

# TAIJI

DELUXE EDITION

Un juego de **Néstor Romeral Andrés** para 2 jugadores.

## INTRODUCCIÓN

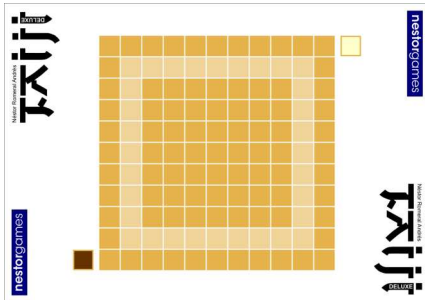
**TAIJI** es un término chino que significa 'Gran Dualidad'. **TAIJI** representa la lucha entre el bien y el mal, la luz y la oscuridad, el Yin contra el Yang.

¡Pero el Yin y el Yang son indivisibles! Por eso ambos jugadores utilizan las mismas piezas 'duales' e indivisibles. Los **taijitus**.

El objetivo del juego es conseguir la máxima puntuación (sumando los **grupos** mas grandes de tu color) colocando **taijitus** en cualquier lugar del tablero, siempre que haya espacio disponible para hacerlo. ¡Cuidado! ¡Cada vez que colocas un **taijitu** estás jugando con ambos colores! ¡Así que puedes estar ayudando a tu adversario!

## CONTENIDO

- Un tablero de TAIJI de 11x11.



- 60 **taijitus**.



## PREPARACION

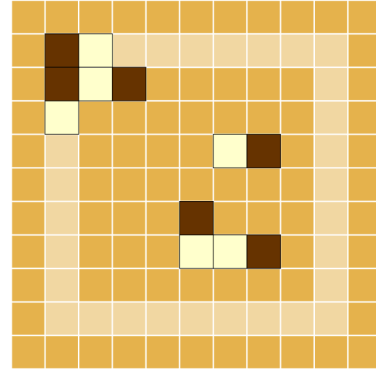
Determina el tamaño del tablero para la partida (7x7, 9x9 o 11x11). Para el juego de 7x7 se utiliza el cuadrado interior de 7x7. Para el juego de 9x9 se utiliza además el cuadrado de color claro de 9x9 que lo rodea. Para el de 11x11 se utiliza todo el tablero.

Determina cuántos grupos cuentan para la puntuación final (1,2 o 3).

El color de cada jugador se determina por sorteo. El jugador 'Claro' comienza. Los jugadores alternan su jugada por turnos.

## CÓMO JUGAR

En su turno, un jugador debe colocar un **taijitu** en el tablero siempre que haya espacio disponible. Un **taijitu** sólo puede colocarse en un espacio formado por dos casillas adyacentes.



Ejemplo de partida de 9x9 tras 6 movimientos

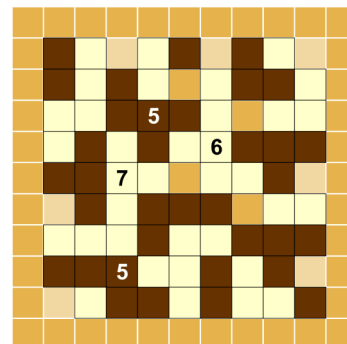
## FIN DE LA PARTIDA

La partida termina cuando no hay ningún espacio libre para colocar un **taijitu**. El jugador con la mayor puntuación gana la partida.

Para calcular tu puntuación suma el tamaño de los **grupos mas grandes** de tu color (1,2 o 3 según lo establecido al principio).

Para determinar el tamaño de un grupo simplemente cuenta los cuadrados que lo conforman. Un cuadrado está conectado a otro si es adyacente a él horizontal o verticalmente (no diagonalmente).

En caso de empate gana el jugador 'Oscuro'.



Ejemplo de final de partida de 9x9 contando los 2 mayores grupos.

El jugador claro gana (6+7=13 contra 5+5=10)

## Competición:

En un campeonato los jugadores deben jugar 2 partidas, una con cada color, y sumar sus puntos. El jugador con el mayor total es el vencedor.