

GUSTOS SON GUSTOS



10+



3-5



30m

Mafalda y sus amigos se reúnen cada día tras la escuela para divertirse, aunque no siempre logran ponerse de acuerdo. Mientras Mafalda ama escuchar a los Beatles, Felipito quiere jugar al Llanero Solitario. Mientras Susanita sueña con ser mamá, Manolito prefiere hablar de precios mayoristas.

¡Lo curioso es que aquello que uno adora, otro lo detesta con la misma pasión! ¡Gustos son gustos!

COMPONENTES

50 cartas de objeto:

10 cartas de cada tipo (1-10)



Discos de Los Beatles (Amarillo)



Muñecas (Naranja)



Comics del Llanero Solitario (Verde)



Productos del almacén (Morado)



Sopas (Azul)



5 cartas de personaje



6 cartas de personaje especial



11 cartas de moda



5 cartas de ayuda



1 libreta de puntuación



1 reglamento

OBJETIVO DEL JUEGO

Gustos son Gustos es un juego de bazas competitivo donde cada participante busca reunir las cartas del objeto que a su personaje le encantan, y evitar aquellas que su personaje detesta. Al final de la tercera ronda, quién ha acumulado más puntos obtiene la victoria

¿QUÉ ES UN JUEGO DE BAZAS?

Una baza se forma cuando cada participante juega una carta de su mano en el centro de la mesa, y alguien gana la baza, obteniendo todas las cartas jugadas.

En este juego se juegan 3 rondas, y cada ronda incluye 10 bazas.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

Según la cantidad de participantes, antes de comenzar a jugar debes retirar algunas cartas de objeto, ya que no serán usadas en la partida:

Para partidas de 5 participantes, se usan todas las cartas de objeto.

Para partidas de 4 participantes, retira todas las cartas de objeto con los números 9 y 10.

Para partidas de 3 participantes, retira todas las cartas de objeto con los números 7, 8, 9 y 10.

Puedes revisar en la parte inferior de las cartas de objeto si se usa según la cantidad de participantes.

PREPARACIÓN DE LA RONDA

Sigue los siguientes pasos para preparar cada ronda:

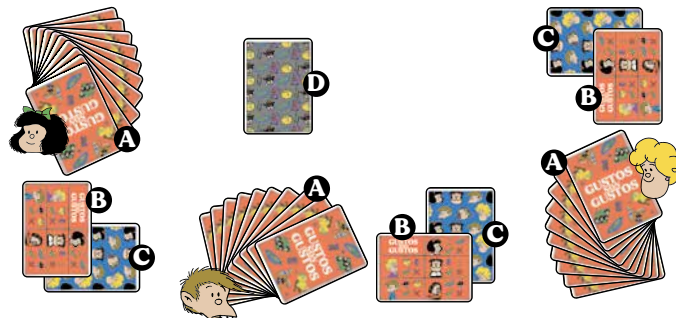
1. Baraja las cartas de objeto correspondientes a la cantidad de participantes y reparte 10 cartas a cada participante **A**.

2. Entrega una carta de ayuda a cada participante **B**.

3. Baraja las 5 cartas de personaje, y entrega una bocabajo a cada participante **C**. Las cartas de personaje que sobren, déjalas a un costado bocabajo ya que no serán usadas durante la ronda. El personaje que te toque definirá tus gustos durante esa ronda: lo que intentas conseguir y lo que prefieres evitar. No le muestres tu carta a los demás.

4. Conociendo tu personaje y tu mano inicial de cartas, simultáneamente todos los participantes deben entregar 3 cartas de su mano boca abajo al participante ubicado a su derecha. Luego añaden las cartas recibidas a su mano.

5. Baraja las 11 cartas de moda y forma una pila boca abajo en el centro de la mesa. Esta es la pila de la moda **D**.



DESARROLLO DE LA RONDA

La primera ronda comienza jugando la última persona en haber leído una tira cómica de Mafalda y los turnos siguen hacia la izquierda. En rondas posteriores, va a comenzar la primera baza quien tenga menos puntos acumulados.

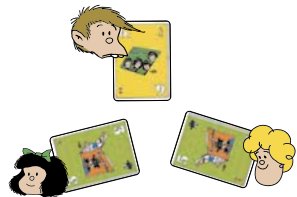
Revela la primera carta de la pila de la moda, la cual indica que tipo de cartas son triunfos en esa baza (ver más adelante “Triunfos”).

Quien comienza la primera baza puede jugar cualquier carta de su mano. Esta carta determinará qué tipo de objeto debe jugar el resto de participantes en esta baza. Es decir, cada persona debe jugar una carta de su mano que sea del mismo tipo de objeto que la primera carta jugada.



*Ejemplo: Mafalda comienza una baza jugando una carta del **Cómic del Llanero Solitario**. El resto de participantes **debe** jugar una carta del **Cómic del Llanero Solitario** si tiene alguna en su mano.*

Si no tienes cartas del mismo tipo de objeto del que jugó la primera persona, puedes jugar libremente cualquier carta. En una baza normal, ganará la baza la persona que jugó la carta de mayor valor del objeto que comenzó la baza.



*Ejemplo: Mafalda juega un 3 del **Comic del Llanero Solitario**. Felipito no tiene cartas de ese objeto, por lo que juega un 6 del **Disco de Los Beatles**. Susanita juega un 5 del **Comic del Llanero Solitario**. La baza la gana Susanita ya que jugó la carta mayor del tipo de objeto de la carta inicial.*

Quien gana la baza se lleva al frente suyo las cartas sobre la mesa. Se recomienda formar pilas separadas boca abajo con las bazas que vas obteniendo. En cualquier momento puedes revisar las cartas de las bazas que has obtenido.

Luego, quien ganó la baza comienza una nueva, revelando una nueva carta de moda, jugando libremente una carta de su mano, y repitiendo el proceso. Al comenzar una nueva baza, cada quien tendrá una carta menos en su mano, reduciendo sus opciones.

CARTAS DE MODA Y TRIUNFOS

Al comienzo de cada baza debes revelar una carta de la pila de la moda. La carta revelada indica que las cartas de cierto **número** o **tipo de objeto** son triunfos, es decir, son más poderosas durante esa baza.

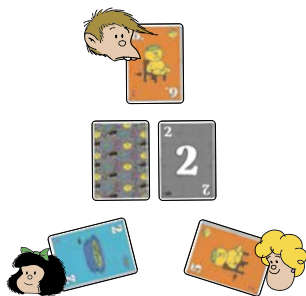
Sólo puedes jugar una carta de triunfo si no tienes en tu mano ninguna carta del tipo de objeto que inició la baza (a menos que juegues un triunfo de ese tipo de objeto). No estás obligado a jugar una carta de triunfo.

Siempre deben quedar visibles todas las cartas de moda que se han revelado. Al final de la ronda una carta de moda va a quedar sin revelar.

Existen dos tipos de cartas de moda:



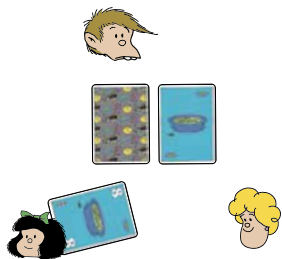
Si la carta de moda es un número: quiere decir que **ese número** es un triunfo durante esa baza. Si juegas un número correspondiente al triunfo, tu carta supera a la carta mayor del tipo de objeto de la primera carta. Si varias personas juegan un triunfo, la **última** persona que jugó ese número gana la baza.



*Ejemplo: la carta de moda indica que el número 2 es triunfo. Susanita comienza la baza con una carta de **Muñeca**. Es el turno de Mafalda, quien no tiene cartas de Muñeca en su mano, por lo que puede jugar el 2 de **Sopa**. Felipito tiene una carta de **Muñeca**, por lo que juega un 6 de Muñeca. Como la carta de Mafalda es el único triunfo, Mafalda gana la baza.*



Si la carta de moda es un objeto: quiere decir que el **tipo de objeto** en cuestión es un triunfo durante esa baza. Si juegas un tipo de objeto correspondiente al triunfo, tu carta supera a la carta mayor del tipo de objeto de la primera carta. Si varias personas juegan un triunfo, la **carta mayor** entre ellas gana la baza.



*Ejemplo: la carta de moda indica que las **Sopas** son el triunfo. Mafalda comienza la baza con una carta de Sopa. Esto implica que todos los participantes deben jugar una carta de triunfo en caso de tenerla y que quien juegue la mayor ganará la baza.*

FIN DE LA RONDA

Cuándo se han jugado 10 bazas, cada participante habrá quedado sin cartas en la mano y es el momento de conocer los puntajes obtenidos en esa ronda. Toma un lápiz para anotar en la libreta de puntuación el puntaje correspondiente a cada participante.

Cada participante gana 1 punto por cada baza que obtuvo en la ronda. Anota ese número en el primer espacio de la libreta.

Además, puedes ganar o perder puntos según los gustos de tu personaje secreto.



*Ejemplo: Si tu personaje es Mafalda, cada carta de **Disco de los Beatles** que conseguiste te va a entregar tantos puntos como , mientras que cada carta de **Sopa** que conseguiste te va a restar tantos puntos como .*

Suma todos los puntos de las cartas obtenidas que le gustan a tu personaje, y restale los puntajes de las que deberías haber evitado. Anota el valor de la diferencia en el segundo espacio de la libreta de puntuación. Es posible obtener un puntaje negativo en una ronda.

Ejemplo: Mafalda ganó 3 bazas durante la ronda, y además obtuvo las siguientes cartas:



$$2 \heartsuit + 2 \heartsuit + 1 \heartsuit + 1 \heartsuit - 1 \heartsuit = 5 \heartsuit$$

En total, Mafalda consiguió 8 puntos durante la ronda.

Para preparar la nueva ronda sigue los mismos pasos de Preparación de la Ronda (página 2). **Deben repartirse nuevamente las cartas de personaje, incluyendo los que fueron apartados.**

FINAL DE LA PARTIDA

Al final de la tercera ronda, se debe sumar el puntaje total de cada participante. La persona que consiguió más puntos ha conseguido la victoria. En caso de empate, los participantes empatados comparten la victoria.

Variante avanzada

El juego funciona igual, con sólo una diferencia; en la preparación de cada ronda, **además** de recibir una carta de personaje, cada participante recibe una carta de personaje especial. Luego de conocer su mano de cartas, pero antes de entregar las 3 cartas a la persona de la derecha, cada participante debe escoger una de las 2 cartas de personaje, el cual será su personaje oculto durante la ronda, y descartar boca abajo la otra. El resto de la partida se desarrolla del mismo modo que en el juego base.

Libertad



No quiere llevarse bazas. Si al final de la ronda no te llevas ninguna, obtienes tantos puntos como quien obtuvo más puntos en total

(cantidad de bazas + personaje).

Si te llevas bazas, obtienes:

1 baza = 6 puntos

2 bazas = 3 puntos

3 bazas o más = 0 puntos

Mamá y Papá



Mamá busca cartas con números **impares** y Papá con números **pares**.

¡Cuidado! Si consigues demasiadas cartas puede ser contraproducente.

Puntos por cartas pares / impares al final de la ronda:

0 - 2 cartas = 0 puntos

3 cartas = 5 puntos

4 - 6 cartas = 7 puntos

7 cartas = 5 puntos

8 o más cartas = 0 puntos

Mafalda Cowboy



Busca obtener una cantidad par de bazas. Si consigues una cantidad impar de bazas, obtendrás 0 puntos. Si consigues una cantidad par, te dará tantos puntos como cartas obtuviste.

Llanero Solitario



Busca obtener una cantidad impar de bazas. Si consigues una cantidad par de bazas, obtendrás 0 puntos. Si consigues una cantidad impar, te dará tantos puntos como cartas obtuviste.

*Estos dos personajes pueden obtener **máximo 20 puntos**. Recuerda sumar los puntos por la cantidad de bazas.*

Miguelito



Quiere llevarse la mayor cantidad posible de bazas. Cada 2 cartas recolectadas, ganas 1 punto al final de la ronda.

Diseño del juego:

Daniela Bustos H. y José Manuel Álvarez

Ilustraciones:

Quino

Edición y desarrollo:

Jorge Larraín y Simón Weinstein

Diseño gráfico:

Laura Mena

Redacción de reglamento:

Simón Weinstein

©2025 Sucesores Joaquín Salvador Lavado, QUINO.