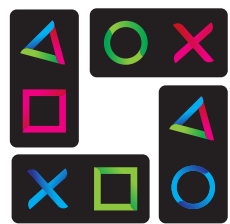


1. Configurar la cuadrícula del juego

Patrón básico

Necesitarás configurar el patrón antes de comenzar la partida. Existen multitud de patrones entre los que elegir, pero, si es tu primera partida de Threepia, te recomendamos comenzar con «El Cuadrado»



El Cuadrado

Escoge al azar 4 cartas del mazo y forma un cuadrado con las formas boca arriba.

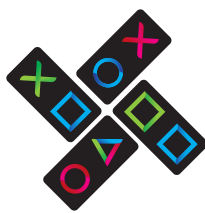
Otros patrones

Añade más diversión explorando los desafíos que presentan otros patrones.

La Nevera



El Molino



El Gusano



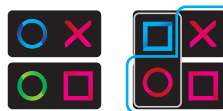
La «X»



La Serpiente



La Caja en «L»



En vez de formar una fila, los jugadores puntúan formando una «L» con 3 formas o colores iguales.

Visita threepia.com para conocer más detalles

Threepia es un juego de puzzles ideal tanto para jugar en solitario como con hasta 6 amigos. En función de tu estilo de juego, existen varias formas de jugar. También necesitarás papel y bolígrafo, e incluso un temporizador.



Número de jugadores: 1-6



Papel y bolígrafo para anotar la puntuación

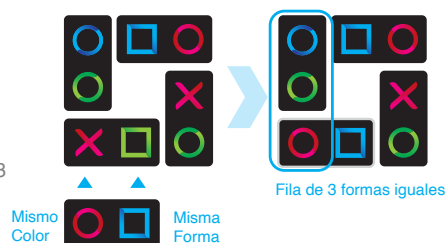
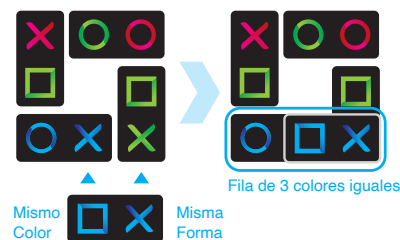


Temporizador para los modos de juego Contrarreloj y por Tiempo

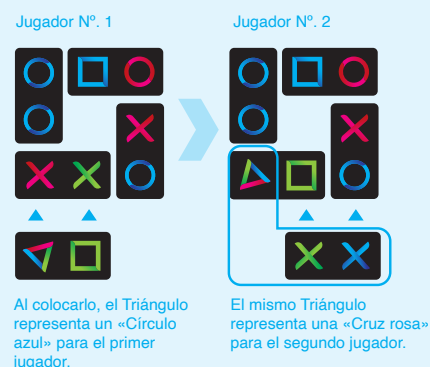
2. Fundamentos del juego

- Cada jugador recibe 3 cartas al inicio de la partida.
- Los jugadores se turnan para formar una fila que tenga, al menos, 3 colores o formas iguales al colocar una carta de su mano en el patrón.
- La forma o el color de la carta debe coincidir con los presentes en las cartas del patrón sobre las que el jugador coloca su carta.
- Si un jugador no puede colocar una carta, acabará su turno y robará una carta.
- Se ganan puntos por cada fila de 3 colores o formas que coincidan al final del turno de cada jugador.
- También se ganan puntos si un jugador se queda sin cartas en la mano. Ese jugador deberá robar 3 cartas para seguir jugando.

Consultar la Sección 3 para los detalles sobre el sistema de puntuación



- El Triángulo es un elemento especial. Sobre él se puede colocar cualquier color o forma. También puede representar cualquier color o forma cuando se coloca en el patrón.
- Varios jugadores pueden usar un Triángulo que esté en el patrón para representar diferentes formas y colores durante sus respectivos turnos.
- El Triángulo solo puede representar 1 elemento (de cualquier forma y en cualquier color) en cada turno.
- A la hora de colocar un Triángulo, el jugador debe decir qué color y forma representa.



3. Sistema de puntuación

A no ser que se indique lo contrario, el sistema de puntuación funciona igual para todos los modos de juego de Threepia.

Al quedarte sin cartas en la mano

Se ganan 3 puntos por cada vez que te quedes sin cartas en la mano. Deberás robar 3 cartas para seguir jugando.

Al formar una fila de 3

La puntuación se concede por cada fila de 3 formas o colores que coincidan. Se dará 1 punto por cada fila que cumpla estos requisitos.

Se pueden ganar más puntos si en algún patrón se forma una fila de 4 o más colores o formas que coincidan.

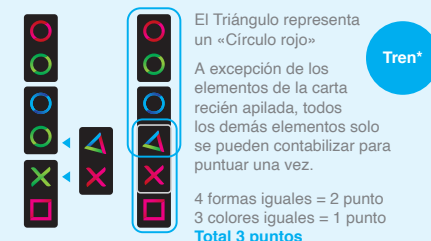
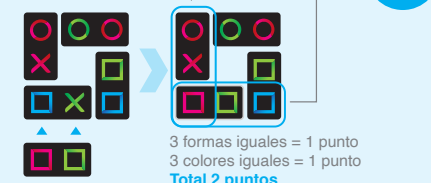
1 punto	3 formas o colores que coincidan
2 puntos (1 + 1 punto)	4 formas o colores que coincidan
3 puntos (1 + 2 puntos)	5 formas o colores que coincidan
4 puntos (1 + 3 puntos)	6 formas o colores que coincidan

Combos

Crea combos para puntuar más.



El combo del Eje solo afecta a la esquina o eje en el que se ha colocado la nueva carta.



El Triángulo solo puede representar 1 elemento en cada turno. Para no hacernos líos con la puntuación, el jugador debe decir qué elemento (forma y color) representa ese Triángulo cuando se coloca.

¡Compagina los combos para conseguir muchos más puntos! Por ejemplo, si combinas el del Eje y el del Color, ¡ya tienes 3 puntos más!

*en algunos patrones y modos de juego

4. Modos de juego

Multijugador (de 2 a 6 jugadores)

Por puntos: Puede ser una partida a 15, 20 o 30 puntos... O los que quieras. ¡El que llegue primero gana!

Por turnos: Establece un máximo de turnos y quien más puntos haga dentro de ese límite, gana.

Cartas en la mano: Cuando se acabe el mazo de cartas, cada jugador perderá un punto por cada carta en su mano. Quien tenga la mayor puntuación será el ganador.

Contrarreloj: Al comienzo de cada turno, cada jugador tendrá 30 segundos (se puede usar un móvil o cualquier otra cosa para contar los segundos) e intentará hacer el máximo de puntos posible dentro del límite de tiempo. Pasados los 30 segundos continuará el jugador siguiente y así hasta que se acabe el mazo. El jugador con más puntos será el ganador.

Por tiempo (recomendadísimo): Aquí es necesario el móvil, ya que cada jugador contará con 3 tres minutos para distribuir a lo largo de toda la partida. Al igual que en las partidas de ajedrez internacional, los jugadores comienzan la cuenta atrás al principio de su turno y detienen el temporizador al finalizarlo, la cuenta atrás se reanuda cuando le vuelve a tocar al jugador. Si te quedas sin tiempo, se acabó tu partida; mientras que los demás siguen jugando con el tiempo que les queda. Cuando el tiempo se agota para todos, ¡el jugador con la mayor puntuación será el ganador!

Modo individual

Por tiempo: ¡Prepara el temporizador y a por todas! Intenta acabar el mazo y mejorar tus resultados.

Partida informal: Ni tiempos, ni puntuaciones. Juega a Threepia a tu propio ritmo. Resulta muy entretenido y bastante beneficioso para tu cerebro.

Si quieres descubrir nuevos modos de juego o descargarte hojas de puntuación y reglas en otros idiomas, pásate por nuestra página:

threepia.com

¡También aceptamos sugerencias sobre nuevos modos y patrones de juego!