

Manual de Usuario - Totito Chino

¿Qué es Totito Chino?

Totito Chino (también conocido como Timbiriche o Dots and Boxes) es un juego de estrategia donde los jugadores conectan puntos para formar cuadrados y ganar puntos. Es un juego que combina táctica, planificación y un poco de suerte con los poderes especiales.

Objetivo del Juego

Formar el mayor número de cuadrados conectando puntos adyacentes con líneas. Cada cuadrado completo te da: - **1 punto** - **Un turno extra** - **Un poder especial** (si la casilla tiene uno)

Configuración Inicial

1. Tamaño del Tablero

- **Mínimo:** 3x3 puntos
- **Máximo:** 20x20 puntos
- El programa te preguntará las dimensiones al iniciar

2. Jugadores

- **Mínimo:** 2 jugadores
- **Máximo:** 6 jugadores
- Cada jugador debe ingresar:
 - Su nombre
 - Una inicial única (una sola letra)

Ejemplo de configuración:

Ingrese nombre del jugador 1: Angel

Ingrese la inicial para el jugador 1: A

Cómo Jugar

Formato de Movimiento

Para conectar dos puntos vecinos usa el formato:

`fila1,col1 -> fila2,col2`

Ejemplos de movimientos válidos:

- 5,10 -> 5,11 (línea horizontal)
- 3,8 -> 4,8 (línea vertical)

Reglas básicas:

- Los puntos deben estar **adyacentes** (horizontal o vertical)
- No debe existir una línea ya entre ellos
- Las coordenadas deben estar dentro del tablero

Representación del Tablero

	1	2	3	4	5
1	•	•	•	•	•
		DL		NT	
2	•	•	•	•	•
	LS		AC	DL	
3	•	•	•	•	•

Leyenda: - • = Puntos del tablero - DL, NT, AC, etc. = Poderes especiales en las casillas

Formando Cuadrados

Ejemplo visual:

Antes:	Después (cuadrado completo):
•---•	•---•
	[A] <- Casilla cerrada por jugador A
•	•---•

Cuando cierres un cuadrado: 1. Tu inicial aparece en la casilla [A] 2. Ganas 1 punto 3. Obtienes el poder de esa casilla (si tiene uno) 4. **¡Juegas de nuevo!** (turno extra)

Poderes Disponibles

Poder	Símbolo	Descripción
Doble Línea	DL	Coloca dos líneas seguidas en tu turno
Trampa Secreta	TS	Si alguien cierra con tu línea trampa, pierdes el turno pero ganas el punto
Bloqueo	BL	Tu línea no puede ser usada por otros para cerrar cuadrados
Pase	PS	Pasas tu turno y vas al final de la cola
Llave Secreta	LS	Ignora un bloqueo para cerrar un cuadrado
Escurridizo	ES	Te protege contra trampas
Unión a Futuro	UF	Si usas esta línea después para cerrar, obtienes doble punto
A Qué Costo	AC	El punto va al jugador correcto, pero la casilla lleva tu inicial

Poder	Símbolo	Descripción
Nuevas Tierras	NT	Expande el tablero creando nuevos puntos
Explosivos	EX	Elimina un punto del tablero

Opciones en Tu Turno

Cuando sea tu turno, verás estas opciones:

Opciones Disponibles:

1. Hacer una línea
2. Usar último power up obtenido
3. Acabar con el juego

Opción 1: Hacer una línea

- Ingresa las coordenadas: `fila1,col1 -> fila2,col2`
- La línea se dibujará en el tablero
- Si formas un cuadrado, ¡juegas de nuevo!

Opción 2: Usar poder

- Activa el último poder que obtuviste
- Algunos poderes se usan automáticamente, otros requieren selección

Opción 3: Terminar juego

- Finaliza la partida actual

Condiciones de Victoria

El juego termina cuando no se pueden colocar más líneas. El ganador se decide por:

1. **Mayor cantidad de puntos**
2. En empate: Mayor cantidad de cuadrados cerrados
3. En empate: Quien controle más filas
4. En empate: Quien controle más columnas
5. En empate: Quien tenga la isla más grande
6. En empate: Mayor cantidad de poderes usados
7. Si persiste: **Empate técnico**

Consejos Estratégicos

- **Observa las oportunidades:** Evita dar cuadrados fáciles al oponente
- **Usa los poderes sabiamente:** Algunos poderes son defensivos, otros ofensivos
- **Controla las esquinas:** Las esquinas del tablero son más difíciles de cerrar

- **Planifica tus movimientos:** Piensa en las consecuencias de cada línea
- **Vigila los poderes:** Recuerda qué poderes tienen tus oponentes

Ejemplo de Partida

Turno de: Angel, inicial: A, punteo: 0

Tablero actual:

	1	2	3
1	•	•	•
		DL	
2	•	•	•
	LS		AC
3	•	•	•

Movimiento: 1,1 -> 1,2

Resultado: Línea horizontal dibujada

Problemas Comunes

Error de formato: Si ingresas mal las coordenadas, el programa te pedirá intentar de nuevo.

Línea ya existe: No puedes dibujar una línea donde ya existe otra.

Coordenadas inválidas: Las coordenadas deben estar dentro del tablero.

¡Diviértete jugando Totito Chino y que gane el mejor estratega!