BATMAN™

RETURNS

CARD GAME

3 CARD GAMES IN 1

For 2 to 4 players/Ages 5 and up

3 JUEGOS DE CARTAS EN 1

Para 2 a 4 jugadores, 5 años o más de edad

CONTENIDO: Mazo de 60 naipes con 4 cartas sombrillas y 8 cartas numeradas de 1 a 8 de cada una de las siguientes: Batman™ (2 cartas), Batmobile™, Catwoman™, The Penguin™, Penguin Commandos™, Red Triangle Circus Gang™.

JUEGO 1

THE BATMAN™ MATCH GAME

OBJETIVO
Recoger la mayor cantidad de cartas al final del juego.

PREPARACION
- Mezcle las cartas y reparta a cada jugador cinco naipes cara abajo.
- Coloque cinco cartas más cara arriba en el centro entre usted y su oponente.
- Ponga el resto de las cartas aparte.
- El jugador a la izquierda del que repartió las cartas comienza primero.

EL JUEGO
- Vea si alguna de las cartas que tiene en la mano es igual a alguna de las que están cara arriba. (Debe coincidir la imagen, no el número.) Si puede, coloque las cartas similares cara abajo frente a sí. Usted las ha capturado y son para que usted las conserve. (Vea la ilustración al dorso.)
- Si no puede encontrar 2 cartas que coincidan, elija una carta de su mano y colóquela cara arriba en el centro.
- El juego continúa hasta que sus oponentes y usted hayan jugado todas las cinco cartas de su mano. Entonces el jugador a la izquierda del que reparte primero reparte cinco cartas nuevas cara abajo a cada jugador. Deje todas las cartas restantes donde están en el centro.
- Cuando no queden suficientes cartas para que cada jugador pueda tener cinco, distribuya un número igual a cada uno y deje las cartas sobrantes cara arriba en el centro.
- El juego continúa hasta que se hayan jugado todas las cartas en la mano de los jugadores.

Nota: Sólo en dos oportunidades se colocan cartas en el centro. Al principio del juego (cinco cartas) y justo al final, luego de la repartición final, cuando se dejan allí las caras sobrantes.

PARA GANAR
Cuente todas las cartas similares; ignore las cartas cara arriba que quedan en el centro. El que tenga más cartas similares entre sí es el que gana.

Variación para un mayor desafío
Empiece juntando las cartas "buenas" – Batman™ y el Batmobile. Cuando se vea forzado a hacerlo, empiece a juntar las otras también. El ganador es aquel jugador que al final del juego tiene la mayor cantidad de cartas buenas – sin importar el número total de coincidencias.

JUEGO 2

THE BATMAN™ BATTLE GAME

OBJETIVO

Estalla la "guerra" entre Batman™ y los malvados. Usted debe juntar la mayor cantidad de cartas posible antes de que termine el juego.

PREPARACION

- Mezcle las cartas del mazo y luego divídalo en forma pareja entre los jugadores.
- Coloque las cartas delante suyo, cara abajo, para formar la pila de juego.
- Este juego se juega con los números de las cartas.

JUEGO PARA 2 JUGADORES

- Los dos jugadores colocan a la vez la carta con el número más alto cara arriba. El jugador con el número mayor gana las dos cartas. Colóquelas a un costado, en la pila de extracción. Juegue su próxima carta. Gana de nuevo la carta con el número mayor.
- Continúe del mismo modo hasta que ambos lleguen simultáneamente al mismo número. ¡Es la Batalla de Batman! Coloque tres cartas más cara abajo en una columna, diciendo en voz alta "B", luego "A", luego "T", y tras levantar la cuarta carta, "MAN." (Vea la ilustración al dorso.)
- El jugador con el mayor número gana todas las cartas. Si nuevamente ha empatado, repita la batalla hasta que gane alguno. Si no tiene suficientes cartas en la mano, use la pila de extracción. Si no tiene suficientes cartas para terminar una batalla, pierde automáticamente y queda fuera de juego.

PARA 4 JUGADORES

- Los cuatro jugadores dan vuelta la primera carta. El número más bajo queda automáticamente fuera de la ronda.
- Si los otros tres números son todos distintos, el número mayor gana la ronda y se lleva las cuatro cartas jugadas.
- Pero si dos de los números son iguales, ¡es hora de batallar! Los dos jugadores empatados dan batalla como se describió anteriormente y comparan su cuarta carta "MAN" con la del tercer jugador (el que no dio batalla). (Vea la ilustración al dorso.)
- El número más alto de los tres se lleva todas la cartas. ¡Usted puede tener que dar batalla nuevamente si hay otro empate! Si se queda sin cartas en la mano, puede levantar cartas de su pila de extracción.

CARTAS SOMBRILLA

Cada vez que da vuelta una sombrilla, puede revisar en secreto sus próximas dos cartas de la pila y escoger la que desee usar. Si otro jugador juega con otra carta sombrilla, NO DE BATALLA. Ambos jugadores pueden controlar sus próximas dos cartas y jugar una de ellas. Gana la mayor.

PROOF OF PURCHASE

CARD GAME ™

PARA GANAR

Cuando un jugador queda eliminado por falta de cartas, se detiene el juego. En un juego de dos jugadores, gana el otro jugador. En un juego de tres o cuatro jugadores, los jugadores restantes cuentan sus cartas y gana el que tiene más cartas.

JUEGO 3

THE PENGUIN™ PANIC GAME

OBJETIVO

Ser el primero que "manotea" a The Penguin™(el pingüino) cada vez que su carta aparece cara arriba. El primer jugador que lo "manotee" se queda con todas las cartas de la pila, y el jugador que tiene más cartas al final del juego gana.

ARMADO DEL JUEGO

- Saque dos de las cartas de The Penguin. Juegue con seis.
- Mezcle las cartas restantes. Luego repártalas parejamente entre los jugadores.
- Apile sus cartas delante suyo, cara abajo.

EL JUEGO

- Elija al jugador que comenzará el juego. El juego sigue hacia la izquierda.
- Cuando llegue su turno, de vuelta la carta de arriba y colóquela en el centro de la mesa. Su oponente hace lo mismo y continúan hasta que uno de ustedes se encuentra con The Penguin ¡y comienza el pánico! Todos los jugadores tratan de ser el primero en golpearlo. El jugador que lo "manotea" primero se lleva toda la pila de cartas y las coloca cara abajo en el fondo de su pila.
- Si se queda sin cartas, los otros jugadores siguen hasta que aparece The Penguin. Si el jugador con las manos vacías no logra golpear primero la pila y llevarse las cartas, quedará fuera durante el resto del juego. En un juego de dos jugadores esto significa que el otro jugador gana automáticamente. Pero si usted logra "manotearlo" y ganar más cartas, ¡siga jugando!

Etiqueta:

- Siempre levante sus cartas alejándola de usted.
- De vuelta las cartas y "manotee" con la misma mano.
- Si "manotea" por error una carta que no es la de The Penguin, debe pagar una multa: saque las dos cartas de arriba de su pila y colóquelas cara abajo al fondo de la pila del centro.

PARA GANAR

Cuando un jugador es eliminado por falta de cartas, se detiene el juego. En un juego de dos jugadores, gana el otro jugador. En un juego de tres o cuatro jugadores, los jugadores restantes cuentan sus cartas y gana el que tiene más cartas.

No deje de enviarnos sus preguntas y comentarios sobre este juego.
Escriba a: Consumer Relations,
Parker Brothers, P.O. Box 1012, Beverly, MA 01915.

©1992 Parker Brothers, una división de Tonka Corporation, Beverly, MA 01915.
Impreso en los Estados Unidos.
Batman y todos los personajes relacionados, logotipos e indicios son marcas registradas de DC Comics Inc. ©1992