

# MGC

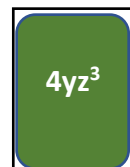
**Objetivo del juego:** El objetivo de MGC es deshacerse de todas las cartas que se “roban” inicialmente, diciendo la palabra “ÁLGEBRA” cuando queda la última carta en la mano. El primero que llega a 500 puntos gana. Se recibe puntos por todas las cartas que los otros jugadores todavía tienen en sus manos.

**Preparación del juego:** Se baraja las cartas y cada jugador recibe siete cartas. Las cartas restantes se ponen encubiertas en el centro y forman el mazo. La primera carta se desvela y se pone al lado. Este mazo es el mazo de descartes. Comienza el juego el jugador que cumple años el día de mes más bajo.

**Decurso del juego:** El primer jugador pone una carta de su mano al mazo de descartes. Aquí vale: Una carta sólo se puede superponer en una carta con el mismo coeficiente o grado. Las cartas negras son cartas de acción especiales con reglas particulares (ver cartas de acción). Si un jugador no puede poner la carta oportuna, tiene que tomar una carta del mazo. Puede jugar esta carta ahora mismo, si la vale bien. Si no, es el turno del siguiente jugador. Quién pone la penúltima carta, debe decir “ÁLGEBRA” y señala que tiene sólo una última carta en la mano. Si un jugador lo olvida y el otro lo nota a tiempo (antes de que el siguiente jugador haya tomado o depuesto una carta) tiene que tomar dos cartas de penalización. El ganador de la ronda es él que depone la última carta. Los puntos se suman y se comienza una nueva ronda.

**Cartas de juego:** Hay de dos tipos, las cartas básicas y las cartas de acción.

- **CARTAS BÁSICAS:** En esta carta nos tenemos que fijar en el coeficiente (número delante de las variables o letras), si lo hay, y en el grado (la suma de los números/exponentes que hay encima de las variables o letras). Recordemos que si la carta no tiene coeficiente escrito es 1 y si las variables no tienen exponente siempre es 1.
- En el juego hay **cartas de acción** con diferentes funciones, que se explican a continuación:



## CARTA TOMA DOS

Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar dos cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda. Esta carta puede superponer cualquier carta. Si se revela al principio del juego, las mismas reglas aplican.

### CARTA DE RETORNO



Con esta carta se cambia la dirección. Si se ha jugado por la izquierda, ahora se juega por la derecha y a la inversa. La carta se puede superponer siempre. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el dador comienza y entonces el jugador a su derecha continúa.

### CARTA DE INTERMISIÓN



Después de poner esta carta, el siguiente jugador será "saltado". La carta se puede superponer en cualquier carta. Cuando esta carta se toma en el principio del juego, el jugador se "salta" a la izquierda del dador y el jugador a la izquierda de este jugador continúa el juego.

### CARTA DE ELECCIÓN DE COEFICIENTE



Con esta carta el jugador decide qué coeficiente sigue en el juego. Una carta de elección de coeficiente se puede poner siempre. Si se toma una carta de elección de coeficiente en el principio del juego, el jugador a la izquierda del dador decide qué coeficiente va a seguir.

### CARTA DE ELECCIÓN DE GRADO



Con esta carta el jugador decide qué grado sigue en el juego. Una carta de elección de grado se puede poner siempre. Si se toma una carta de elección de grado en el principio del juego, el jugador a la izquierda del dador decide qué grado va a seguir.



### CARTA TOMA CUATRO

Cuando se pone esta carta, el siguiente jugador debe tomar cuatro cartas y no puede deponer ninguna carta en esta ronda. Esta carta puede superponer cualquier carta. Si se revela al principio del juego, las mismas reglas aplican.

## Puntos

El jugador que ha puesto todas sus cartas, primeramente, recibe los siguientes puntos por las cartas de sus jugadores que tienen todavía en la mano:

Todas las cartas básicas	Coeficiente
Carta toma dos	20 puntos
Carta de retorno	20 puntos
Carta de intermisión	20 puntos
Carta de elección de coeficiente	50 puntos
Carta de elección de grado	50 puntos
Carta de tomar cuatro cartas	50 puntos

Quién primero llega a 500 puntos gana el juego.