

# HEXELLATION

Un juego de estrategia para 2 jugadores diseñado por Néstor Romeral Andrés.

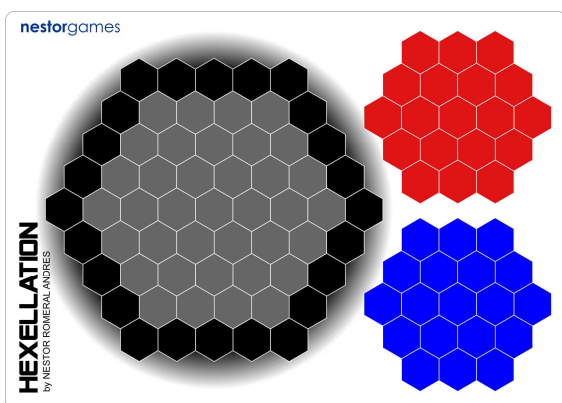
## INTRODUCCION

En **HEXELLATION**, los jugadores deben crear una constelación fijada previamente y llamada '**MODELO**' sin crear otra distinta llamada '**EVITAR**'. El primero que lo consiga gana la partida. No es posible un empate.

El juego admite más de 2 jugadores, y se juega en sentido contrario a las agujas del reloj.

## MATERIAL

- Un tablero de **HEXELLATION** representando 3 regiones del cielo, una grande (gris) y dos pequeñas (roja y azul).



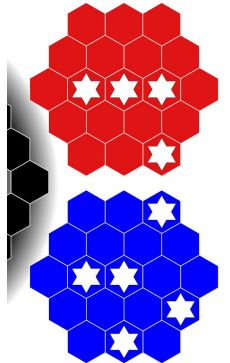
- 42 estrellas iguales y un planeta.

## PREPARACION

El jugador que comienza se determina aleatoriamente.

Una **CONSTELACION** es un grupo de estrellas colocadas en el tablero de una forma determinada.

### EVITAR



### MODELO

El primer jugador debe crear una constelación aleatoria en la zona **azul**. Será la constelación '**MODELO**'. Para ello, el jugador colocará 4 o 5 estrellas en cualesquiera hexágonos de esa zona, pero sin colocar nunca más de una en cada hexágono.

El segundo jugador hará lo mismo en la zona **roja**, pero utilizando una estrella menos, creando así la constelación '**EVITAR**'. La constelación **EVITAR** no debe ser un subconjunto de la constelación **MODELO**, es decir, la constelación **MODELO** no debe contener a la constelación **EVITAR**.

Se acordará, previamente, el tipo de juego (básico o avanzado). En el juego básico se utiliza sólo la zona gris interior. En el avanzado se utiliza toda la zona grande del cielo.

El juego comienza.

## REGLAS

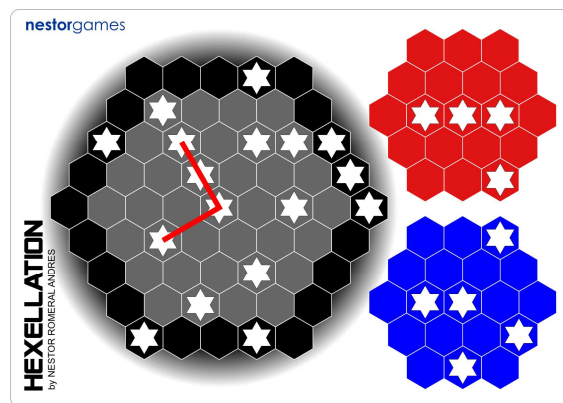
Por turno, cada jugador colocará una estrella en un hexágono libre de la zona grande del cielo.

Ayuda de juego: Si ambos jugadores están de acuerdo, pueden utilizar el planeta (redondo) para ayudarse a encontrar su próximo movimiento.

## OBJETIVO DEL JUEGO

Para ganar, debes crear una constelación igual que **MODELO** (incluso girada), pero no crear una constelación igual que **EVITAR** (incluso girada).

Si un jugador crea una constelación igual que **EVITAR** (incluso girada) pierde la partida.



Ejemplo: El jugador 1 pierde porque acaba de crear una copia de **EVITAR** (girada)

Variante: Si un jugador crea una copia de **EVITAR**, pero el otro jugador no se da cuenta, el juego continúa hasta que uno de los dos la descubre y gana la partida.