



**Triple Sol**

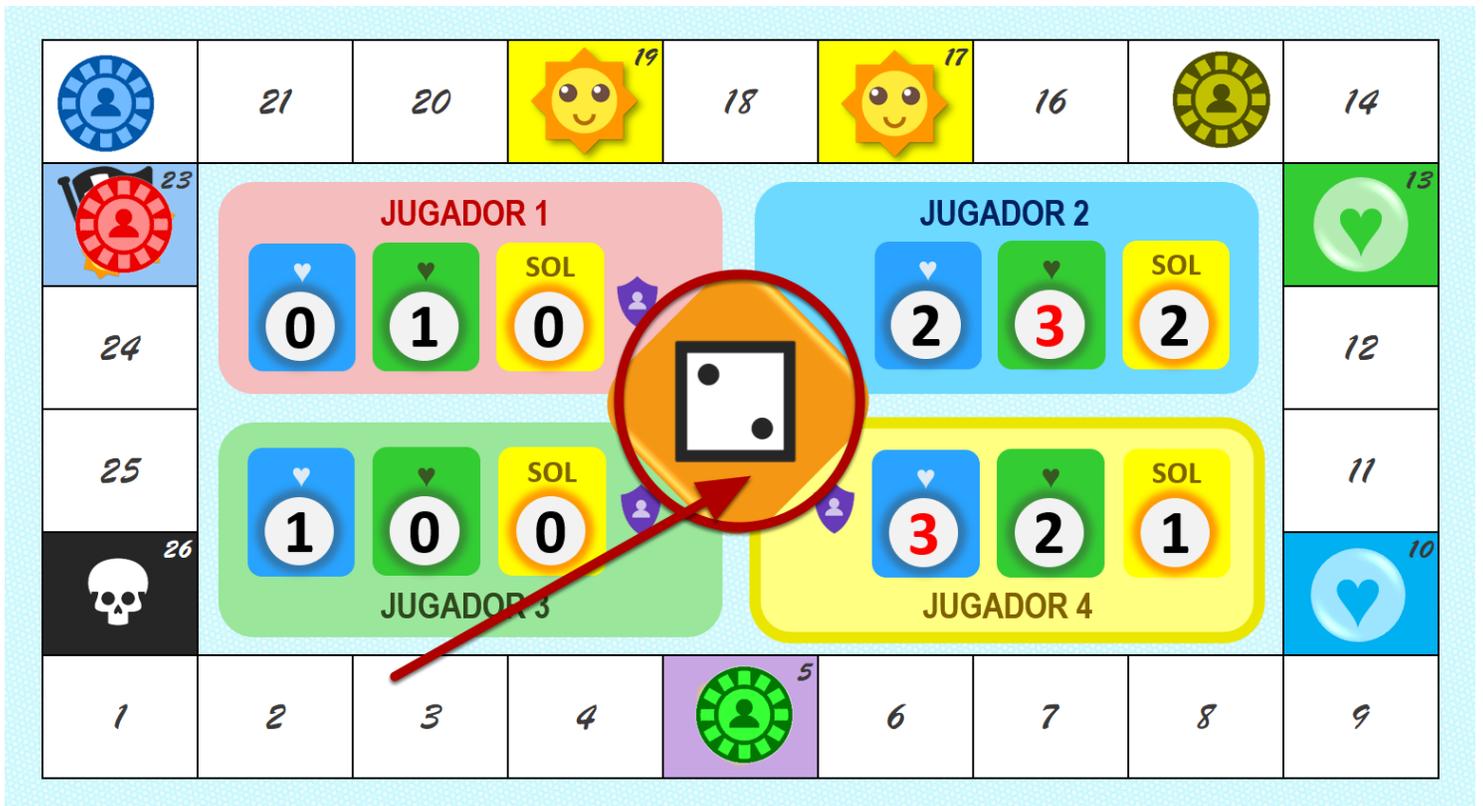
# Triple Sol

## 1 Juego de tablero Triple Sol

|     |  |    |
|-----|--|----|
| 1.1 | Formulario principal                                   | 4  |
| 1.2 | Formulario Nueva partida                               | 7  |
| 1.3 | Tabla de Preguntas                                     | 8  |
| 1.4 | Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida | 11 |
| 1.5 | Guía para una partida completa                         | 15 |

# Juego de tablero Triple Sol

## Formulario principal



Para abrir el formulario principal hay que hacer clic en el **dado** de la pantalla principal.

The screenshot displays the Triple Sol game interface with four player boards and a right-side menu. Each player board has a 'TURNO!' button, a name field, and a 3x3 grid of points. The boards are:

- VICENTE (Pink):** TURNO! button, name field, grid with 0s, and a red border around the grid.
- LUCAS (Light Blue):** TURNO! button, name field, grid with 3, 1, 2.
- BRUNO (Light Green):** TURNO! button, name field, grid with 0, 3, 2.
- LIVIA (Yellow):** TURNO! button with a green checkmark, name field, grid with 2, 3, 3.

The right-side menu contains the following elements:

- 8: A 2x2 grid of arrows.
- 9: 'Siguiete Turno' button with a green checkmark.
- 10: 'ALEATORIO' button with a question mark icon.
- 11: A 2x2 grid of dice faces.
- 12: 'Auto-Mover' checkbox, which is checked.
- 13: 'Tabla Preguntas' button.
- 14: 'Reglas del juego' button.
- 15: 'Nueva Partida' button.
- Salir (ESC) button.

(1) Desde aquí se gestiona de qué jugador es el turno durante la partida. En el juego aparecerá un borde en el cuadro del jugador para marcar su turno y en este formulario aparecerá una "V" verde al lado del botón (en esta imagen, el turno es del jugador amarillo).

(2) Al hacer clic aquí puedes cambiar el nombre del jugador. Si lo dejas en blanco el jugador será desactivado en el juego y perderá todo el progreso.

(3) Desde este panel puedes sumar o restar puntos manualmente para los comodines y los soles.

(4) Usa estos botones para avanzar o retroceder manualmente la ficha del jugador en el tablero.

(5) Activa o desactiva manualmente el escudo del jugador para mostrarlo u ocultarlo en la

pantalla del juego.

(6) Activa o desactiva manualmente la calavera (perder turno) para mostrarlo u ocultarlo en la pantalla del juego.

(7) Abre el panel de la pregunta final para el jugador seleccionado. Según las reglas es necesario tener los 3 soles para jugar la pregunta final, pero si haces clic aquí puedes abrirlo sin necesidad de tener los 3 soles.

(8) Con estos botones maximizamos y ponemos en pantalla completa el juego, o lo restauramos y mostramos la barra superior.

(9) Este botón sirve para pasar el turno el siguiente jugador disponible, sin necesidad de estar buscando en el panel a quién le toca.

(10) Tira el dado de forma aleatoria.

(11) Saca el número de dado manualmente (se usa cuando para jugar se usan dados físicos).

(12) Al marcar esta casilla y tirar el dado, la ficha se moverá por el tablero, sumará comodines, soles, pasará turno, etc, todo de forma automática. Si está desmarcada, habrá que mover la ficha y gestionar los puntos y turnos de forma manual mediante el panel de control de cada jugador.

Si al moverse la ficha de forma automática el turno permanece en el mismo jugador, puede deberse a que se ha sacado un 6 (volver a tirar), o se ha caído en una casilla donde ya hay algún jugador (esperando el posible robo de punto).

(13) Desde aquí cerramos el formulario principal y vamos a la parte donde se guarda la tabla de las preguntas finales y, desde donde podremos, guardar, crear, restaurar, etc.

(14) Abre un PDF con las reglas del juego para mostrar a los jugadores y enseñarales cómo se juega.

(15) Abre el formulario para crear una nueva partida.

**NOTA:** Muy recomendable hacer clic en el botón "**Instrucciones**" para ver las reglas del juego y tenerlo claro antes de administrar una partida.

# Formulario Nueva partida

Nueva Partida

×

Las preguntas y respuestas se cargan aleatoriamente desde la tabla.  
Puedes crearlas manualmente (botón verde) o recargarlas aleatoriamente (botón dado).  
Si no hay preguntas, el ganador será el primer jugador que llegue a la meta con los 3 soles.

|   |   |                           |                           |   |   |
|---|---|---------------------------|---------------------------|---|---|
| 1 | ¿En qué popular serie de TV podemos ubicar a un personaje llamado Walter White? | Urgencias<br>Breaking Bad | Seinfeld<br>CSI Las Vegas |  |  |
| 2 | ¿Cómo se llama el hueso que va desde el codo hasta el hombro?                   | Fémur<br>Húmero           | Cúbito<br>Rádio           |  |  |
| 3 | ¿Cuál es el tipo de música por el que se conoció mundialmente Astrud Gilberto?  | Samba<br>Jazz             | Dance<br>Bossa Nova       |  |  |

Estos son los nombres de los jugadores.  
Deja vacío un nombre si quieres desactivar ese jugador

|                  |                     |
|------------------|---------------------|
| 1. Jugador Rojo  | 2. Jugador Azul     |
| JUGADOR 1        | JUGADOR 2           |
| 3. Jugador Verde | 4. Jugador Amarillo |
| JUGADOR 3        | JUGADOR 4           |

Puedes guardar los nombres de los jugadores y las preguntas para cargarlas posteriormente.

|   |                 |   |                 |
|---|-----------------|---|-----------------|
| 4 | GUARDAR partida | 5 | Aceptar y JUGAR |
|   | CARGAR partida  |   | Salir (ESC)     |

Al abrir el formulario de nueva partida, se cargan los nombres de los jugadores ya existentes en la pantalla principal del juego y se cargarán preguntas de forma aleatoria desde la tabla de preguntas.

(1) Podemos cambiar los nombres de los jugadores, si uno de los nombres se deja vacío, no se usará y se desactivará durante la partida.

(2) Al hacer clic en este botón, se cargará una pregunta aleatoria desde la tabla de preguntas. Las respuestas también se colocarán de forma aleatoria para que, en caso de que el administrador de la partida quiera jugar, no pueda ver la respuesta correcta.

(3) Con este botón borramos la pregunta actual y la escribimos manualmente en las casillas. En el ejemplo de la imagen, podemos ver que estamos creando la pregunta 2 de forma manual. La respuesta correcta la deberemos poner en la casilla verde.

(4) Existe la opción de guardar la partida en un archivo de partida Triple Sol y cargarlo más tarde. Es decir, una vez que tenemos todos los datos en esta pantalla, podemos hacer clic aquí para guardar un archivo de datos el cual podremos cargar posteriormente de forma rápida al crear una nueva partida.

(5) Una vez elegido nombres y preguntas, hacemos clic aquí para cargar la partida con los datos elegidos y empezar a jugar.

## Tabla de Preguntas



Desde el formulario principal hacemos clic en este botón para ir a la sección donde se guarda la tabla con las preguntas.



| PREGUNTA   | RESPUESTA 1 (CORRECTA) | RESPUESTA 2 |
|--|------------------------|-------------|
| ¿A cuántos puntos se disputa un set en el tenis de mesa?                       | 21                     | 11          |
| ¿Cómo se llama el edificio que es la sede del poder ejecutivo de Argentina?    | Casa Rosada            | Casa Bl     |
| ¿Con qué nombre artístico debutó el popular cantante Alejandro Sanz?           | Alejandro Magno        | Alejand     |
| ¿Cuál de los cinco sentidos se desarrolla el primero?                          | Olfato                 | Tacto       |
| ¿Cuál era la ciudad hogar de Marco Polo?                                       | Venecia                | Roma        |
| ¿Cuál es el idioma más hablado en Suiza?                                       | Alemán                 | Suizo       |
| ¿Cuál es el río más caudaloso del mundo?                                       | Amazonas               | Nilo        |
| ¿Cuál es el río más largo de Europa Occidental?                                | Rin                    | Danubi      |
| ¿Cuál es el tipo de música por el que se comenzó mundialmente Astrud Gilberto? | Bossa Nova             | Dance       |
| ¿Cuál es la identidad secreta de Don Diego de la Vega?                         | El Zorro               | Batmar      |
| ¿Cuál es la lengua más hablada del mundo?                                      | Chino mandarín         | Inglés      |
| ¿Cuánto duró la Guerra de los Cien Años?                                       | 116                    | 100         |
| ¿Cuántos jugadores tiene un equipo de voleibol?                                | 6                      | 4           |
| ¿De qué asignatura fue catedrático Antonio Machado?                            | Francés                | Física      |
| ¿En qué año el hombre pisó la Luna por primera vez?                            | 1969                   | 1968        |
| ¿En qué ciudad se entrevistaron Franco y Hitler?                               | Hendaya                | Madrid      |
| ¿En qué país europeo se habla el magyar?                                       | Hungría                | Aleman      |
| ¿En qué país se encuentra el pico Aconcagua?                                   | Argentina              | Perú        |

- (1) Clic aquí para volver a la pantalla principal del juego.
- (2) Botones para crear una nueva pregunta (ver ejemplo en la siguiente imagen).
- (3) Formulario de copias de seguridad para guardar o restaurar datos.
- (4) Haciendo doble clic en una pregunta, se abrirá un formulario en el que podremos editarla o eliminarla.

Nueva pregunta ×

Pregunta:

Respuesta 1 (CORRECTA):

Respuesta 2:

Respuesta 3:

Respuesta 4:

Con el botón **NUEVA** abriremos este formulario para poder crear preguntas y meterlas en la tabla. La respuesta correcta deberemos escribirla en la casilla verde.

Editar pregunta ×

Pregunta:  
¿Cuál es la identidad secreta de Don Diego de la Vega?

Respuesta 1 (CORRECTA): Respuesta 2:  
El Zorro Batman

Respuesta 3: Respuesta 4:  
El llanero solitario Sand Man

Modificar Eliminar Salir (ESC)

Al hacer doble clic en una pregunta de la tabla, se abrirá el formulario con sus datos donde podremos editarla o eliminarla.

Guardar / Restaurar preguntas ×

Guardar Cargar Eliminar Tabla

AÑADIR preguntas desde un archivo de PARTIDA (.aps)

Salir (ESC)

En el botón rojo de **BACKUP/RESTAURAR** se abrirá este formulario.

Desde aquí podemos hacer copia de seguridad de la tabla, así como restaurar una copia de seguridad creada ya existente, así como eliminar la tabla y dejarla vacía.

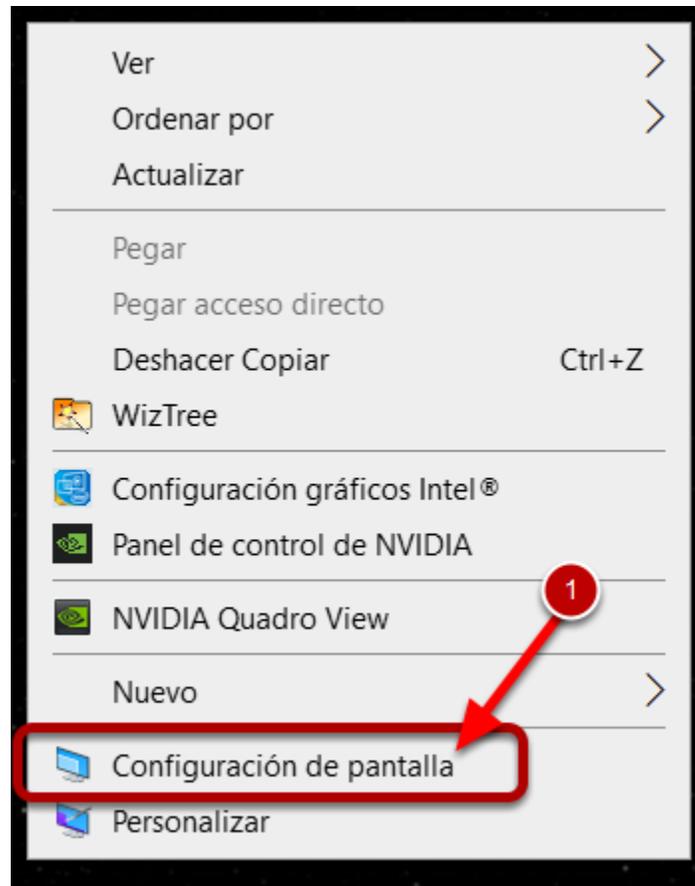
Al restaurar una copia de seguridad, si alguna de las preguntas ya existe, se omitirá y se pasará a la siguiente, es decir, solo se cargarán las preguntas que no existan actualmente en la tabla.

Los datos que se verifican para comprobar si es repetido o no es la pregunta.

Con el botón "**AÑADIR preguntas desde un archivo de PARTIDA (.aps)**", podremos guardar en la tabla las preguntas que tengamos guardadas en un archivo de partida creado anteriormente desde el formulario de nueva partida.

## Conectar HDMI, configurar pantallas y preparar partida

---



Conectaremos mediante un cable HDMI el PC a la TV y, dentro de la TV, seleccionamos como fuente el HDMI para poder ver nuestra pantalla del PC en la TV.

**(1)** En un lugar vacío del escritorio de nuestro PC, hacemos clic con el botón derecho y seleccionamos la opción "Configuración de pantalla".

## Varias pantallas

Varias pantallas

Extender estas pantallas 

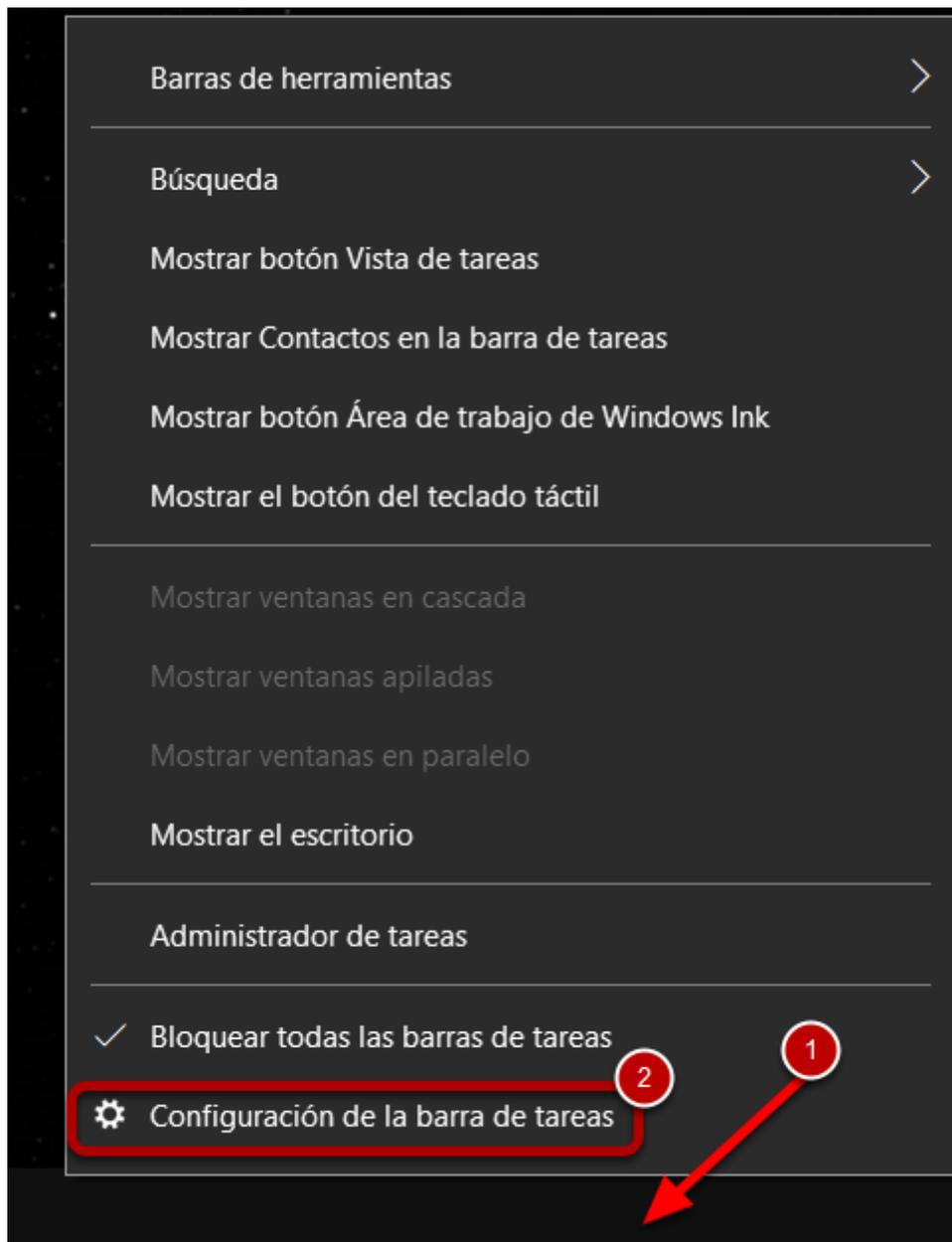
Convertir esta pantalla en la principal

[Conectarse a una proyección inalámbrica](#)

[Configuración de pantalla avanzada](#)

[Configuración de gráficos](#)

En la configuración que se nos abrirá (en el ejemplo es Windows 10), en la parte de abajo donde pone "Varias pantallas", elegimos la opción "Extender estas pantallas"



**(1)** Ahora haremos clic con el botón derecho en la barra de tareas del PC (la barra que normalmente está en la parte de abajo al lado del reloj y demás iconos)

**(2)** Seleccionamos la opción "Configuración de la barra de tareas"

# Barra de tareas

Bloquear la barra de tareas

Activado

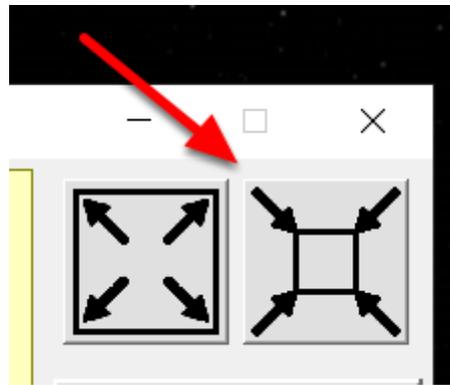
Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo escritorio

Activado

Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo tableta

Desactivado

En la configuración que se nos abrirá, activamos "Ocultar automáticamente la barra de tareas en el modo escritorio"



Por último, arrastramos la ventana del excel (la pantalla principal del juego) a la pantalla de la TV, abrimos el formulario principal, y hacemos clic en el botón de la imagen para hacer el juego en pantalla completa.

## Guía para una partida completa

Nueva Partida

Hacemos clic en el botón de nueva partida para abrir el formulario.

Nueva Partida X

**Las preguntas y respuestas se cargan aleatoriamente desde la tabla.**  
**Puedes crearlas manualmente (botón verde) o recargarlas aleatoriamente (botón dado).**  
**Si no hay preguntas, el ganador será el primer jugador que llegue a la meta con los 3 soles.**

|   |   |                           |                           |   |   |
|---|---|---------------------------|---------------------------|---|---|
| 1 | ¿En qué popular serie de TV podemos ubicar a un personaje llamado Walter White? | Urgencias<br>Breaking Bad | Seinfeld<br>CSI Las Vegas |  |  |
| 2 | ¿Cómo se llama el hueso que va desde el codo hasta el hombro?                   | Fémur<br>Húmero           | Cúbito<br>Rádio           |  |  |
| 3 | ¿Cuál es el tipo de música por el que se conoció mundialmente Astrud Gilberto?  | Samba<br>Jazz             | Dance<br>Bossa Nova       |  |  |

**Estos son los nombres de los jugadores.**  
**Deja vacío un nombre si quieres desactivar ese jugador**

|   |                                      |   |
|---|--------------------------------------|---|
| 1 | <b>1. Jugador Rojo</b><br>JUGADOR 1  | <b>2. Jugador Azul</b><br>JUGADOR 2     |
|   | <b>3. Jugador Verde</b><br>JUGADOR 3 | <b>4. Jugador Amarillo</b><br>JUGADOR 4 |

**Puedes guardar los nombres de los jugadores y las preguntas para cargarlas posteriormente.**

|   |                 |   |                 |
|---|-----------------|---|-----------------|
| 4 | GUARDAR partida | 5 | Aceptar y JUGAR |
|   | CARGAR partida  |   | Salir (ESC)     |

Al abrir el formulario de nueva partida, se cargan los nombres de los jugadores ya existentes en la pantalla principal del juego y se cargarán preguntas de forma aleatoria desde la tabla de preguntas.

(1) Podemos cambiar los nombres de los jugadores, si uno de los nombres se deja vacío, no se usará y se desactivará durante la partida.

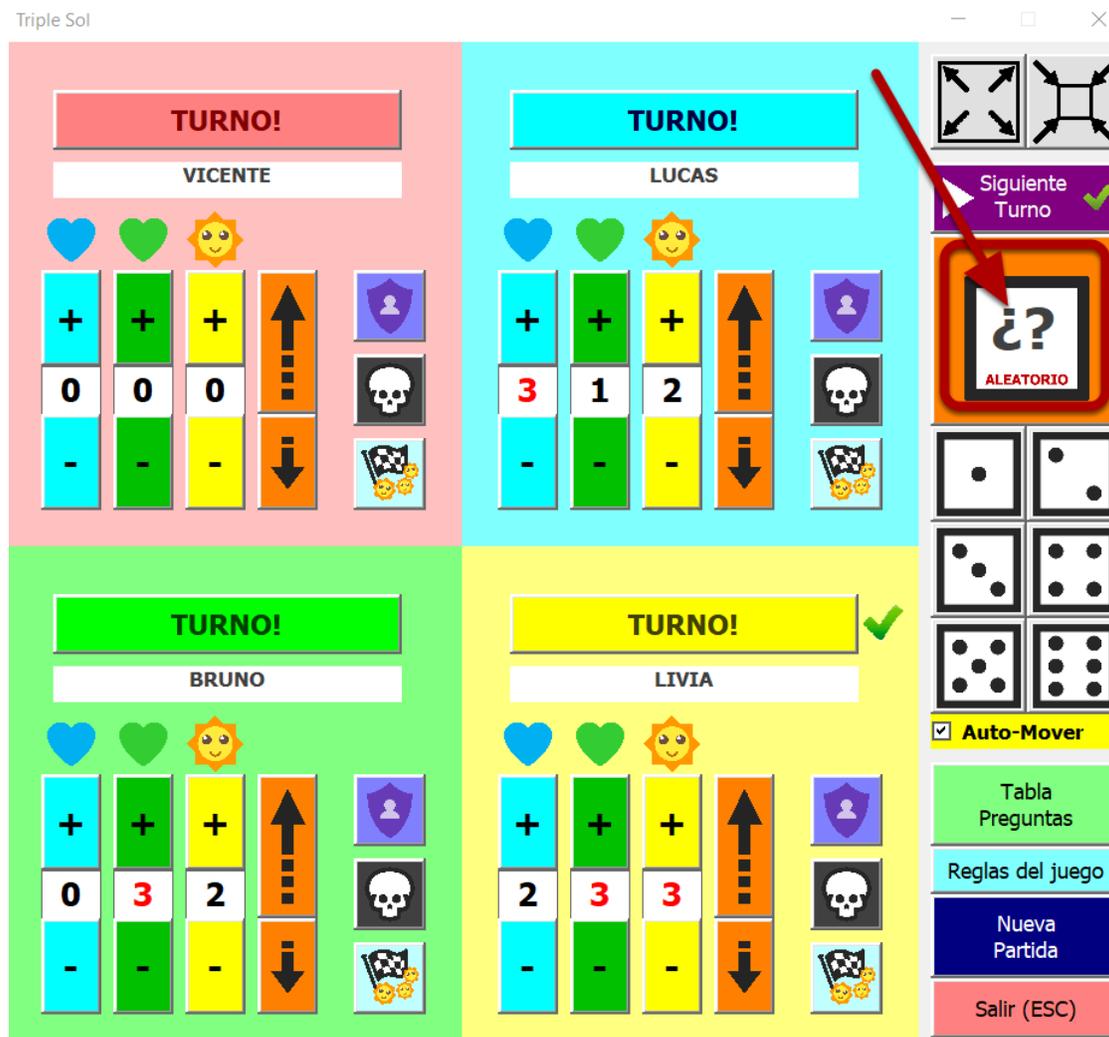
(2) Al hacer clic en este botón, se cargará una pregunta aleatoria desde la tabla de preguntas. Las respuestas también se colocarán de forma aleatoria para que, en caso de que el administrador de la partida quiera jugar, no pueda ver la respuesta correcta.

(3) Con este botón borramos la pregunta actual y la escribimos manualmente en las casillas. En el ejemplo de la imagen, podemos ver que estamos creando la pregunta 2 de forma manual. La respuesta correcta la deberemos poner en la casilla verde.

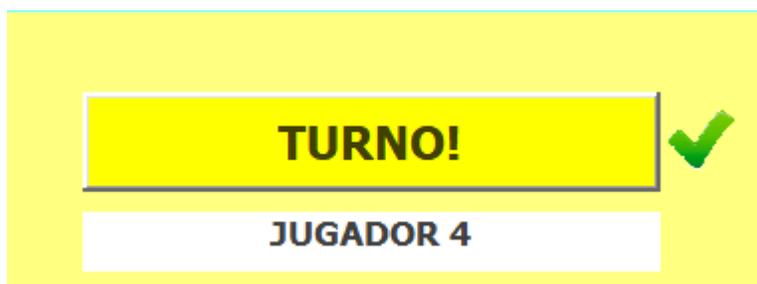
(4) Existe la opción de guardar la partida en un archivo de partida Triple Sol y cargarlo más tarde. Es decir, una vez que tenemos todos los datos en esta pantalla, podemos hacer clic aquí para guardar un archivo de datos el cual podremos cargar posteriormente de forma rápida al crear

una nueva partida.

(5) Una vez elegido nombres y preguntas, hacemos clic aquí para cargar la partida con los datos elegidos y empezar a jugar.



Para ver qué jugador comienza con el turno, tiramos el dado y, el primer número del 1 al 4 que salga, será el turno para ese jugador (suponiendo que haya 4 jugadores en la partida). En caso contrario volvemos a tirar hasta que salga el número de algún jugador.



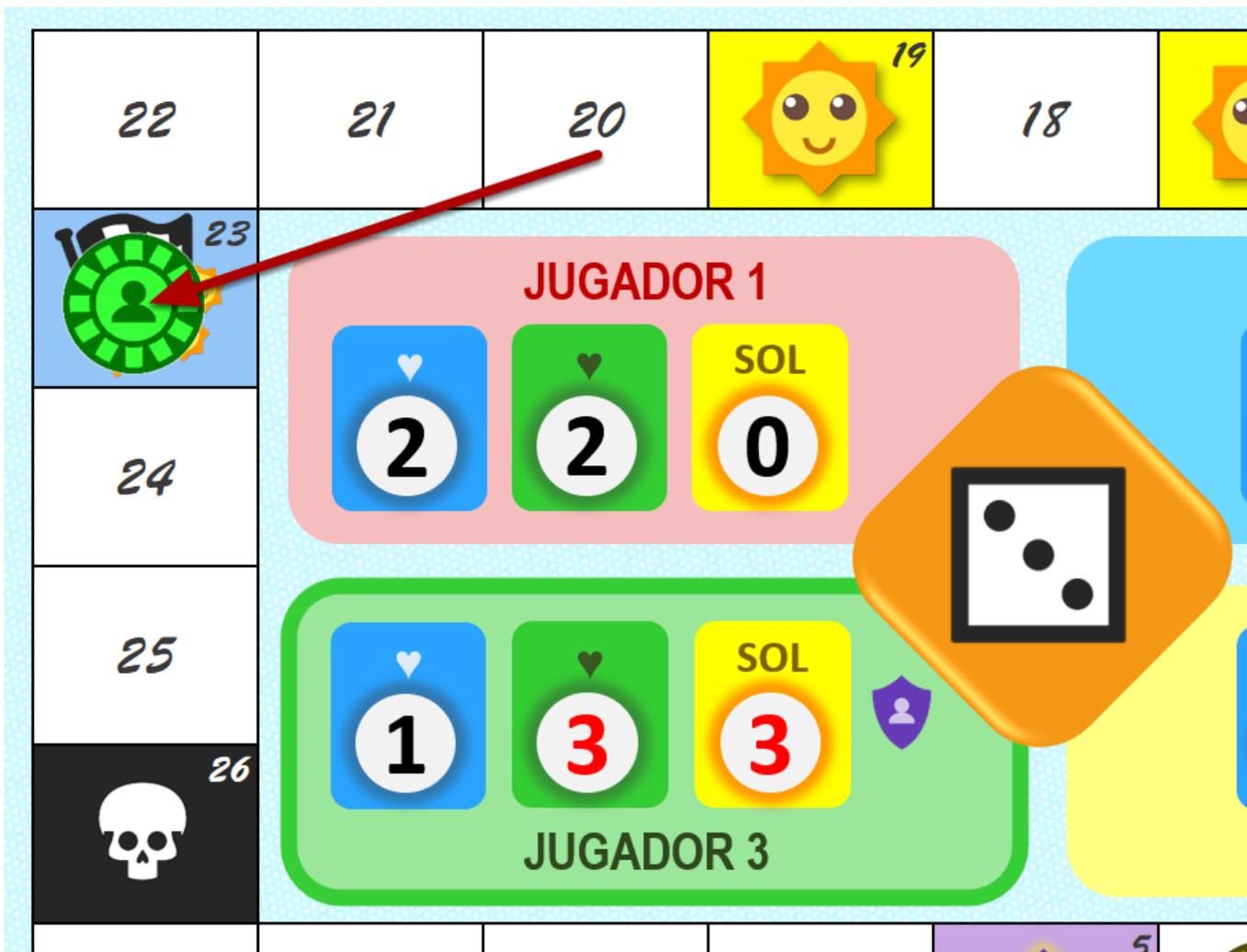
En este ejemplo, asignamos el turno al jugador amarillo porque en el dado ha salido un 4.



Puedes usar el dado aleatorio (1) o los botones (2) en caso de usar un dado físico para realizar la tirada.

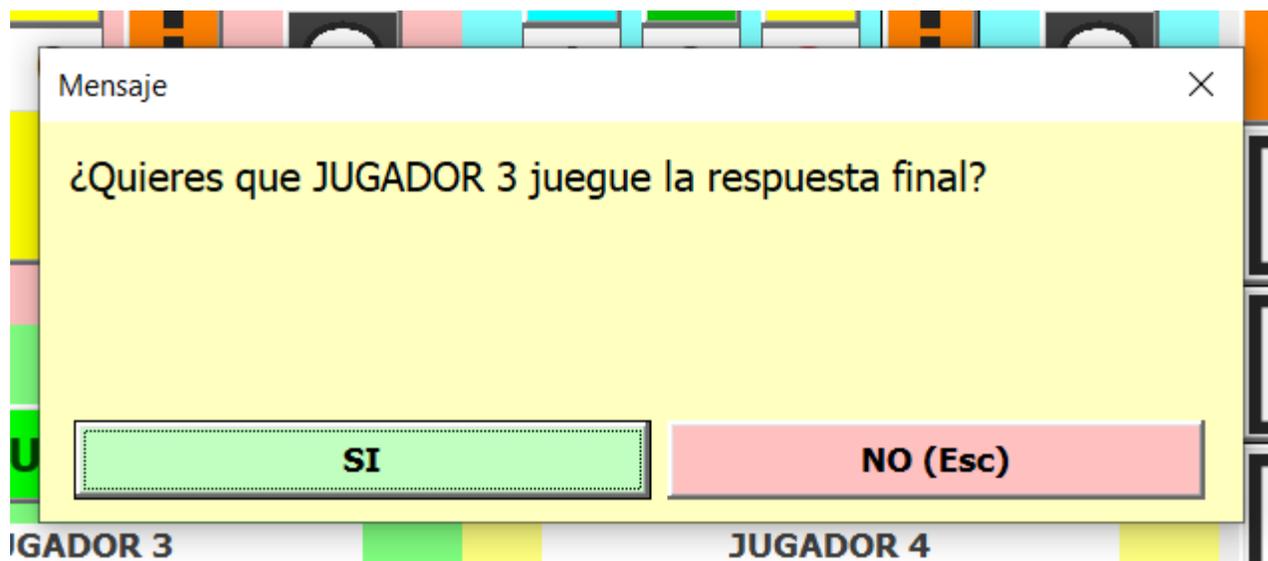
Al marcar la casilla Auto-Mover (3) y tirar el dado, la ficha se moverá por el tablero, sumará comodines, soles, pasará turno, etc, todo de forma automática. Si está desmarcada, habrá que mover la ficha y gestionar los puntos y turnos de forma manual mediante el panel de control de cada jugador.

Si al moverse la ficha de forma automática, el turno sigue en el mismo jugador puede deberse a que se ha sacado un 6 (volver a tirar), o en una casilla donde ya hay algún jugador (esperando el posible robo de punto).

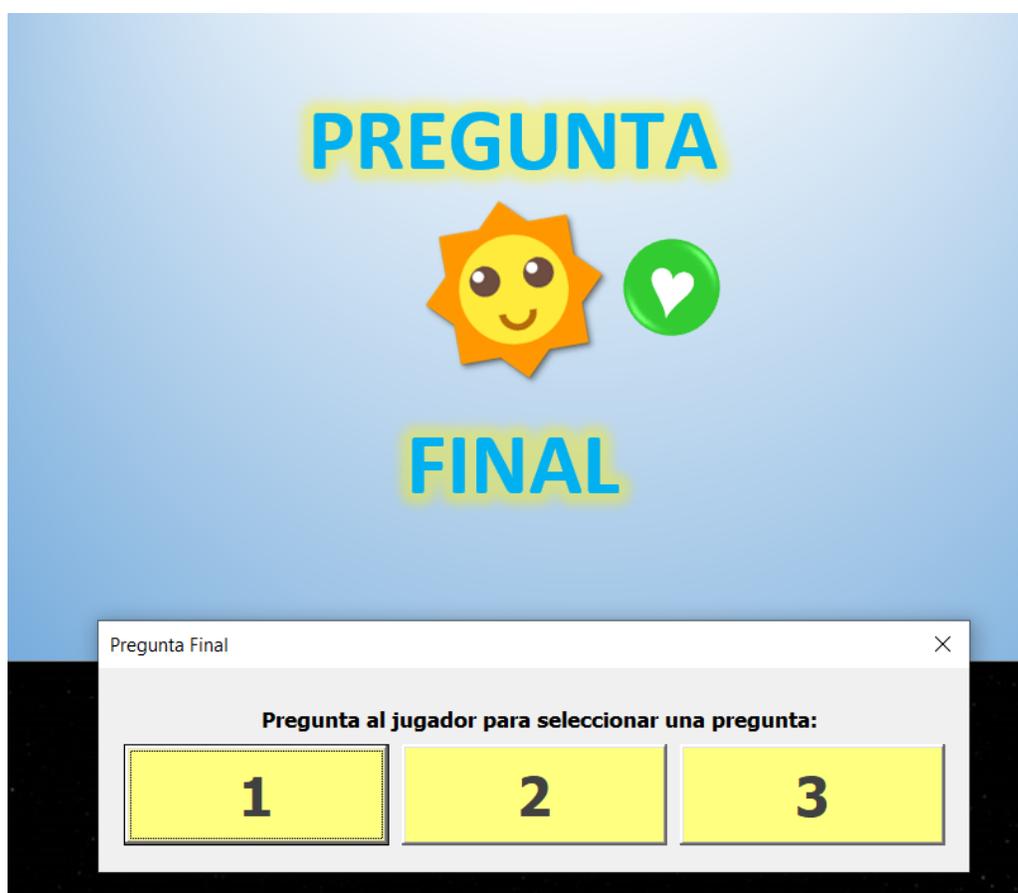


La partida se irá desarrollando y, en el momento que uno de los jugadores que tenga 3 soles acumulados, caiga en casilla de meta (23), podrá elegir si quiere jugar la pregunta final para poder ganar la partida.

En el ejemplo de la foto, el jugador verde estaba en la casilla 20, sacó en el dado un 3 y avanzó hasta la casilla de meta 23.



Si el jugador decide jugar la pregunta final hacemos clic en **SI**, en caso que quiera seguir jugando, bien para acumular algún comodín o porque no quiera terminar la partida, haremos clic en **NO**



En este caso el jugador decide probar suerte con la pregunta final. Como es el primer jugador en caer en la meta con los 3 soles, puede elegir el número de pregunta de las 3 disponibles.

En el ejemplo el jugador verde elige la pregunta 1.

¿Qué país está entre Perú y Colombia?

A Chile B Bolivia  
C Argentina D Ecuador

Pregunta al jugador para seleccionar una pregunta:

1 2 3

En caso de tener algún comodín puede usarlo. Se eliminará una pregunta incorrecta por cada comodín

Selecciona la respuesta elegida por el jugador:

¿Qué país está entre Perú y Colombia?

Chile Bolivia  
Argentina Ecuador

Detailed description: The image shows a game interface. On the left, a blue panel contains a question '¿Qué país está entre Perú y Colombia?' with four options: A Chile, B Bolivia, C Argentina, and D Ecuador. A yellow sun icon is above the options, and a green heart icon with a red '1' is also present. On the right, a grey panel shows the same question and options. At the top, it says 'Pregunta al jugador para seleccionar una pregunta:' with three buttons labeled 1, 2, and 3. Below that, it says 'En caso de tener algún comodín puede usarlo. Se eliminará una pregunta incorrecta por cada comodín' with two heart icons: a blue one and a green one with a red '2'. At the bottom, it says 'Selecciona la respuesta elegida por el jugador:' with the same question and options as the left panel.

Una vez elegida la pregunta, se mostrará en pantalla dicha pregunta con sus respuestas. Vemos que el jugador tiene el comodín verde (1) porque ha acumulado 3 puntos verdes a lo largo de la partida, y por lo tanto tiene activado el poder elegir el comodín verde (2).

¿Qué país está entre Perú y Colombia?

A Chile B Bolivia  
D Ecuador

Pregunta al jugador para seleccionar una pregunta:

1 2 3

En caso de tener algún comodín puede usarlo. Se eliminará una pregunta incorrecta por cada comodín

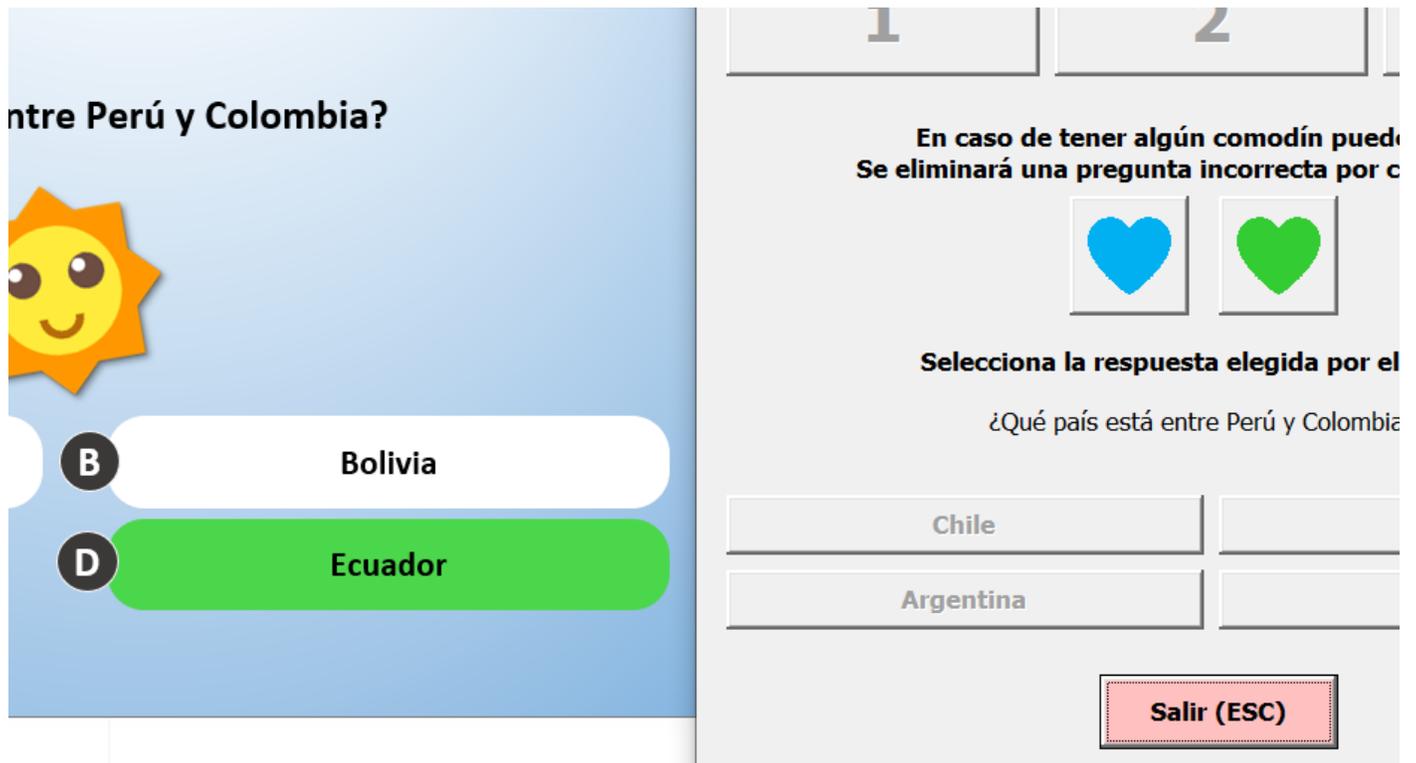
Selecciona la respuesta elegida por el jugador:

¿Qué país está entre Perú y Colombia?

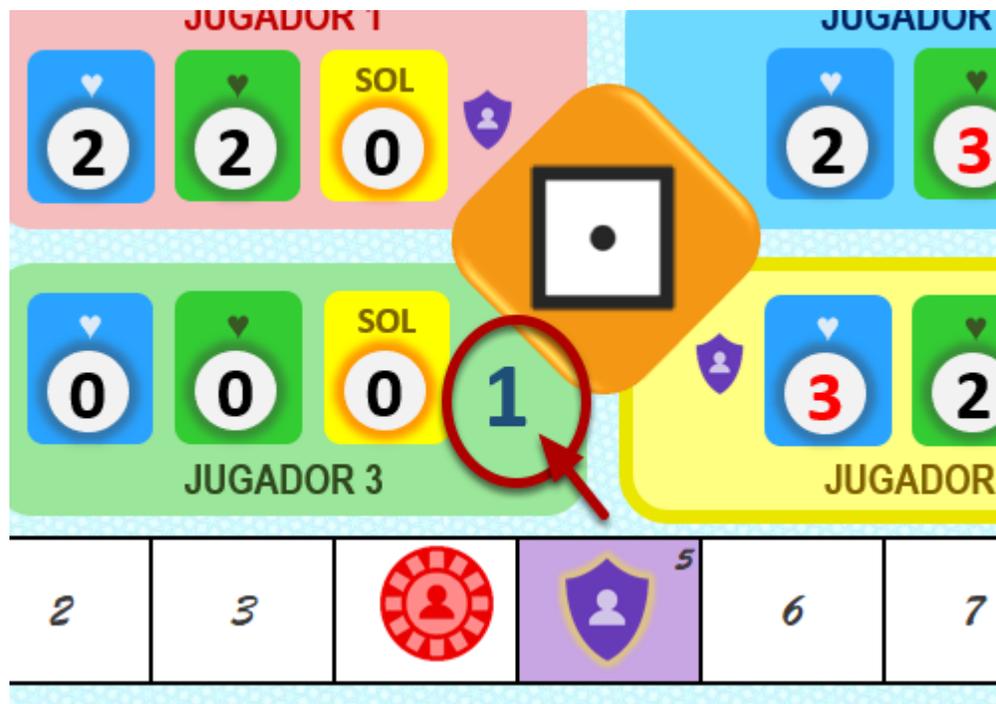
Chile Bolivia  
Argentina Ecuador

Detailed description: The image shows a game interface. On the left, a blue panel contains the same question '¿Qué país está entre Perú y Colombia?' with four options: A Chile, B Bolivia, C Argentina, and D Ecuador. A yellow sun icon is above the options. On the right, a grey panel shows the same question and options. At the top, it says 'Pregunta al jugador para seleccionar una pregunta:' with three buttons labeled 1, 2, and 3. Below that, it says 'En caso de tener algún comodín puede usarlo. Se eliminará una pregunta incorrecta por cada comodín' with two heart icons: a blue one and a green one. At the bottom, it says 'Selecciona la respuesta elegida por el jugador:' with the same question and options as the left panel. The 'Argentina' option is highlighted with a grey border.

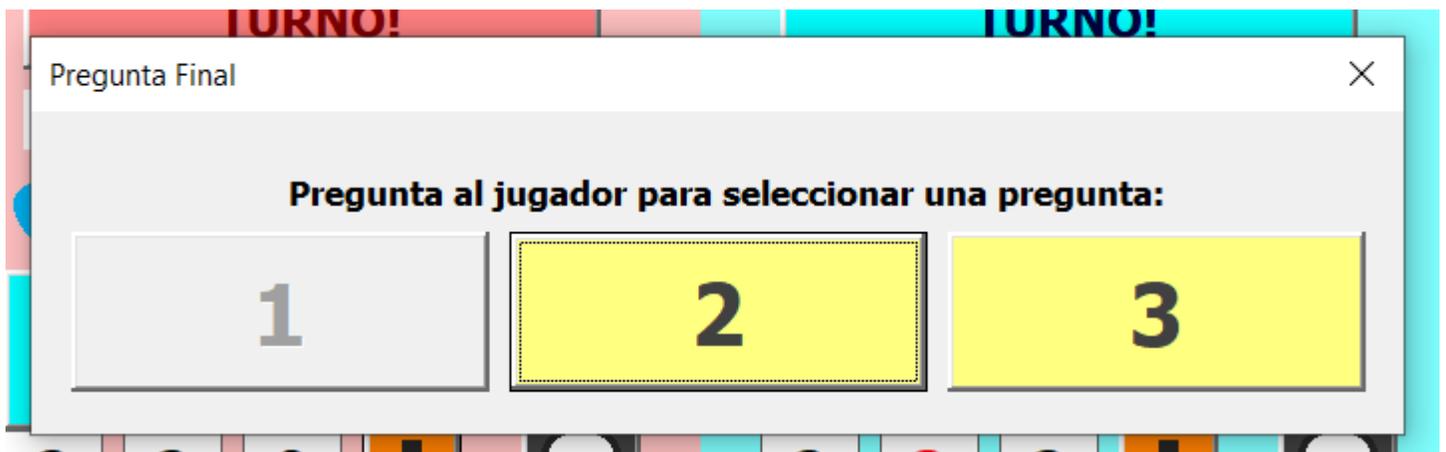
El jugador usa el comodín verde para eliminar una respuesta incorrecta y así tener más posibilidades de responder correctamente. Una vez usados los comodines disponibles en su caso, el jugador debe elegir la opción de respuesta.



El jugador ha elegido la respuesta correcta y aparece en verde, por lo tanto, dicho jugador ha terminado la partida ganando en primera posición.



El jugador verde ha quedado en primera posición como se muestra en la imagen, y el resto de jugadores seguirán jugando la partida.



Quando un jugador con 3 soles caiga en la casilla de meta, será el mismo proceso anterior, a excepción de que la pregunta 1 ya no estará disponible porque ya fue usada. Si a lo largo de la partida se gastan las 3 preguntas disponibles y un jugador cae con los 3 soles en la casilla de meta, éste habrá terminado la partida automáticamente sin necesidad de responder ninguna pregunta.