

TRISTRISTIGRIS

Un trabamentes tronchante



⚙️ MIGUEL BUSTILLO

✍️ MARÍA EIRIZ

COMPONENTES



53 cartas de trabalenguas



7 cartas de tragal

OBJETIVO DEL JUEGO

Debéis crear una cadena fluida de palabras “Tres-Tristes-Tigres” que se sucedan sin parar. Si alguien se equivoca, se le penaliza con las cartas descartadas por el resto. Gana la partida quien antes se quede sin cartas.

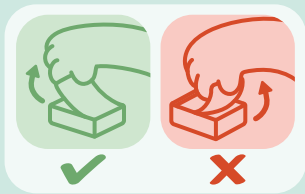
PREPARACIÓN

Baraja las 60 cartas de juego y repártelas todas equitativamente entre las personas que jueguen. Cada participante toma sus cartas y, sin mirarlas, forma con ellas un mazo que coloca boca abajo.

PREPARACIÓN

En la primera ronda comienza la persona que sea capaz de decir más rápidamente el trabalenguas sin equivocarse o cometiendo menos errores que el resto. En las siguientes rondas, comenzará quien se haya equivocado en la ronda anterior. Supongamos que empiezas tú:

- Da la vuelta a la carta superior de tu mazo con rapidez y sin dudar. Voltea la carta hacia fuera, de manera que no puedas verla antes que el resto.



- Inmediatamente coloca la carta boca arriba en el centro de la mesa diciendo la parte del trabalenguas que corresponda y formando, así, la pila de descartes.
- A continuación, será el turno de la siguiente persona en sentido horario, que hará lo mismo, dejando su carta sobre la pila de descartes iniciada por ti.

De este modo se sucederán vuestros turnos hasta que alguien cometa un error al decir su parte del trabalenguas, o bien hasta que alguien agote sus cartas.

MODOS DE JUEGO

Modo básico

1. El orden del trabalenguas

Debéis continuar, siempre que podáis, la siguiente serie de palabras: Tres-Tristes-Tigres. Es decir, si tú dices “tres”, la siguiente persona dirá “tristes”, siempre que pueda. Si alguien dice “tigres”, la siguiente deberá decir, si es posible, “tres”, reiniciando la serie.

Sin embargo, que puedas o no decir la palabra que te toca en tu turno dependerá de los elementos que figuren en la carta que saques.

Las cartas de trabalenguas muestran combinaciones de **tres elementos diferentes**: haces de **trigo, lágrimas, y tigres**. Explicaremos las cartas de trigal un poco más adelante.

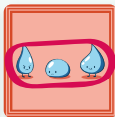
Para poder decir cada una de las palabras de la serie deben cumplirse las siguientes condiciones:

- Para poder decir “tres”, en la carta que saques deben aparecer **3 figuras del mismo tipo, ya sean tres trigos, tres lágrimas o tres tigres.**

TRES



Trigo



Lágrimas



Tigres



- Para poder decir “tristes”, en tu carta deben aparecer, **al menos, 2 lágrimas.**

TRISTES



- Para poder decir **“tigres”**, en tu carta debe aparecer, **al menos, 1 tigre**.

TIGRES



Resumiendo, y para que sea más fácil de recordar, **necesitas 3 elementos del mismo tipo** para decir “tres”, **2 lágrimas** para decir “tristes”, y **1 tigre** para decir “tigres”. Es la regla del 3-2-1.

Si no puedes continuar la serie en el orden establecido, debes saltar a la siguiente palabra que tu carta te permita decir. Por ejemplo, si después de “tres” no puedes decir “tristes”, tendrás que decir “tigres”, y si no puedes decir “tigres”, entonces tendrás que decir “tres”.

Echa un vistazo al ejemplo de la página siguiente para verlo más claro:

Recuerda que estas imágenes son sólo un ejemplo ilustrativo, y que las cartas jugadas deben colocarse en el centro de la mesa formando una pila de descartes, sin que se vea la carta anterior.

Ejemplo:



2. Las cartas de triga

Si sacas una carta de triga, **debes decir siempre "triga"** al colocarla en el centro de la mesa.

Cuando ocurre esto, la siguiente persona reinicia la serie de palabras desde “tres”, sin importar en qué palabra se encontrara la cadena antes de que apareciera la carta. A partir de aquí deberéis realizar la serie utilizando la vocal indicada en la carta de trigal.

Ejemplo con cartas de trigal:



Con la letra “a” la serie será “tras”, “trastas”, “tagras”, con la “e” “tres”, “trestes”, “tegres”, con la letra “i” “tris”, “tristis”, “tigris”, con la “o” “tros”, “trostos”, “togros” y con la “u” “trus”, “trustus”, “tugrus”.

El efecto de la carta de trugal se mantiene hasta que se termina la ronda o hasta que aparezca una nueva carta de “trugal”, que determinará una nueva vocal. Cuando aparece una nueva carta de “trugal” quedan invalidados los efectos de las cartas de “trugal” anteriores.

FIN DE RONDA Y PARTIDA

La ronda acaba cuando alguien se equivoca, si dice una palabra incorrecta, si duda, si tarda demasiado en decir la palabra... Es recomendable que antes de empezar a jugar decidáis qué cosas consideraréis erróneas.

En ese momento, quien ha cometido el fallo **se queda con todas las cartas descartadas en esa ronda** y las incorpora a la parte inferior de su mazo. A continuación, empieza una ronda nueva, siendo la persona penalizada la primera en sacar carta e iniciar la cadena de palabras.

La partida termina cuando alguien se queda sin cartas.

Importante:

- Si alguien se equivoca pero nadie se percata del error cuando lo está cometiendo, el juego continúa.
- Si alguien detiene la partida porque cree que otra persona se ha equivocado y se demuestra que no ha sido así, o si se señala un error cuando el turno de quien lo ha cometido ya ha pasado, la persona que haya detenido la partida se lleva el mazo de descartes y comienza una ronda nueva.