

3-6
20'
8+

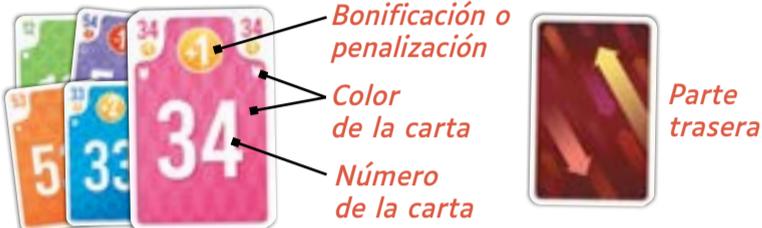
MIND UP!

UN JUEGO DE
MAXIME RAMBOURG
ILUSTRADO POR
CHRISTINE ALCOUFFE

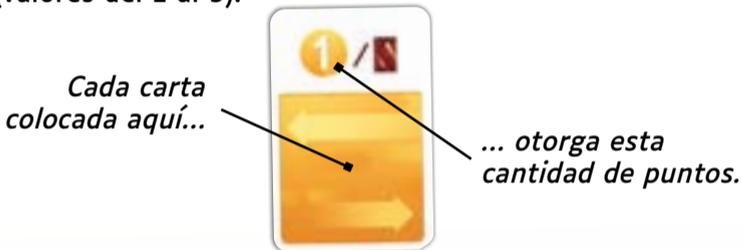
COMPONENTES

104 cartas
divididas en:

■ **60 cartas principales**, numeradas del 1 al 60 (12 por color).



■ **30 cartas de puntuación**, en 6 conjuntos de 5 cartas cada uno (valores del 1 al 5).



■ **14 cartas de objetivo**, se usan solamente en el modo de juego opcional (ver la parte trasera de este reglamento).



PREPARACIÓN

Baraja las 60 cartas principales y forma un mazo, boca abajo **A**.

Reparte 7 cartas a cada persona. La mano de cartas es secreta **B**.

Forma una fila revelando tantas cartas del mazo como personas estéis jugando. Ordena las cartas de forma ascendente, sin importar su color, sus bonificaciones o sus penalizaciones **C**.

Reparte un conjunto de 5 cartas de puntuación a cada persona. Cada conjunto tiene un símbolo en la parte trasera de las cartas. Cada persona debe tener una carta de cada valor, del 1 al 5. Devuelve los conjuntos no utilizados a la caja.

Elige al azar a la jugadora o jugador inicial. Esa persona baraja sus 5 cartas de puntuación y las revela de una en una, formando una fila de izquierda a derecha, y anuncia cuál es el orden de las cartas reveladas **D**.

Las demás personas deben colocar sus cartas de puntuación delante de sí, formando una fila y siguiendo el mismo orden **E**.



Ejemplo de preparación para 4 personas.

Sol ha revelado y anunciado el siguiente orden de cartas de puntuación: 2 - 4 - 1 - 5 - 3.

RESUMEN DEL JUEGO

Una partida de *Mind Up!* se juega a lo largo de 3 rondas, cada una compuesta por varios turnos. En cada turno, compites con tus rivales para obtener las cartas del centro de la mesa. Trata de adivinar qué cartas jugarán tus oponentes y elige el número correcto de tu mano para colocar tu carta junto a la carta que deseas tomar.

TURNO DE JUEGO

En cada turno de una ronda, cada persona elige de manera simultánea una carta de su mano y la coloca frente a sí, boca abajo.

Cuando todo el mundo esté listo, se revelan simultáneamente las cartas jugadas y se colocan, en orden ascendente, debajo de cada una de las cartas de la fila central.



Cada persona toma la carta que esté arriba de la que acaba de jugar, y la coloca encima de una de sus cartas de puntuación para formar columnas, siguiendo estas reglas: si ya hay una o más cartas de su mismo color, coloca la carta recién tomada encima de esta columna. En caso contrario, coloca la carta encima de la primera carta de puntuación vacía, empezando por la izquierda.



NOTA: Cuando coloques cartas una encima de otra, solápalas de forma que se vea la mitad superior de cada carta.



Las cartas jugadas en este turno se mantienen en el centro de la mesa: serán las cartas disponibles para obtener en el siguiente turno. Seguid esta secuencia, jugando varios turnos, hasta que **solo os quede 1 carta en la mano**.

Todo el mundo juega su última carta directamente en sus cartas de puntuación, en la columna correspondiente. Luego, finaliza la ronda.

PUNTUACIÓN

Al final de la ronda, cada persona cuenta los puntos que otorgan las cartas principales jugadas encima de las cartas de puntuación, siguiendo este procedimiento:

Primero, cuenta los puntos por cada color: multiplica el valor de las cartas de puntuación por el número de cartas principales en esa columna. Suma las 5 puntuaciones, una por cada color.

Luego, modifica ese valor obtenido con las bonificaciones (círculos amarillos) y las penalizaciones (círculos rojos) en tus cartas principales.

Anota la puntuación de cada persona y comenzad una nueva ronda (excepto si acabáis de jugar vuestra tercera ronda, que sería la última de la partida).



Sol contabiliza los puntos obtenidos por cada color.

Obtiene 4 puntos por el morado (2 cartas x 2 puntos), 4 por el azul (1 carta x 4 puntos), 1 por el verde (1 carta x 1 punto) y 15 por el naranja (3 cartas x 5 puntos). Su última columna está vacía, por lo que obtiene 0 puntos (0 cartas x 3 puntos).

Su puntuación total por colores es de 24 puntos.

Ahora, debe modificar este resultado con las bonificaciones y penalizaciones de sus cartas. Obtiene +1 punto en total por sus bonificaciones y penalizaciones (+2 -1 -1 +1 = +1). Su puntuación total en esta ronda es de 25 puntos (24 + 1).

NUEVA RONDA

Las cartas en la fila central se mantienen, serán las disponibles para el primer turno de la nueva ronda.

En vez de repartir nuevas cartas, cada persona toma todas las cartas que tiene encima de sus cartas de puntuación, que será su nueva mano de cartas, y roba una nueva carta del mazo. La 2ª ronda se juega con una mano de 8 cartas y la 3ª con 9 cartas.

La persona a la izquierda de la jugadora o jugador inicial forma una nueva fila de cartas de puntuación, de forma aleatoria, y vuelve a anunciar el orden para el resto de personas. Ya podéis comenzar la nueva ronda.

FIN DE LA PARTIDA

La partida se termina cuando finalice la 3ª ronda. Cada persona suma la puntuación obtenida en cada ronda.

La persona con más puntos será quien gane la partida. En caso de empate, ganará quien haya obtenido más puntos en la última ronda. Si el empate persiste, se comparte la victoria.

EDICIÓN ORIGINAL

Autoría: Maxime Rambourg
Ilustración: Christine Alcouffe
Editorial: Catch Up Games
Distribución: Blackrock Games
©CATCH UP GAMES - All Rights Reserved.

EDICIÓN ESPAÑOLA

Dirección editorial: Álex Garcigregor
Traducción: Sergio Pérez
Maquetación: Tizdeus

©2023 Tranjis Games, S.L. (B-87478038)
Calle Clavo 14, 28522 Rivas Vaciamadrid, Madrid.



MODO DE JUEGO OPCIONAL

OBJETIVOS

Una vez tengáis experiencia jugando al juego, podéis añadir esta variante.

Al comienzo de la partida, baraja las 14 cartas de objetivo. Al inicio de cada ronda, revela una carta de objetivo al azar y colócala cerca del área de juego. Al contabilizar los puntos, cada persona verifica si las cartas colocadas sobre sus cartas de puntuación cumplen con la condición indicada.

Si es el caso, la bonificación (o penalización) de esta carta de objetivo se suma (o se resta) de su puntuación.

Una vez que cada persona haya verificado la carta de objetivo, descártala y reemplázala por una nueva al azar para la siguiente ronda.

Puedes aumentar la dificultad revelando múltiples cartas de objetivo, siempre que la letra en la esquina inferior derecha de cada una de esas cartas sea diferente.

Si decides revelar 2, renuévalas cada ronda. Si prefieres de 3 a 5 (el número máximo), mantenlas durante toda la partida.



+2 si tienes 1 o 3 cartas naranjas.



-2 si las cartas naranjas están encima de una carta de puntuación con valor 1 o 2.



+2 si tienes 2 o 4 cartas azules.



+2 si el azul es el color que más cartas tiene (o empatado a mayor cantidad de cartas).



-2 si eres la persona con menor cantidad de cartas rosas (o empatada con la menor cantidad de cartas rosas).



+2 si eres la persona con mayor cantidad de cartas rosas (o empatada con la mayor cantidad de cartas rosas).



+2 si no hay ningún color a la derecha de la columna verde.



+2 si las cartas verdes están encima de una carta de puntuación con valor 4 o 5.



+2 si tienes más cartas moradas que cartas naranjas (o la misma cantidad).



-2 si eres la persona con mayor cantidad de cartas moradas (o empatada por la mayor cantidad de cartas moradas).



+2 si tienes cartas de los 5 colores.



+2 si tienes exactamente 3 colores.



-2 si tienes al menos una columna con exactamente 3 cartas.



+2 si tienes al menos una columna con exactamente 4 cartas.