



## OBJETIVO

Identificar, según sus características, grupos de tres tarjetas, a estos grupos desde ahora lo llamaremos tríos válidos o TRÍOS bien\*. El juego contiene 81 tarjetas, cada tarjeta es única y posee una variación de las cuatro características siguientes:

- (A) Forma: peces ovalados, ondeados o romboidales.
- (B) Color: peces rojos, verdes o azules.
- (C) Cantidad: uno, dos o tres peces.
- (D) Relleno: peces sólidos, vacíos o rayados.

\*Es un TRÍO bien, únicamente aquel que está formado por 3 tarjetas entre las que:

CADA CARACTERÍSTICA ES COMPLETAMENTE IGUAL O COMPLETAMENTE DIFERENTE

ATENCIÓN! VER EJEMPLOS EN LA BASE DE LA CAJA

## EL JUEGO - PRIMERA VUELTA

Un jugador cualquiera hace de repartidor en esta primer vuelta, barajando todas las tarjetas y colocando doce de ellas boca arriba sobre la mesa (en un rectángulo de tres por cuatro) de modo que todos los jugadores puedan verlas,

inclusive él mismo ya que el repartidor participa en el juego. Cuando un jugador identifica un TRÍO válido debe decir "LOOK" y lo separa de las otras tarjetas. Cada TRÍO es verificado por los otros jugadores. Si el TRÍO es efectivamente válido, lo retiene y se anota un punto, entonces el repartidor reemplaza esas tres tarjetas con otras tres del mazo. No hay turnos. Los jugadores recogen los TRÍOS en cuanto los ven, tras decir "LOOK". Un jugador deberá decir "LOOK" en voz alta antes de recoger las tarjetas. Si un jugador ha dicho "LOOK", ningún otro jugador puede recoger tarjetas hasta que el primero haya terminado. Si un jugador dice "LOOK" y el TRÍO es incorrecto, el jugador pierde un punto y las tres tarjetas se colocan de nuevo sobre la mesa.

Si todos los jugadores están de acuerdo en que no hay un TRÍO entre las doce tarjetas de la mesa, el repartidor agrega tres tarjetas más, siempre boca arriba (para completar un total de quince). Cuando el siguiente TRÍO se recoge, las tres tarjetas no se reemplazan, disminuyendo de nuevo el número a doce tarjetas. Es muy raro, pero si nuevamente no hay TRÍOS válidos, el repartidor colocará otras tres tarjetas, sumando 18 tarjetas expuestas sobre la mesa. En éste último caso, el repartidor, no agregará tarjetas hasta que la cantidad de las mismas sea nuevamente 9 ó bien no se puedan formar TRÍOS válidos.

El juego continúa hasta que las tarjetas del mazo se hayan agotado y ya no se puedan formar TRÍOS válidos con las tarjetas de la mesa, declarándose el FINAL DE LA PRIMERA VUELTA.

## FINAL DE LA PRIMERA VUELTA

Al final de la primer vuelta, se suman el número de TRÍOS válidos que cada jugador haya recogido, recordar que cada TRÍO válido vale 1 punto, y se restan los TRÍOS incorrectos, también a razón de un punto por cada TRÍO.

## DESARROLLO DEL JUEGO

Una nueva vuelta comienza con el jugador de la izquierda del repartidor inicial, quien deberá recomendar una nueva vuelta, recogiendo todas las tarjetas, mezclándolas y volviendo a colocar 12 de estas boca arriba sobre la mesa, retomando la misma mecánica que en la primera vuelta.

## GANADOR

Cuando todos los jugadores hayan repartido, el juego termina, el puntaje más alto gana, en caso de empate se hace una vuelta de desempate entre los que hayan empatado.

## PARA NOVATOS O MENORES DE 7 AÑOS

Para comprender el juego de una manera fácil, se recomienda utilizar solamente las 27 tarjetas sólidas. Eso elimina una característica, el relleno. Se juega igual que en la PRIMERA VUELTA, pero solamente con 9 tarjetas sobre la mesa. Cuando los jugadores encuentren ya muy fácilmente los TRÍOS en esta miniversión de 27 tarjetas, se pueden agregar el resto de las tarjetas.

Nota aclaratoria: Un TRÍO no es válido si dos de sus tarjetas comparten una característica y la otra no, ver ejemplos de TRÍOS Mal en la base de la caja.