

JUEGO DE

ESTRATEGIA

TRAX[®]

BIENVENIDOS AL MUNDO DE TRAX®

Trax es un juego de estrategia para dos jugadores. Se compone de 64 fichas idénticas, pintadas con líneas en colores blanco y rojo. Trax fue inventado por el neozelandés David Smith en 1980, y ha ganado numerosos premios internacionales por su elegancia y profundidad de juego. El Trax limitado o versión de viaje requiere un máximo de 64 fichas, mientras que la versión ilimitada puede, potencialmente, requerir un número ilimitado de fichas.

Trax es fácil de aprender:

- Cada jugador elige un color y, por turnos, van colocando las fichas.
- Una vez jugada la primera ficha, el resto de fichas deben conectar con una o mas fichas ya jugadas.
- En todos los casos, los colores de las líneas deben coincidir siempre.
- Las fichas pueden jugarse por cualquiera de las dos caras.
- La regla de la jugada obligada requiere jugar una o mas fichas durante el mismo turno.
- El objetivo es formar una línea o circuito del color que haya elegido cada jugador.

LAS REGLAS

Trax se juega con las fichas cuadradas sobre una superficie plana. Todas las fichas son idénticas, con rectas en una cara y curvas en la otra. Durante el juego, al conjunto de fichas ya jugadas se le conoce como el “Trax”.



Las dos caras de una ficha de Trax

1. Cada jugador elige un color y, por turnos, van colocando las fichas por cualquiera de las dos caras. Siempre empieza el jugador blanco.
2. Después de la primera jugada, cada ficha que se juegue debe conectarse al Trax haciendo coincidir todos los colores de las líneas. Los jugadores pueden conectar en su propio color, en el de su oponente, o en ambos a la vez.
3. Gana la partida el jugador que, durante su turno o el de su adversario, consigue construir un **CIRCUITO** o **LÍNEA** ganadora de su propio color, teniendo en cuenta que su adversario no haya construido también un circuito o línea. La partida termina en tablas si después de jugar 64 fichas, ninguno de los dos jugadores ha conseguido un **CIRCUITO** o **LÍNEA** ganadora.

5. Una **LÍNEA** ganadora es una línea continua que conecta las dos caras exteriores y opuestas del Trax y que, como mínimo, pasa a través de 8 filas o columnas de derecha a izquierda o de arriba a abajo.

Un ejemplo de LÍNEA ganadora blanca.

(8 columnas de derecha a izquierda)



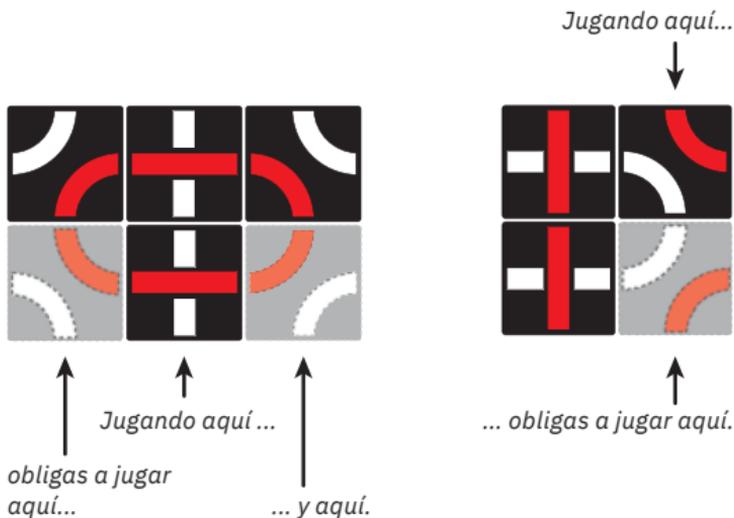
Extremo izquierdo de la línea Blanca.

Extremo derecho de la línea Blanca.

6. La regla de la jugada obligada:

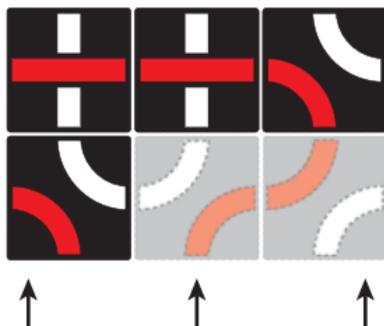
Si jugando una ficha se crea un espacio con **DOS** líneas del **MISMO** color que entran en ese espacio, el mismo jugador está **OBLIGADO** a jugar una nueva ficha para rellenar ese espacio forzado.

Ejemplos de jugadas obligatorias:



7. Puede darse el caso de que una ficha jugando en un espacio forzado se generen otros espacios forzados, que también deben ser rellenados. Un turno de juego no termina hasta que se han rellenado todos los espacios forzados que se hayan creado a partir de la jugada inicial.

Un ejemplo de una secuencia de jugadas obligadas:



Esta ficha... obligará a esta... la cual obligará a esta.

8. Jugada no permitida: Si una jugada obligada crea un espacio con tres (o cuatro) líneas del mismo color, la jugada entera queda invalidada y debe jugarse de nuevo desde el principio.

LIMITACION DE LA ZONA DE JUEGO

En el “Trax Limitado”, el tamaño máximo hasta el cual puede construirse el Trax es de 8 filas de alto por 8 columnas de ancho. Es decir, no se podrán colocar fichas mas allá de la octava fila y la octava columna. Una vez alcanzados estos límites, las fichas deben jugarse en los espacios vacíos pendientes de rellenar dentro de estos límites, hasta que un jugador gane la partida. Sin embargo, si todas las fichas que legalmente pueden jugarse ya han sido jugadas, el juego termina en tablas.

¿EL JUEGO MAS GRANDE DEL MUNDO?

Una variante del Trax para jugadores experimentados es el llamado **SUPERTRAX**, que elimina los límites de la zona de juego de 8 filas por 8 columnas. Para ello se utiliza un segundo juego de fichas (total 128). Con esta variante se elimina la posibilidad de empatar las partidas.

Una de las características que hace único al Trax es que potencialmente puede jugarse hasta el infinito. Teóricamente esto es posible porque Trax no está condicionado por los límites de un tablero de juego. Sin embargo, en la practica, la partida mas larga jugada hasta la fecha duró 87 turnos.

Visita **www.traxgame.com**, donde podrás ver esta y otras partidas.

SUGERENCIAS DE ESTRATEGIA TRAX

La estrategia de Trax es sobretodo un equilibrio entre circuitos y líneas. Defendiendo circuitos se tiende a estirarlos hasta convertirlos en líneas ganadoras, mientras que defendiendo líneas se tiende a curvarlas para convertirlas en circuitos.

Los circuitos son más rápidos de construir, ya que cualquier curva puede utilizarse como forma de ataque, como veremos mas adelante. Las amenazas de circuito normalmente son mas fáciles de defender. Las líneas ganadoras necesitan varios turnos para construirse, y son una amenaza mas evidente. También son mas difíciles de defender, y a menudo se requieren varios turnos para hacerlo.

AMENAZA DE CIRCUITO

Una amenaza de circuito es cualquier forma que pueda convertirse en un circuito en una sola jugada. En consecuencia, debes defender inmediatamente cualquier ataque de tu rival para evitar perder la partida. Hay dos tipos de amenazas de circuito.



Amenaza estrecha.



Amenaza ancha.

CERRANDO UNA AMENAZA DE CIRCUITO

La amenaza de circuito estrecho se cierra acercando cualquier de los dos extremos hacia el otro. La amenaza de circuito ancho se cierra jugando una recta en el centro. En ambos casos las jugadas obligatorias te llevan a la victoria.



Para cerrar una amenaza de circuito estrecho, jugar aquí.



Para cerrar una amenaza de circuito ancho, jugar aquí.

Con frecuencia las amenazas de circuito requieren mas fichas de las que aquí hemos mostrado, y pueden ser de todas las formas y tamaños. Sin embargo, cuando los dos extremos de una línea pueden cerrarse y formar un circuito, hay que evitarlo con una buena defensa.

DEFENDER UNA AMENAZA DE CIRCUITO

El método común para defender amenazas de circuito es desviar un extremo lejos del otro.



↑
Para defender una amenaza de circuito estrecho, jugar aquí.



↑
Para defender una amenaza de circuito ancho, jugar aquí

AMENAZA-L

Al clásico ejemplo de estrategia del circuito simple se le llama **amenaza L**.

La forma más básica de esta amenaza es esta:



CERRAR UNA AMENAZA-L

Si la amenaza L no es defendida, el jugador ROJO puede construir una amenaza de circuito que utiliza una jugada obligada para crear una segunda amenaza de circuito en el mismo turno. El jugador Blanco puede defender un solo ataque, lo que permite que ROJO cierre el circuito y gane la partida.



← *Jugando aquí, se crean dos amenazas de circuito simultáneas para el jugador Rojo.*

DEFENDER UNA AMENAZA-L

De la misma manera que debes reconocer las posibilidades de tus propias amenazas L y usarlas para ganar partidas, también necesitas reconocer y defender las amenazas L de tus adversarios.

AMENAZA DOBLE

Otra posible amenaza de circuito es la amenaza doble:



Esta formación, si no se defiende, permite al jugador Rojo crear una amenaza de circuito en un extremo y una amenaza L en el mismo turno de juego. Después de que el jugador Blanco haya defendido el ataque, el jugador Rojo puede activar la amenaza L y ganar la partida en dos o más tumos.



ETAPAS TIPICAS

Una típica partida de Trax pasa por tres etapas:

- 1.** La apertura, durante la cual los jugadores intentan conseguir la ventaja inicial. Cualquier error en esta etapa normalmente termina en un circuito para el adversario.
- 2.** La etapa intermedia, en que el tamaño del Trax se va acercando a los 8 x 8. Hay que prestar mucha atención a las líneas, ya que pueden resultar críticas en esta etapa del juego.
- 3.** El final de la partida para el “Trax Limitado” suele ser una lucha por conseguir nuestro objetivo y defender las líneas que nos amenazan. En una partida normal, las amenazas de circuito son las que suelen predominar. La posición se va volviendo mas insegura y un jugador pierde gradualmente la ventaja y la partida.

PRINCIPIOS GENERALES

Es muy difícil crear estrategias concretas a largo plazo. La mayoría de amenazas suelen ser detectadas rápidamente, y los puntos calientes del juego van cambiando de un lugar a otro.

En Trax, mas que intentar una estrategia a largo plazo, hay que aprovechar cualquier oportunidad que te pueda dar el adversario.

Estos son algunos principios generales:

- ❑ Siempre que puedas, destruye las curvas y amenazas de circuito de tu adversario.
- ❑ Mantén tus opciones abiertas. No hagas amenazas o ataques sin sentido. De esta forma pierdes potencial cuando tu oponente las defiende.
- ❑ Siempre que te sea posible, intenta hacer mas de una cosa en la misma jugada. A la vez que defiendes, intenta preparar una amenaza para tu rival.

- ❑ Intenta limitar el número de movimientos seguros que tiene tu oponente. Con la existencia de movimientos inseguros, es mas probable que el adversario cometa un error que te permita ganar la partida.
 - ❑ Si puedes, prepara alguna jugada evidente (una amenaza L, una amenaza doble, ...) a la vez que preparas algo mas sutil. La mayoría de jugadores se darán cuenta de la amenaza evidente y no verán la sutil.
 - ❑ Sobretodo diviértete, juega a menudo y tu juego será cada vez mejor.
-

Edición de viaje.

TRAX, marca registrada, todos los derechos reservados.

Creado por David Smith.

© 1980-2005 David Smith, Christchurch, Nueva Zelanda

© 2005-2021 Color of Strategy Ltd., Nueva Zelanda

Distribuido en España por:

TANTRIX Ibérica

Markus Krykorka · NIF: X4858957T

08520 Les Franqueses del Vallés, Barcelona · España

www.tantrix.es · info@tantrix.es

Internet: www.traxgame.com

Sobre el inventor

David Smith vive en Christchurch, Nueva Zelanda, y ya desde muy joven empezó creando juegos. En los últimos 40 años ha editado 24 juegos, entre ellos Plotto, Harmony, Anticipation y, el de más éxito, TRAX.

Sobre la página en internet

La página web está organizada por la federación internacional de jugadores de Trax, y permite que personas de todas las partes del mundo se encuentren y jueguen a Trax. La página contiene abundante información sobre Trax, incluyendo su historia, partidas especiales, así como el Campeonato del Mundo.

Sobre el editor

Esta versión de Trax ha sido editada por Colour of Strategy Ltd. (empresa madre de Tantrix), Nueva Zelanda. Tantrix empezó siendo una pequeña cadena de tiendas especializada en juegos de mesa. Trax fue uno de los juegos más populares en las tiendas, e inspiró la invención del Tantrix en 1988.

TRAX y TANTRIX

Los dos juegos parecen similares, pero las apariencias engañan:

En Trax las 64 fichas son idénticas, mientras que las 56 fichas de Tantrix son todas distintas. Trax es un juego para dos jugadores, en cambio, con Tantrix pueden jugar de uno a seis jugadores. En Trax no influye la suerte, ya que el mejor jugador debe ganar siempre. Por ello Trax es tan atractivo para los jugadores amantes de la estrategia pura. Por el contrario, Tantrix es un juego familiar, y aunque el mejor jugador suele ganar, no siempre sucede así.

Para jugar *on-line* a Trax y a Tantrix visita:

www.traxgame.com y www.tantrix.es



TANTRIX Ibérica

Markus Krykorka · NIF: X4858957T
08520 Les Franqueses del Vallés
Barcelona · España
www.tantrix.es



¡ATENCIÓN! No recomendado para niños menores de 3 años. Contiene fichas pequeñas que se pueden tragar.

