

# TR3S

## PISTAS

### Objetivo

Llegar al círculo central del tablero habiendo identificado correctamente personas, cosas o lugares mediante las tres pistas que se dan.

### Preparación

Se coloca el tablero en el centro de la mesa y se mezclan todas las cartas, dejándolas boca abajo cerca del tablero. Cada jugador recibe una ficha, que coloca en cualquiera de las casillas marcadas en color azul que se encuentran en el círculo exterior del tablero. Inicia la partida el jugador que obtenga mayor puntuación al tirar el dado. El jugador situado a la izquierda del que empieza será quien lea las tarjetas. Los turnos, tanto de jugar como de leer las tarjetas, seguirán el sentido de las agujas del reloj.

### Inicio de la partida

Las tres pistas que se dan se refieren a la identificación de:

¿QUIÉN?: personas o personajes, reales o ficticios, incluyendo conjuntos musicales, personajes de dibujos animados, etc.

¿QUÉ?: objetos, cosas o conceptos que van desde títulos de películas, pasando por cócteles, animales, etc.

¿DÓNDE?: ciudades, países, edificios, montañas, etc.

El primer jugador lanza el dado y mueve su ficha tantas casillas como este indique, siempre girando en el sentido de las agujas del reloj. Cada casilla está marcada con un símbolo que corresponde a un tipo de identificación. El jugador de la izquierda deberá leer según el símbolo obtenido. Si la identificación es correcta, vuelve a lanzar el dado y se repite el procedimiento. Si es incorrecta, pasa el turno al siguiente jugador.

El símbolo de cada casilla determina qué área de conocimiento (QUIÉN, QUÉ, DÓNDE) se debe identificar.

# TR3S

## PISTAS

### Los símbolos



1- QUIÉN



1- QUÉ



1- DÓNDE

El jugador debe responder a una identificación del tipo marcado por el símbolo.



2- QUIÉN



2- QUÉ



3- DÓNDE

El jugador debe responder a dos identificaciones del mismo símbolo.



LAS TRES

El jugador debe responder a las tres.



TIRAR OTRA VEZ

Los jugadores solamente pueden cambiar de círculo si responden correctamente en una de las casillas marcadas con una flecha. En caso de que así sea, pasarán a la casilla inmediatamente superior, debiendo responder correctamente a la identificación de esa casilla para seguir jugando. De lo contrario, pierden el turno.

Cuando se llega al círculo central hay que esperar al siguiente turno antes de intentar ganar el juego.

### Final del juego y ganador

La partida la gana el primer jugador que responda correctamente en alguna de las casillas del círculo central. Antes de finalizar la partida es necesario que todos los jugadores finalicen la ronda iniciada, de forma que todos hayan tenido las mismas oportunidades.