

# Trigonux

Juego de estrategia elemental

# Trigonux

## DEFINICIÓN

Se trata de un juego de apareamiento y agudeza visual y de estrategia elemental de disposición de fichas.

Consiste en un conjunto de fichas (45 el juego completo), en forma de triángulo equilátero dividido en tres partes iguales o sectores trapezoidales, según el resultado de los tramos de medianas o bisectrices del triángulo comprendidas entre el baricentro o punto de encuentro de las mismas y el punto central de cada una de las caras (figura 1).

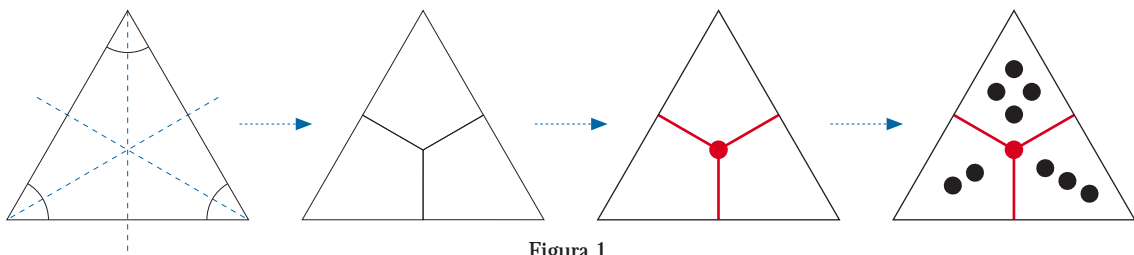


Figura 1.

Se determina que el número de fichas sea 45 porque es el resultado de todas las combinaciones posibles (en el caso de señalización numérica) desde la “blanca” (o cero) hasta el cuatro, incluyendo la repetición de dos o tres números (una sola vez cada una), con lo cual serían 35 fichas, más otras 10 fichas (en total 45), pues repetimos aquellas en que el orden hace que dichas fichas (10) sean distintas de sus simétricas correspondientes y por tanto, tengan diferente operatividad en el juego (figura 2).

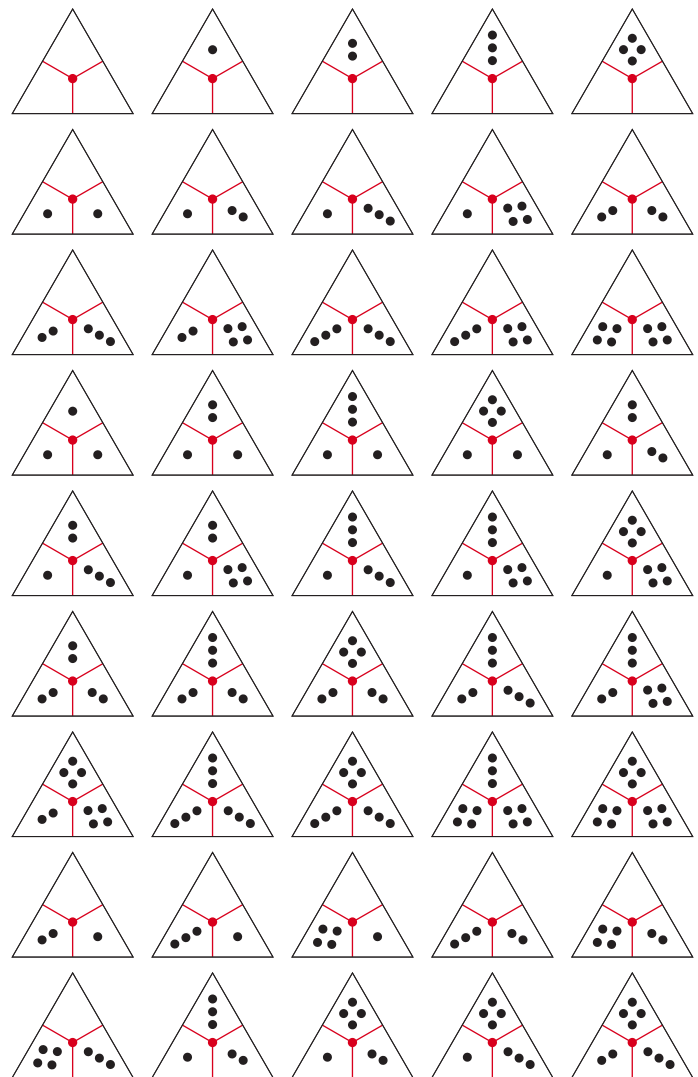


Figura 2.

El juego es aplicable no sólo a dígitos o guarismos, sino a diferentes tipos de grafismos, que pueden seleccionarse en función de la finalidad didáctica o lúdica que se le dé al juego: figuras geométricas, colores, texturas, animales, niños (que configuren parejas de gemelos, de cuatrillizos, etc... (figura 3).

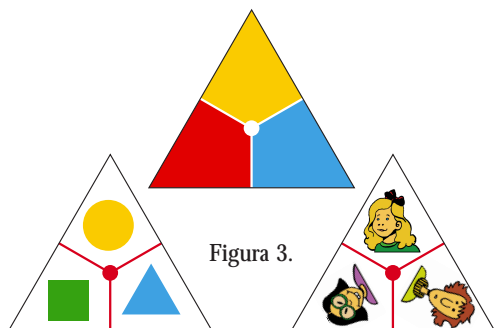


Figura 3.

# Trigonux

El número de fichas es ideal para jugar entre 2 y 6 jugadores.

## OBJETIVO DEL JUEGO Y ESTRATEGIA

- Al comenzar la partida, cada jugador se adjudica (al azar), un número determinado de fichas que puede variar. Pueden ser todas (si el número de fichas es múltiplo del de jugadores), o las que se acuerde, quedando el resto en el centro para “robar”.
- Cada jugador va poniendo una ficha en su turno, que tenga correspondencia con alguna de las ya colocadas, según los dos dígitos, guarismos o grafismos de alguno de los tres lados del triángulo (figura 4). El primer jugador, designado por azar, pone la primera ficha que él mismo desee para abrir el juego.
- Si un jugador, en su turno, no posee ninguna ficha que se adapte a cualquiera de las posibilidades existentes, podrá coger una de las fichas sobrantes.
- En esta alternativa ganaría el jugador que terminara antes sus fichas o que quedara con menos fichas sobrantes.
- Hasta aquí, la mecánica del juego es similar a la del dominó, con la diferencia expuesta de que en este caso han de coincidir dos guarismos o grafismos iguales (de dos fichas distintas), a la vez.
- Pero si observamos, además de esta peculiaridad, el juego tiene otra que es única y fundamental en la estrategia de la partida: si se seleccionan adecuadamente las fichas, se puede llegar a cerrar uno o varios hexágonos formados por las líneas que parten de los baricentros de cada ficha (figura 5).
- A quien consigue esto, se le adjudica uno o dos puntos (por ejemplo, entre otras múltiples alternativas), que se restan al final de las fichas con que ha terminado la partida, haciéndolo ganador en el caso de haber acabado con una ficha, o empatando con el que terminó la partida si él acabó con dos, y promoviendo una nueva partida.
- Una modalidad interesante de juego es hacer un número de partidas igual al número de jugadores, y por tanto cada vez abre el juego uno de ellos hasta completar una ronda. Cuando se pacta un número de partidas igual al número de jugadores, se puede arrastrar la puntuación hasta el final de la ronda, según el criterio expuesto.

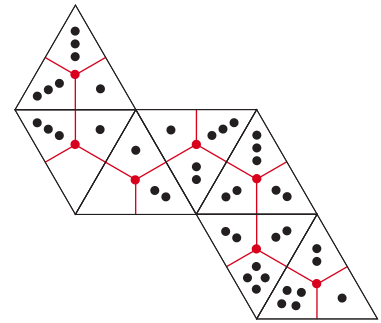


Figura 4.

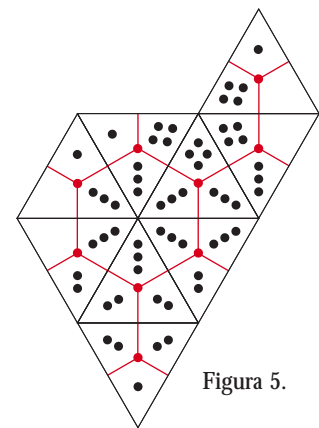


Figura 5.