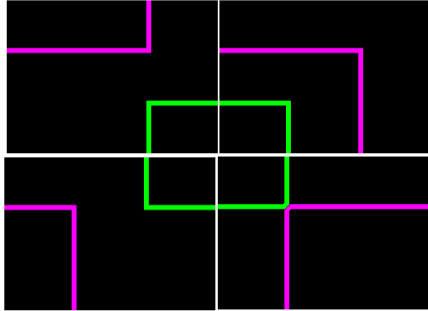


# TRONIX

El objetivo de cada equipo es formar **CIRCUITOS** (figuras cerradas) con las líneas de su color, para llevarse la mayor cantidad de cartas a su mazo de **puntaje**, mientras se evita que el equipo contrario haga lo mismo.



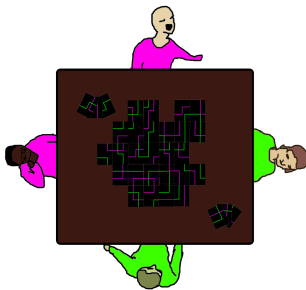
El **equipo verde** trata de formar **CIRCUITOS verdes**.

El **equipo rosa** trata de formar **CIRCUITOS rosas**.

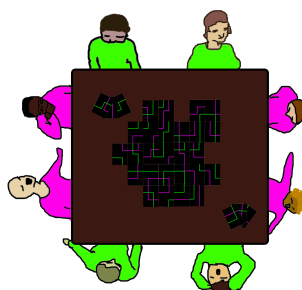
## Modo de juego clásico:

(2 a 16 jugadores pares, separados en 2 equipos iguales)

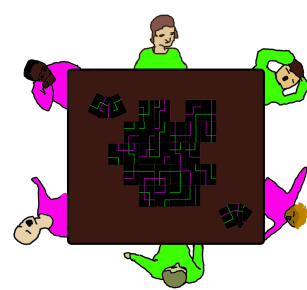
Cuando sea posible, los jugadores se acomodan de modo que queden dos de cada equipo seguidos:



4 jugadores



8 jugadores



6 jugadores

De esta forma, los equipos pueden planificar más fácilmente sus jugadas.

Se mezclan y reparten todas las cartas entre los jugadores.

Cualquier jugador coloca una carta en el centro de la mesa y comienza el juego.

El juego se divide en dos fases:

### 1. FASE DE COLOCACIÓN:

En su turno, cada jugador **coloca** una sola carta en la mesa, tratando de formar un **CIRCUITO** de su color, o evitando que el otro equipo haga lo mismo.

>> Para partidas de 2 jugadores, cada uno coloca **dos** cartas en su turno.

Deben seguirse las **reglas de conectividad**.

Si se forma un **CIRCUITO**, se puntúa de acuerdo al **modelo de puntuación básico**.

Cuando todos los jugadores se quedan sin cartas en su mano, pasan al **Modo Dios**.

### 2. MODO DIOS:

En su turno, cada jugador **mueve** una sola carta de un lugar a otro de la mesa, tratando de formar un **CIRCUITO** de su color, o evitando que el otro equipo haga lo mismo.

>> Para partidas de 2 jugadores, cada uno mueve **dos** cartas en su turno.

Se puede **mover**, **rotar** y **voltear** cualquier carta de cualquier posición a cualquier posición, siempre y cuando se sigan las **reglas de conectividad**.

No se puede mover la última carta movida por alguien.

Se puntúa de acuerdo al **modelo de puntuación básico**, pero también se puede puntuar de acuerdo al **modelo de puntuación finalizador**.

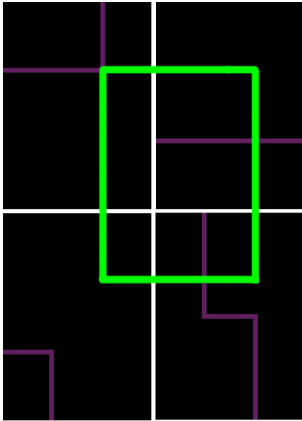
### Fin del juego:

Cuando no quedan más cartas en la mesa ni en la mano de cada jugador, el juego termina. El equipo con más cartas en su mazo de **puntaje** es el ganador.

## MODELOS DE PUNTUACIÓN

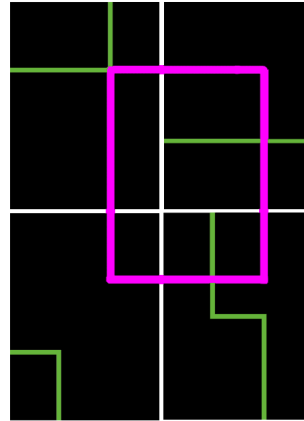
### Modelo de puntuación *básico*:

Al completarse un **CIRCUITO** de cualquier tamaño o forma, las cartas que lo componen se retiran de la mesa y se guardan en el mazo de **puntaje** de cada equipo.



**CIRCUITO** completamente **verde**.

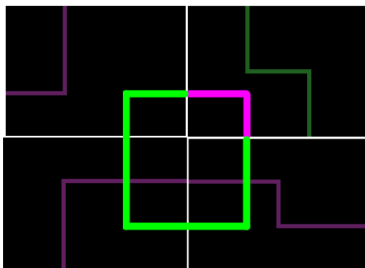
El equipo **verde** se lleva los cuatro puntos



**CIRCUITO** completamente **rosa**.

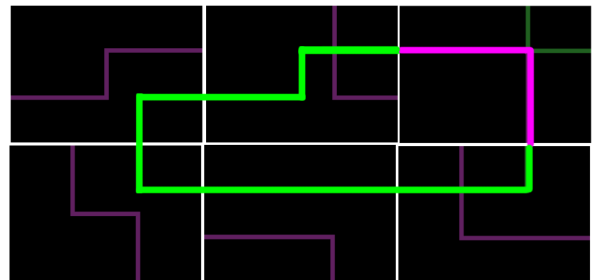
El equipo **rosa** se lleva los cuatro puntos

A veces nos faltan cartas para completar un circuito de nuestro color. Está bien usar algunas líneas del color contrario para completarlo, a cambio de darles esos puntos:



**CIRCUITO** con 4 cartas **verdes** y 1 **rosa**.

El equipo **verde** se lleva 3 puntos, el **rosa** 1.



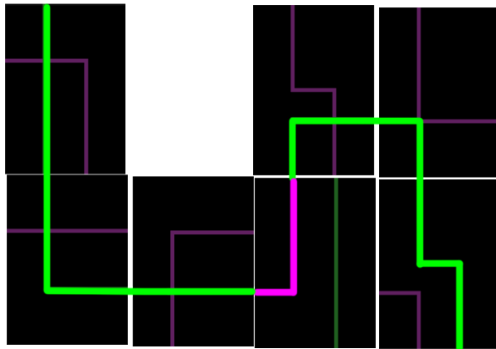
**CIRCUITO** con 5 cartas **verdes** y 1 **rosa**.

El equipo **verde** se lleva 5 puntos, el **rosa** 1.

Es decir, las cartas se reparten siempre al equipo correspondiente al color, sin importar quién haya armado la figura.

### Modelo de puntuación *finalizador*:

Sólo en el **Modo Dios**, los jugadores tienen la oportunidad de formar un **TRONIX**, que es una línea que une **todas** las cartas de la mesa. Ésto generalmente es necesario cuando quedan menos de 7 cartas, ya que empieza a dificultarse armar **CIRCUITOS**.



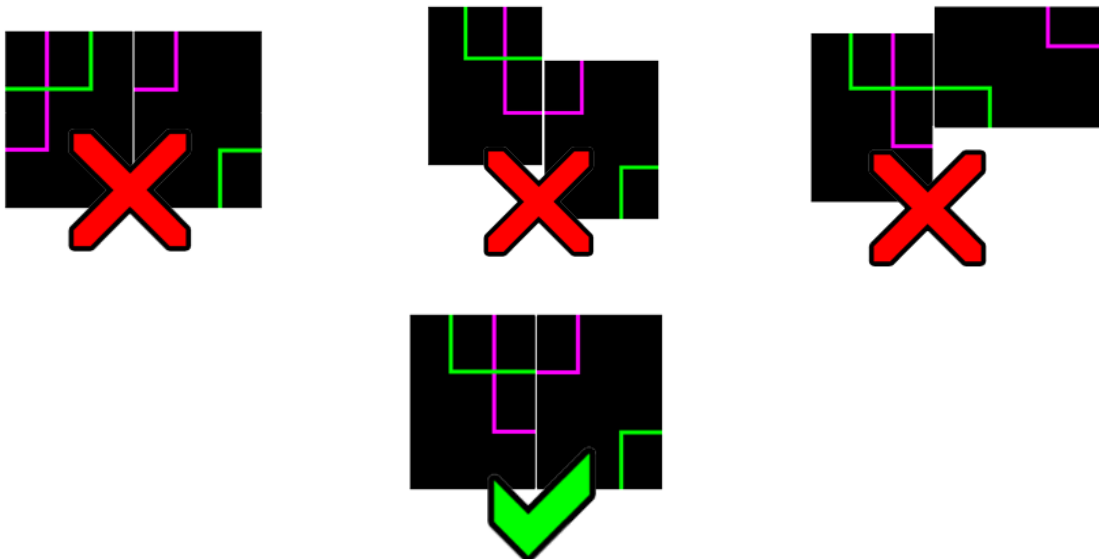
TRONIX con 6 cartas **verdes** y 1 **rosa**.

El equipo **verde** se lleva 6 puntos y el equipo **rosa** 1.

Se puntúa de la misma forma, sólo que es necesario usar **la totalidad** de las cartas de la mesa. Es decir, cuando ocurre un **TRONIX**, automáticamente ocurre el **fin del juego**.

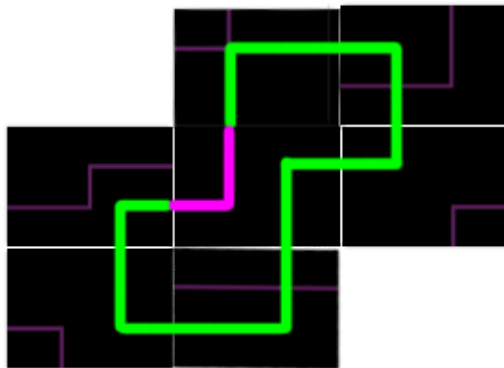
### REGLAS DE CONECTIVIDAD

Las cartas se conectan siempre por **al menos** una línea, sin importar el color, y se posicionan siempre en la misma orientación y alineamiento:



#### Aclaraciones:

- No está permitido pasar el turno.
- No está permitido compartir cartas entre jugadores.
- Intercambiar dos cartas entre sí no constituye un movimiento.
- Está permitido girar o voltear una carta sobre sí misma sin moverla de su lugar.
- Está permitido que queden *islas* cuando se recogen cartas de la mesa, es decir, conjuntos de cartas separados del resto.
- Si queda una sola carta en la mesa al terminar el juego, se considera una **SINGULARIDAD**, se descarta y ocurre el **fin del juego**.
- Si **una misma carta** incluye sus dos colores en el mismo **CIRCUITO** o **TRONIX**, ninguno de los dos jugadores se lleva la carta, y queda en la mesa al recogerse el resto.



**CIRCUITO** con 6 cartas **verdes** y 1 compartida.  
El equipo **verde** se lleva 6 puntos y la carta del centro queda en la mesa.

#### Para el jugador:

**TRONIX** tiene la intención de ser una baraja de cartas abierta que explote la creatividad del usuario y permita el diseño de muchos tipos de juegos diferentes, como quién usa la baraja española para jugar al truco, pero también al chin chón y al solitario. El modo de juego que se describe arriba (llamémosle TRONIX CLASSIC) es sólo uno de los tantos juegos posibles que esperan a ser creados por la comunidad de jugadores y desarrolladores. Siéntase libre de modificar las reglas a su gusto, crear nuevas reglas, probar nuevos modos de juego, e incluso añadir nuevas cartas!