


Juego 10		Tres en raya
Material		Tres piezas por jugador iguales entre sí y diferentes a las del otro jugador. Un cuadrado pintado en el suelo, detallado en “marcas en el suelo”
Marcas en el suelo		Un cuadrado de unos 40 cm de lado, dividido en cuatro partes y con sus diagonales, según el esquema. Se marcarán claramente los nueve puntos de intersección que se utilizan para jugar.
Colocación	material	El cuadrado dibujado en el suelo.
	jugador	Se coloca en cualquiera de los lados del cuadrado, por fuera, con acceso a todos los puntos.
Objetivo del juego (además de divertirse)		Colocar sus tres piezas en línea antes que el otro jugador, es decir, hacer tres en raya.
Puntuación		Cuando consigues tres en raya, ganas el punto.
Más explicaciones		Comienza el jugador 1 colocando su piedra en el medio. Esa pieza no la podrá cambiar de posición. El jugador 2 coloca su pieza en cualquiera de las marcas. El jugador 1 hace lo mismo, coloca su segunda pieza donde quiere. El jugador 2 coloca su segunda pieza tapando la posibilidad de tres en raya de la siguiente jugada del contrincante. El jugador 1 intenta hacer tres en raya y si no puede, coloca la tercera pieza donde evite que lo haga el contrario. Así sucesivamente hasta que uno de los dos cometa un error y el otro consiga su objetivo.
Curiosidades		El juego se remonta a la lejana Persia, hace casi mil años, desde donde mercaderes italianos lo exportaron a sus tierras y lo extendieron. Los restos que conservamos en España forman parte de la Edad Media y se trata de tableros tallados en piedra, que están ubicados donde las clases bajas solían pasar su tiempo libre. El único tablero ubicado en zona poco accesible, se encuentra en la parte más alta de la iglesia barcelonesa de Santa María del Mar y se cree que servía como pasatiempo para los guardianes del templo.
Observaciones		La posición central de comienzo del juego la ocupa cada vez un jugador.
Variantes de juego		Se puede establecer un tiempo límite para hacer la jugada, lo cual aumenta la posibilidad de error al tener menos tiempo para pensar.
Variantes de material		Cualquier elemento pequeño o grande, sirve como pieza. Chapas, tapones, garbanzos, macarrones, vasos, botellas, etc
Turno para jugar		Se establece el orden con los juegos de <i>arrimaeta</i> , piedra papel y tijera, cara y cruz, o cualquier otro de similares características.