# Trichón: el reglamento

Un juego de formar tantos tres en línea como puedas antes que se acabe el mazo.

### Introducción

- Se necesitan 2 jugadores.
- La duración aproximada son 15 minutos.

#### Materiales

- Un mazo de 50 cartas españolas (carta del 1 al 12 con los comodines).
- Un tablero de 12 columnas por 4 filas.
- Un lápiz para marcar el tablero (dos lápices con colores distintos mejora la experiencia).

## Preparación

- Se prepara un tablero de 12 columnas con los numeros del 1 al 12 y las 4 filas identificando: espada, copa, oro y basto.
- Se reparten 4 cartas a cada jugador.
- Se coloca el mazo boca abajo entre los dos jugadores.

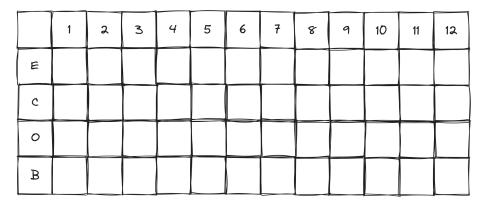


Figure 1: Esquema del tablero

### Objetivo

• El objetivo es sumar la mayor cantidad de puntos antes que se acabe el mazo.

### Desarrollo

- Por cada turno se toma 1 carta del mazo y se juega 1 carta al pozo.
- Cada carta que se juega al pozo se debe marcar en el tablero.
- Si se juega 1 carta y se **forma un juego** de 3 cartas (en linea ortogonal), se marca este conjunto y se gana un punto. Estas posiciones no pueden volver a ser utilizadas otra vez para formar otro juego.
- Si un jugador tiene 2 o 3 cartas en la mano que corresponden a un mismo juego, se pueden bajar todas durante el mismo turno. No se toman cartas adicionales del pozo por jugar más de una en un turno.
- Solo puede completarse un juego por turno, si una carta completa más de uno a la vez, el jugador decide cual marcar.
- Al formar un juego, el rival roba 2 cartas e inicia su turno tomando una carta más por ser su turno (en total levanta 3 cartas).
- El comodín funciona como cualquier carta y esa carta reemplazada ya no podrá ser utilizada en el armado de otro juego.

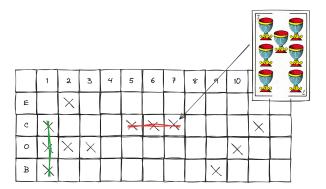


Figure 2: Juego formado al jugar el 7 de copas para el jugador rojo

# Fin del juego

- El juego termina cuando un jugador no puede levantar una carta del mazo.
- El ganador es el que tiene más puntos. La partida puede quedar empatada.