

# ConHex

Un juego de estrategia para dos personas de  
**Michail Antonow**

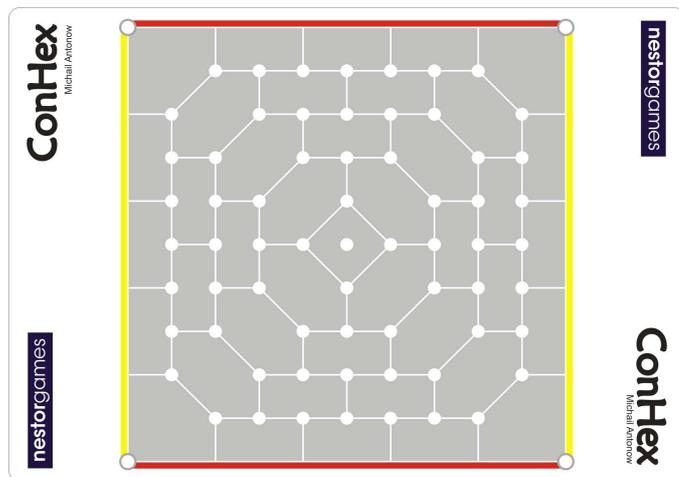
## INTRODUCCION

ConHex es un juego de estrategia abstracta para dos personas, 'Amarillo' y 'Rojo'. Ambos tratarán de formar una cadena ininterrumpida de piezas entre los dos extremos del tablero de su color. El empate no es posible.

Las casillas se consiguen 'conquistándolas'. Para conquistar una casilla, los jugadores deben rodearla con peones.

## MATERIAL

- Un tablero de ConHex con 41 casillas y 69 'agujeros'.



- 26 fichas rectangulares de cada color.
- 26 pequeños peones de cada color.
- Estuche.

## REGLAS

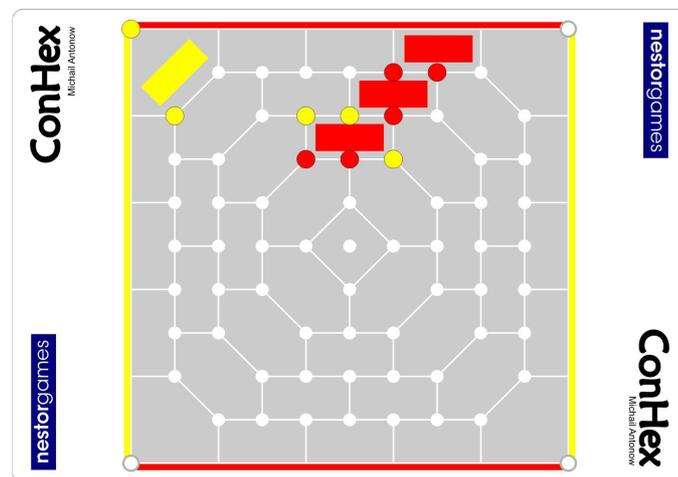
Cada jugador tiene un color. Comienza el rojo y se juega por turnos.

En su primer movimiento, 'Amarillo' puede optar por intercambiar los colores con su adversario (regla del pastel) en vez de mover.

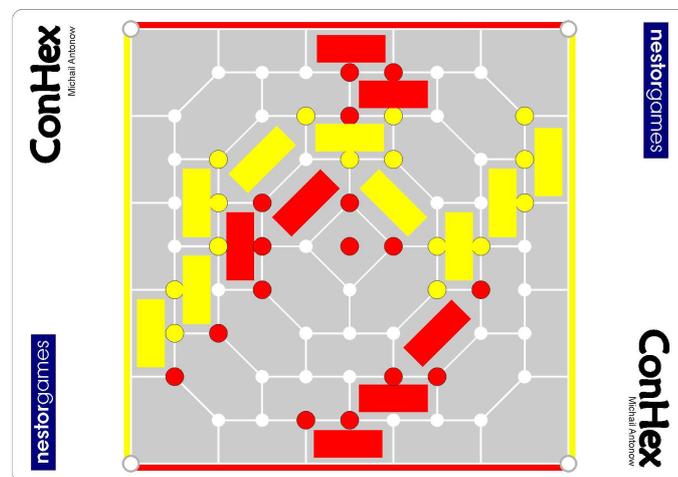
En su turno, el jugador coloca un peón en un agujero vacío, que puede provocar la conquista de una o más casillas. Una casilla es conquistada inmediatamente por el primer jugador que ocupe al menos la mitad de los agujeros que la rodean. Se coloca un rectángulo rojo en las casillas conquistadas por 'Rojo' y uno amarillo en las conquistadas por 'Amarillo'.

La casilla central, que tiene 5 agujeros, es conquistada por el primer jugador que ocupe 3 de los 5 agujeros. No es necesario colocar un rectángulo en este caso.

El primer jugador que complete una cadena ininterrumpida de fichas rectangulares de su color que conecte los dos lados del tablero de su color gana la partida. No es posible un empate.



Ejemplo: *Amarillo* ha conquistado una casilla y *Rojo* ha conquistado 3. La casilla roja inferior está rodeada por 3 peones de cada color, así que sabemos que el *Rojo* colocó sus 3 peones (y conquistó la casilla) antes que el *Amarillo*.



Ejemplo de partida ganada por *Amarillo*.