

# Dehex'z War

Robin-3

## 1. Juego

- El juego es realizado en un Tablero<sup>1.11</sup>.
- Permite un juego con 2 o 3 jugadores.
- Cada jugador dispone de:
  - Una Zona de Captura<sup>1.21</sup>.
  - Una Zona de Ingreso<sup>1.32</sup>.
  - Una Zona de Promoción<sup>1.42</sup>.

### 1.1. Tablero

- Es un hexágono formado por casillas hexagonales con 9 casillas por lado, posee un total de 217 casillas.

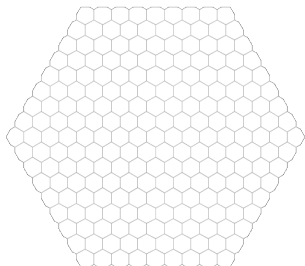


Figura 1: Tablero.

Figura 2: Tablero versión para imprimir y modelo 3D. Pensado como una disección geométrica, para obtener un área mayor y para un cómodo almacenamiento.

- Cada jugador se sitúa en un lado del Tablero dejando un lado libre.
- Puede tener todo tipo de Piezas<sup>22</sup> con excepción de  $\ddot{A}/F^{2.6s}$ .

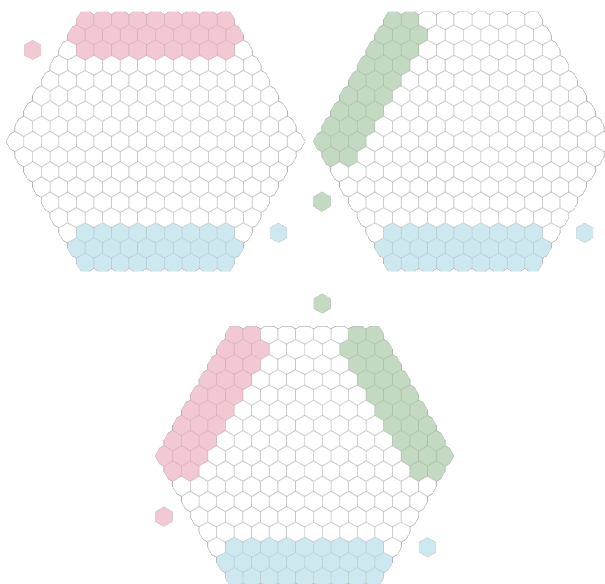


Figura 3: Configuración de jugadores. 2 o 3 jugadores. (Los colores son solo para representación de la posición de las piezas de cada jugador.)

### 1.2. Zona de Captura

- Se encuentra fuera del Tablero<sup>1.11</sup>.
- Las piezas en Captura no cuenta para ciertos eventos descritos más adelante.
- Puede tener todo tipo de Piezas<sup>22</sup> con excepción de  $\ddot{A}/F^{2.6s}$ .

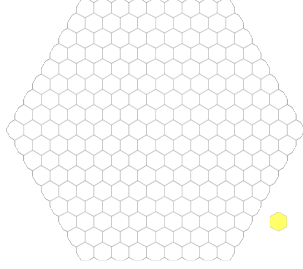


Figura 4: Zona de Reserva.

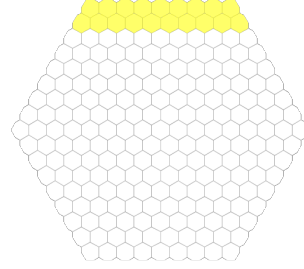


Figura 6: Promoción.

### 1.3. Zona de Ingreso

- Permite el ingreso de las Piezas<sup>22</sup> en Zona de Captura<sup>1.21</sup> al Tablero<sup>1.11</sup>.
- Se encuentra en las dos filas más próximas al jugador, el  $A^{2.13}$  puede ingresar en las tres primeras filas.

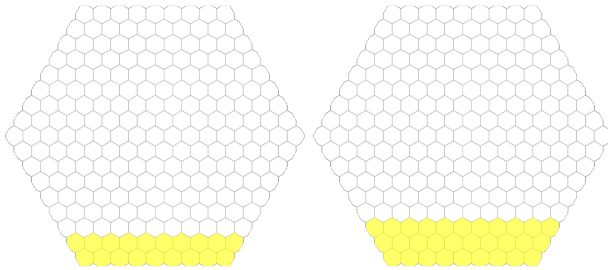


Figura 5: Zona de Ingreso. Piezas<sup>22</sup> -  $A^{2.13}$ .

## 2. Piezas

- Cada pieza tiene forma de pentágono.
- Esta indica la Dirección de Movimiento. Apunta hacia una esquina de la casilla.

Esto permite indicar:

**Equipo al que pertenece** Todas la piezas del mismo equipo apunta en la misma Dirección de Movimiento.

**Jugador al cuál pertenece** Este se encuentra detrás de la pieza, en contra de su Dirección de Movimiento.

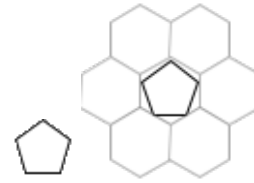


Figura 7: Pieza. Pieza en casilla.

### 1.4. Zona de Promoción

- Da la posibilidad al jugador de cambiar al  $A^{2.13}$  que la alcance por otra pieza<sup>2.14</sup>.
- Se encuentra en las dos filas más apartadas del jugador.

Figura 8: Modelo de Pieza en 3D.

- Cada jugador inicia con 37 piezas: 24  $A^{2.13}$ , 4  $D^{2.24}$ , 3  $E^{2.35}$ , 4  $H^{2.45}$ , 1  $I^{2.57}$  y 1  $\ddot{A}/F^{2.68}$ .

Figura 9: Representación de los tipos de piezas.

- Puede ser coloreada para identificar las piezas de cada jugador.

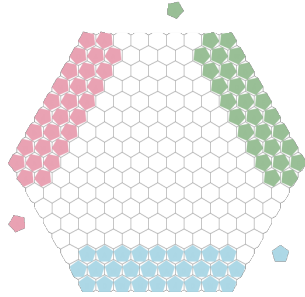


Figura 10: Representación de las piezas por jugador. (Los colores son una representación, es para identificar las Piezas de cada jugador más fácilmente, no es obligatorio.)

## 2.1. A - Asesino

Figura 11: A icono y modelo 3D.

- Cada jugador empieza con 24 A:

**Tablero<sup>1.1</sup>** 15:

- 9 en la tercera fila en las casillas de la 2 a la 10.
- 6 en la segunda fila colocados en las casillas 1, 2, 5, 6, 9 y 10.

**Zona de Captura<sup>1.2</sup>** 9.

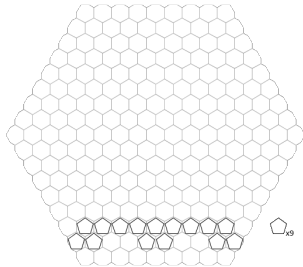


Figura 12: A Configuración inicial.

- Movimientos:

**Avance** Dos casillas hacia adelante y una hacia la izquierda o derecha, si esta no tiene una pieza en esa casilla, si existe alguna pieza en la casilla de enfrente no podrá avanzar en esa dirección.

**Ataque** Dos casillas hacia adelante ó una casilla hacia atrás, en cualquiera de las dos disponibles.

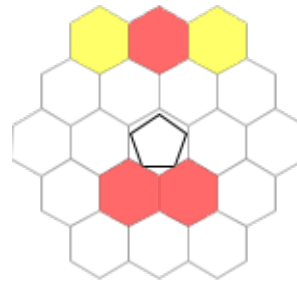


Figura 13: A Movimiento. Avance-Amarillo Ataque-Rojo.

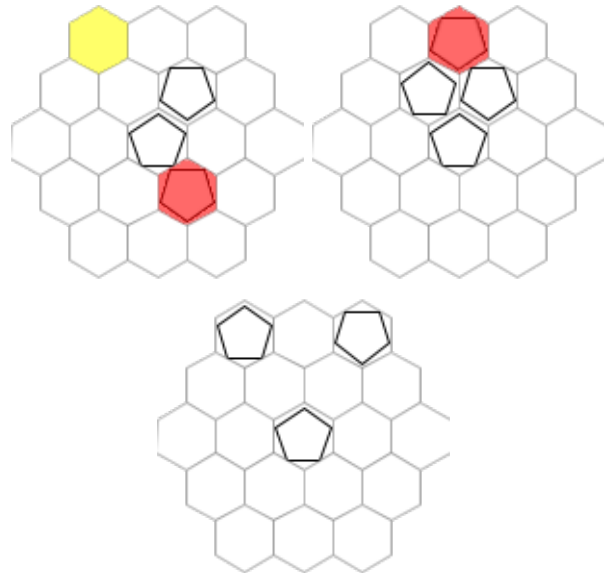


Figura 14: A Jugadas validas.

- Al alcanzar la Zona de Promoción<sup>1.42</sup> puede cambiar de pieza a  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$ .

No es obligatorio el promocionar al alcanzar la Zona de Promoción<sup>1.42</sup>.

- Si la pieza es capturada entra a la Zona de Captura<sup>1.21</sup> del jugador que capturó.

## 2.2. $D$ - Dragón

Figura 15:  $D$  icono y modelo 3D.

- Cada jugador empieza con 4  $D$ .
  - 2 en la segunda fila colocados en las casillas 4 y 7.
  - 2 en la primera fila colocados en las casillas 2 y 7.

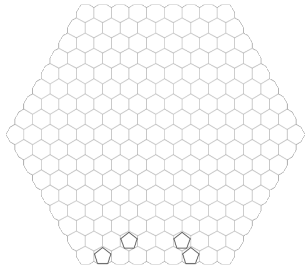


Figura 16:  $D$  Configuración inicial.

- Movimiento:

**Avance** Siguiendo los lados de la casilla actual avanzar entre las casillas 3 y 4 se puede mover una casilla a cada lado, o siguiendo las esquinas de la casilla actual avanzar cuatro casillas y una a cada lado.

**Ataque** Ataca como avanza.

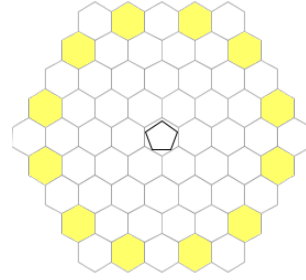


Figura 17:  $D$  Movimiento.

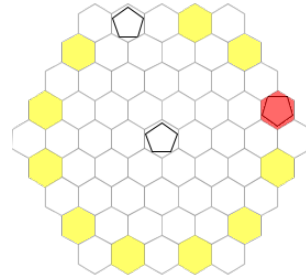


Figura 18:  $D$  Jugada valida.

- Un solo  $D$  puede alcanzar todas las casillas del Tablero<sup>1.11</sup>.

208 - [216, 182, 190, 155, 144, 197, 204, 210, 176, 133, 151, 140, 75, 64, 128, 174, 183, 126, 181, 215, 186, 194, 159, 206, 212, 199, 162, 152, 108, 157, 192, 141, 90, 110, 97, 40, 25, 18, 5, 11, 58, 23, 16, 53, 99, 161, 171, 125, 74, 139, 120, 175, 137, 188, 202, 208, 179, 170, 213, 207, 160, 195, 180, 142, 185, 214, 201, 187, 136, 85, 30, 1, 35, 78, 129, 116, 67, 131, 143, 80, 29, 82, 39, 24, 17, 4, 10, 42, 101, 88, 33, 49, 12, 19, 34, 91, 50, 111, 172, 113, 93, 47, 106, 150, 167, 121, 178, 169, 123, 103, 44, 105, 164, 154, 189, 203, 209, 166, 107, 87, 46, 9, 3, 48, 65, 83, 95, 54, 115, 66, 26, 77, 59, 70, 135, 84, 43, 0, 45, 86, 148, 165, 104, 117, 55, 119, 138, 92, 51, 8, 14, 63, 112, 132, 81, 127, 114, 173, 156, 145, 94, 37, 22, 73, 124, 60, 109, 96, 147, 158, 193, 153, 89, 102, 122, 163, 200, 168, 177, 211, 205, 191, 198, 149, 100, 56, 21, 72, 61, 79, 130, 68, 28, 36, 2, 31, 69, 134, 71, 20, 13, 7, 41, 98, 52, 15, 62, 27]

Figura 19:  $D$  Recorrido del Tablero<sup>1.11</sup>.

## 2.3. *E* - Elfo

Figura 20: *E* icono y modelo 3D.

- Cada jugador empieza con 3 *E*, ubicados en la primera fila colocados en las casillas 1, 5 y 9.

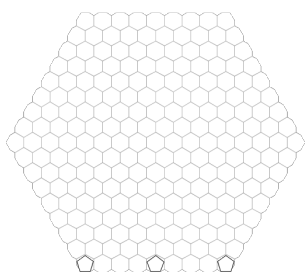


Figura 21: *E* Configuración inicial.

- Movimiento:

**Avance** Siguiendo las esquinas de la casilla actual avanzar cada dos casillas, si existe una pieza en el recorrido no podrá continuar el avance.

**Ataque** Ataca como avanza.

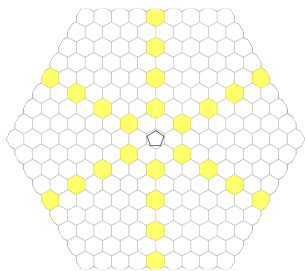


Figura 22: *E* Movimiento.

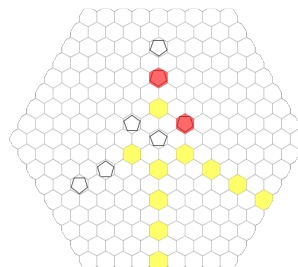


Figura 23: *E* Jugada valida.

- Un solo *E* puede alcanzar una tercera parte del Tablero<sup>1.11</sup> (72-73-72).

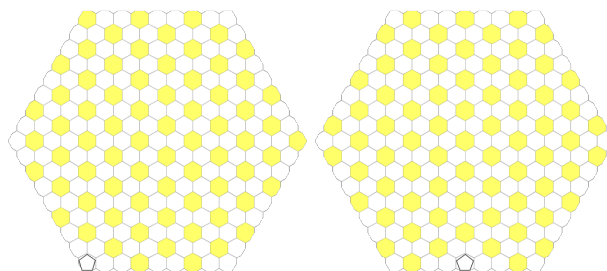


Figura 24: *E* Alcance del Tablero<sup>1.11</sup>.

## 2.4. *H* - Hechicero

Figura 25: *H* icono y modelo 3D.

- Cada jugador empieza con 4 *H*.

- 2 en la segunda fila colocados en las casillas 3 y 8.
- 2 en la primera fila colocados en las casillas 3 y 8.

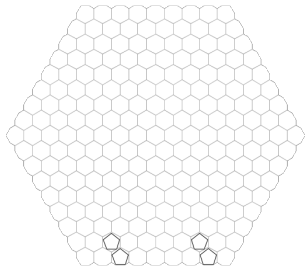


Figura 26:  $H$  Configuración inicial.

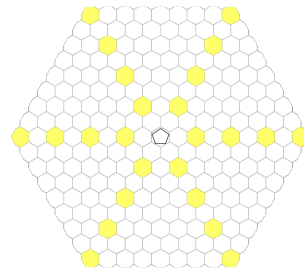


Figura 27:  $H$  Movimiento.

■ Movimiento:

**Avance** Siguiendo los lados de la casilla actual avanzar cada dos casillas, si existe una pieza en medio del avance no se podrá mover.

**Ataque**

**Recorrido** Ataca como avanza.

**Barrido** Si en medio del avance existe una pieza enemiga y al finalizar otra esta podrá atacar a las dos piezas. Estas dos piezas enemigas deben de:

- Estar una adyacente de la otra (estar una junto a la otra).
- Debe de pasar el  $H$  por encima de una pieza (estar la pieza enemiga en el trayecto del Recorrido).
- Debe estar la otra pieza enemiga en el movimiento final de un Recorrido.

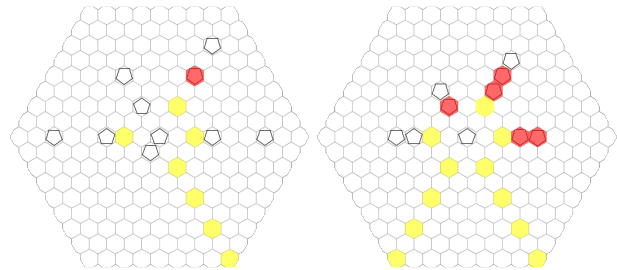


Figura 28:  $H$  Jugadas validas.

- Un solo  $H$  puede alcanzar una cuarta parte del Tablero<sup>1.11</sup> (52-52-61-52).

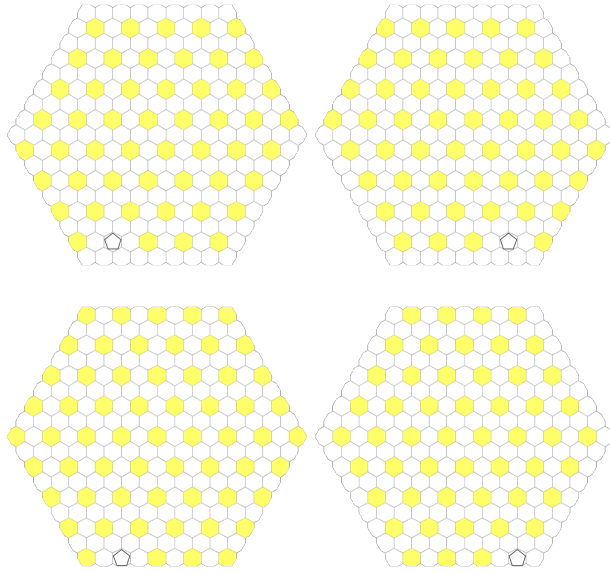


Figura 29:  $H$  Alcance del Tablero<sup>1.11</sup>.

## 2.5. $I$ - Imitador

Figura 30:  $I$  icono y modelo 3D.

- Cada jugador empieza con 1  $I$ , ubicado en la primera fila colocado en la casilla 4.

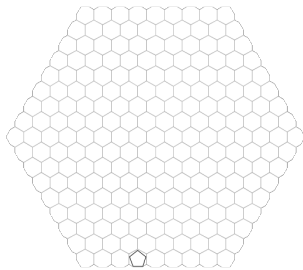


Figura 31:  $I$  Configuración inicial.

- Movimiento:

**Avance** En la segunda casilla desde cada esquina o lado de la casilla actual.

**Ataque** Ataca como avanza.

**Captura** En las dos casillas de enfrente, tres filas hacia el frente y dos hacia la izquierda o derecha, dos filas hacia enfrente y dos hacia la izquierda o derecha, tres casillas hacia la izquierda o derecha, una fila hacia atrás y tres hacia la izquierda o derecha ó tres filas hacia atrás y dos hacia la izquierda o derecha.

Para realizar una captura debe de hacer atacado una pieza con el  $I$  en el turno anterior, si realizó una jugada con otra pieza o avanzó la captura no podrá ser realizada.

Las piezas enemigas a las que se capturen van a la Zona de Captura<sup>1.21</sup> del jugador, con excepción del  $A^{2.13}$  la cual es eliminada del juego.

El  $\check{A}/F^{2.6s}$  no podrá ser capturado.

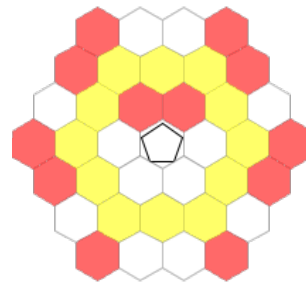


Figura 32:  $I$  Movimiento. Avance,Ataque-Amarillo Captura-Rojo.

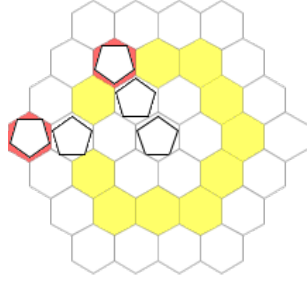


Figura 33:  $I$  Jugada valida.

- Un  $I$  puede cambiar de pieza a  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$  u otra pieza (de las mencionadas) se puede transformar en un  $I$ .
- Puede existir máximo un  $I$  en el Tablero<sup>1.11</sup>; puede existir un jugador con más de un  $I$ , si este tiene en la Zona de Captura<sup>1.21</sup>.
- Si entra un  $I$  desde la Zona de Captura<sup>1.21</sup> puede entrar al Tablero<sup>1.11</sup> como  $I$ , si no se tiene uno en el Tablero<sup>1.11</sup> o puede ingresar como un  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$ .

## 2.6. $\ddot{A}/F$

- Cada jugador empieza con 1  $\ddot{A}/F$ , ubicado en la primera fila colocado en la casilla 6.

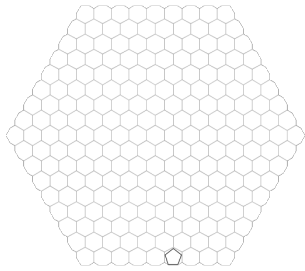


Figura 34:  $\ddot{A}/F$  Configuración inicial.

- Es una pieza doble; si no esta una, esta la otra. El funcionamiento de esta pieza depende de cual se este mostrando en el Tablero<sup>1.11</sup>, si está un

$\ddot{A}^{2.6.1s}$  está pieza deberá comportarse como un  $\ddot{A}^{2.6.1s}$  y viceversa.

- Puede cambiar de  $\ddot{A}^{2.6.1s}$  a  $F^{2.6.29}$  y viceversa.
- El jugador decide si inicia con el  $\ddot{A}^{2.6.1s}$  o el  $F^{2.6.29}$ .
- Sólo puede existir una de esta pieza por jugador.
- Sus movimientos dependen de si el jugador tiene un  $I^{2.57}$  en el Tablero<sup>1.11</sup>.

### 2.6.1. $\ddot{A}$ - Doppelgänger

Figura 35:  $\ddot{A}$  icono y modelo 3D.

- Movimientos:

Con  $I^{2.57}$  Tiene los movimientos del  $E^{2.35}$  y  $H^{2.45}$ .

Sin  $I^{2.57}$  Tiene los movimientos del  $I^{2.57}$ .

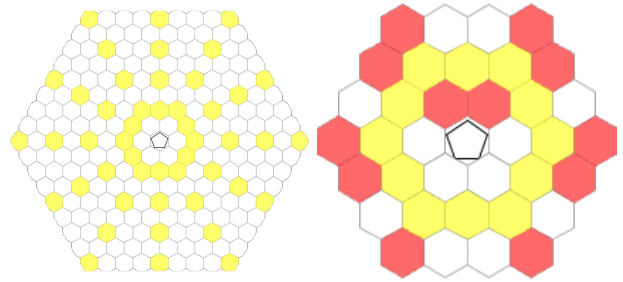


Figura 36:  $\ddot{A}$  Movimiento. Con  $I^{2.57}$  - Sin  $I^{2.57}$ .



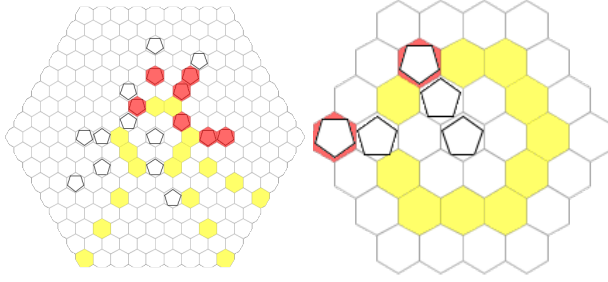


Figura 37:  $\ddot{A}$  Jugada. Con  $I^{2.57}$  - Sin  $I^{2.57}$ .

- Si llegará a ser atacada puede ser rescatada:
  - Se debe de tener al menos un  $D^{2.24}$ , un  $E^{2.35}$  y un  $H^{2.45}$  en el Tablero<sup>1.11</sup>.
  - Se eliminará una de cada pieza (un  $D^{2.24}$ , un  $E^{2.35}$  y un  $H^{2.45}$ ).
 Si al eliminar las piezas queda solo el  $\ddot{A}$  en el Tablero<sup>1.11</sup>, el jugador pierde.
  - Cambiará a  $F^{2.6.29}$  y mueve la pieza, si lo ve conveniente.

### 2.6.2. $F$ - Fantasma

Figura 38:  $F$  icono y modelo 3D.

- Movimientos:

**Avance** Avanza como un  $\ddot{A}$  y un  $D$ .

Puede avanzar a través de piezas aliadas.

#### Ataque-Captura

- No puede atacar.
- No puede ser atacada.
- No puede capturar.
- No puede ser capturada.

**Posesión** Si al avanzar cae en la casilla de otra pieza (aliada o enemiga), u otra pieza (aliada o enemiga) cae en la casilla actual del  $F$ , esta puede Avanzar (y alejarse de la pieza) o puede mover como movería la otra pieza

(permitiendo utilizar las piezas del jugador oponente en su contra).

- Si se decide mover la otra pieza, esta se moverá junto al  $F$ ; el  $F$  deberá de Avanzar para desprenderse de la otra pieza.
- Al poseer una pieza rival esta puede atacar al bando de la pieza y el bando de la pieza podrá atacar a su pieza (siempre que este poseído).
- Una pieza rival poseída puede seguir siendo usada con normalidad por el jugador al cual pertenezca la pieza.
- Solo un jugador oponente podrá capturar la pieza que acompañe al  $F$  (sin importar que esta sea aliada o enemiga), el jugador poseedor del  $F$  no podrá utilizar sus propias piezas para atacarlo o capturarlo.
- El jugador oponente cuando realice un ataque o una captura, hacia la pieza poseída, podrá realizar otro movimiento inmediatamente.

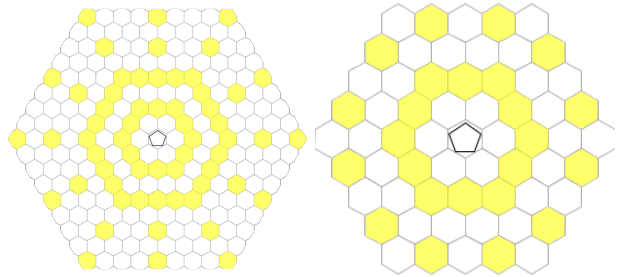


Figura 39:  $F$  Movimiento. Con  $I^{2.57}$  - Sin  $I^{2.57}$ .

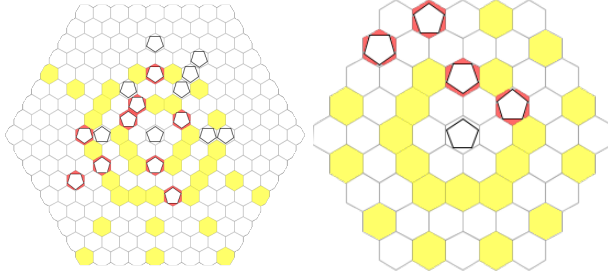


Figura 40:  $F$  Jugada. Avance-Amarillo Posesión-Rojo. Con  $I^{2.57}$  - Sin  $I^{2.57}$ .

### 3. Turnos

- Entre los jugadores se decide el orden de juego.
- Un jugador en su turno puede:
  - Mover.
  - Cambiar de pieza:
    - Si un  $A^{2.13}$  ha alcanzado la Zona de Promoción<sup>1.42</sup>, puede cambiar a  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$ .
    - Un  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$ , cambia a  $I^{2.57}$ ; o un  $I^{2.57}$  cambia a  $D^{2.24}$ ,  $E^{2.35}$  o  $H^{2.45}$ .
    - Un  $\check{A}^{2.6.18}$  cambia a  $F^{2.6.29}$ ; o un  $F^{2.6.29}$  cambia a  $\check{A}^{2.6.18}$ .
  - Mover y cambiar de pieza (en ese orden).
  - Pasar una pieza de la Zona de Captura<sup>1.21</sup> al Tablero<sup>1.11</sup>.
  - Realizar un rescate de  $\check{A}^{2.6.18}$ .

## 4. Fin del juego

### 4.1. Condición de Empate

- Si los jugadores deciden un Empate.
- Si se repite la misma posición de juego en tres ocasiones.

- Si al transcurrir 60 jugadas (por cada jugador) no se avanza un  $A^{2.13}$  o se realiza un ataque-captura.

### 4.2. Condición de Derrota

- Si el jugador decide Abandonar el juego.
- Si solo posees el  $\check{A}/F$  en el Tablero<sup>1.11</sup>, no cuentan las piezas en zona de Captura<sup>1.21</sup>.
- Si no posees al  $I^{2.57}$  y dura más de un turno el  $F^{2.6.29}$ .

Ejemplo: No se tiene al  $I^{2.57}$ , el jugador posee al  $\check{A}^{2.6.18}$  en el Tablero<sup>1.11</sup> y el contrincante procede a atacar al  $\check{A}^{2.6.18}$ , el jugador realiza un rescate de  $\check{A}^{2.6.18}$ , si en el siguiente turno:

- Cambia a  $\check{A}^{2.6.18}$ .
- Puede colocar un  $I^{2.57}$  en el Tablero<sup>1.11</sup>, porque posea uno en Zona de Captura<sup>1.21</sup> o porque puede cambiar una pieza a  $I^{2.57}$ .

El juego continua, si no puede realizar alguno de esos movimientos:

- Porque solo tiene  $A^{2.13}$  (no logrando cambiar a  $I^{2.57}$ ).
- No posee piezas en Zona de Captura<sup>1.21</sup> (diferentes a  $A^{2.13}$ ).

El jugador pierde.

- Si el jugador realiza un Suicidio: Es una derrota ocasionada por el propio jugador.

Ejemplo: Al iniciar el juego el jugador decide iniciar con el  $F^{2.6.29}$ , en su primeros movimientos utiliza al  $I^{2.57}$  para convertir sus  $E^{2.35}$  y al propio  $I^{2.57}$  en  $D^{2.24}$  o  $H^{2.45}$ , para así no poder realizar un rescate de  $\check{A}^{2.6.18}$  y mover cualquier pieza para perder por mantener al  $F^{2.6.29}$  en el Tablero<sup>1.11</sup> por más de un turno sin el  $I^{2.57}$ .

### 4.3. Fin del primer jugador

- En un juego de 3 jugadores, según como es Derrotado el primer jugador:

**Empate** El jugador decide entre:

**Retirada** Elimina sus piezas del Tablero<sup>1.11</sup>.

**Pacífico** Deja sus piezas en el Tablero<sup>1.11</sup>, a excepción de  $\ddot{A}/F^{2.6s}$ , y estas no pueden ser atacadas-capturadas.

**Neutro** Deja sus piezas en el Tablero<sup>1.11</sup>, a excepción de  $\ddot{A}/F^{2.6s}$ , y estas pueden ser atacadas-capturadas.

#### Derrota

- Cede sus piezas, las que posea en el Tablero<sup>1.11</sup>, a excepción de  $\ddot{A}/F^{2.6s}$  está es eliminada del Tablero<sup>1.11</sup>, al jugador que efectuó el último movimiento, este puede:
  - Ceder piezas al oponente restante, el cual coloca las piezas en su Zona de Captura<sup>1.21</sup>.
  - Dejar las piezas en el Tablero<sup>1.11</sup>, sin cambiar su Dirección de Movimiento.
  - Pasar las piezas a la zona de Captura<sup>1.21</sup>.

Puede realizar cada opción con algunas o la totalidad de las Piezas<sup>22</sup>.

- Cede sus zonas, Ingreso<sup>1.32</sup> y Promoción<sup>1.42</sup>.

El jugador que realizó la derrota del jugador puede colocar sus piezas de Captura<sup>1.21</sup> en la Zona de Ingreso<sup>1.32</sup> del jugador Derrotado, y los  $A^{2.13}$  que ingresen de esta forma deberán de dirigirse al lado opuesto al que ingresaron para poder Promocionar (Un  $A^{2.13}$  no podrá promocionar en una zona diferente de la cual no indique su dirección de movimiento).

**Suicidio** El jugador deja sus piezas en el Tablero<sup>1.11</sup> y las piezas que sean atacadas-

capturadas pasan la Zona de Captura<sup>1.21</sup> del jugador que realizó el movimiento.

### 4.4. Condición de Victoria

- Ser el último jugador en el Tablero<sup>1.11</sup>.  
Evitando el Empate y la Derrota.

## Índice

<b>1. Juego</b>	<b>1</b>	18. <i>D</i> : Jugada . . . . .	4
1.1. Tablero . . . . .	1	19. <i>D</i> : Recorrido - Pendiente . . . . .	4
1.2. Zona de Captura . . . . .	1	20. <i>E</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	5
1.3. Zona de Ingreso . . . . .	2	21. <i>E</i> : Configuración . . . . .	5
1.4. Zona de Promoción . . . . .	2	22. <i>E</i> : Movimiento . . . . .	5
<b>2. Piezas</b>	<b>2</b>	23. <i>E</i> : Jugada . . . . .	5
2.1. <i>A</i> - Asesino . . . . .	3	24. <i>E</i> : Alcance . . . . .	5
2.2. <i>D</i> - Dragón . . . . .	4	25. <i>H</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	5
2.3. <i>E</i> - Elfo . . . . .	5	26. <i>H</i> : Configuración . . . . .	6
2.4. <i>H</i> - Hechicero . . . . .	5	27. <i>H</i> : Movimiento . . . . .	6
2.5. <i>I</i> - Imitador . . . . .	7	28. <i>H</i> : Jugada . . . . .	6
2.6. <i>Ä/F</i> . . . . .	8	29. <i>H</i> : Alcance . . . . .	7
2.6.1. <i>Ä</i> - Doppelgänger . . . . .	8	30. <i>I</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	7
2.6.2. <i>F</i> - Fantasma . . . . .	9	31. <i>I</i> : Configuración . . . . .	7
<b>3. Turnos</b>	<b>10</b>	32. <i>I</i> : Movimiento . . . . .	7
<b>4. Fin del juego</b>	<b>10</b>	33. <i>I</i> : Jugada . . . . .	8
4.1. Condición de Empate . . . . .	10	34. <i>Ä/F</i> : Configuración . . . . .	8
4.2. Condición de Derrota . . . . .	10	35. <i>Ä</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	8
4.3. Fin del primer jugador . . . . .	11	36. <i>Ä</i> : Movimiento . . . . .	8
4.4. Condición de Victoria . . . . .	11	37. <i>Ä</i> : Jugada . . . . .	9
		38. <i>F</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	9
		39. <i>F</i> : Movimiento . . . . .	9
		40. <i>F</i> : Jugada . . . . .	10

## Índice de figuras

1. Tablero . . . . .	1
2. Tablero: Recurso - Pendiente . . . . .	1
3. Tablero: Jugadores . . . . .	1
4. Zona: Reserva . . . . .	2
5. Zona: Ingreso . . . . .	2
6. Zona: Promoción . . . . .	2
7. Pieza . . . . .	2
8. Pieza: Recurso - Pendiente . . . . .	2
9. Pieza: Representación - Pendiente . . . . .	2
10. Pieza: Jugadores . . . . .	3
11. <i>A</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	3
12. <i>A</i> : Configuración . . . . .	3
13. <i>A</i> : Movimiento . . . . .	3
14. <i>A</i> : Jugada . . . . .	3
15. <i>D</i> : Recurso - Pendiente . . . . .	4
16. <i>D</i> : Configuración . . . . .	4
17. <i>D</i> : Movimiento . . . . .	4