



MANUAL BÁSICO DE REGLAS (HEGREGON)

Objetivos del juego.

El objetivo del juego es controlar la mayor cantidad de bases y puntos de extracción posibles en el tablero.

Para ganar en el **modo conquista**, el jugador deberá controlar como mínimo 4 de las 6 bases del tablero al finalizar una ronda de acción, o destruir todas las unidades enemigas del mapa, obteniendo así la victoria inmediata.

Para ganar en el **modo cooperativo**, el equipo deberá capturar todas las bases enemigas o eliminar todas las unidades enemigas del mapa.

Para ganar en el **modo supervivencia**, el jugador deberá controlar como mínimo 4 de las 6 bases del tablero al finalizar una ronda de acción, o destruir todas las unidades enemigas del mapa, obteniendo así la victoria inmediata.

El mapa.

El mapa está compuesto por una totalidad de 307 hexágonos, entre los cuales pueden distinguirse 6 tipos de casilleros.

1) En color gris claro se encuentran las casillas comunes, que no poseen ningún beneficio ni perjuicio para el movimiento y/o ataque durante la partida.

2) En color gris oscuro se encuentran las casillas de “terreno cristalizado” las cuales reducen la velocidad de movimiento de las unidades, haciendo que ingresar o atravesar un casillero de estos cueste dos de movimiento. Por esta casilla no pueden pasar los tanques pesados.

3) Señalizadas con el símbolo del HEGREGON, se encuentran los depósitos de este mineral, sobre los cuales se deben posicionar las unidades de E.A.R. para su recolección. Al finalizar el turno sobre una de estas casillas un E.A.R. recolectará 1 unidad de HEGREGON.

4) En color gris oscuro señalizada con un hexágono de color negro en su centro, se encuentran las bases de operaciones, de donde salen las unidades. Estas bases pueden ser capturadas por cualquier jugador que tenga una unidad de E.A.R. posicionada sobre la casilla al finalizar el turno.

5) En color gris claro y señalado con un triángulo oscuro en cada uno de sus vértices, se encuentran las casillas de “eventos”. Al ingresar a una de estas casillas, el jugador deberá sacar una carta de suerte del mazo.

6) En el centro del tablero en color negro y con un símbolo gris, se encuentra el depósito principal de HEGREGON. Esta casilla funciona igual a los depósitos comunes de mineral (**.3**) con la única diferencia que al finalizar el turno, si una unidad de E.A.R. se encuentra sobre ella, extraerá un total de 5 unidades de HEGREGON.

Inicio de la partida.

Al comenzar la partida, cada jugador contará con una cantidad de 5 unidades de HEGREGON, que podrá canjear por cualquiera de las unidades disponibles.

Al inicio y por única vez, todos los jugadores deberán lanzar un dado de 8 caras, siendo el participante que obtenga el número más alto, el primero en jugar. En caso de empate en el dado más alto, los afectados deberán lanzar nuevamente los dados hasta definir un vencedor. A partir de este momento, las rondas irán en sentido de las agujas del reloj, siendo el jugador de la izquierda el que prosiga. Al finalizar cada ronda de acción, el jugador en comenzar el nuevo turno, será el último en jugar la ronda anterior.

Turnos: Los turnos constan de dos rondas, una de compra, donde cada jugador podrá canjear sus puntos de HEGREGON por unidades y otra de acción donde podrá moverlas y atacar.

Colocar unidades nuevas:

Durante la ronda de compra, el jugador podrá colocar hasta un **máximo de 6 nuevas unidades** por cada base de operaciones tomada, colocándolas en los casilleros adyacentes a dichas bases. Los jugadores deben tener en cuenta que los Tanques pesados **NO** pueden ser colocados sobre “terreno cristalizado” dejando así, la posibilidad de colocar solo **2 Tanques pesados** por turno por base.

Movimiento:

Los jugadores podrán mover libremente las unidades por cualquier casillero del tablero, teniendo en cuenta lo estipulado para cada tipo de unidad y casilla.

El jugador en turno podrá atravesar cualquier casilla ocupada por una unidad aliada, a menos que esta se encuentre en una casilla de “terreno cristalizado”.

En ningún momento podrá permanecer más de una unidad en el mismo casillero a la vez.

El Combate.

Ataque:

El jugador en turno podrá atacar a cualquier unidad enemiga que se encuentre en un casillero adyacente a la suya, el ataque consta de una tirada enfrentada de dados, donde atacante y defensor lanzarán la cantidad de dados correspondientes al ataque de su unidad en combate, dando la victoria a la suma mayor de números. *(El atacante deberá lanzar primero sus dados.)*

Defensa de posición:

El jugador en turno podrá intentar atravesar o posicionarse en un casillero ocupado por una unidad enemiga, forzando a un enfrentamiento. Una vez más se lanzarán los dados correspondientes en una prueba enfrentada de ataque.

Defensa de posición con camuflaje:

En caso de que el defensor utilice la habilidad de camuflaje y el atacante no logre “verlo”, este último podrá intentar atravesar la casilla ocupada realizando el lanzamiento de dados correspondiente, pero en este caso el atacante contará con 1d8 menos en la tirada.

Nota: Las unidades pueden completar su cantidad de movimientos aunque hayan atacado previamente o luego de un movimiento.

Las Unidades.

E.A.R. (Equipo de asalto y recolección): Esta unidad tiene un coste de **1** HEGREGON, un ataque de **1d8** y una velocidad máxima de **3 casillas** por turno. Estas unidades versátiles son las encargadas de la toma y recolección de los depósitos de HEGREGON.

Minar Casilla: Como habilidades especiales pueden colocar una mina terrestre en cualquier casilla adyacente que se encuentre vacío, esta habilidad tiene un coste de **3** unidades de HEGREGON por mina colocada. *(Ver mina terrestre).*

Misil Antitanque: Por un coste de **3** unidades de HEGREGON, puede lanzar un misil antitanque con un daño de **3d8** a una distancia de hasta **2** casillas. La línea de visión debe estar despejada y creada por hexágonos completos. Esta habilidad solo se puede usar una vez por turno por unidad. *(Puede ser utilizada durante la defensa, pero su daño no se suma al daño base.)*

Atrincherarse: Esta habilidad anula su movilidad, pero da un ataque de **2d8**, cuesta **1** unidad de HEGREGON cada vez que se utiliza. Un **E.A.R.** atrincherado podrá moverse saliendo automáticamente de este modo y volviendo a tener sus atributos iniciales.

Si decide utilizar la habilidad de atrincheramiento, el jugador deberá reemplazar la ficha del E.A.R. por la de la torreta. En caso de olvidar este paso, la unidad no obtendrá los beneficios de la habilidad.

Vehículo de ataque ligero: Esta unidad tiene un coste de **2** HEGREGON, un ataque de **2d8** y una velocidad máxima de **3 casillas** por turno. Son vehículos rápidos, con un ataque moderado, utilizados principalmente para escoltar unidades de E.A.R.

Tanque mediano: Esta unidad tiene un coste de **3** HEGREGON, un ataque de **3d8** y una velocidad máxima de **2 casillas** por turno. Utilizada para abrirse paso a través de líneas enemigas.

Tanque pesado: Esta unidad tiene un coste de **5** HEGREGON, un ataque de **5d8** y una velocidad máxima de **1 casillas** por turno. Este tanque altamente blindado, está equipado con tres cañones que le dan un gran poder de ataque y una distancia máxima de tiro de hasta 2 casilleros, pero lo vuelven lento y pesado. Su tamaño y peso son tales que no le permiten atravesar ni posicionarse sobre “terrenos cristalizados”. Son utilizados para destruir y proteger objetivos importantes.

Importante: Si ataca un objetivo que se encuentre a 2 casillas de distancia, la línea de visión debe estar despejada y creada por hexágonos completos. Y en caso de que la unidad atacada no pueda responder fuego y realizar la tirada enfrentada de dados, el atacante en su lugar lanzara un dado de 8 caras, cuyo resultado mayor a 2 implicara la destrucción del objetivo.

Mina terrestre: Esta unidad tiene un coste de **3** HEGREGON, solo puede ser colocada por un E.A.R. y **carece de movimiento**. Al ingresar o atravesar un casillero minado por un enemigo, el jugador deberá **lanzar un dado** de 8 caras, cuyo resultado determinara lo que suceda. Si en el dado sale el número 1, la mina no se activa con el paso de la unidad, pero queda en espera del próximo objetivo, si el dado marca un 8, la mina es desactivada por la unidad y el jugador se hace con ella, y si el dado cae en los números 2, 3, 4, 5, 6 o 7, la mina explotará destruyendo la unidad que se encuentre sobre ella.

Aerodeslizador de combate: Esta unidad tiene un coste de **3** HEGREGON, un ataque de **1d8** y una velocidad máxima de **4 casillas** por turno. Este pequeño vehículo que flota sobre un colchón de aire, está equipado con una ametralladora, y aunque es una unidad cara y su ataque débil, no sufre penalizadores por ingresar o atravesar terreno cristalizado, pasar por un casillero ocupado por una unidad aliada, ni detonar minas terrestres (*no puede detonar ni recuperar una mina enemiga*). Utilizado para llegar rápidamente y defender posiciones alejadas.

Habilidades generales:

Camuflaje: Por un costo de **3** unidades de HEGREGON, cualquier unidad de ataque, podrá usar un camuflaje que le otorgara durante ese turno un 50% de probabilidad de evitar el ataque enemigo.

Para ello, si la unidad es atacada, el atacante deberá primero lanzar un dado de 8 caras, obteniendo un resultado mayor a **4** para concluir el ataque. *Si el ataque es realizado, se seguirán las reglas ya establecidas de combate. En caso contrario el atacante puede decidir entre moverse alejándose de la unidad enemiga (si aún le quedan movimientos) o intentar atravesar o posicionarse sobre el casillero de esta. (Ver defensa de posición con camuflaje).*

Munición Explosiva: Por un coste de **2** unidades de HEGREGON, cualquier unidad, obtendrá un total de **1d8** adicionales, que se sumarán a su ataque base, para atacar o defenderse durante ese turno. *(No se aplica con Misil Antitanque.)*

Apoyo Aéreo: Por un coste de **4** unidades de HEGREGON, un jugador que se encuentre defendiendo, podrá solicitar Apoyo Aéreo, lo cual implica que el jugador defenderá con un total de **2d8** adicionales que se sumarán a su ataque base. (Solo puede ser utilizado si es atacado desde una casilla adyacente.)

Transporte Aéreo: Por un coste de **1** unidad de HEGREGON por cada casillero de distancia, el jugador en turno, podrá solicitar, que una a unidad de E.A.R. Sea transportada por aire hasta el lugar deseado, siempre y cuando salga desde una casilla adyacente a la base y no descienda sobre una casilla de terreno cristalizado. *El jugador podrá intentar descender sobre un casillero ocupado por una unidad enemiga, pero esto generará un enfrentamiento estándar.*

Los jugadores solo podrán optar por una habilidad por turno por unidad.