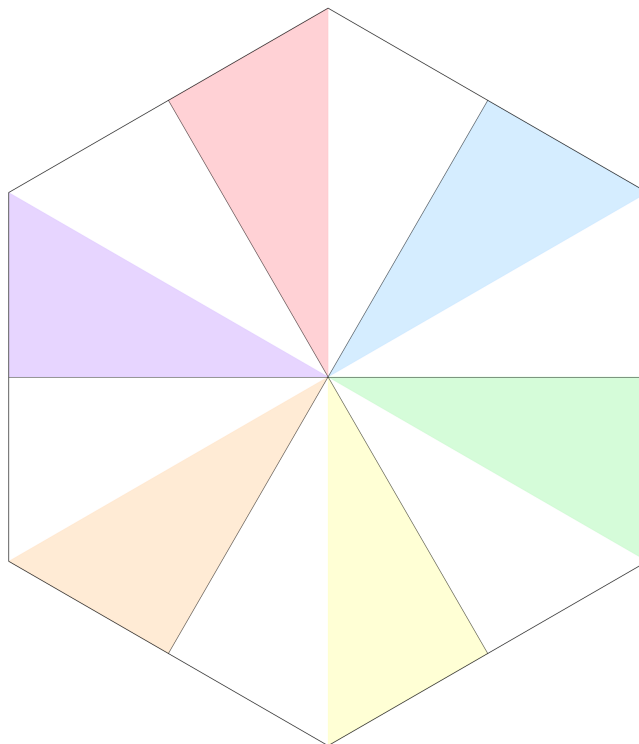


# HEXADOMINACIÓN



## Reglas del Juego

Versión 1.4 (ronda IV en adelante)

# Índice

<b>1. Introducción</b>	<b>2</b>
<b>2. Objetivos y ganador</b>	<b>2</b>
<b>3. Mapa</b>	<b>2</b>
<b>4. Recursos</b>	<b>4</b>
<b>5. Ejército</b>	<b>4</b>
<b>6. Comercio y alianzas</b>	<b>4</b>
<b>7. Acción</b>	<b>5</b>
7.1. Comerciar . . . . .	5
7.2. Construir . . . . .	5
7.3. Reclutar y dar de baja infantería . . . . .	6
7.4. Mover infantería . . . . .	6
7.5. Mover la capital . . . . .	6
7.6. Atacar . . . . .	6
7.6.1. Ataques . . . . .	6
7.6.2. Defensas . . . . .	6
7.6.3. Intercambios de ataques . . . . .	6
7.6.4. Cálculo de ataques . . . . .	7
7.7. Recibir recursos de hexágonos . . . . .	7
7.8. Rendirse y/o ceder territorios . . . . .	7
<b>8. Precio de las acciones</b>	<b>8</b>
8.1. Construcción de hexágonos . . . . .	8
8.2. Reclutar y dar de baja infantería . . . . .	8
8.3. Ataques . . . . .	8
8.4. Mover la capital . . . . .	8

## Disclaimer

HexaDominación ha sido desarrollado por una única persona con fines lúdicos, en un tiempo reducido. Pueden existir bugs y el administrador se reserva el derecho de detener o reiniciar la simulación en caso en el que aparezcan catástrofes irremediables. Pese a todo el debugging y las pruebas, existe esta pequeña posibilidad y ha de ser mencionada. ¡Gracias a todos por participar!

## 1. Introducción

¡Bienvenido a HexaDominación! Un juego de estrategia militar en el que el objetivo es humillar a tus rivales con las tácticas más inmorales y ruines jamás urdidas por el hombre. La premisa es simple: manejar un ejército y gestionar unos recursos mientras intentas conquistar, y sobre todo, no ser conquistado. ¿Conseguirás ser el reino más poderoso cuando acabe la partida?

## 2. Objetivos y ganador

El fin del juego es ser el reino con mayor cantidad de puntuación al llegar a la ronda 50 -el número puede cambiar según el curso de la partida. Si la mayoría de jugadores acuerdan extender el número de rondas, se contemplará la extensión de la duración del juego. Los puntos se consiguen de cuatro ramas diferentes:

1. Rama militar: cada soldado enlistado en el ejército suma 5 puntos.
2. Rama económica: cada recurso acumulado en el inventario suma 1 punto.
3. Rama territorial: dominar un hexágono de nivel 3 o inferior suma 200 puntos. Un hexágono de nivel 4 suma 350 puntos, y un hexágono de nivel 5 suma 600 puntos. Dominar un hexágono del tipo ciudad o capital suma 100 puntos al valor del hexágono.
4. Rama cultural: las ramas anteriores son mutables, y la puntuación aportada por cada una depende del estado del jugador. Los recursos de la cuarta rama solo pueden ser acumulados, y en ningún caso disminuyen. Cada ciudad (o capital) aporta por ronda una serie de puntos según su nivel: 30 si es nivel 3, 50 si es nivel 4 y 75 si es nivel 5. Además, conquistar una capital contraria (con la consecuente eliminación del jugador) repercute 300 puntos no transferibles ni reducibles a la rama cultural.

Los puntos no son transferidos de un jugador a otro cuando se realiza una eliminación.

## 3. Mapa

El mapa es un dominio compuesto por 91 casillas (de ahora en adelante, hexágonos), en las que aparece la siguiente información:

1. Nivel: Indica la importancia del hexágono. Un hexágono de más nivel es más valioso en términos económicos y territoriales.
2. Nombre: Indica el nombre del hexágono.
3. Número de soldados: Indica el número de soldados presentes en el hexágono.



Turno 0

Figura 1: Ejemplo del mapa inicial. Versión de 6 jugadores.

4. Industria: Indica el recurso que proporciona cada hexágono.

El mapa se genera de forma pseudo-aleatoria. Las ciudades de nivel 3, 4 y 5 se disponen de forma simétrica para ser justos. De los hexágonos de nivel 2 se determina la ubicación de forma simétrica, pero no el recurso. El resto de los hexágonos son de nivel 1, de recurso aleatorio. Los jugadores escogen el color de su reino sin saber los recursos que los rodean, ya que el mapa de muestra cambia respecto al mapa definitivo.

Cada reino cuenta con un hexágono que actúa de capital: una ciudad que comienza en nivel 3. Es posible mover de sitio la capital, pero el destino ha de ser de nivel 4 o superior y ser una ciudad. Si el hexágono de capital es conquistado, el reino se rinde automáticamente y todos los territorios pasan al control del atacante. Las tropas, los puntos y los recursos no se transfieren.

## 4. Recursos

Los hexágonos se dividen en diversos tipos según el recurso que proporcionen: trigo, madera, metal, piedra o ciudad (capital cuenta como ciudad). Los recursos proporcionados por los hexágonos se determinan mediante una selección aleatoria entre los siguientes valores, dependientes del nivel del hexágono.

- Nivel 1: 4 - 6
- Nivel 2: 6 - 10
- Nivel 3: 8 - 12
- Nivel 4: 12 - 16
- Nivel 5: 18 - 23

Cada jugador comienza con los mismos recursos: 50 de cada tipo.

No se puede exceder la cantidad de 400 recursos por cada tipo.

Los hexágonos del tipo ciudad cuentan como un comodín: en cada ronda pueden generar el recurso deseado, que ha de ser especificado por el jugador. El recurso no ha de ser el mismo para todas las ciudades en una misma ronda, y puede cambiarse cada ronda. La cantidad obtenida es congruente con el nivel de la ciudad. Capital cuenta como ciudad.

## 5. Ejército

El ejército se compone únicamente de infantería, o “soldados”. Estos son los responsables de realizar los ataques y defender los territorios. En cada turno cada jugador puede desplegar o dar de baja nuevas unidades a cambio de recursos.

## 6. Comercio y alianzas

Cada jugador es libre de comerciar recursos con otros jugadores, pero el pacto de comercio tiene que ser bilateral y ser notificado en la acción de cada uno de los implicados.

Al igual que el jugador es libre para comerciar y prosperar como reino, también lo es para traicionar. Están permitidas las alianzas “de palabra”, pero no se pueden firmar contratos de no agresión o similar. *La única esperanza es confiar que tu aliado esté peor que tú para que no te traicione...*

## 7. Acción

En cada turno, cada jugador puede realizar las siguientes acciones, y solo las siguientes acciones:

1. Comerciar.
2. Construir.
3. Reclutar y dar de baja infantería.
4. Mover infantería.
5. Mover la capital.
6. Atacar.
7. Recibir recursos de los hexágonos.
8. Rendirse y/o ceder territorios.

Las acciones se llevarán a cabo en este orden. El orden de acción de cada jugador en la acción de atacar es aleatorio. Esto quiere decir que en cada ronda se echará a suertes el orden en que los jugadores realizan los ataques.

Si no hay suficientes recursos para llevar a cabo la acción de comercio, construcción, reclutamiento, movimiento de capital o ataque, esta se cancelará automáticamente y no se realizará. Por ejemplo, si tienes recursos para reclutar solo a 3 soldados y pides reclutar 4, no se reclutará ninguno.

### 7.1. Comerciar

Cada jugador indica los recursos que recibe, y los que da a cede, a cada uno de los reinos. Comerciar no supone penalizaciones y se puede realizar de forma libre todas las veces que se desee. Se otorga un punto de cultura, por cada unidad implicada en la transacción, a cada uno de los jugadores. Por ejemplo, si mi reino recibe 2 de metal a cambio de 3 de madera, ambos reinos reciben 5 puntos. No está permitido realizar cambios entre los mismos recursos, y se sancionarán acciones en las que se sospeche de trampa con prohibiciones sobre el movimiento de tropas.

### 7.2. Construir

Construir significa aumentar el nivel del hexágono, mejorando su eficiencia como generador de recursos y su valor territorial. Cada jugador indica los hexágonos donde desea mejorar el nivel. En cada ronda, se puede construir en todos los hexágonos que se desee, pero únicamente un nivel por hexágono. Construir tiene un coste de recursos reflejado en la Sección 8.

### **7.3. Reclutar y dar de baja infantería**

Cada jugador indica la cantidad de unidades que recluta, y dónde las despliega. Reclutar supone un coste indicado en la Sección 8. No hay límite de reclutamiento.

También se puede reducir el tamaño del ejército, indicando cuántas unidades se retiran de cada hexágono. No hay límite. Dar de baja una unidad de infantería aumenta los recursos como se indica en la Sección 8.

### **7.4. Mover infantería**

Cada jugador indica la cantidad de unidades que mueve, los hexágonos de origen y los de destino. No hay límite de movimiento de tropas en cada ronda y no supone coste moverlas.

### **7.5. Mover la capital**

Cada jugador indica el hexágono de destino de la capital. El coste de mover la capital se refleja en la sección 8 y se puede mover sin límite a lo largo de la partida.

### **7.6. Atacar**

#### **7.6.1. Ataques**

Para atacar un hexágono, es necesario controlar alguno de los hexágonos vecinos y tener tropas situadas en dicho vecino (aunque estas pueden haber sido movidas hacia el hexágono atacante en la fase de movimiento, inmediatamente anterior a esta). Atacar supone un coste indicado en la Sección 8, proporcional a la cantidad de soldados que realicen la acción. Por tanto, es posible atacar con una fracción de los soldados del estado atacante y no con todos. También es posible atacar desde dos o más estados, siempre y cuando todos ellos sean vecinos del atacado. El ataque en este caso suma las fuerzas de todos los soldados atacantes de todos los hexágonos atacantes. Si el hexágono atacado es conquistado, todos los soldados atacantes ocupan el estado conquistado, provengan estos de uno o varios hexágonos. Si el ataque falla, se pierde un cuarto (redondeado a la baja) de las unidades atacantes. Es decir, si el ataque se realiza con 10 tropas, y falla, vuelven a casa 8 tropas.

#### **7.6.2. Defensas**

Un hexágono atacado usa todos los soldados presentes en él para defenderlo. Defender un hexágono tiene un coste por soldado reflejado en la Sección 8. Si el reino no tiene suficientes recursos para hacer frente a la defensa, se usan los recursos que se encuentren a disposición para que el máximo de soldados defiendan. El resto de soldados no se suman a la defensa. Si un hexágono con defensa es conquistado, los soldados que participan en la defensa se repliegan y se distribuyen aleatoriamente entre los hexágonos vecinos. Si no hay hexágonos vecinos del mismo reino para acoger la retirada, los soldados se dan de baja sin devolver recursos al jugador. Los soldados que no participan en la defensa por falta de recursos se pierden automáticamente, sea victoriosa o no la batalla para el defensor.

#### **7.6.3. Intercambios de ataques**

La aleatoriedad del orden de los ataques aparece aquí. Si dos reinos se enfrentan mutuamente y un hexágono actúa como atacante y defensor en la misma ronda (el reino manda un ataque desde

el hexágono, y el reino rival ordena un ataque hacia ese mismo hexágono), el procedimiento es el siguiente:

1. Se determina el orden de ataques.
2. Se realizan los ataques del reino que sale primero. Naturalmente, los hexágonos que conquiste no pueden ser el origen de ataques de reinos rivales.
3. Se realizan los ataques del siguiente reino. Si un hexágono es exitosamente defendido, forma parte del ataque. Si no, se ataca exclusivamente de los que no hayan caído.

El sistema de pagos de recursos por ataques y defensas se mantiene igual

#### **7.6.4. Cálculo de ataques**

El ataque se calcula de la siguiente forma: se cuentan los soldados de ataque (se realice el ataque desde un único hexágono o varios). Cada soldado cuenta como un dado de seis caras. Se cuentan los soldados de defensa. Cada uno cuenta como un dado de seis caras. Se tiran los dados. Si el valor del ataque es superior (estrictamente) al de defensa, el ataque es efectivo y el hexágono atacado es conquistado.

#### **7.7. Recibir recursos de hexágonos**

Cada jugador indica el recurso que quiere recibir de cada una de sus ciudades en posesión. Una ciudad recién conquistada en la acción de ataque no genera recursos.

#### **7.8. Rendirse y/o ceder territorios**

Cada jugador puede rendirse antes de perder la capital y puede decidir a quién cede cada hexágono en su poder. Seamos justos, no es éticamente correcto cansarse de jugar y desbalancear la partida regalando un territorio inmenso al jugador más fuerte.

Se pueden ceder territorios voluntariamente y está contemplada la compraventa de territorios a cambio de recursos.



## 8. Precio de las acciones

### 8.1. Construcción de hexágonos

Nivel	Costo Piedra	Costo Madera	Costo Metal
1 a 2	15	15	0
2 a 3	30	20	15
3 a 4	60	40	25
4 a 5	100	70	40

Cuadro 1: Costos de construcción de hexágonos por nivel.

### 8.2. Reclutar y dar de baja infantería

Acción	Trigo	Madera	Metal
Reclutar soldado	2	4	2
Dar de baja soldado	+2	0	+2

Cuadro 2: Costos y recompensas para reclutar o dar de baja soldados.

### 8.3. Ataques

Rol	Trigo	Madera	Piedra/Metal
Atacante	4	3	4 (Metal)
Defensor	3	2	2 (Piedra)

Cuadro 3: Costos por soldado en ataques.

### 8.4. Mover la capital

Acción	Piedra	Madera	Metal
Mover la capital	60	30	20

Cuadro 4: Costo de mover la capital.