

Patrón traducido por <http://hastaelmonyo.com/>

# Batman amigurumi.



Patrón original y fotos cortesía de Serah Basnet en <http://www.ravelry.com/patterns/library/batman-amigurumi-2>. Muchas gracias por permitir esta traducción.

## MATERIALES.

- Hilo de color negro, gris oscuro, amarillo y color carne.
- Ganchillo de 2,5 mm.
- Ojos de seguridad de 10 mm.
- Relleno.
- Aguja lanera.

## ABREVIATURAS.

PC: punto cadeneta.

PB: punto bajo.

MPA: medio punto alto.

PA: punto alto.

DPA: doble pto alto.

AUM: aumento.

DISM: disminución.

PTO: punto.

SIG: siguiente.

# PATRÓN

**BOTAS.** *Hacer dos. En negro.*

VUELTA 1: 6 pb. Desde el 2º pc del gancho, 4 pb, 3 pb en el último pc. Por el otro lado, 3 pb, 3 pc en el último pc (13).

VUELTA 2: 4 pb, 3 aum, 3 pb, 3 aum (19).

VUELTA 3: 6 pb, 3 aum, 7 pb, 3 aum (25).

VUELTA 4: sólo en las hebras traseras, 1 mpa en cada pto.

VUELTA 5-6: 1 pb en cada pto.

VUELTA 7: 4 pb, 6 dism, 9 pb (19).

VUELTA 8: 3 pb, 4 dism, 8 pb (15).

VUELTA 9-10: 1 pb en cada pto.

VUELTA 11: sólo en la hebra delantera, 3 pb, 1 mpa, pa, dpa, pa, mpa, 7 pb (15). Pr en el sig pto. *Rematar y rellenar.*

**PIERNAS.** *Hacer dos. En gris. Usando la hebra trasera de la vuelta 11 de las botas.*

VUELTA 1-6: 1 pb en cada pto. *Rematar sólo una pierna. Hacer estas vueltas en la otra bota pero NO rematar.*

**CUERPO.**

VUELTA 1: *pon las dos botas juntas asegurándote de que los pies miran hacia el frente.*

*Con la pierna sin rematar a la derecha y la otra a la izquierda, busca un pto en ésta que marque el medio de la parte interna. 1 pb. 14 pb en los sig ptos de esta pierna y otros 15 pb en la otra.*

VUELTA 2: 2 aum, 12 pb, 2 aum, 12 pb, 2 aum (36).

VUELTA 3-5: 1 pb en cada pto.

VUELTA 6: \*4 pb, 1 dism\* x 6 (30).

VUELTA 7-8: 1 pb en cada pto.

VUELTA 9: \*3 pb, 1 dism\* x 6 (24).

VUELTA 10-13: 1 pb en cada pto.

VUELTA 14 \*2 pb, 1 dism\* x 6 (18).

VUELTA 15: \*1 pb, 1 dism\* x 6 (12). *Rematar y rellenar.*

## **CALZONES.**

VUELTA 1: 36 pc. Unir con 1 pr. 1 pc, 1 pb en cada pto. Unir con 1 pr. 1 pc (36). *A partir de aquí se trabaja en rondas.*

VUELTA 1: 1 dism, 6 pb, 1 dism, 1 pc, gira (8).

VUELTA 2: 1 dism, 4 pb, 1 dism, 1 pc, gira (6).

VUELTA 3: 1 dism, 2 pb, 1 dism, 1 pc, gira (4).

VUELTA 4: 2 dism, 1 pc, gira (2).

VUELTA 5-6: 2 pb, 1 pc, gira (2).

VUELTA 7: 2 aum, 1 pc, gira (4).

VUELTA 8: 1 aum, 1 pb, 1 aum, 1 pc, gira (6).

VUELTA 9: 1 aum, 4 pb, 1 aum, 1 pc, gira (8).

VUELTA 10: 1 aum, 6 pb, 1 aum (10). *Rematar dejando una hebra larga.*

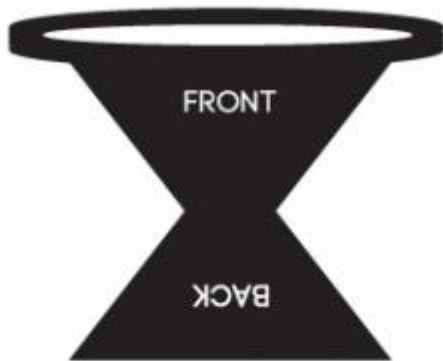


Figure 1



Figure 2

**Para hacer el cinturón:** *une hilo amarillo en la vuelta 1 y haz 1 pb en cada pto. Rematar.*

**Remate:** *coloca la pieza arriba de las piernas. Coloca la parte de arriba del "reloj de arena" en el frente del cuerpo (figura 1). Coloca la parte de atrás entre las piernas hacia la espalda y cóselas al cinturón (figura 2).*

**GUANTES.** *Hacer 2. En negro.*

VUELTA 1: 6 pb en un anillo mágico.

VUELTA 2: 6 aum (12).

VUELTA 3: \*1 pb, 1 aum\* x 6 (18).

VUELTA 4: 1 pb en cada pto.

VUELTA 5: punto racimo (*pasa la hebra, mete el gancho en el sig pto, pasa la hebra, saca una lazada, pasa la hebra, saca la lazada por los 2 1os ptos del gancho, \*pasa la hebra, mete el gancho en el mismo pto, pasa la hebra, saca una lazada, pasa la hebra, saca la lazada por los 2 1os ptos del gancho\*\*.* Repetir de \* a \*\* dos veces más. *Pasa la hebra y quítala por los 5 ptos que quedan en el gancho*) 17 pb (18).

VUELTA 6: \*1 pb, 1 dism\* x 6 (12).

VUELTA 7: 1 pb en cada pto.

VUELTA 8: sólo en la hebra delantera, \*1 pb, 1 aum\* x 6 (18).

VUELTA 9: 1 pb en cada pto. *Rematar.*

**BRAZOS.** *Hacer 2. En gris oscuro. Trabajando en las hebras delanteras de la vuelta 8 de los guantes.*

VUELTA 1-5: 1 pb en cada pto (12). *Rellenar el guante.*

VUELTA 6: \*2 pb, 1 dism\* x 3 (9).

VUELTA 7-11: 1 pb en cada pto.

VUELTA 12: 4 dism, 1 pb (5).

*Rematar dejando una hebra larga. Con la aguja, pasa la hebra por todas las hebras delanteras de los 5 ptos y aprieta para cerrar. Rematar y coser los brazos al cuerpo.*

**CABEZA.** En negro.

VUETLA 1: 8 pb en un anillo mágico.

VUELTA 2: 8 aum (16).

VUELTA 3: \*1 pb, 1 aum\* x 8 (24).

VUELTA 4: \*2 `pb, 1 aum\* x 8 (32).



VUELTA 5: \*3 pb, 1 aum\* x 8 (40).

VUELTA 6: \*4 pb, 1 aum\* x 8 (48).

VUELTA 7: \*5 pb, 1 aum\* x 8 (56).

VUELTA 8-14: 1 pb en cada pto.

VUELTA 15: 26 pr. Sólo en la hebra delantera (mpa, pa, dpa, pa, mpa), 25 pr.

VUELTA 16: *trabajar en las hebras visibles de la vuelta 14 en el lado incorrecto de la cabeza.*

Unir color carne y 1 pb en cada pto (56).

VUELTA 17-18: 1 pb en cada pto.

VUELTA 19: \*5 pb, 1 dism\* x 8 (48).

VUELTA 20: \*4 pb, 1 dism\* x 8 (40).

VUELTA 21: \*3 pb, 1 dism\* x 8 (32).

VUELTA 22: \*2 pb, 1 dism\* x 8 (24).

VUELTA 23: 12 dism (12). *Rematar dejando una hebra larga. Rellenar.*

Patrón traducido por <http://hastaelmonyo.com/>

Ahora se sigue con la parte que queda de la máscara. Marca el centro de la cabeza en la parte de atrás de la última vuelta trabajada en negro (figura 3). Cuenta 12 ptos a la izquierda y marca el último pto. Cuenta 12 desde el centro a la derecha y márcalo también. Trabajaremos en estos 25 ptos (incluye el pto central). Une hilo negro en el pto marcado a la derecha (figura 4).

VUELTA 1-4: 1 pb en cada pto. 1 pc, gira (25).

VUELTA 5: 1 pb en cada pto. Rematar dejando una hebra larga. Coser a la cabeza.

Coloca los ojos a los lados de la nariz asegurándote de que quedan dentro de la última vuelta de la máscara.

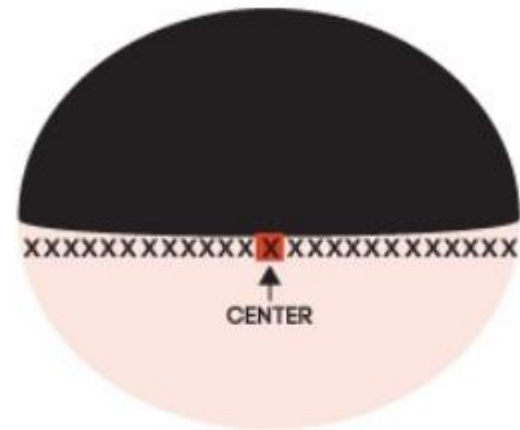


Figure 3

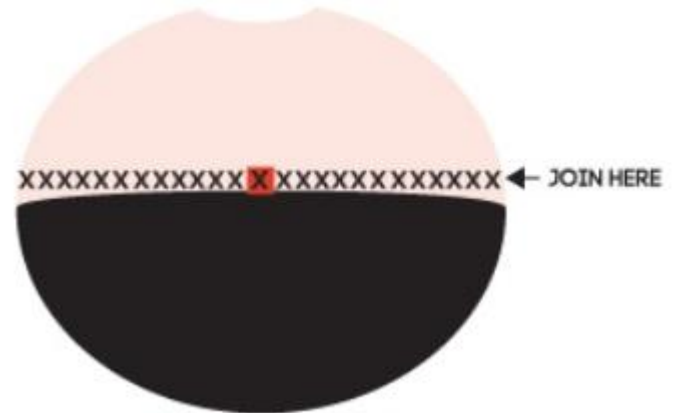


Figure 4

**OREJAS.** *Hacer 2. En negro.*

VUELTA 1: 3 pb en un anillo mágico.

VUELTA 2: 3 aum (6).

VUELTA 3-4: 1 pb enc ada pto. *Rematar dejando una hebra larga. Coser entre las vueltas 5 y 7, alineándolas con los ojos.*

**LOGO.**

*Parte ovalada. En amarillo.*

VUELTA 1: 6 pc. Desde el 2º pc desde el gancho, 4 pb, 3 pb en el último pc. Por el otro lado, 3 pb, 2 pb en el último pc (12).

VUELTA 2: 1 aum, 3 pb, 3 aum, 3 pb, 2 aum. 1 pr para unir (18). *Rematar dejando hebra.*

*Murciélago: bórdalo con hilo negro.*