

TRISTRISTIGRS

Un trabametes esmendrellante



 MIGUEL BUSTILLO

 MARÍA EIRIZ

COMPOÑENTES



53 cartas de trabalinguas



7 cartas de trisal

OBXECTIVO DO XOGO

Debeses xerar unha cadea fluída coas palabras **“Tres-tristes-tigres”**, que se suceden sen parar. Se alguén se equivoca penalízasele coas cartas descartadas polo resto. Gaña a partida quen antes quede sen cartas.

PREPARACIÓN

Baralla as 60 cartas de xogo e repárteas todas de xeito equitativo entre as persoas que xoguen. Cada quen toma as súas cartas e, sen miralas, forma con elas un mazo que coloca cara a abaixo.

Na primeira rolda comeza a persoa que sexa capaz de dicir máis rapidamente o trabalinguas sen trabucarse ou cometendo menos erros que o resto. Nas seguintes roldas comezará quen se trabucara na rolda anterior. Supoñamos que comezas ti:

- Dá a volta á carta superior do teu mazo con rapidez e sen dubidar. Voltea a carta cara a fóra, de xeito que non poidas vela antes que o resto.



- Inmediatamente coloca a carta cara a arriba no centro da mesa dicindo a parte do trabalinguas que corresponda e formando, así, a pila dos descartes.
- A continuación, será a quenda da seguinte persoa en sentido horario, que fará o mesmo, deixando a súa carta sobre a pila de descartes comezada por ti.

Deste xeito sucederanse as vosas quendas ata que alguén cometa un erro ao dici-la súa parte do trabalinguas, ou ben ata que alguén esgote as súas cartas.

MODO BÁSICO

1. A orde do trabalinguas

Debedes continuar, sempre que poidades, a seguinte serie de palabras: **Tres-Tristes-Tigres**. É dicir, se ti dis “tres”, a seguinte persoa dirá “tristes”, sempre que poida. Se alguén di “tigres”, a seguinte persoa deberá dicir, se é posible, “tres”, reiniciando a serie.

Con todo, que poidas ou non dici-la palabra que che toca na túa quenda dependerá dos elementos que figuren na carta que saques.

As cartas de trabalinguas mostran combinacións de **tres elementos diferentes**: feixes de **trigo, bágoas, e tigres**. Explicaremos as cartas de trigal un pouquiño máis adiante.

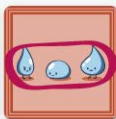
Para poder dicir cada unha das palabras da serie, deben cumprirse as seguintes condicións:

- Para poder dicir **“tres”**, na carta que saques deben aparecer **3 figuras do mesmo tipo, xa sexan tres trigos, tres bágoas ou tres tigres**.

TRES



Trigo



Bágoas



Tigres



- Para poder dicir **“tristes”**, na túa carta deben aparecer, **polo menos, 2 bágoas**.

TRISTES



- Para poder dicir **“tigres”**, na túa carta debe aparecer, **polo menos, 1 tigre**.

TIGRES



Resumindo, e para que sexa máis doado de lembrar, cómprenche **3 elementos do mesmo tipo** para dicir “tres”, **2 bágoas** para dicir “tristes”, e **1 tigre** para dicir “tigres”. É a regra do 3-2-1.

Se non podes continua-la serie na orde establecida, debes saltar á seguinte palabra que a túa carta che permita dicir. Por exemplo, se despois de “tres” non podes dicir “tristes”, terás que dicir “tigres”, e se non podes dicir “tigres”, entón terás que dicir “tres”.

Bota unha ollada ao exemplo da páxina seguinte para velo máis claro:

Lembra que estas imaxes son só un exemplo ilustrativo, e que as cartas xogadas deben colocarse no centro da mesa formando unha pila de descartes, sen que se vexa a carta anterior.

Exemplo:



2. As cartas de trigo

Se sacas unha carta de trigo, **debes dicir sempre "trigo"** ao colocala no centro da mesa.

Cando ocorre isto, a **seguinte persoa reinicia a cadea de palabras dende “tres”,** sen importar en que palabra se atopase a serie antes de que aparecese a carta. Ademáis, **deberedes face-la serie empregando a vogal indicada na carta de trisal.**

Exemplo con cartas de trisal:



Coa letra “a” a serie será “tras-trastas-tagras”, coa “e” “tres-trestes-tegres”, coa letra “i” “tris-tristis-tigris”, coa “ou” “tros-trostos-togros” e coa “ou” “trus-trustus-tugrus”.

O efecto da carta de trisal mantense ata que remate a rolda ou ata que apareza unha nova carta de trisal, que determinará unha nova vogal. Cando aparece unha nova carta de trisal quedan invalidados os efectos das cartas de trisal anteriores.

3. Fin de rolda e partida

A rolda remata cando alguén se trabuca, se di unha palabra incorrecta, se dubida, se tarda de máis en dici-la palabra... É recomendable que antes de comeza-lo xogo decidades que cousas consideraredes erróneas.

Nese momento, quen cometese o fallo **queda con tódalas cartas descartadas nesa rolda e terá que engadilas á parte inferior do seu mazo**. Despois comeza unha rolda nova, sendo a persoa penalizada a primeira en sacar carta e inicia-la cadea de palabras.

A partida remata cando alguén queda sen cartas.

Importante:

- Se alguén se trabuca pero ninguén se decata do erro cando se está cometendo, o xogo prosegue.
- Se alguén detén a partida porque cre que outra persoa se trabucou e se demostra que non foi así, ou se alguén sinala un erro cando a quenda de quen o cometa xa pasou, a persoa que detívese a partida leva o mazo de descartes e comeza unha rolda nova.



MODOS DE XOGO ADICIONAIS

Modo Albino

Cando saques unha carta cun **tigre albino** a cadea de palabras continúa coma de costume, pero **cambia o sentido das quendas**. Isto significa que despois de ti tocará de novo á persoa anterior.



En partidas a dúas persoas, quen saque a carta co tigre albino deberá repetir quenda.

Modo Trigo

Na serie introdúcese unha nova palabra, “trigo”:
“Tres-tristes-tigres-trigo”.

Para poder dicir “trigo”, na carta debe aparecer, polo menos, 1 trigo. Cando apareza a carta de trival e, segundo a vogal que indique, dirase “traga”, “tregue”, “trigui”, “trogo” ou “trugu”.

Exemplo do modo Trigo:



"Tres"



"Tigres"



"Trigal"



"Trestes"



"Tregue"



"Tres"



"Tegres"



"Tregue"



"Trigal"



"Tras"



"Traga"

Modo Trauma

Se a cor de fondo/o marco da carta que pos enriba da mesa coinciden cos da carta anterior, no canto de segui-la serie **debes repeti-lo que dixese a persoa precedente cando xogou a súa carta**. A seguinte persoa continuará a serie onde ti a deixaches, agás que o fondo/marco da súa carta tamén se repita. Moito ollo co fondo!

Exemplo do modo Trauma:



Modos Mixtos

Combina dous dos modos adicionais como prefiras para aumentar aínda máis a dificultade do xogo:

- Modo Retrótrigo: combina o modo Albino e o modo Trigo
- Modo Traumátrigo: combina o modo Trigo e o modo Trauma
- Modo Retrotrauma: combina o modo Trauma e o modo Albino

Modo Completo Retrotraumátrigo

Combina os tres modos adicionais (Albino + Trigo + Trauma) para garantir unha experiencia de xogo 100% trabamentos. Só para amantes do risco. Non nos responsabilizamos de posibles escordaduras cerebrais!