciones.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Busca la carta de **torbellino neutra** en el mazo y separarla del resto. A continuación, reparte **dos cartas a cada jugador**. ATENCIÓN: En partidas a 3 jugadores quitad un conjunto completo de cartas del mismo color.

Los jugadores revisan su mano y, si alguno tiene una carta de **torbellino**, debe **sustituirla por una nueva carta del mazo**. Repetid este proceso hasta que **ningún jugador tenga cartas de torbellino en su mano inicial**.

Después, **barajad el resto de las cartas** y colocad el mazo boca abajo en el **centro de la mesa**. Tomad **9 cartas del mazo**, añadid la **carta de torbellino neutra**, **barajad esas 10 cartas juntas y colocad ese pequeño montón encima del mazo principal**. De modo que la carta del torbellino neutro siempre se encuentre entre las **10 últimas cartas del mazo**.

Por último, dad la vuelta al mazo de forma que la carta superior del mazo de robo sea visible y **formad una fila de 5 cartas junto al mazo**, ¡ya podéis comenzar!

SITUACIÓN INICIAL



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de Mutu! se desarrolla en un número variable de rondas en las que las jugadoras juegan por turnos, **empezando por el jugador con la suma menor entre sus dos cartas iniciales** (en caso de empate el más joven) y en el sentido de las agujas del reloj, juegan turnos hasta que, una vez que alguien coja el torbellino neutro, la ronda acaba.

TURNO DE JUEGO

En su turno el jugador **juega una carta de su mano** y comenzando por el comienzo de la fila (la carta más alejada del mazo de robo), añade a su mano **tantas cartas como el valor de la carta jugada**. Las cartas se añaden en **orden y sin poder saltar ninguna**. Los torbellinos no pueden ser jugados para coger cartas.



La carta jugada pasa a ser la primera de la fila, las cartas sobrantes se colocan a continuación y se reponen del mazo cartas hasta que vuelva a haber 5 cartas en la fila. Una vez hecho esto, es el turno del jugador siguiente.



FINAL DE LA RONDA Y PUNTUACIÓN

En el momento en el que un jugador añade a su mano **la carta de Torbellino neutra**, la ronda **termina** y pasamos a puntuar.

Antes de puntuar, los jugadores **agrupan sus cartas por colores** y comprueban uno por uno quien tiene más puntos en **cada uno de los colores y voltea**, incluido el torbellino si lo tienen, **todas las cartas de ese grupo**. En caso de empate ningún jugador establece conexión (es decir, ninguno volteará las cartas de ese color) y todas las cartas de ese color puntuarán esta ronda. Evidentemente, **el torbellino neutro, no forma grupo** con ninguna carta ni es un grupo por sí mismo.

P ej. Paula tiene 9 puntos en el color verde, Mónica 6 , Teo 2 y Jorge ninguno. Paula dará la vuelta a todas sus cartas de ese color y no las puntuará.

Una vez que se han volteado todos los grupos con mayoría, **cada jugador se anota los puntos de las cartas que no han volteado**. Por último, se comprueba **cuantos torbellinos hay a la vista** en la mesa y cada uno otorgará **tantos puntos como jugadores diferentes tengan al menos un torbellino**.

P ej. Mónica tiene 2 cartas de torbellino, Teo 1 carta, Jorge 1 y Paula ninguna. Mónica puntuará 6 puntos (2 cartas x 3 jugadores distintos) y Teo y Jorge puntuarán 3 puntos(1 carta x 3 jugadores distintos).

Tras anotar las puntuaciones, si no se da la condición de final de la partida, **comienza una nueva ronda siguiendo los pasos de preparación** descritos al principio de estas reglas.

FIN DE LA PARTIDA

Si tras la puntuación alguno de los jugadores **supera los 77 puntos**, se comprueba quién es el **jugador que menos puntos ha sumado** y se convierte en el ganador de la partida. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria

- MUTU! en maorí significa “Stop!”, ya que en la primera versión del juego no era el torbellino el que terminaba la ronda, si no la carta MUTU!, aunque la carta ha desaparecido, nos gusta su sonoridad