

Introducción

Mutilar a Doña Cebolla es un juego de cartas que aparece en algunas novelas del Mundodisco de Terry Pratchett. Terry Tao (profesor asistente del departamento de matemáticas de la Universidad de California, especializado en análisis armónico y ecuaciones en derivadas parciales) y Andrew C. Millard (del departamento de química y bioquímica de la misma universidad), ambos fans del Mundodisco, no tenían nada mejor que hacer con su tiempo libre que dedicarse a crear unas reglas para este juego y probarlas hasta dejar escrito algo que fuera jugable. El resultado lo tenéis a continuación.

En [Brujas de Viaje](#) las brujas se ven involucradas en una timba de Mutilar a doña Cebolla, y se nombra el juego en otras novelas del Mundodisco. Los autores de las reglas se han basado en frases de las novelas para construirlas. Os advierto que el juego es *bastante* complicado.

El original en inglés está en <http://jump.to/cmo>. En el [Almacén de Futuros Porcinos](#) tenéis un programita para MS-DOS que permite jugar contra vuestro ordenador. Eso sí, recomiendo leerse antes las reglas...

Conceptos Básicos

Para jugar a Mutilar a Doña Cebolla se necesitan dos barajas normales de cartas. Lo ideal es que una de ellas sea francesa (con corazones, picas, diamantes y tréboles) y la otra española (con oros, copas, espadas y bastos, pero que incluya 8, 9, 10, J, Q y K). Para formar combinaciones, los ocho (...ooOOps, 7+1, quiero decir) palos se emparejan de la siguiente forma:

- Los **tréboles** se emparejan con los **bastos**.
- Las **picas** se emparejan con las **espadas**.
- Los **corazones** se emparejan con las **copas**.
- Los **diamantes** se emparejan con los **oros**.

Si no se puede conseguir uno de los dos tipos de baraja, se puede usar dos del otro tipo sin demasiados problemas; ver los Modificadores para más información.

También se requiere un mínimo de dos jugadores y un máximo de siete -esto no tiene nada que ver con el numero ocho de forma específica, que también, sino con el hecho de que no hay suficientes cartas para más de siete jugadores-, con un buen suministro de monedas pequeñas o *piedras* si se va a apostar. Se debería colocar un recipiente que pueda contener cartas en el centro de la mesa (esto será el **Bote de Descarte**) y otro para monedas o *piedras* si hay apuestas: esto es el **Bote**.

Las Manos

Mutilar a Doña Cebolla se basa en formar grupos de cartas que, o bien sumen exactamente veintiuno (a esto se le llama una cebolla) o se acerquen a ese número sin sobrepasarlo. En general, una figura (F) vale 10 puntos, un as (A) vale uno u once puntos y las otras cartas tienen su valor: un diez (D) vale diez, un nueve (9) vale nueve, etc. Podemos sumar 21 puntos de muchas maneras posibles, así que necesariamente las cebollas tienen que valer más o menos según su composición. También añadimos algunos grupos de cartas que no suman 21 pero tienen su interés; estas manos especiales tienen más valor que cualquier otra combinación de cartas, y generalmente dominan el juego.

Las trece categorías de manos ganadoras, en orden creciente de valor, son:

1. **El Bollito.** Combinación de dos cartas que suman exactamente 20. Por tanto, es DD, DF, FF o 9A.
2. **Cebolla de dos Cartas.** Dos cartas que suman exactamente 21, es decir, DA o FA.
3. **Color Roto.** Grupo de al menos tres cartas que suman entre 16 y 21, todas ellas excepto una de la misma pareja de palos.
4. **Cebolla de tres Cartas.** Tres cartas que suman exactamente 21, es decir, ADD, 56D o 579.
5. **Color.** Es un grupo de tres cartas como mínimo, cuyas puntuaciones sumadas estén entre 16 y 21, con todas las cartas de la misma pareja de palos.
6. **Cebolla de cuatro Cartas.** Cuatro cartas que sumen 21, por ejemplo A55D, 2469 o 3378.
7. **Real Roto.** Éste es un caso especial de cebolla de tres cartas donde las cartas son concretamente 678 (de cualquier pareja de palos).
8. **Cebolla de cinco Cartas.** P. ej., A235D, 23466 o 33348.
9. **Real.** Es otra cebolla de tres cartas especial, formada por 777.
10. **Cebolla de seis Cartas.** P. ej., A2233D, A23456.
11. **Real Salvaje.** Esta combinación sólo puede jugarse cuando los ochos están salvajes (ver los modificadores para más detalles), ya que consiste en tres ochos salvajes.
12. **Cebolla de siete Cartas.** P. ej., A223445.
13. **Cebollas.** Una Cebolla es una combinación de dos cartas, consistente en una figura y un as. De todas formas, FA solamente es una Cebolla de dos cartas (que ocupa el segundo lugar, más arriba, y por tanto es una jugada pobre). Para estar en esta posición, el grupo debe estar formado por dos Cebollas (FAFA o **Doble Cebolla**), o bien tres Cebollas (FAFAFA o **Triple Cebolla**), o cuatro Cebollas (**Cebolla Menor**) o incluso cinco Cebollas (**Gran Cebolla**). Las Cebollas se clasifican según con su multiplicidad, siendo la Cebolla Doble la peor y la Gran Cebolla la mejor.

Hay que darse cuenta de que el máximo número de cartas que pueden formar una cebolla es siete (i.e. no hay cebollas de 8 cartas) y que, para que la combinación FA tenga algún valor, el jugador debe tener al menos dos figuras y dos ases. Además, si un jugador es tan desafortunado como para recibir bollitos múltiples, se utilizan múltiplos: doble, triple, menor, mayor (aunque con minúsculas).

Como cada jugador acabará teniendo diez cartas, se puede formar un buen número de grupos que puntúen. Por lo tanto, el objetivo de cada jugador es organizar sus diez cartas formando la mejor combinación posible, con cada carta pudiendo formar parte **solamente** de un grupo.

Por ejemplo, si representamos bastos y tréboles como "b", espadas y picas como "e", corazones y copas como "c" y oros y diamantes como "o", la mano:

3b 3e 4e Js Ac 7c Qc Ao 4o 6o

se debería separar en:

Cebolla doble - Je Ac Qc Ao

Cebolla de cinco cartas - 3b 3e 4e 4o 7c

Un seis - 6o

Y la mano:

9b 4e Qe Ke 4c Jc Ao 7o Do Ko

se debería separar en:

Cebolla de cuatro cartas - Ao 4e 7o 9b

Bollito doble - Qe Ke Jc Do

Un catorce - 4c Ko

Podemos deducir de esta lista de manos que algunas cartas son más valiosas por sí mismas que otras: los dieces, por ejemplo, sólo sirven para bollitos y cebollas de pocas cartas, mientras que los doses y los treses son necesarios para construir cebollas de muchas cartas; los ases y figuras son, obviamente, muy útiles. De todas formas, la estrategia a la hora de cambiar cartas (ver más adelante) debería verse influida por el número de jugadores, y por si los ochos están salvajes o no, ya que estos factores influyen en la probabilidad de que cada mano gane la partida.

El Juego sin Apuestas

Al principio de cada ronda, uno de los jugadores se convierte en el Repartidor, el jugador de su izquierda es el Anciano y el de su derecha, el Joven. Así se establece el orden de reparto de cartas y de victoria en caso de empate: Repartidor, Anciano, otros jugadores en orden y, en último lugar, el Joven.

En caso de que el se cambie de Repartidor, estos identificadores cambian para ajustarse al nuevo Repartidor. Se abre la ronda cuando el Repartidor baraja la baraja de 104 cartas y se la ofrece al Joven para que corte.

A cada jugador se le reparten cinco cartas. Entonces, por turno, desde el Anciano al Joven, cada jugador se descarta de hasta cuatro cartas poniéndolas (hacia abajo) en el Bote de Descarte y dice en voz alta el número de cartas que ha dejado para que el Repartidor se las reemplace de la baraja; entonces se descarta el Repartidor, anunciando también su descarte en voz alta. Hay que tener en cuenta que, de momento, todas las cartas se han repartido tapadas.

Se reparten entonces las siguientes cinco cartas de la siguiente manera: el Repartidor se da a sí mismo cinco cartas boca abajo y entonces, de Anciano a Joven, cinco cartas abiertas, es decir, boca arriba. Estas cartas se quedan encima de la mesa, visibles para todos los jugadores.

Y ahora viene la parte final de la ronda, el Levantamiento. Empezando por el Anciano, cada jugador declara su mejor agrupación de cartas y la deja encima de la mesa. Ojo: deja solamente su mejor agrupación, por ejemplo una Doble Cebolla. Si el jugador a la izquierda del Anciano no puede igualar, vencer o jugar algún modificador que afecte a las cartas del Anciano, coloca sus cartas boca arriba encima de la mesa (agrupadas si quiere), y está fuera de la ronda. Entonces tiene lugar la comparación de las cartas del siguiente jugador a la izquierda con las del Anciano. Si se iguala la agrupación del Anciano, se debe considerar la siguiente agrupación. (P.ej., si el jugador 3 tiene también una Doble Cebolla, deben sacar más cartas, por ejemplo un Real Roto y una cebolla de seis cartas respectivamente, con lo que gana el jugador 3). Si las cartas del Anciano resultan derrotadas, el Anciano puede jugar un modificador o reagrupar sus cartas para obtener mejores resultados. Una vez se ha vencido al Anciano, de todas formas, éste está fuera de la ronda y se sigue comparando cartas hacia la izquierda con el jugador que tiene la mejor mano por el momento, es decir, quien haya vencido al Anciano.

Mediante este proceso de comparación, consideración de grupos menores, reordenamiento de los grupos de cartas y puesta en juego de modificadores, los jugadores van siendo expulsados y se encuentra la mejor mano desde el Anciano hasta el Joven. Finalmente, el Repartidor compara sus cartas con las del único jugador que queda en el juego repitiendo el proceso. El jugador que tiene las mejores cartas gana el juego.

Hay que darse cuenta de que, en caso de empate completo entre las cartas de dos jugadores o de un impás debido al uso circular de modificadores, gana el jugador de mayor grado (a menudo, el Repartidor). Una vez se acaba la ronda (cuando ya hay ganador), se reúnen todas las cartas y el ganador se convierte en Repartidor para la siguiente ronda.

El Juego con Apuestas

Hay dos tipos de apuestas en la versión dura de Mutilar a Doña Cebolla. Las describiremos antes de explicar cómo se aplican durante la mecánica del juego.

Ver al repartidor

El primer tipo se llama "Ver al Repartidor". En primer lugar, el Repartidor elige la apuesta inicial (en monedas o piedras), en base a las cartas que conoce, y, diciéndolo en voz alta, coloca esa cantidad en el Bote. (Si el Repartidor quiere, esa cantidad puede ser cero). Entonces, por orden, cada jugador puede igualar la apuesta (ver al repartidor), colocando una cantidad igual en el Bote, o no hacerlo (retirarse), en cuyo caso colocará sus cartas en el Bote de Descarte y perderá toda opción a llevarse el Bote en esa ronda. Por supuesto, si la apuesta es cero, todo el mundo puede quedarse gratis.

Levantar al repartidor

El segundo tipo es "Levantar al Repartidor". Cuando el Repartidor lo diga, cada jugador puede hacer una apuesta contra él, de acuerdo con las cartas que conozca ese jugador. Si el jugador decide hacerlo, dice la cantidad y coloca las monedas o las piedras sobre sus cartas. Finalmente, cuando todos los jugadores que no se retiren lo han hecho, el Repartidor debe colocar una cantidad igual al valor total de todas las subidas en el Bote (y entonces todas las subidas también van al Bote) o bien dejar de ser el Repartidor. (A menudo esto significa que el Repartidor se retira).

Metodología

Cada ronda empieza de la misma manera que en el juego sin apuestas, excepto que ahora, antes de repartir por primera vez, cada jugador debe poner una cantidad preestablecida en el Bote como Apuesta Inicial. Entonces, después de que cada jugador se haya descartado y recibido nuevas cartas, comienza la primera ronda de apuestas.

El Repartidor selecciona una cantidad, como hemos dicho más arriba, y entonces, desde el Anciano hasta el Joven, pregunta a cada jugador si ve la apuesta y si la sube. Si el Repartidor no puede igualar el valor total de las subidas, entonces se retira. Esto ocurre dos veces. Entonces el Repartidor elige por tercera vez una apuesta y pregunta a los jugadores si la ven, pero NO se puede subir esta última apuesta.

Las cinco cartas que faltan por dar a cada jugador se reparten de la siguiente manera: como antes, el Repartidor recibe cinco cartas tapadas, pero ahora cada jugador tiene la oportunidad de comprar entre una y cinco cartas tapadas, al precio de la Apuesta Inicial por cada carta tapada, en lugar de recibirlas todas destapadas. Una vez se acaba de comprar cartas tapadas, el Repartidor hace honor a su nombre repartiendo las que faltan abiertas. A medida que cada jugador tiene sus diez cartas, puede hacer una apuesta del

tipo "Levantar al Repartidor", y una vez todo el mundo tiene diez cartas, el Repartidor debe considerar estas apuestas.

Si el Repartidor iguala la apuesta, el juego continua con la siguiente ronda de apuestas descrita más abajo. Si no, deja de ser Repartidor pero sin retirarse de la partida -ésta es la única situación en que esto puede ocurrir-. El Anciano puede pasar a ser Repartidor si iguala la apuesta (que puede ser su propia apuesta, claro. En este caso, pone dos veces). Si no acepta convertirse en Repartidor, la oportunidad pasa hacia la izquierda hasta que alguien la acepte (colocando el valor de la apuesta en el Bote), o hasta que haya recorrido todo el círculo sin que nadie la acepte. En este caso todo el mundo se retira y el Bote pasa a ser la Apuesta Inicial para la siguiente ronda, el antiguo Repartidor conserva su puesto y empieza una nueva ronda.

Una vez se ha igualado la apuesta (por el Repartidor, el Anciano u otro de los jugadores), empieza la segunda ronda de apuestas. Consiste en dos vueltas independientes de igualar y superar, pero esta vez SIN la tercera ronda de sólo igualar.

Y finalmente, se produce el Levantamiento, exactamente igual que en el juego sin apuestas, aunque por supuesto ahora el ganador se lleva el contenido del Bote.

En caso de que el Repartidor se retire, su puesto se ocupa de la siguiente forma: del Anciano al Joven, el antiguo Repartidor pregunta a cada jugador que aún esté en la partida si quiere Repartir. Si el jugador quiere, debe colocar una cantidad igual a la Apuesta Inicial en el Bote. Si, cuando se pregunta a otro jugador, éste también desea Repartir, tiene que igualar esa apuesta y volver a colocar una cantidad igual a la Apuesta Inicial, y así sucesivamente, dando vueltas a la mesa hasta que todos los jugadores excepto uno declinan poner más monedas o piedras en el Bote. Ese jugador que queda se convierte en el Repartidor. Si nadie quiere ser repartidor, todos los jugadores se retiran y el Bote se convierte en la Apuesta Inicial para el próximo turno, el antiguo Repartidor conserva su puesto y empieza otra ronda nueva.

Los Modificadores

Los modificadores se han creado por una de dos razones: bien para hacer el juego más interesante o un poco más incierto, o para rebajar las posibilidades de ganar una mano en concreto. También pueden ser útiles para reducir las posibilidades de victoria del Repartidor, que tal vez sean algo exageradas. No es necesario utilizar ninguno de ellos, excepto quizá el número cero, que da su nombre al juego, y el uno, que incrementa las probabilidades de tener cebollas de muchas cartas. En una partida, pongamos, de cuatro profesionales endurecidos, ni siquiera se utilizaría la regla de Ochos Nulos. El uso de los modificadores, de todas formas, se deja a la discreción de los jugadores, pero algunas posibilidades para utilizar modificadores aparte del cero son:

Utilizar el modificador n. 1.

Modificadores 1-3.

Introducir los modificadores durante la partida, uno cada ronda.

Que el Repartidor decida cada ronda qué modificadores se utilizan esa ronda.

Jugar con todos los modificadores desde el principio.

Algunos de los modificadores utilizan cartas específicas para representar personajes mitológicos (y no tan mitológicos) del Mundodisco, y, en caso de utilizar dos barajas con el mismo tipo de cartas, puede haber confusión a la hora de decidir cuál de las dos reinas de

picas, por ejemplo, representa a la Dama. Una solución, aunque no muy satisfactoria, es marcar una de las dos con un símbolo en el lado dibujado (en este caso, bastaría una D).

Los modificadores están por lo general basados en la vida, mitología y creencias del Mundodisco, pero no hace falta un conocimiento exhaustivo del Disco para utilizarlos.

Finalmente, la ordenación de los modificadores en la lista es (exceptuando las Reglas de Mutilación en la posición cero) arbitraria, y no una guía a su efectividad o utilidad.

Modificador #0: Reglas de Mutilación

Un color de nueve cartas se puede utilizar para mutilar a una Gran Cebolla y ganar la partida.

Un color de diez cartas mutila a un color de nueve cartas cuando está mutilando a una Gran Cebolla, y puede además mutilar a una Cebolla Menor.

(Una vez se ha mutilado una Gran Cebolla o una Cebolla Menor, se detiene el proceso normal de Levantamiento y el jugador con la mano mutiladora gana inmediatamente).

Modificador #1: Reglas de Ochos Nulos

En una ronda normal en la que los ochos no estén salvajes (ver 2), se puede utilizar un ocho como si tuviera valor cero para elevar (aumentar el número de cartas de) una cebolla. Si hay un empate entre dos cebollas con el mismo número de cartas, gana la que tenga menos ochos nulos.

En la ronda siguiente a cualquiera en la que se juegue un ocho nulo, los ochos están salvajes automáticamente, es decir, son comodines. Se podrá jugar el Real Salvaje (tres ochos salvajes). En la siguiente ronda a ésta, los ochos retoman su condición original.

(Elevar una Cebolla es, por ejemplo, convertir una cebolla de cuatro cartas en una de seis metiéndole dos ochos nulos. De todas formas, no se puede hacer cebollas de más de siete cartas. Los ochos salvajes no se pueden utilizar como ochos nulos ni como ninguna de las cartas especiales de los siguientes modificadores).

[Nota del Traductor: Sí, ya sé que "estar salvaje" es la expresión inglesa que significa "actuar como comodín". Lo he traducido literalmente porque suena bien]

Modificador #2: La Regla de la Mutilación Salvaje

En una ronda en que los ochos estén salvajes (como consecuencia de que alguien haya jugado un ocho nulo en la ronda anterior), para mutilar la Cebolla Menor o Mayor de turno, el color debe tener por lo menos el mismo número de cartas salvajes que la Cebolla que está mutilando.

Modificador #3: La Regla del Octavo

Cuando los ochos están salvajes, el grupo consistente en ocho ochos se puede considerar como una Cebolla Menor, pero vence a otras Cebollas Menores y no se puede mutilar como una Cebolla Menor normal, aunque sí como si fuera una Gran Cebolla.

Modificador #4: Las Reglas de la Dama

Si los ochos no están salvajes, el jugador que tenga la **reina de picas** puede declararla antes o durante el Levantamiento. Entonces coge dos cartas de la baraja y sustituye la reina por la que más le guste. La otra carta va al Bote de Descartes. Este cambio no se puede deshacer.

Cuando los ochos están salvajes, se puede declarar la **reina de picas** para devaluar un as de cada jugador que se esté utilizando con valor 11 y "obligarlo" a tener valor 1. (Cada jugador decide qué as se devalúa). Con esta regla no se puede afectar a los ases de una Gran Cebolla, pero se puede afectar a cartas, en cualquier agrupación, que tendrían valor 11 de otra forma.

(Declarar una carta significa ponerla encima de la mesa boca arriba y enseñársela al resto de jugadores. En el apartado 1 la reina de picas no se puede utilizar para hacer grupos de cartas, ya que se ha cambiado por otra carta, pero se debería dejar cerca del jugador en lugar de ponerla en el Bote de Descartes).

Modificador #5: Las Reglas del Destino

Si se ha declarado la **reina de picas** y se ha cambiado por otra carta, entonces el **rey de copas** también se puede declarar y cambiar de la misma manera. Además, si esto ocurre, todos los ases del jugador que declaró la **reina de picas** pasan a tener valor cero.

Si los ochos están salvajes, se puede declarar el **rey de copas** para que inmediatamente los ochos dejen de estar salvajes. Si otro jugador tiene la **reina de picas** (esté o no visible o jugada), puede volver a hacer salvajes *sus* ochos. No se puede revocar el **rey de copas** una vez declarado, y un solo jugador no puede usar el **rey de copas** y luego la **reina de picas** de esta manera (Destino y la Dama son enemigos tradicionales).

(Las cartas anuladas -con valor 0- no tienen utilidad en la partida, y no se pueden utilizar como los ochos nulos para elevar una cebolla).

Modificador #6: La Regla de Gran A'Tuin

Declarar el **caballo de oros** permite al jugador reducir el valor de una de sus cartas en ocho puntos y aumentar el de otra en esos ocho puntos. Las dos cartas afectadas deben seguir teniendo valores entre uno y once, ambos inclusive.

(Un dos cuyo valor cambia a 10 se considera una figura, y un tres subido a 11 se considera un as de valor 11).

Modificador #7: La Regla de los Elefantes

Cuatro cartas cuyos números sean el 9 o el 10, o el 8 si los ochos están salvajes, se pueden declarar junto a un **caballo de oros**, permitiendo al jugador cambiar tantos puntos como sea necesario para generar con esas cuatro cartas una Doble Cebolla. A esta Doble Cebolla le vence cualquier otra Doble Cebolla. Los nueves y dieces que tenga ese jugador aparte de los involucrados en el cambio se pueden considerar como unos (NO ases) y doses, respectivamente.

(Como las cinco cartas se han declarado pero no intercambiado, todavía se pueden utilizar para formar grupos. Recordar que un diez no puede considerarse como una figura en una Cebolla: hace falta un ocho, nueve, etc. cambiado. Con dos nueves, dos dieces y el caballo de oros, un posible cambio es: añadir uno a cada carta -con esto tenemos la Doble Cebolla- y quitar cuatro al caballo de oros para convertirlo en un seis -todas las figuras valen 10, ¿eh?-).

Modificador #8: Las Reglas del Emisor de Ocho

Cuando los ochos no están salvajes, una **jota de diamantes** visible hace que cualquier jugador que utilice cualquier ocho vea sus ases anulados (ver #5-1).

Cuando los ochos están salvajes, una **jota de diamantes** visible anula todos los ases y evita que los ochos puedan tomar valor 1 o 11.

Modificador #9: Las Reglas de la Muerte

Cuando los ochos no están salvajes, un **rey de espadas** visible hace que una figura de la mano de cada jugador que tenga dos o más figuras no pueda intervenir en la formación de una Doble Cebolla.

Cuando los ochos están salvajes, ocurren los mismos efectos excepto que la figura en cuestión tampoco puede formar parte de una Triple Cebolla. (La carta asesinada todavía puede formar parte de los demás grupos de cartas).

Modificador #10: Las Reglas del Archicanciller

Cualquier jugador que utilice la **jota de picas** no puede utilizar un ocho que tenga valor 8.

Si la jota de picas se declara en cualquier momento de la partida, otro jugador puede declarar también el **rey de espadas** (la Muerte). Entonces, todos los jugadores deben mostrar una carta que tuvieran tapada. Si no se declara inmediatamente el **rey de espadas** por otro jugador, la **jota de picas** se vuelve salvaje (i.e. se transforma en comodín) durante el resto de la ronda.

Reglas de Torneo

Rondas y clasificaciones

Según el número de personas (o simios) que se hayan apuntado al torneo, las mesas serán de 4, 5 o 6 jugadores. Se jugarán 2 partidas clasificatorias de 10 rondas cada una por mesa. El ganador de cada ronda se apuntará 1 punto, el que quede segundo* se apuntará 2 y el tercero*, 3. El resto se anotará 4 puntos. Más abajo, se explica cómo se decide eso... Queda claro, por supuesto, que conviene tener pocos puntos y que todos los jugadores acabarán con una puntuación entre 20 y 80. A partir de aquí, los grupos se disuelven y se observan las puntuaciones de todos los jugadores en conjunto. Aquellos que tengan la menor puntuación, a razón de 2 personas por cada grupo en juego (nunca menos de 4 personas, y no necesariamente tienen que ser dos de cada grupo, pueden no estar equilibrados) están clasificados. Se volverán a distribuir en grupos de entre 4 y 6 jugadores. Se repetirá el proceso pero sólo con una sola partida de 10 rondas y aquellos que todavía no estén eliminados sumarán las puntuaciones de las tres partidas.

Los tres que tengan menos puntos obtendrán el primero, segundo y tercer premio y podrán mirar por encima del hombro al resto de pobres desgraciados.

*Se considerará segundo a aquel que haya sido eliminado por el ganador, aunque haya gente con una mano mejor. Se considerará del mismo modo tercero, aquel que haya sido eliminado por el segundo, aunque haya gente que tenga una mano que la supere.

Caso práctico. Juegan A, B, C, D y E.

- A juega.
- B supera a A.
- C podría haber superado a A, pero no puede superar a B. Se retira.
- D supera a B.
- E podría superar a B –y por tanto, también a C y a A–, pero no puede con D. Se retira.

D gana: 1 puto. B queda segundo: 2 puntos. A queda tercero: 3 puntos. C y E 4 puntos (aunque E pudo haber superado al que quedó segundo si hubieran estado en un orden diferente).

Puede que no exista segundo ni tercer puesto. En ese caso, serán desiertos, ganando todos los demas 4 puntos.

Los modificadores tienen efectos retroactivos. Una mano que ha sido afectada por un modificador –como la Muerte, Destino o La Dama–, aunque sea más tarde, requiere una reorganización... en estos casos, se volverían a comprobar las jugadas desde el principio, empezando de nuevo por el Anciano.

Mecánica del juego

Se utilizará la versión del Juego sin Apuestas, con una variación: el repartidor será una persona externa al juego, que no recibirá cartas –vamos, un juez–. La posición de Anciano y Joven se sorteará, o bien se colocarán por verdadero orden de edad. Después de cada ronda, el repartidor se moverá de posición, colocándose al lado del vencedor, que será el nuevo Anciano.

Los Modificadores

Aquí es donde hay más diferencias respecto al juego "normal". Como algunos modificadores se van a utilizar de forma diferente, pondremos aquí las explicaciones para torneo de los modificadores utilizados.

Reglas de Mutilación

Mutilar una Cebolla implica ganar la partida, aunque queden jugadores por levantar cartas. Un Color de nueve cartas mutila (anula) una Gran Cebolla. Un Color de diez cartas mutila a un Color de nueve que esté mutilando a una Gran Cebolla. Un Color de diez cartas mutila a la Gran Cebolla (y no solamente a una Cebolla Menor como indican las reglas "normales").

Reglas de Ochos Nulos

En una ronda normal en la que los ochos no estén salvajes (ver 2), se puede utilizar un ocho como si tuviera valor cero para elevar (aumentar el número de cartas de) una cebolla. Si hay un empate entre dos cebollas con el mismo número de cartas, gana la que tenga menos ochos nulos.

En la ronda siguiente a cualquiera en la que se juegue un ocho nulo, los ochos están salvajes automáticamente, es decir, son comodines. Se podrá jugar el Real Salvaje (tres ochos salvajes). En la siguiente ronda a ésta, los ochos retoman su condición original.

(Elevar una Cebolla es, por ejemplo, convertir una cebolla de cuatro cartas en una de seis metiéndole dos ochos nulos. De todas formas, no se puede hacer cebollas de más de siete cartas. Los ochos salvajes no se pueden utilizar como ochos nulos ni como ninguna de las cartas especiales de los siguientes modificadores).

[Nota del Traductor: Sí, ya sé que "estar salvaje" es la expresión inglesa que significa "actuar como comodín". Lo he traducido literalmente porque suena bien]

La Regla de la Mutilación Salvaje

En una ronda en que los ochos estén salvajes (como consecuencia de que alguien haya jugado un ocho nulo en la ronda anterior), para mutilar la Cebolla Menor o Mayor de turno, el color debe tener por lo menos el mismo número de cartas salvajes que la Cebolla que está mutilando.

Regla del Octavo

Un grupo de ocho 8 salvajes vence a cualquier Cebolla salvo a la Gran Cebolla, y se mutila con un color de nueve o diez cartas (como si fuera una Gran Cebolla).

Regla de la Dama

La Dama es la **Reina de Picas**. Cuando se declara la Dama, se hace que los Ases valgan 1, pero no 11, es decir, fuerza a los ases a tomar el valor 1. Los demás jugadores tendrán que reorganizar sus cartas con este inconveniente. Los únicos Ases que se salvan son los de una Gran Cebolla. Si alguien había declarado a Destino previamente, la Dama anula sus efectos.

Regla de Destino

Destino es el **Rey de Copas**. Si se ha declarado la Dama, Destino la anula. Destino hace que los 8 dejen de estar salvajes si lo están, es decir, que valgan sólo ocho y no sean comodines.

Regla de Gran A'Tuin y los Elefantes

Gran A'Tuin es el **Caballo de Oros**. Los Elefantes son cuatro cartas de valor 9 o 10 (o comodines, 8). Esta jugada gana a la Doble Cebolla o a cualquier jugada menor que ésta, pero tiene menor valor que cualquier Cebolla superior, la Triple, la Menor o la Gran Cebolla. Se trata de una versión simplificada (y mucho más jugable) de la Regla de los Elefantes del reglamento normal.

Regla de la Muerte

La Muerte es el **Rey de Espadas**. Si se declara la Muerte, cada jugador debe descartarse de una figura (a menos que sólo tenga una), porque 'muere'.