

# Chal Old Rose.



Patrón original de loop knit lounge

<http://www.loopknitlounge.com/2010/12/the-final-pattern-of-the-old-rose-wrap/>

## Abreviaturas.

PC: punto cadeneta.

PR: punto raso.

PB: punto bajo.

MPA: medio punto alto.

PTO: punto.

PA: punto alto.

ESP: espacio.

LAZ: lazada.

SIG: siguiente.

VLTA: vuelta

REP: repetir

LDrcho: lado derecho (el lado correcto de la labor, por donde se ve mejor).

## Puntos especiales.

**5pcpto:** 5 pc, meter el ganchillo en el 3 pc y hacer un pb.

**4pcpto:** 4 pc, meter en ganchillo en el 3 pc y hacer un pb.

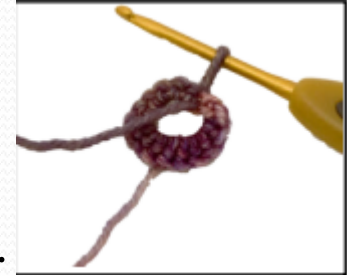
**Materiales:** ganchillo de 2.5 mm (lo puedes adquirir en la tienda de [Ana](#)).

**Medidas:** 42 cm x 156 cm. Se puede ir rehaciendo (más grande o más pequeño) sobre la marcha.

**Nota sobre las uniones:** los motivos (las aplicaciones), pueden unirse en la 6ª vuelta. A veces es conveniente trabajar en secciones pequeñas. Para ello, une los motivos de 5 en 5, y luego une dos grupos de 5 cada uno, creando así una 3ª pieza de 5 que une los dos segmentos de cada parte. Esto dará un segmento de 3x5. Puedes trabajar en 3 secciones separadas antes de unir las todas juntas.

# El patrón:

6 pc. Unir con 1 pr.



VLTA 1: 2 pc. Hacer 15 pb en el círculo. Unir con 1 pr al 2º pc.

VLTA 2: 4 pc. \*Salta 1 pc, 1 mpa en el sig pto, 2 pc\*. Rep de \* a \* 6 veces más.

Unir con 1 pr al 2º pc (8 espacios de pc).



VLTA 3: en cada esp: 1 pb, 1 mpa, 1 pa, 1 mpa, 1 pb, 1 pc. Unir con 1 pr en el 1er pb (8 pétalos).



VLTA 4: 2 pc, \*3pc, 1 pb en el pa del sig pétalo, 4 pc, 1 pb en el pa del sig pétalo, 3 pc, 1 mpa en el esp de 1 pc antes del sig pétalo, 2 pc, 1 mpa en el mismo esp del pc\*. Rep de \* a \* 2 veces más. 3 pc, 1 pb en el pa del sig pétalo, 4 pc, 1 pb en el pa del sig pétalo, 3 pc, 1 mpa en el último espacio de 1 pc después del último pétalo, 2 pc. Unir con un pr al 2 pc del principio.



VLTA 5: 1 pc, \*4 pc, dentro del esp de 4 pc hacer [3 pa, 3 pc, 3 pa] para hacer la esquina, 4 pc, 3 pb en esp de 2 pc\*. Rep de \* a \* 2 veces más. 4 pc, dentro del esp de 4 pc hacer [3 pa, 3 pc, 3 pa], 4 pc, 2 pb en el esp de 2 pc. Unir con un pr al 1er pc.



VLTA 6: 1 pc, \*5 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa, 5pcpto, 2 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa, 5 pc, pr en el 1er pb de la última vuelta, 4pcpto, 1 pc, saltar 1 pb, pr en el último pb del trío\*. Rep de \* a \* 2 veces más. 5 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa, 5pcpto, 2 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa, 5 pc, pr en el 1er pb de los 3 sig, 4pcpto, 1 pc. Unir con un pr al 1er pc.

Rematar.



## Para unir las aplicaciones.

Trabajar las 5 vueltas como se ha indicado. Este motivo de 5 vueltas se llamará B, y se unirá al de 6 vueltas llamado A.



VLTA 6 (de unión): 1 pc, \*5 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa, 2 pc. Con LDrcho de A frente al LDrcho de B, hacer 1 pb en el 5pcpto de la esquina de A. 2 pc, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa de B, pr en el 1er pc de los 5 últimos pa de A, 4 pc, pr en el 1er pb de B, 1 pc, 1 pb en el 4pcpto de A, 1 pc, saltar 1 pb de B, pr en el sig pb de B, 4 pc, pr en el último pc antes de los 3 pa de A, 1 pa en cada uno de los sig 3 pa de B, 2 pc, 1 pb en el 5pcpto de la esquina de A, 2 pc.



Uno de los lados ya está unido. Completar la 6ª vuelta de B tal y como se indica. Rematar.

Cuando haya que unir varios lados, se hace lo mismo en cada uno.

Une las aplicaciones en un rectángulo de 5 de ancho x 13 de largo. Luego veremos cómo hacer el remate final.

## La rosa 3D.

Hazla en un color que contraste y únela al centro de la aplicación.

VLTA 1: 2 pc. 14 pb en el círculo. Unir con un pr al 1er pc.

VLTA 2: 1 pb, \*3 pc, saltar 1 pto, 1 pb\*. Rep de \* a \* 5 veces. Unir.

VLTA 3: 1 pb, 1 mpa, 3 pa, 1 mpa, 1 pb en cada esp de 3 pc. Unir con un pr.

Corta, dejando una hebra larga, y tira del hilo. Usa la hebra que has dejado para coser la rosa al motivo cuadrado.





## Para el remate final.

Usa un color que contraste (el que usaste para la rosa).

VLTA 1: empezando en el borde del 1er cuadrado, \*7pb, 2 pc, 1 pb en el bucle del medio, 2 pc, 7 pb, 1 pb en la esquina. Rep de \* a \* a lo largo de cada aplicación por el borde (100 ptos). 1 pc. Gira.

VLTA 2: 1 pb en cada pto (100 ptos).

VLTA 3: 1 pb en el 1er pb, 1 pb en cada uno de los 5 pb sig, \*2 pc, 1 pa en el pb que acabas de hacer, otro pa, 2 pc y pb en los sig 9 pb\*. Rep de \* a \*, terminando la vuelta con 4 pb en los últimos 4 pb. 1 pc. Gira.

VLTA 4: pb en el 1er pb, \*11 pc, pb en el 9º pb\*. Rep de \* a \*, terminando la vuelta con 1 pb final, 1 pc. Gira.

VLTA 5: pb en el 1er pb, \*14 mpa en el esp de 11 pc\*. Rep de \* a \*, terminando la vuelta con 1 pb en el último pb. Rematar.

