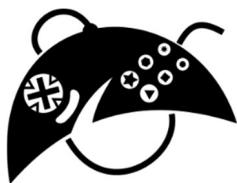




HEX



CiaNCI Studio

Sumário

O jogo:	4
Objetivo:	4
Glossário:	4
Preparação:.....	5
Dados:.....	8
Movimentação:.....	10
Eliminação de peças:.....	12
Fim de jogo:.....	13
Sobre:.....	14

O jogo:

Para 2 a 4 jogadores.

Composto por:

- Um tabuleiro hexagonal, com lado de 10 casas hexagonais.
- 4 Totens.
- 100 peças hexagonais, 25 de cada totem.
- 2 dados de 6 lados cada.

Objetivo:

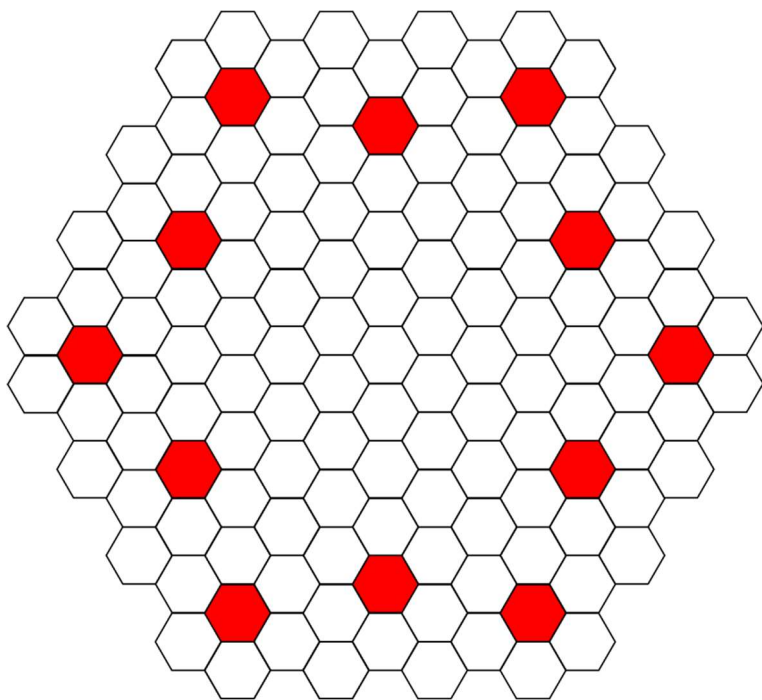
O objetivo do jogo é eliminar o totem dos adversários, para isso o jogador deve tocar o totem com uma de suas peças ou com seu próprio totem.

Glossário:

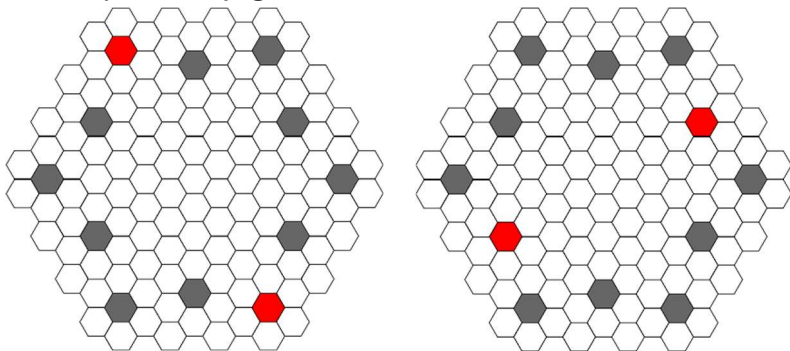
- a. Totem: Peça principal do jogador.
- b. Peças no tabuleiro: Peças ativas.
- c. Peças Eliminadas: Peças fora do jogo, sem possibilidade de retorno.
- d. Peças na reserva: Peças que ainda podem entrar no jogo.

Preparação:

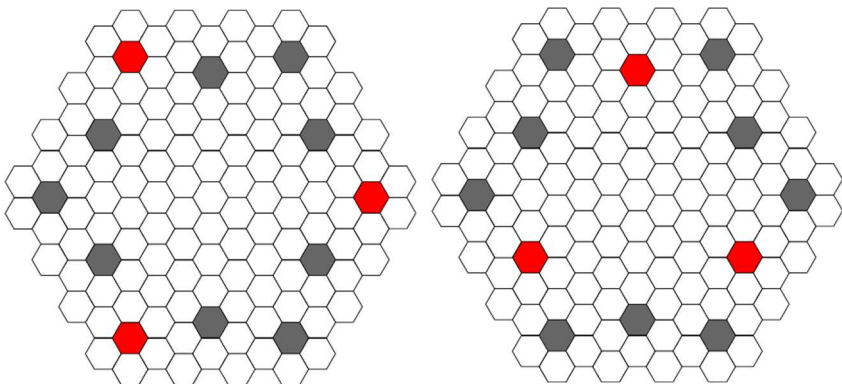
1. Cada jogador deve escolher um totem.
2. Para definir quem começa, os jogadores devem jogar um dado cada, o jogador com o maior número deve escolher o seu ponto inicial, nos hexágonos destacados no tabuleiro:



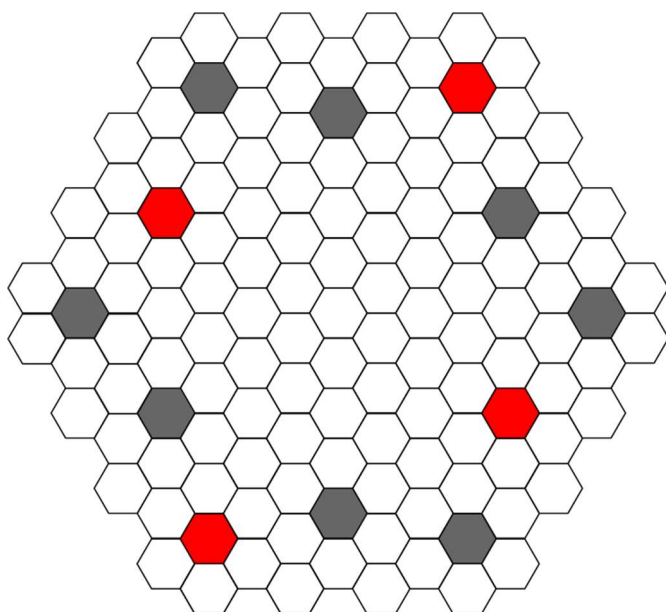
- a. Para 2 jogadores o segundo jogador deve posicionar seu totem no espaço destacado oposto (o mais distante) do escolhido pelo primeiro jogador Ex.:



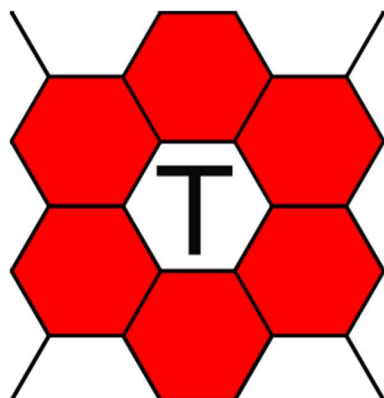
- b. Para 3 jogadores os jogadores seguintes devem escolher na ordem os pontos mais distantes entre si, nos lados ou cantos Ex.:



- c. Para 4 jogadores os jogadores seguintes devem escolher na ordem os pontos mais distantes entre si seguindo o seguinte padrão, 2 nos cantos e 2 nos lados:



3. Após o posicionamento do totem cada jogador deve receber 6 peças e posicioná-las nos espaços adjacentes ao seu totem:



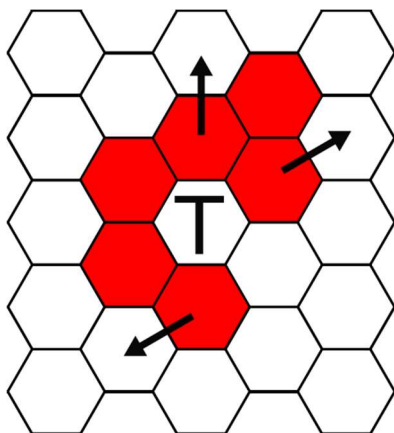
Dados:

1. Cada jogador no início de seu turno deve jogar 2 dados.
2. Logo após ele pode escolher se vai utilizar os dois ou vai descartar um deles.

3. O jogador deve utilizar todos os pontos dos dados (exceto do dado descartado ou no caso de troca, que será detalhado mais abaixo).
4. Se o jogador obtiver 10 ou mais pontos ou os dois dados com os números iguais, ele pode optar por adicionar uma peça ao tabuleiro, a mesma deve ser posicionada em um espaço livre adjacente ao totem, e sua jogada finaliza sem movimentações.
5. Se obter 12 pontos o jogador pode utilizar estes pontos como quiser e jogar novamente os dados.

Movimentação:

1. Uma peça só pode se mover para espaços adjacentes a outras peças do mesmo jogador ou adjacentes ao totem dele.



2. Um movimento nunca pode resultar em uma desconexão com o totem.
3. Cada casa equivale a um ponto obtido nos dados.
4. O jogador pode distribuir os pontos obtidos nos dados por quantas peças desejar.

5. Uma peça não pode se mover para um espaço o qual ela acabou de ocupar na mesma jogada, porém outra peça pode ocupar este espaço na mesma jogada.
6. Após finalizar sua movimentação uma peça não pode se mover novamente em uma mesma jogada.
7. Se for a única peça com possibilidade de movimentação a mesma deve se mover até se esgotar os pontos obtidos nos dados.
8. Todas as peças devem estar sempre conectadas direta ou indiretamente com o totem da mesma cor.

Eliminação de peças:

1. A eliminação de uma peça incluindo o totem se dá quando uma peça inimiga finaliza sua movimentação em um espaço adjacente ao seu, a peça atacante não pode mais se mover na mesma jogada.
2. Se por resultado da eliminação de uma peça, uma ou mais peças fiquem desconectadas do totem estas também serão eliminadas.
3. Se a peça inimiga ficar adjacente a mais de uma peça, a peça eliminada vai ser a mais distante do totem da mesma cor, se as peças estiverem a mesma distância o jogador atacante escolhe a peça a ser eliminada.
4. A exceção à regra anterior é o totem que se for tocado por uma peça inimiga independente das demais peças será eliminado, retirando o jogador dono deste totem do jogo.

5. Se porventura no início da jogada de um jogador houver peças de cores diferentes adjacentes a sua, esta não será eliminada, a eliminação só se dá no fim de uma movimentação.
6. Uma peça eliminada não poderá voltar ao jogo.
7. Se não houver peças além do totem no tabuleiro o totem fica impedido de se movimentar e o jogador deve passar a vez caso não obtenha pontos o suficiente para adicionar uma nova peça ou não possua mais peças na reserva.

Fim de jogo:

- a. Vitória: Ocorre quando um jogador e o único com um totem no tabuleiro.
- b. Empate: Ocorre quando todos os jogadores com totem em jogo possuírem apenas uma peça (além do totem) no tabuleiro, e nenhum dos jogadores possuírem mais peças na reserva.

Sobre:

- a. Game Designer: Kelvys B.
- b. Board Game por CiaNCI Studio.
- c. Ano 2024.
- d. <https://ciancistudio.itch.io>