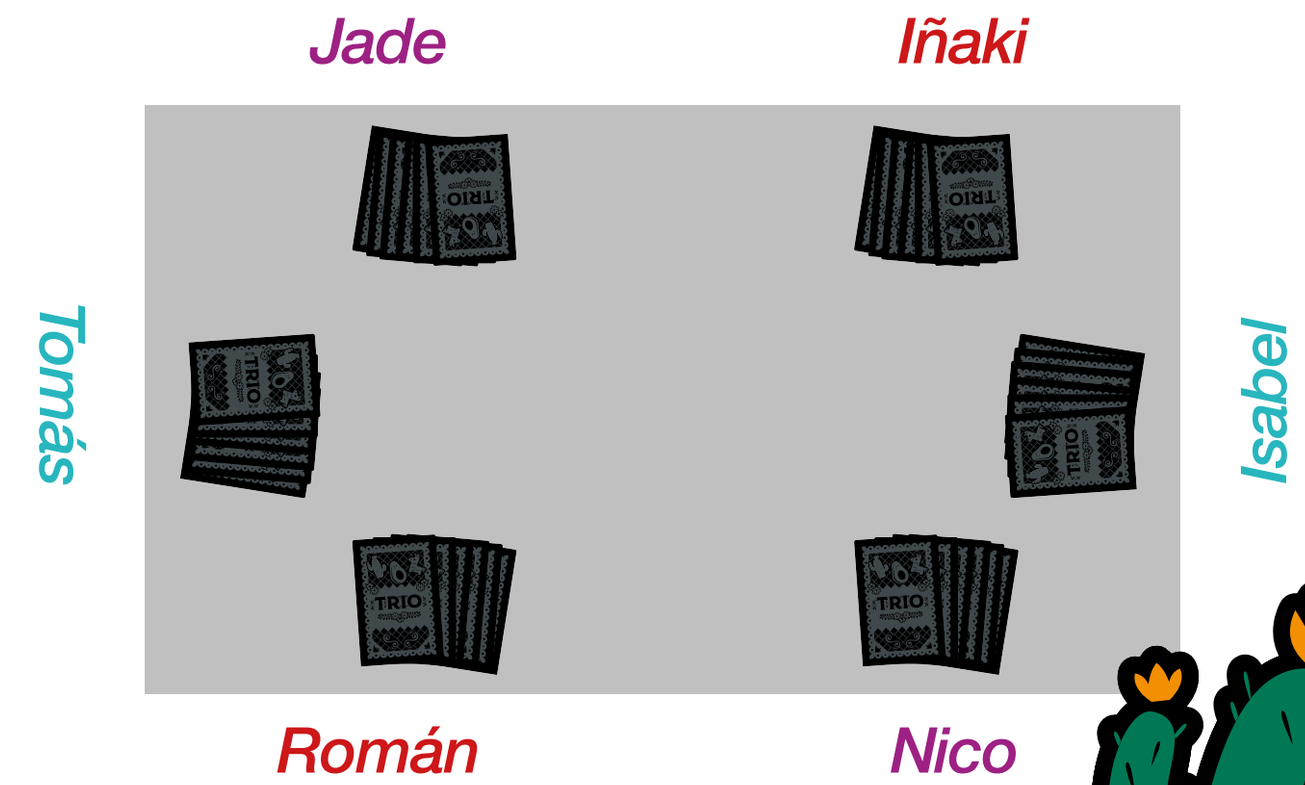
VARIANTE POR EQUIPOS (SOLO CON 4 O 6 JUGADORES)

Se realizan los siguientes cambios en las reglas:

PREPARACIÓN

- Formad equipos de 2 jugadores: 2 equipos si sois 4 jugadores y 3 equipos si sois 6. Los jugadores del mismo equipo se sientan enfrentados, no uno al lado del otro.



- Baraja y reparte **todas las cartas**. No se coloca ninguna carta en el centro de la mesa.

- Después de ordenar numéricamente las cartas, **puedes intercambiar** una carta con tu compañero de equipo. Todos los equipos que lo hagan deben hacerlo al mismo tiempo.

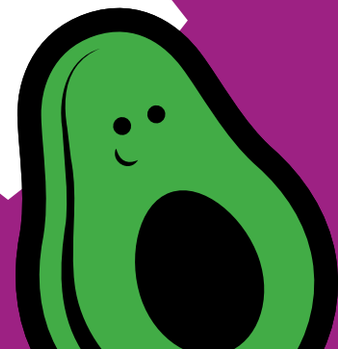
Intercambio: Si dos compañeros de equipo quieren intercambiar cartas, seleccionan secretamente una de sus cartas, la intercambian boca abajo al mismo tiempo, y entonces la colocan discretamente en el lugar correcto de su mano.

Comunicación: El intercambio es la única forma de comunicación entre compañeros de equipo. Está prohibido cualquier otra forma de comunicación (señales con los ojos, golpecitos con los pies, enseñar dónde estaba colocada una carta intercambiada, etc.).

CÓMO SE JUEGA

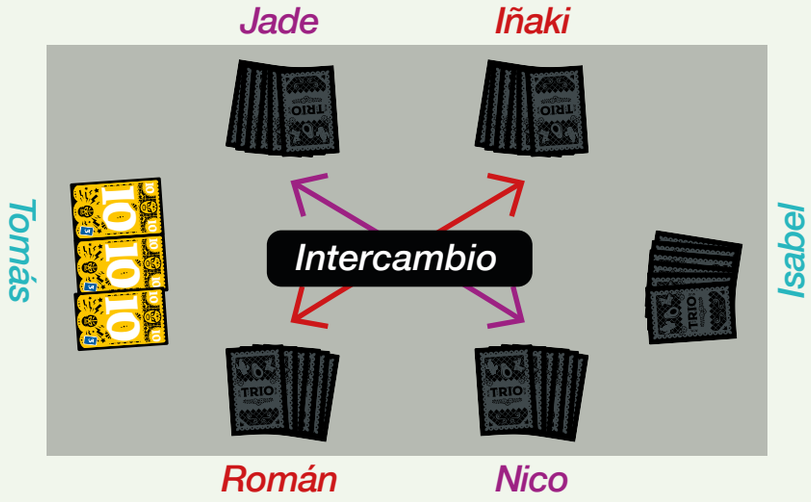
- Cada vez que un equipo gana un trío, los demás jugadores pueden hacer un nuevo **intercambio**.

- Los dos compañeros de un equipo comparten los tríos que ganan. Recomendamos ponerlos delante de uno de los dos jugadores.



Ejemplo:

Turno de Tomás: Le pide a Jade su carta más alta (un 10), a continuación le pide a su compañera Isabel su carta más alta (un 10) y finalmente revela su carta más alta (un 10). Así, el equipo azul gana este trío. Los otros dos equipos pueden hacer un intercambio.



FIN DE LA PARTIDA

Un equipo gana la partida cuando:

→ Ha ganado 3 tríos en el modo ***SENCILLO*** o bien 2 tríos conectados en el modo ***PICANTE***.

O BIEN

→ Ha ganado el **trío de sietes**.

DEVIR IBERIA S.L.
Via Augusta 153-157
Entl. Local 4
08021 - Barcelona

www.devir.com

Cocktail Games
2, rue du Hazard
78000 Versailles
cocktailgames.com

Diseño: Cocktail Games
Editor: Diego San Martín Pierron
Traducción: Jaume Muñoz
Adaptación gráfica: CeciRC

TRÍO

*Un juego de **Kaya Miyano** ilustrado por **Laura Michaud***
*De **3** a **6** jugadores a partir de los **7** años*

CONTENIDO: 36 cartas y este reglamento.

REGLAS DEL JUEGO

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ganar tríos (3 cartas idénticas) antes que tus oponentes.

MODO SENCILLO



→ Ganar **3 tríos** cualesquiera.

→ *O bien* ganar el **trío de sietes**.



MODO PICANTE

→ Ganar **2 tríos conectados**. Los números para los tríos conectados se encuentran en las esquinas inferiores de las cartas.

Por ejemplo, ganar el trío de doses y el trío de cincos, o el trío de doses y el trío de nueves.



→ *O bien* ganar el **trío de sietes**.



PREPARACIÓN

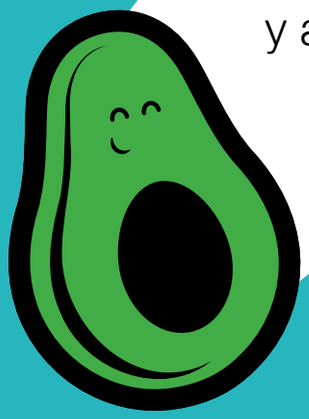
- Baraja y reparte las cartas boca abajo entre los jugadores, según la tabla siguiente:

Número de jugadores	3	4	5	6
Número de cartas por jugador	9	7	6	5
Número de cartas en el centro	9	8	6	6

A continuación, coloca las cartas boca abajo en el centro de la mesa, una al lado de la otra.

- Cada jugador recoge sus cartas y las dispone en la mano por orden numérico, de la más baja a la más alta, sin enseñárselas a nadie.
- Decidid si queréis jugar al modo ***SENCILLO*** o al modo ***PICANTE***.
- Empieza a jugar quien haya comido aguacate más recientemente. Luego sigue el jugador que tiene a la izquierda, y así sucesivamente.





CÓMO SE JUEGA

En su turno, el jugador **revela cartas** de una en una. Si revela 2 cartas con números distintos, debe detenerse. De lo contrario, sigue hasta revelar 3 números idénticos.

Antes de revelar una carta, puede decidir de dónde quiere revelarla:

A Del centro de la mesa.
El jugador le da la vuelta a cualquier carta que elija de las que están en el centro de la mesa.



O BIEN

B De la mano de un jugador (incluido el propio jugador).
Se revela la carta más baja o más alta de una mano, ya sea mostrando una de sus propias cartas o pidiéndole a un oponente que revele una de las suyas. La carta en cuestión se coloca boca arriba sobre la mesa.



El turno de un jugador termina cuando sucede una de estas dos cosas:

→ El jugador completa un trío y gana las tres cartas, que coloca boca arriba delante de él.

→ Se revela un número diferente del anterior. A continuación, todas las cartas reveladas vuelven a su sitio: se vuelve a poner boca abajo en el centro de la mesa o bien vuelve a la mano de su propietario.

En ambos casos, empieza el turno del jugador siguiente.

Importante:

- **Puedes realizar la misma acción varias veces seguidas.** Por ejemplo: pedirle a un jugador que revele su carta más alta, y a continuación pedirle al mismo jugador que revele la que ahora es su carta más alta.
- Cuando un jugador revela una carta de su mano, siempre tiene que ser **la más baja o la más alta**, nunca una carta del medio de la mano.
- Si a un jugador no le quedan cartas en la mano cuando le llega el turno, sigue jugando, utilizando las cartas del centro de la mesa y de las manos de sus oponentes.

FIN DE LA PARTIDA

Un jugador gana la partida cuando:

→ Ha ganado 3 tríos en el modo ***SENCILLO*** o 2 tríos conectados en el modo ***PICANTE***.

O BIEN

→ Ha ganado el **trío de sietes** (que vale más que todos los demás).



Ejemplo:

Turno de Tomás: Le pide a Nico su carta más baja (un 3), y entonces le pide a Isabel su carta más baja (un 2). Su turno termina inmediatamente. Las 2 cartas diferentes se devuelven a la mano de sus respectivos propietarios, y empieza el turno del jugador siguiente.



Turno de Isabel: Le da la vuelta a una carta del centro (un 2), a continuación revela su carta más baja (un 2), y finalmente revela la que ahora es su carta más baja (un 2). Por lo tanto, gana el trío de doses. A continuación, empieza el turno del jugador siguiente.

