Tríos de expedición

Hoja 1 de 4 de cartas | 6 cartas de 56 x 87 mm | Recorta por el borde

---

SOL 1

1

SOL

SOL 1

SOL 1

1

SOL

SOL 1

SOL 2

2

SOL

SOL 2

SOL 2

2

SOL

SOL 2

SOL 3

3

SOL

SOL 3

SOL 3

3

SOL

SOL 3

Imprime las cuatro hojas: 3 familias x 4 valores x 2 copias = 24 cartas.

Usa reversos opacos idénticos. La página 5 contiene reversos; la 6, las reglas.

Tríos de expedición

Hoja 2 de 4 de cartas | 6 cartas de 56 x 87 mm | Recorta por el borde

---

SOL 4

4

SOL

SOL 4

SOL 4

4

SOL

SOL 4

LUNA 1

1

LUNA

LUNA 1

LUNA 1

1

LUNA

LUNA 1

LUNA 2

2

LUNA

LUNA 2

LUNA 2

2

LUNA

LUNA 2

Imprime las cuatro hojas: 3 familias x 4 valores x 2 copias = 24 cartas.

Usa reversos opacos idénticos. La página 5 contiene reversos; la 6, las reglas.

Tríos de expedición

Hoja 3 de 4 de cartas | 6 cartas de 56 x 87 mm | Recorta por el borde

---

LUNA 3

3

LUNA

LUNA 3

LUNA 3

3

LUNA

LUNA 3

LUNA 4

4

LUNA

LUNA 4

LUNA 4

4

LUNA

LUNA 4

ESTRELLA 1

1

ESTRELLA

ESTRELLA 1

ESTRELLA 1

1

ESTRELLA

ESTRELLA 1

Imprime las cuatro hojas: 3 familias x 4 valores x 2 copias = 24 cartas.

Usa reversos opacos idénticos. La página 5 contiene reversos; la 6, las reglas.

Tríos de expedición

Hoja 4 de 4 de cartas | 6 cartas de 56 x 87 mm | Recorta por el borde

---

ESTRELLA 2

2

ESTRELLA

ESTRELLA 2

ESTRELLA 2

2

ESTRELLA

ESTRELLA 2

ESTRELLA 3

3

ESTRELLA

ESTRELLA 3

ESTRELLA 3

3

ESTRELLA

ESTRELLA 3

ESTRELLA 4

4

ESTRELLA

ESTRELLA 4

ESTRELLA 4

4

ESTRELLA

ESTRELLA 4

Imprime las cuatro hojas: 3 familias x 4 valores x 2 copias = 24 cartas.

Usa reversos opacos idénticos. La página 5 contiene reversos; la 6, las reglas.

Tríos de expedición: reversos

Imprime esta hoja cuatro veces para obtener 24 reversos iguales

---

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

TRÍOS

DE EXPEDICIÓN

Recorta y pega un reverso detrás de cada carta. No requiere impresión a doble cara.

Comprueba la opacidad y que el corte no permita identificar cartas boca abajo.

Tríos de expedición: reglas

2-4 jugadores | Prototipo propio, pendiente de pruebas con jugadores

---

OBJETIVO: reunir Sol, Luna y Estrella, una de cada, con suma exacta de 6.

Ejemplo: Sol 1 + Luna 2 + Estrella 3.

PREPARACIÓN

Mezcla las 24 cartas y reparte tres a cada persona. Deja el resto como mazo.

Vuelve una carta para empezar el descarte. Elegid quién empieza.

Si alguien ya tiene un trío válido, lo muestra y gana antes del primer turno.

Si lo tienen varias personas, comparten la victoria.

TURNO (el siguiente jugador está a la izquierda)

Roba una carta del mazo o toma la visible del descarte. Tendrás cuatro.

Descarta una. Si tus tres cartas son de familias distintas y suman 6, ganas.

Si no, pasa el turno. No se reconstruye el mazo de robo.

OTROS FINALES

Termina tras el descarte de quien robe la última carta, o al acabar 12 rondas.

Una ronda es un turno por jugador. Un trío válido gana inmediatamente.

Sin trío ganador, vence quien tenga más familias distintas en su mano.

Entre empatados, la suma más cercana a 6; si sigue el empate, victoria compartida.

ANOTA PARA MEJORAR EL PROTOTIPO

Quién empieza, final, rondas y dudas. Cambia una sola regla y vuelve a probar.