

ConHex

(A game by Michael Antonow)

Introduction

ConHex is a game of strategy for 2 players. There are only a few rules to learn, with a simple objective, and no luck or chance is involved. It's played on an arrangement of spaces enclosed by straight lines, with circles at most of the vertices where the lines meet.

Objective

Players attempt to connect opposite sides of the board by claiming circles, thereby taking ownership of spaces, in order to form an unbroken chain of owned spaces between sides. Player 1 wins by connecting the top and bottom of the board, while player 2 wins by connecting the left and right sides. (See Illustration 1.)

Materials

- Playing board (Illustration 1).
- Colored pencils, pens, markers, crayons, etc., or colored playing pieces (at least 50 of each color), in 2 colors.

If playing pieces are used, they should be small enough to be placed on the circles of the board, without covering up the lines connecting the circles or the spaces enclosed by those lines. Ideally, there should be 2 sizes or shapes of the playing pieces: 1 size or shape would be used for marking claimed circles, while the other would be used for marking owned spaces.

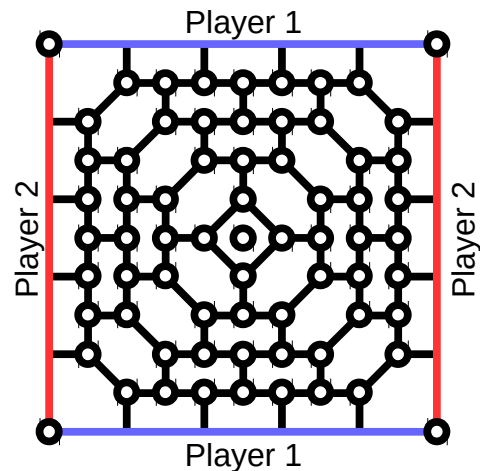


Illustration 1: Initial Conhex board.

Rules for play

- Initially, the playing board starts out as shown in Illustration 1.
- In turn, each player claims an unclaimed circle by marking it with his or her color (or playing piece). A claimed circle remains that way for the duration of the game.
- The first player to claim at least half of the circles directly around a space takes ownership of that space, and marks it accordingly. (See Illustration 2 for an example.) Thus, for spaces at the edge of the board, each with 3 surrounding circles, claiming 2 such circles establishes ownership of the space; for spaces with 6 circles around them, claiming 3 of the circles

establishes ownership; for the center space, the circle in the middle of the space is included, for a total of 5 circles – of which 3 must be claimed to establish ownership. Once established, ownership of a space doesn't change for the duration of the game.

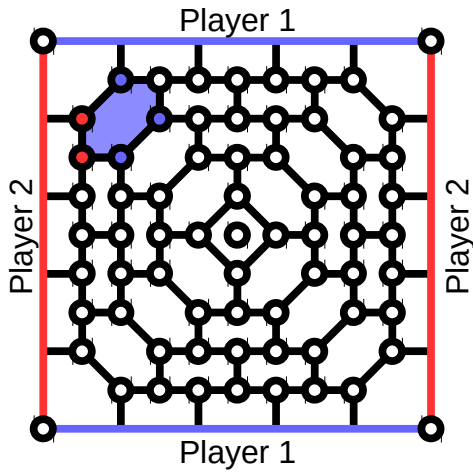


Illustration 2: Player 1 (blue) takes ownership of a space by claiming at least half of the surrounding circles.

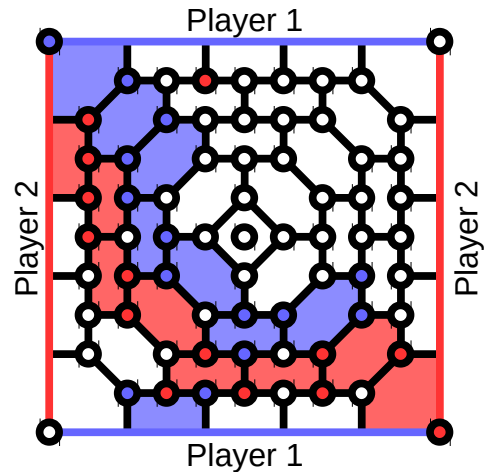


Illustration 3: Player 2 (red) wins the game with an unbroken chain of owned spaces between the left and right sides.

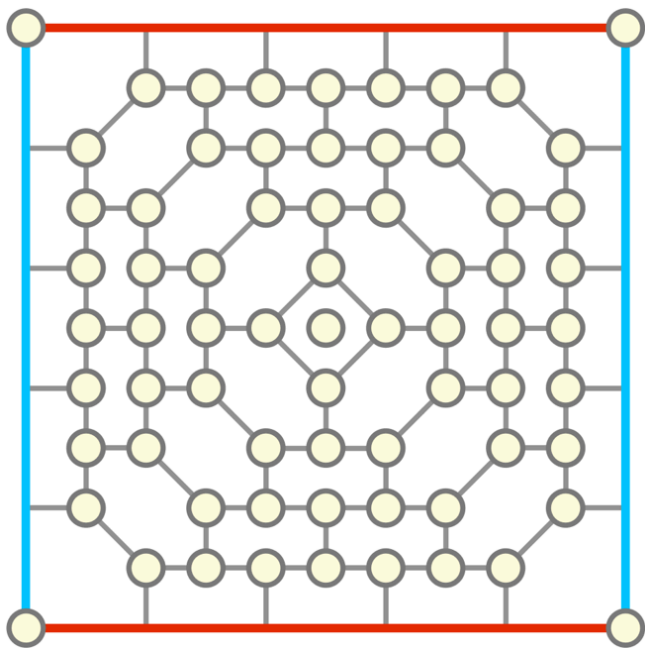
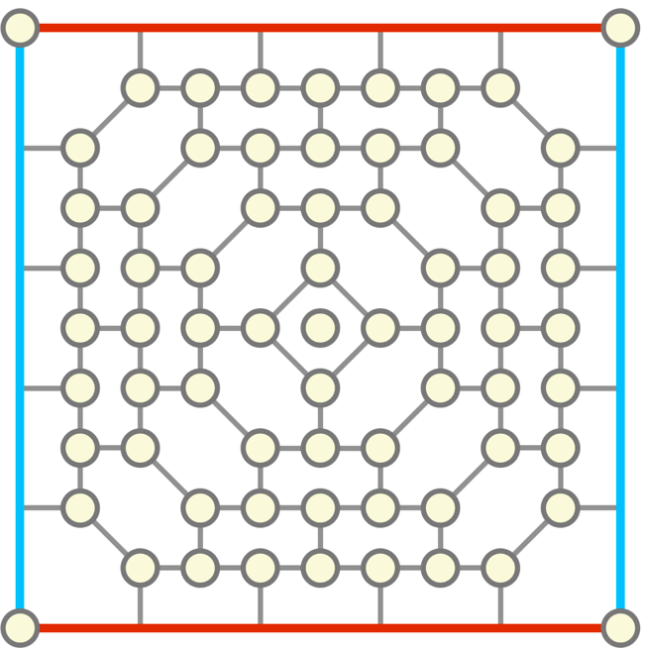
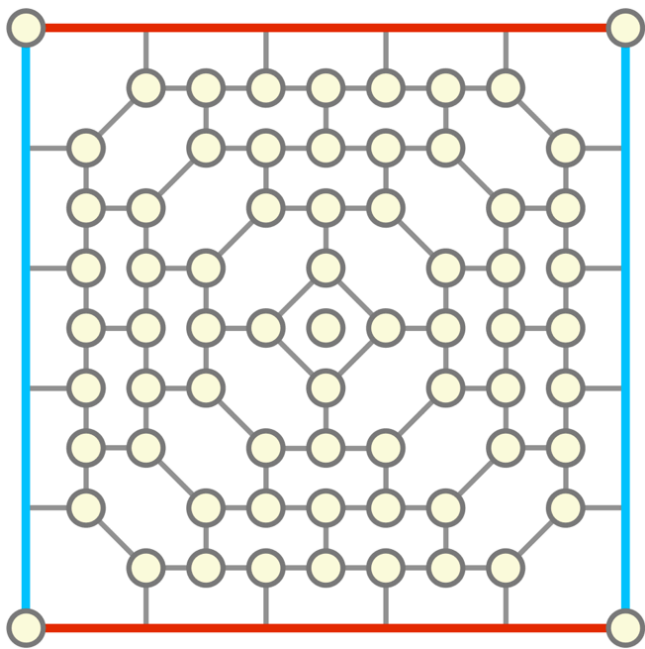
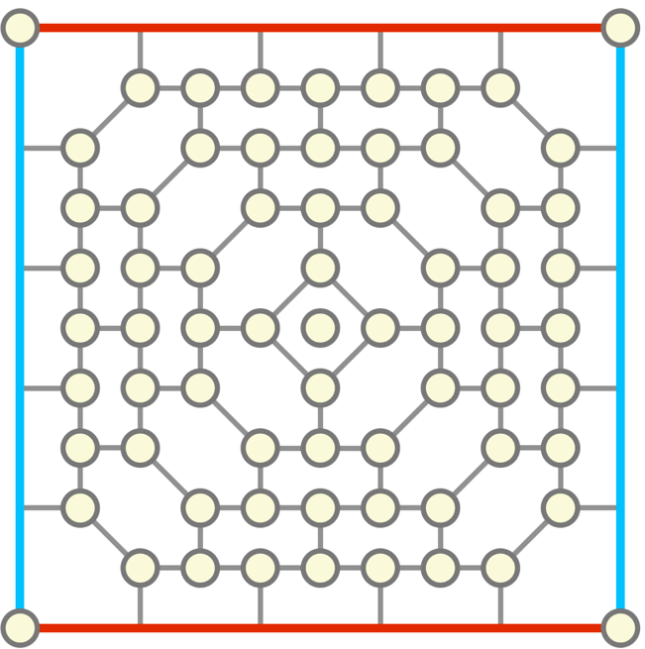
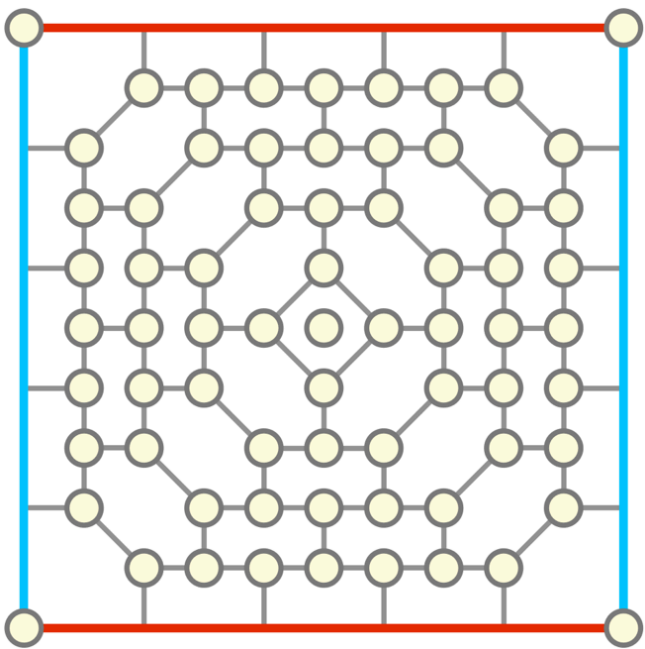
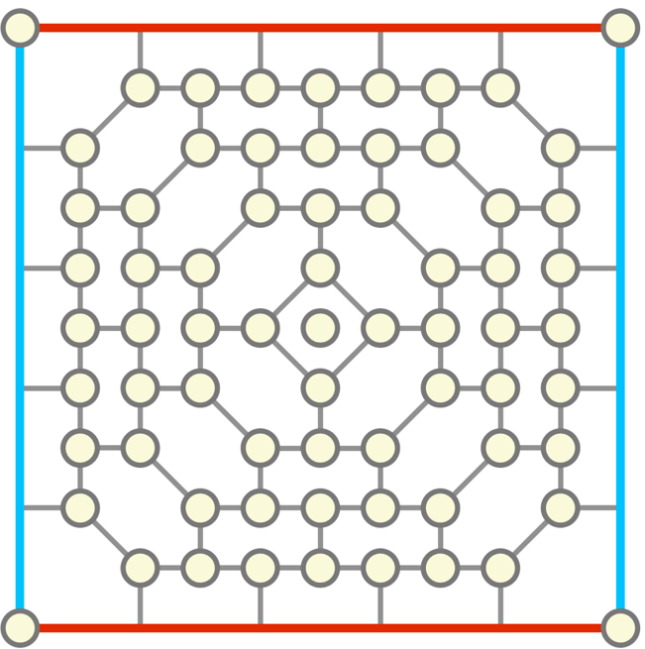
- The first player to complete an unbroken chain of owned spaces between his or her opposite sides of the board wins the game. (See example in Illustration 3.)

Exploration and discussion

After playing the game a few times with different opponents, or with the same opponent but alternating who moves first, think about and discuss these questions:

1. Do all circles have an equal influence or potential effect on the outcome?
2. Are there some spaces that seem to be included in most winning chains?
3. Does thinking about questions 1 and 2 give you ideas for possible strategies?
4. Do you think the first player to move has an inherent advantage? If not, then what about the second player?
5. If either the first or second player has an inherent advantage, can you think of ways to make the game more fair?
6. Is it possible for the game to end in a draw, with neither player able to form a winning chain of spaces?

Play the game a few more times – changing opponents, if possible – to test out your answers to these questions, and to try out any new strategy ideas you might have.



ConHex

by Michail Antonow, 2002

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.

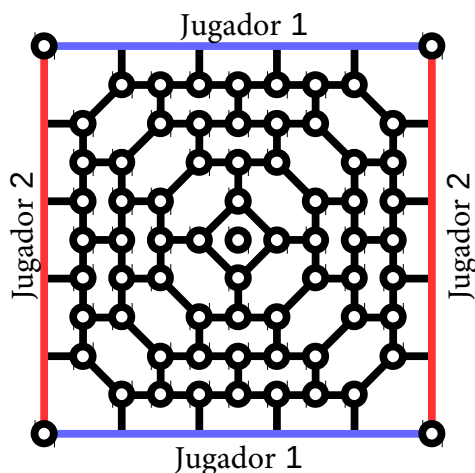


Ilustración 1: Tablero inicial Conhex.

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.

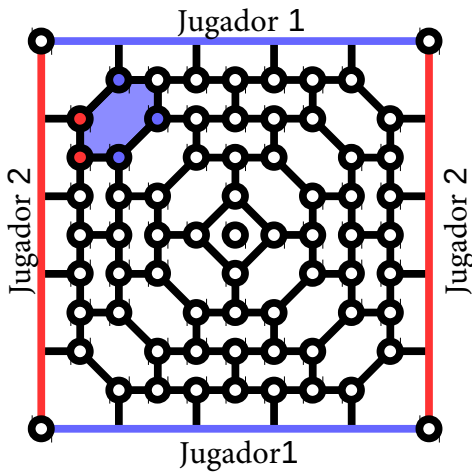


Ilustración 2: El jugador 1 (azul) conquista una casilla al haber tomado por lo menos la mitad de los círculos de alrededor.

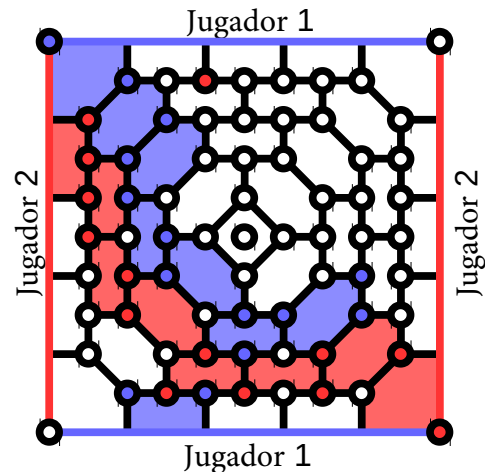


Ilustración 3: El jugador 2 (rojo) gana el juego con una cadena ininterrumpida de casillas conquistadas entre el lado izquierdo y derecho del tablero.

- 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.