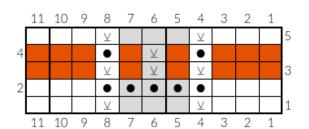
Pista 7: Santa Teresa de Jesús



El Fénix de los Ingenios

SANTA TERESA



Transición

☐ Derecho ■ Revés

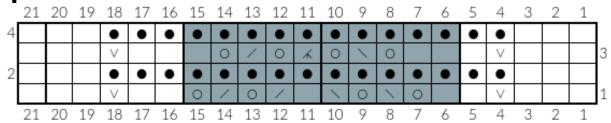
V deslizar el punto sin hacer con la hebra por detrás en el lado derecho y por delante en el Lado del revés.

Primer Color Principal (el color que has usado en la pista anterior)

El Esquema de la transición en esta pista se teje tantas veces como restos tengas de las anteriores pistas, siguiendo el orden que tú quieras. Repite las líneas 1 a 4 las veces que necesites, terminando en la línea 5 tras la última repetición.

Puedes ponerte creativa en esta parte y alternar el esquema de transición con el de Santa Teresa. 3 colores y luego 3 repeticiones de Santa Teresa... Como prefieras.

Esquema Santa Teresa



O Hebra

/K2tog

\ SSK

∠Pasar 2 puntos sin hacer, tejer un punto del derecho, pasar los 2 puntos anteriores por encima.

Derecho

Revés

V deslizar el punto sin hacer con la hebra por la parte de atrás.

Este esquema se teje entero con el color de base, y actúa como remate de la bufanda. Puedes tejer varias repeticiones seguidas, la mía alterna 3 grupos de 3 repeticiones del Esquema de Santa Teresa con 3 Transiciones, pero eres libre de alargar la bufanda lo que quieras pero ten en cuenta que necesitas hacer la otra mitad de la bufanda!!

Cierra los puntos utilizando el cierre simple: 1Derecho, (1 derecho, pasar el anterior punto por encima) hasta cerrar todos los puntos.



Segunda parte de la bufanda.

Has llegado por fin al primer final de la bufanda! Hasta tejido 6 paneles de colores con sus Transiciones y has rematado con el encaje del final.

Enhorabuena! Ahora tienes que repetirlo todo otra vez!

Con las mismas agujas que hasta ahora volverás al montaje y recogerás los 71 puntos que habías dejado sin tejer.

Una vez recogidos los puntos empezarás de nuevo a tejer en la Parte 1 y repetirás las 7 partes de la misma manera (o cambiando el orden de las pistas entre la 1 y las 6 si prefieres no hacer simétrica la bufanda!

Es recomendable hormar la bufanda para que luzcan los puntos!