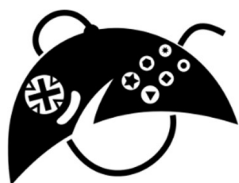




HEX



Resumen

Sobre el juego:.....	4
Objetivo:	4
Glosario:	4
Preparación:.....	5
Dados:	8
Movimientos:.....	10
Eliminación de piezas:	11
Fin del juego:	13
Acerca:	13

Sobre el juego:

De 2 a 4 jugadores.

Compuesto por:

- Un tablero hexagonal, con un lado de 10 espacios hexagonales.
- 4 tótems.
- 100 piezas hexagonales, 25 de cada tótem.
- 2 dados de 6 caras cada uno.

Objetivo:

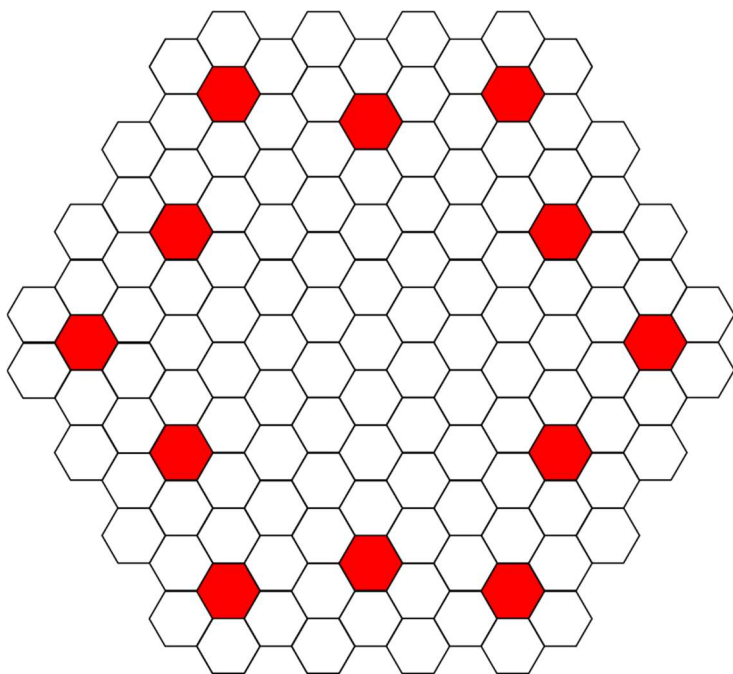
El objetivo del juego es eliminar el tótem de los oponentes, para ello el jugador debe tocar el tótem con una de sus piezas o con su propio tótem.

Glosario:

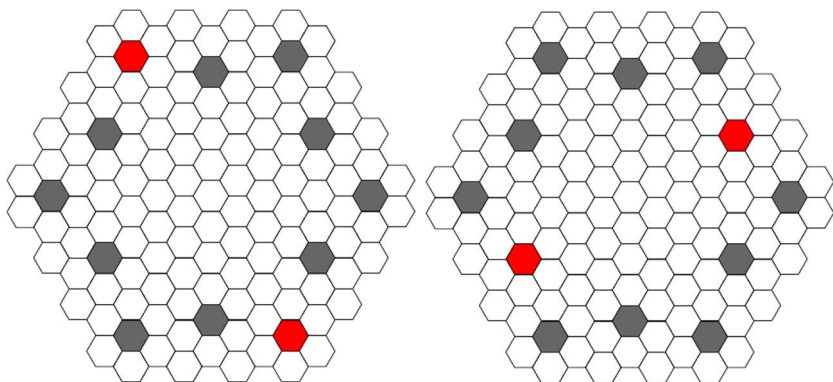
- a. Tótem: La pieza principal del jugador.
- b. Piezas en el tablero: Piezas activas.
- c. Piezas Eliminadas: Piezas fuera de juego, sin posibilidad de devolución.
- d. Piezas en la reserva: Piezas que aún pueden entrar en el juego.

Preparación:

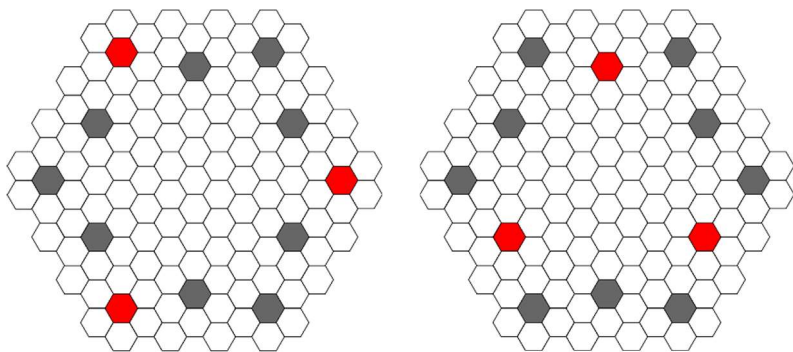
1. Cada jugador debe elegir un tótem.
2. Para definir quién comienza, los jugadores deben tirar un dado cada uno, el jugador con el número más alto debe elegir su punto de inicio, en los hexágonos resaltados en el tablero:



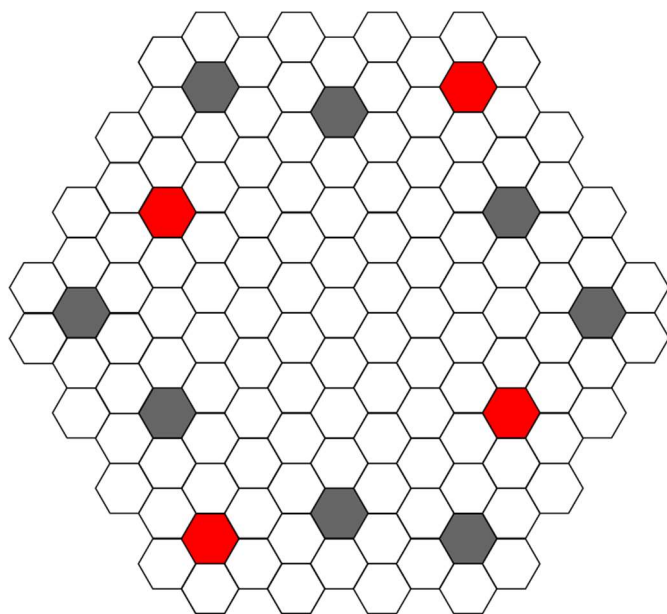
- a. Para 2 jugadores, el segundo jugador debe colocar su tótem en el espacio resaltado opuesto (el más alejado) del elegido por el primer jugador.



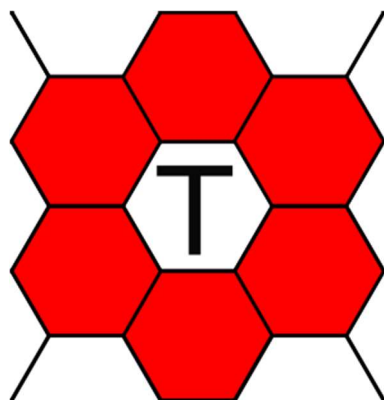
- b. Para 3 jugadores, los siguientes jugadores deben elegir en orden los puntos más alejados entre sí, en los lados o esquinas Ej.:



- c. Para 4 jugadores, los siguientes jugadores deben elegir en orden los puntos más alejados entre sí siguiendo el siguiente patrón, 2 en las esquinas y 2 en los lados:



3. Después de colocar el tótem, cada jugador debe recibir 6 piezas y colocarlas en los espacios adyacentes a su tótem:



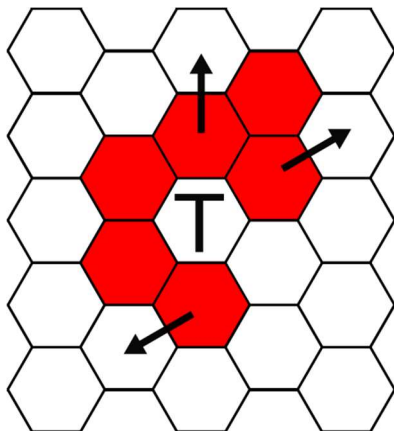
Dados:

1. Cada jugador al comienzo de su turno debe tirar 2 dados.
2. Poco después, puede elegir si usar ambos o descartar uno de ellos.

3. El jugador deberá utilizar todos los puntos de los dados (a excepción de los dados descartados o en el caso de intercambio, que se detallarán a continuación).
4. Si el jugador obtiene 10 o más puntos o los dados con números iguales, puede optar por agregar una pieza al tablero, debe colocarse en un espacio libre adyacente al tótem y su movimiento termina sin moverse.
5. Si obtienes 12 puntos, puedes usar estos puntos como deseos y volver a tirar los dados.

Movimientos:

1. Una pieza solo puede moverse a espacios adyacentes a otras piezas del mismo jugador o adyacentes al tótem del jugador.



2. Un movimiento nunca puede resultar en una desconexión con el tótem.
3. Cada casilla equivale a un punto obtenido en los dados.
4. El jugador puede distribuir los puntos obtenidos de los dados en tantas piezas como desee.

5. Una pieza no puede moverse a un espacio que acaba de ocupar en el mismo turno, pero otra pieza puede ocupar ese espacio en el mismo movimiento.
6. Después de terminar su movimiento, una pieza no puede volver a moverse en el mismo movimiento.
7. Si es la única pieza con posibilidad de moverse, debe moverse hasta agotar los puntos obtenidos de los dados.
8. Todas las piezas deben estar siempre conectadas directa o indirectamente con el tótem del mismo color.

Eliminación de piezas:

1. La eliminación de una pieza, incluido el tótem, ocurre cuando una pieza enemiga termina su movimiento en un espacio adyacente al tuyo.
2. Si como resultado de la eliminación de una ficha, una o más fichas se desconectan del tótem, estas también serán eliminadas.

3. Si la pieza enemiga es adyacente a más de una pieza, la pieza eliminada será la más alejada del tótem del mismo color, si las piezas están a la misma distancia el jugador atacante elige la pieza a eliminar.
4. La excepción a la regla anterior es el tótem que si es tocado por una pieza enemiga independientemente de las otras piezas será eliminado, eliminando del juego al jugador que posee este tótem.
5. Si por casualidad al comienzo de la jugada de un jugador hay piezas de diferentes colores adyacentes a la suya, no será eliminada, la eliminación solo ocurre al final de un movimiento.
6. Una pieza eliminada no se puede volver.

7. Si no hay más piezas que el tótem en el tablero, se impide que el tótem se mueva y el jugador debe pasar si no obtiene suficientes puntos para agregar una nueva pieza o no tiene más piezas en la reserva.

Fin del juego:

- a. Victoria: Ocurre cuando un jugador es el único con un tótem en el tablero.
- b. Empate: Ocurre cuando todos los jugadores con un tótem en juego tienen solo una pieza (además del tótem) en el tablero, y ninguno de los jugadores tiene más piezas en la reserva.

Acerca:

- a. Diseño del juego: Kelvys B.
- b. Juego de mesa de CiaNCI Studio.
- c. Año 2024.
- d. <https://ciancistudio.itch.io>