

¿Cómo se juega Lo' 3 Golpe?

Primero

Se le entregan 10 cartas a cada jugador, y se dividen todos los jugadores en 2 equipos (no importa si es un número impar de jugadores). Luego de que cada quien vea sus 10 cartas secretamente, cada jugador elige 5 cartas, las que más les gusten (o las más difíciles, como quiera).

Se juntan todas las cartas elegidas en un mismo mazo y se barajan. Estas son las cartas que usarán ambos equipos durante todo el juego. El resto de cartas se ponen de nuevo en la caja.

Decidan algún método para elegir qué equipo va primero. Recomendamos el último que haya comido mangú con Lo' 3 Golpe'.

Ahora sí vamo' al juego

Lo' 3 Golpe' se juega en 3 rondas (por eso se llama así mira qué á'pero). El objetivo de cada ronda es que los equipos se turnen dando pistas, tratando de adivinar la mayor cantidad de cartas posibles en 1 minuto por turno. Las pistas que se pueden dar dependen de la ronda (detallado más abajo), y cada vez son más difíciles.

El primer equipo designa un jugador para dar las pistas, este jugador toma el mazo y tiene un minuto para darle pistas a su equipo. Durante este tiempo, solo puede tomar las cartas una a una, pero puede pasar todas las que quiera (por ejemplo si están difíciles). Cada carta que su equipo adivine, la deja aparte del resto del mazo, y no hay límite de cuántas cartas se pueden adivinar o pasar, mientras todo pase dentro del minuto.

Una vez pase el minuto, el equipo contrario puede verificar todas las cartas que se adivinaron, en caso de que haya algún desacuerdo se puede discutir **después de que haya pasado el tiempo, no durante**. Finalmente las cartas que se pasaron se barajan nuevamente dentro del mazo, el equipo contrario designa a la persona que va a dar pistas y se repite el proceso.

Todos los miembros del equipo tienen que dar pistas, no se puede repetir la misma persona hasta que todo el mundo del equipo haya ido.

Cuando se adivinen **todas las cartas**, entonces se cuentan los puntos y se pasa a la próxima ronda, significa que esas cartas difíciles que todo el mundo siempre pasa hay que adivinarlas eventualmente. Se baraja el mazo y se sigue el mismo proceso usando **las mismas cartas**.

Comienza la siguiente ronda el equipo que esté perdiendo.

Conteo de puntos

Cada carta vale una cantidad de puntos dependiendo de su dificultad. Al final de cada ronda se cuenta el total de puntos de todas las cartas que se adivinaron. Al final del juego gana el equipo con más puntos.

Pistas por ronda

Primera ronda (Plepla): Se puede decir to' lo que u'té quiera, **excepto las palabras que están en el título de la carta**.

Dígame que si la carta dice "Abajo de mí cama hay un perro muerto", no se puede decir abajo, cama, hay, perro ni muerto. Después de ahí se pueden usar sinónimos, leer la descripción de la carta (no recomendado), o cualquier otra forma creativa de expresar la idea.

Segunda ronda (Cloro): Solo se puede decir una palabra. Una.

"Santo Domingo" son 2 palabras, "Harry Potter" también son 2 palabras. Una sola palabra, y obviamente **que esa palabra no esté en el título de la carta**. No se permite hacer ningún gesto durante esta ronda, ni cambiar la palabra después de que ya se dijo.

Tercera ronda (Moriquetas): Hace' mueca. Se pueden hacer gestos, señalar cosas (o gente), usar objetos, hacer caras y to' la moriqueta que tú quiera'. También se permiten hacer ciertos efectos de sonido (tipo onomatopeyas), como "tututú" para hacer una ametralladora, o "Beeehh" para hacer como un chivo. NO se permite articular ninguna palabra ni hacer los movimientos con la boca para que te lean los labios.

Descripción de una carta

Un carro en 4 blocks

Esto es lo que tienes que lograr que tu equipo adivine.

Una situación que podría pasar si un delincuente es tan desgraciado como para tomarse el tiempo de robarse las cuatro gomas de un vehículo desatendido. Pero obviamente, el ladrón sería lo suficientemente considerado para no dejar el vehículo en el suelo, hay que tener cierta decencia.

En caso de que no sepas el título, puedes leer esta descripción para ayudar a tu equipo a adivinar. En general, no lo recomendamos porque hicimos las descripciones medio largas y toyzas para castigar a aquellos que deciden leer esta parte en lugar de usar su creatividad para ayudar a su equipo.

3 puntos

Si tu equipo adivina la carta, te llevas esta cantidad de puntos.

Consejos y otras cosas

Exactitud de la carta

La idea es que se adivine la idea de la carta, pero la idea completa. Por ejemplo, "Corre Beato" es lo mismo que "Beato Corre" y "Cuando chocaron do' camione' por el peaje" es lo mismo que "Los camiones que chocaron en el peaje" porque son la misma idea. Pero "un abanico de techo en 3" ni "Mofongo" es lo mismo que "Mofongo de guineito" porque la idea está incompleta.

Para evitar discusiones respecto a este mismo punto, y considerando que al final es subjetivo, recomendamos elegir la persona más honesta y menos competitiva de cada equipo y designarlos capitanes de equipo. Los capitanes simplemente se ponen de acuerdo de forma justa y honesta entre ellos y tienen la última palabra. Hay que recordar que el punto del juego es divertirse, no discutir (aunque hay gente que se divierte discutiendo, pero bueno).

Cartas difíciles

Hay cartas que parecen demasiado específicas e imposibles de adivinar, pero para nosotros esas son justamente las cartas más divertidas. Aunque a una persona le parezca difícil, puede ser algo que algún miembro de tu equipo conozca, hay que tener fe en tu equipo y no tenerle miedo a las cartas difíciles. Además, eventualmente un miembro de tu equipo la verá, no sabrá dar la pista pero se puede aprender el título, así cuando le toque a otro dar pistas la puede adivinar.

Aclaración de los sinónimos

Usar sinónimos está totalmente permitido, pero decir lo mismo en otro idioma, decir algo que suena parecido, dar pistas en base a letras, o una palabra diferente pero con la misma raíz etimológica son cosas que generalmente no

permitimos, pero depende del grupo qué tan estrictos hay que ser. Si recomendamos que sean consistentes con sus reglas. La idea es hacer que la gente sea creativa con las pistas.

“¿Cuál era?”

Recomendamos no preguntar, ni decir cuál era la carta si no se adivinó, ya que la carta sigue en juego hasta que se adivine. Además, el equipo contrario podría copiar la pista que se dio para adivinarla, o simplemente puede que no se acordaban que esa carta estaba ahí hasta que la dijeron.

Coordinar pistas

Está estrictamente prohibido coordinarse para dar pistas. Por ejemplo, decirle a alguien de tu equipo “*Si digo X es porque la carta es Y*”, o “*Cuando salga X voy a hacer esta mueca*”. Eso le quita toda la diversión al juego y el objetivo es que le lleguen orgánicamente.

Ejemplo de un turno

Es la primera ronda, y le toca a Fulano dar pistas. Fulano agarra el mazo y da la señal para que comiencen el tiempo antes de coger la primera carta.

Fulano: *La mujere' que te quieren quita' lo cualto*

Perencejo: *Chapiadora*

Fulano pone la carta boca arriba porque se adivinó bien. Después coge otra carta, “*Charamicos*” y la pasa porque no sabe lo que es eso, vuelve a coger otra...

Fulano: *Ah, el boche que te echa tu mamá*

Perencejo: *Si tu amigo se tira del puente...*

Fulano: *No, no, no. Cuando dice que tú eres hijo del demonio*

Perencejo: *Ah, mira muchacho del diablo*

Fulano: *Sí, pero le falta... que si hay que llevarte al 28*

Perencejo: *Mira muchacho del diablo tú 'ta loco?*

Fulano decide que está suficientemente cerca y decide poner la carta boca arriba. Sigue con la siguiente carta. La carta es “*Mira muchacho del diablo tú te estás volviendo loco*”, Joselito del equipo contrario no está de acuerdo pero espera que termine el tiempo.

Fulano: *El animal abajo de donde tú duermes.... Ah*

Fulano pasa la carta porque era “*El perro muerto abajo de mi cama*” y dijo “*abajo*”, por lo que la carta ya no vale. Luego toma otra carta.

Fulano: *Eh... Cuando.... Eh...*

Se acaba el tiempo. Joselito entonces procede a discutir que “*Mira muchacho del diablo tú te estás volviendo loco*” no la dijeron bien, pero todo el mundo está de acuerdo en que sí es lo mismo. Al final el equipo de Fulano se queda con las que adivinaron, “*Charamicos*” y la última carta que Fulano tenía en la mano vuelven al mazo y se baraja. Luego le toca a alguien del otro equipo.

Variantes

Grupos grandes

Para jugar con grupos muy grandes (más de 12 personas) se

puede jugar con las reglas normales, pero cada persona elige 3 cartas en vez de 5 para evitar que el juego se alargue mucho. Alternativamente, se puede usar la variante descrita a continuación:

En vez de elegir cartas al principio, se escoge un mazo completamente al azar, y la gente se divide en equipos (en este caso pueden ser más de 2 equipos, pero con 2 funciona). Entonces, por turnos una persona del equipo que le toque saca 3 cartas del mazo, y elige una de esas 3 para que se equipo adivine. Se le da un minuto para que se equipo adivina esa sola carta, pero solo puede hacer gestos (se aplican las reglas de la tercera ronda en el juego normal).

Si se adivina correctamente, se cuentan los puntos de la misma forma (eso incentiva a la gente a elegir cartas difíciles), si no se adivina, los demás equipos tienen una sola oportunidad de adivinar qué era y robarse los puntos. Cuando todo el mundo haya dado pistas, o según cualquier otro criterio que elija el grupo, se acaba el juego y gana el equipo con más puntos.

Ya sabrás tú

Al final del día, no tenemos el control de lo que hagas con este juego una vez llegue a tus manos y, aunque pudiéramos hacerlo, no es lo que queremos hacer tampoco.

Lo que queremos decir con esto es que, una vez este juego sea tuyo, juegalo como tú quieras. Dale pa' allá. Tú eres el arquitecto de tu propia diversión; te conoces a ti y a la dinámica de tu grupo, así que juegalo como se te salga del c...orazón.

¿Sientes que sería mejor de alguna otra forma? ¿Quieres solo jugar la ronda de Moriquetas? ¿Quieres combinar todas las rondas en una sola y que la gente escoja cómo dar la pista de manera aleatoria? Está en ti. Tienes nuestro permiso.



**¿No quieres leer todo esto?
Escanea este código QR y te lo
explicamos con un video.**