

EJEMPLOS tach



EJEMPLO 1

Tres formas IGUALES (ovalos)
Tres colores IGUALES (azul)
Tres cantidades IGUALES (dos)
Tres rellenos DISTINTOS (lleno, punteado y vacío)

EJEMPLO 2

Tres formas DISTINTAS (reloj, rayo y ovalo)
Tres colores DISTINTOS (verde, rojo y azul)
Tres cantidades DISTINTAS (uno, dos y tres)
Tres rellenos IGUALES (punteado)



EJEMPLO 3

Tres formas DISTINTAS (rayo, ovalo y reloj)
Tres colores DISTINTOS (rojo, azul y verde)
Tres cantidades DISTINTAS (uno, dos y tres)
Tres rellenos DISTINTOS (lleno, punteado y vacío)



EJEMPLOS NO tach



EJEMPLO NO TACH 1

Tres formas IGUALES (relojes)
Tres colores DISTINTOS (verde, azul y rojo)
Tres cantidades IGUALES (uno)
DOS rellenos IGUALES Y UNO DISTINTO (vacío, vacío y lleno), por eso no es un TACH

EJEMPLO NO TACH 2

Tres formas IGUALES (rayos)
Tres cantidades IGUALES (dos)
Tres rellenos DISTINTOS (lleno, punteado y vacío)
DOS colores IGUALES Y UNO DISTINTO (azul, azul y rojo), por eso no es un TACH



JUEGO DE PERCEPCIÓN VISUAL PARA TODA LA FAMILIA



Otros juegos
de la colección



TOTEM

ERIZO



Hecho en Uruguay

REGLAMENTO

Edad: 6+

Jugadores: desde 1 jugador en adelante

Contenido: 81 cartas de juego

Objetivo: Encontrar la mayor cantidad de "TACH" (grupos de tres cartas) posibles, teniendo en cuenta las reglas para formar los mismos.

Cartas: Cada carta es única, y contiene una variación de las cuatro características siguientes:

Forma:   
ovalo rayo reloj

Color:   
rojo azul verde

Cantidad:   
una dos tres

Relleno:   
vacío punteado lleno

Un TACH son tres cartas en las cuales las cuatro características son iguales o totalmente diferentes. Es decir, las tres cartas tienen el mismo color o una de cada color (no pueden haber dos rojas y una verde); la misma forma o una de cada forma; la misma cantidad o una de cada cantidad y el mismo relleno o una de cada relleno

Siempre las tres iguales o las tres distintas

Regla General

Si dos cartas son... y una no, entonces no es TACH

El Juego

El repartidor coloca rápidamente doce cartas (rectángulo de 3 x 4) con la figura hacia arriba en el centro de la mesa de juego, dejando el mazo a su lado. El primer jugador que logre identificar un TACH detiene el juego diciendo en voz alta y clara, la palabra "TACH" inmediatamente toma las tres cartas que identificó y las muestra al resto de los jugadores para que verifiquen si estas son correctas, si lo son, retiene las mismas boca abajo en frente suyo en su mazo de puntos, y reemplaza las tres cartas que retiró de la mesa, con tres cartas que hay en el mazo de juego. Dejando nuevamente doce cartas en la mesa, y continúa el juego...

...Si el grupo de cartas que identificó NO es TACH, el jugador que dijo "TACH" deberá mezclar tres cartas de su mazo de puntos en el mazo de juego, si no tiene cartas en su mazo, pierde un turno, es decir no puede jugar hasta que alguien diga nuevamente "TACH"

En este juego NO hay turnos, cualquiera puede decir "TACH" cuando lo haya identificado. Cuando un jugador dice "TACH", ningún otro puede tomar cartas hasta que se valide o no el juego.

Si todos los jugadores están de acuerdo en que no hay TACH entre las cartas que están en la mesa, el repartidor agrega tres cartas más, siempre con las figuras hacia arriba; éstas cartas no se reemplazan cuando se diga el siguiente "TACH" dejando nuevamente doce cartas en la mesa.

El juego continúa hasta que se agoten las cartas de la mesa, es posible que queden cartas en la mesa que no puedan formar "TACH"

El jugador que tenga más cartas en su mazo de puntos gana.



Si se quiere continuar la partida, se barajan todas las cartas y se cambia de repartidor, cuando todos hayan repartido, el que sumo más cartas en todas las manos, gana.

Si se está jugando en solitario, las reglas son las mismas, con la excepción que si no se encuentra un "TACH" entre las doce cartas, simplemente perdió la partida, o sea se gana cuando se llega a repartir todas las cartas y se encuentra un "TACH" en las últimas doce cartas.