

ConHex

(Un juego creado por Michael Antonow)

Introducción

ConHex es un juego de estrategia para 2 jugadores. Hay sólo unas cuantas reglas que aprender, un simple objetivo y no involucra suerte o azar. Se juega en un tablero compuesto por casillas encerradas por líneas rectas, con círculos en la mayoría de los vértices donde se unen las líneas.

Objetivo

Los jugadores intentan conectar lados opuestos del tablero. Para ello, deben tomar círculos y así conquistar las casillas para formar una cadena ininterrumpida de casillas entre los lados opuestos del tablero. El jugador 1 gana conectando la parte superior e inferior del tablero, mientras que el jugador 2 gana conectando los lados izquierdo y derecho. (Ver ilustración 1.)

Materiales

- Tablero de juego
- Lápices de colores, plumas, marcadores, crayones, etc., o fichas de dos colores (por lo menos 50 de cada color).

Si se utilizan fichas de colores, estas deben ser lo suficientemente pequeñas para caber en los círculos del tablero sin que cubran las líneas o las casillas. De preferencia, se deben usar fichas de 2 tamaños: uno para marcar los círculos ganados y otro para las casillas conquistadas.

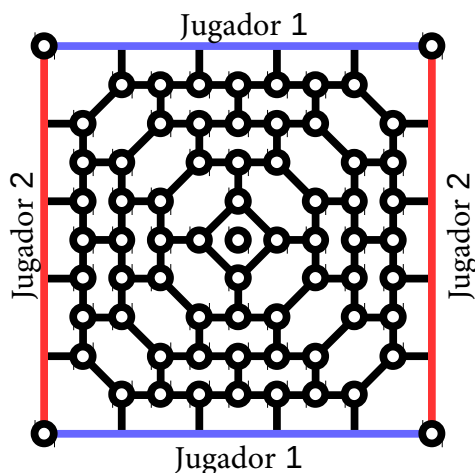


Ilustración 1: Tablero inicial Conhex.

Reglas del juego

- Al inicio, el tablero de juego comienza como se muestra en la ilustración 1.
- Por turnos, cada jugador toma un círculo vacío marcándolo con su color (o ficha). Los círculos tomados se mantienen así durante todo el juego.
- El primer jugador en tomar por lo menos la mitad de los círculos que rodean directamente una casilla, conquista esa casilla y la marca con su color. (Ver ilustración 2 como ejemplo). Por lo tanto, para conquistar las casillas alrededor del tablero, que tienen 3 círculos alrededor, se deben tomar 2 de esos círculos; para las casillas con 6 círculos alrededor, se deben tomar 3 círculos; para la casilla del centro, el círculo de adentro se cuenta, haciendo

un total de 5 círculos – de los cuales 3 deben ser tomados para conquistar la casilla. Una vez que se conquista una casilla, esta se mantiene así durante todo el juego.

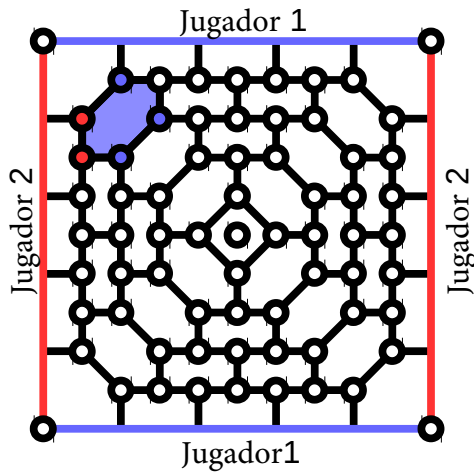


Ilustración 2: El jugador 1 (azul) conquista una casilla al haber tomado por lo menos la mitad de los círculos de alrededor.

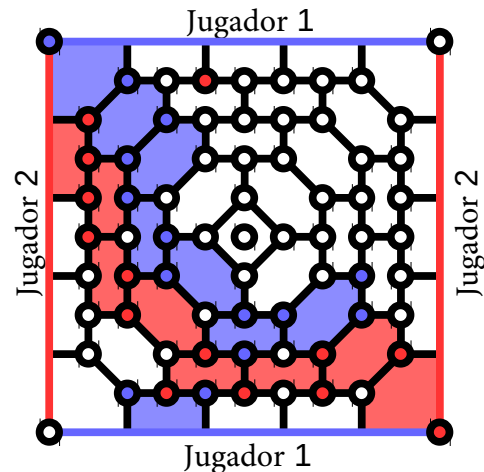


Ilustración 3: El jugador 2 (rojo) gana el juego con una cadena ininterrumpida de casillas conquistadas entre el lado izquierdo y derecho del tablero.

- El primer jugador en completar una cadena ininterrumpida de casillas conquistadas, entre sus lados opuestos del tablero, gana el juego. (Ver ejemplo en la ilustración 3.)

Exploración y discusión

Después de jugar varias veces, con diferentes oponentes, o con el mismo oponente pero alterando quién empieza, piensa y discute estas preguntas:

1. ¿Tienen todos los círculos la misma influencia o el mismo potencial de afectar el resultado?
2. ¿Existen casillas que aparecen conquistadas en casi todas las cadenas cuando se gana?
3. Pensar en las preguntas 1 y 2, ¿te da ideas de posibles estrategias?
4. ¿Crees que el jugador que empieza tiene una ventaja? Si no, ¿crees que el segundo jugador la tiene?
5. Si crees que uno de los dos jugadores tiene una ventaja, ¿se te ocurren maneras de hacer el juego más justo?
6. ¿Es posible que el juego termine en un empate, donde ninguno de los dos jugadores pueda hacer una cadena de casillas para ganar?

Juega un par de veces más – si es posible, cambiando oponentes – para evaluar tus respuestas a estas preguntas y para intentar nuevas estrategias que tengas.