

Mendelius, el juego de cartas sobre cruces mendelianos

Mendelius es un juego de naipes para el que hacen falta una o varias barajas Mendelius (una baraja por cada dos jugadores). El objetivo del mismo es hacer diferentes combinaciones de cartas, o **cruzamientos**, antes que el resto de jugadores. Una partida de Mendelius incluye **siete rondas**. En cada una de ellas hay que realizar varios **cruzamientos** predeterminados cuya dificultad aumenta conforme avanza la partida, tal y como ocurre en otros juegos de cartas como el Chinchón o el Continental.

Objetivo del Juego

Combinar las cartas para conseguir los cruzamientos establecidos en cada **ronda** antes que el resto de jugadores. El vencedor de la ronda **resta 10 puntos**. A los demás jugadores se les asigna una puntuación correspondiente a la suma del valor de las cartas que se hayan quedado en la mano al finalizar la misma. **Gana el jugador con menor puntuación al final de la partida.**

Composición de la Baraja

Cada baraja contiene cuarenta naipes en total: una carta de instrucciones, tres comodines y tres **familias Mendelius** (una roja, una blanca y otra ocre). Cada familia se compone de una abuela y un abuelo, dos madres y dos padres, y tres hijas y tres hijos:



Abuela/Abuelo (10 puntos)

sólo pueden cruzarse entre ellos y su descendencia directa son madres y



Madre/Padre (5 puntos)

son la descendencia directa de los abuelos. Sólo pueden cruzarse entre ellos y su descendencia son



Hija/Hijo (1 punto)

son la descendencia directa de los padres y no pueden cruzarse entre



Comodín (30 puntos)

representado por la figura de Mendel. Puede sustituir a cualquier carta.



Genotipo

* En la parte superior izquierda de las cartas aparece su valor numérico y el genotipo del individuo (RR rojo, BB blanco y RB ocre).

Desarrollo del Juego

Preparativos

Antes de comenzar se sortea el orden de juego, repartiendo una carta a cada jugador. El que obtenga la carta con numeración más alta será la mano. El puesto de mano se va rotando cada **ronda** en el sentido de las agujas del reloj, sentido en el que se desarrolla el juego. Si dos o más jugadores obtienen la misma carta, se lleva a cabo un desempate entre ellos. La mano comienza entonces barajando y repartiendo, dando antes a cortar al jugador inmediatamente situado a su derecha. Se reparten tantas cartas por jugador como se indica entre paréntesis en la lista de cruzamientos más abajo. En las rondas 6 y 7 se puede añadir la carta de instrucciones al juego, ésta hará las funciones de cuarto comodín. Finalizado el reparto, se coloca el resto de cartas en el centro de la mesa. Junto a ellas, se sitúa la primera carta de la parte superior del mazo boca arriba. El jugador inmediatamente a la izquierda de la mano comienza el juego.

Inicio del Juego

El jugador, en su turno, coge la carta superior del mazo o, alternativamente, puede optar por coger la carta que está boca arriba. A continuación debe descartarse, dejando una carta boca arriba en el montón correspondiente. Así inicia el turno del siguiente jugador. Para partidas con más de dos participantes, cada jugador tiene una única oportunidad por ronda de quedarse con la carta que está boca arriba aunque no sea su turno, siempre que los jugadores que van delante de él no la requieran. Este jugador, que perderá turno, debe descartarse normalmente. La mano será reanudada por donde se interrumpió. Si se terminaran las cartas del primer mazo sin que ningún jugador hubiera conseguido completar los cruzamientos, se ponen todas las cartas boca arriba, se asigna a cada jugador una puntuación equivalente a la suma de sus cartas y se inicia la siguiente ronda.

¡Mendelius!

Cuando un jugador obtiene todos los **cruzamientos** correspondientes a la **ronda** en curso y durante su turno (esto es, después de haber cogido una carta), debe mostrar boca arriba los naipes combinados y descartarse poniendo su última carta boca abajo sobre los dos mazos al grito de **¡Mendelius!** Este jugador obtiene una bonificación de -10 puntos. Para el resto, el cómputo de puntos es el de las cartas en la mano. Al terminar la última ronda, el jugador con menos puntos acumulados es el ganador de la partida.

Lista de cruzamientos a realizar

1ª Ronda.- Dos cruzamientos de líneas puras con un descendiente (*6 cartas*)

2ª Ronda.- Dos cruzamientos de líneas puras, uno con un descendiente y otro con dos (*7 cartas*)

3ª Ronda.- Dos cruzamientos de líneas puras con dos descendientes cada uno (*8 cartas*)

4ª Ronda.- Dos cruzamientos mixtos (*8 cartas*)

5ª Ronda.- Un cruzamiento mixto y un cruzamiento entre híbridos (*10 cartas*)

6ª Ronda.- Una familia completa con tres generaciones (*10 cartas*)

7ª Ronda.- Dos cruzamientos entre híbridos (*12 cartas*)

En las rondas con varios descendientes, el porcentaje de sexos debe ser igual.

En [esta página](#) pueden consultarse las instrucciones explicadas anteriormente así como más información.

El juego puede [obtenerse](#) en forma de App para dispositivos Android de forma gratuita o descargarse las cartas en forma de pdf e imprimirlas.