



Un juego de estrategia para dos jugadores de Néstor Romeral Andrés.

**INTRODUCCION**

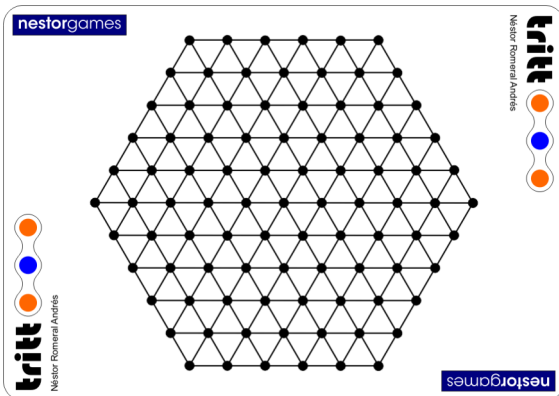
TRITT es un juego de estrategia para dos jugadores, diseñado por Néstor Romeral Andrés en 2009.

TRITT usa una pieza especial llamada **Tritton**, formada por 3 puntos alineados de colores **azul-naranja-azul (ana)** o **naranja-azul-naranja (nan)**.

El objetivo de TRITT es colocar 3 puntos de tu color en línea sin colocar 3 puntos en línea del color del contrario al mismo tiempo.

**MATERIAL**

- Un tablero hexagonal con 91 puntos conectados:



- 8 Trittons **naranja-azul-naranja**.



- 8 Trittons **azul-naranja-azul**.

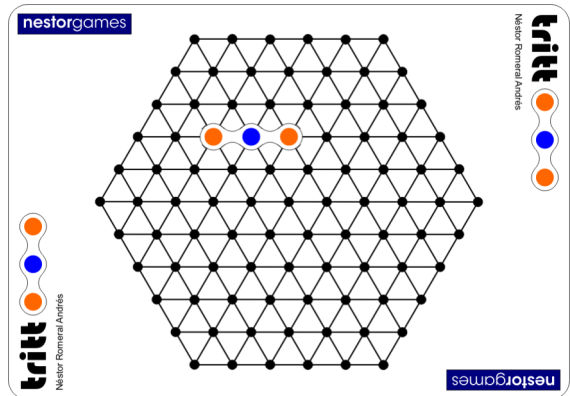


**REGLAS DEL JUEGO**

El juego comienza con el tablero vacío.

Cada jugador tiene un color: **naranja** o **azul**. El jugador **naranja** toma los Trittons **naranja-azul-naranja**. El jugador **azul** toma los Trittons **azul-naranja-azul**.

El jugador naranja comienza la partida colocando uno de sus Trittons en el tablero. Los tres puntos de color del Tritton deben estar colocados sobre tres puntos libres alineados del tablero.

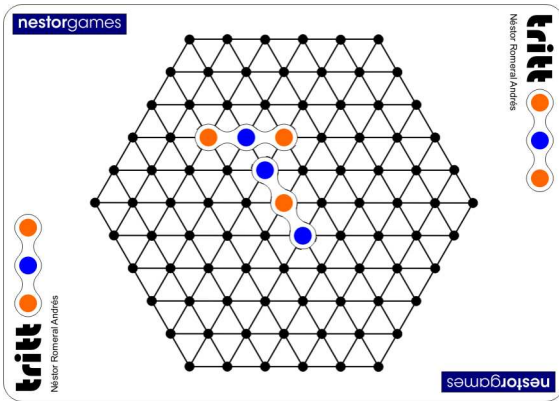


Ejemplo de primer movimiento

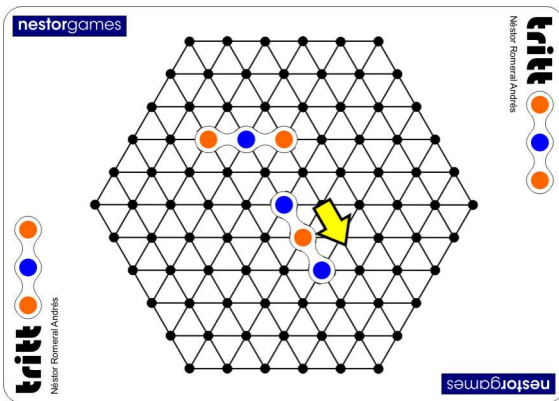
**Equilibrador de primer movimiento:** Ahora, el jugador azul tiene la posibilidad, si lo desea, de cambiar de color.

De ahora en adelante, los jugadores por turno **deben** hacer **una** de estas dos cosas:

- **Colocar** uno de sus Trittons en el tablero, o...
- **Mover** un Tritton del contrario a lo largo de la línea sobre la que se encuentra tantos espacios como quieras.



Ejemplo: El jugador azul coloca un Tritton formando una línea de 2 puntos azules ...

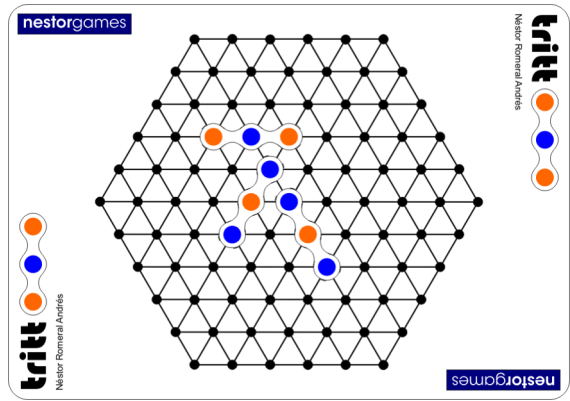


... y el jugador naranja mueve el Tritton azul un espacio.

## FIN DE LA PARTIDA

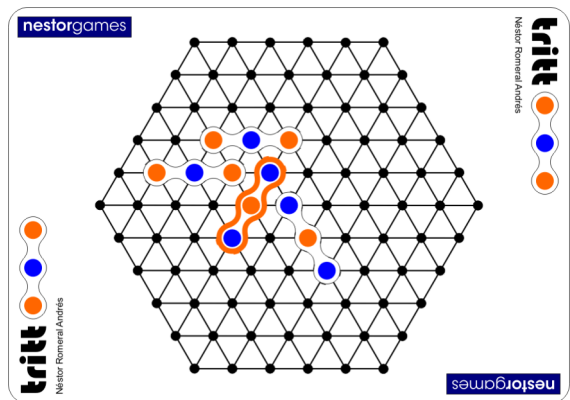
La partida termina en uno de los siguientes casos:

- Uno de los jugadores **gana** haciendo una línea de 3 (o mas) puntos seguidos de su color, sin hacer una línea seguida de 3 (o mas) puntos del color del contrario al mismo tiempo.



Azul gana

- Uno de los jugadores **pierde** haciendo una línea de 3 (o mas) puntos seguidos del color del contrario.



Azul pierde si coloca el Tritton indicado en rojo.

- El juego acaba en **empate** en cualquier momento si ambos jugadores así lo acuerdan.