

BHEEX

The title 'BHEEX' is rendered in a large, yellow, serif font. The letters are hollow, and several small, stylized bees are scattered around and inside the letters. There are seven bees in total: one inside the 'B', one on the left side of the 'B', one on the left side of the 'H', one inside the 'H', one on the left side of the 'E', one inside the 'E', one on the right side of the 'E', one on the left side of the 'X', and one on the right side of the 'X'.

Un juego abstracto por
Johan Paz

Creado en los noventa
Publicado en 2015

Introducción

Bheex (una mezcla de las palabras 'bee' –abeja en inglés- y 'hex' –de hexágono) es un juego abstracto para dos jugadores que cree a finales de los ochenta –o tal vez antes- así que ya se acerca a los treinta años de edad.

El juego ha sido extensamente probado, pero nunca ha pasado de ser un juego más de los muchos que andan cogiendo polvo en mi viejo armario de juegos en Cádiz, en donde reposan los restos de juegos de tablero que he ido creando desde que tenía once años. Sin embargo, creo que es un juego que merece una publicación. Es sencillo pero entretenido y variado, además fuerza a pensar en los movimientos de una forma algo diferente de lo habitual.

En los años en los que lo cree no se me habría pasado por la cabeza la posibilidad de que el print and play, pudiese existir, y mucho menos que fuese algo relativamente popular; de forma que aunque siempre pensé que sería necesaria alguna clase de editorial, y, la verdad, sólo lo intenté con una editorial con otro juego, uno mucho más avanzado y más adecuado a la época, y sin éxito. Por eso Bheex lleva todos estos años durmiendo en el armario de los juegos, el tablero de cartulina doblado entre la caja del Imperio Cobra y nuestra vieja versión ultra-ampliada del Cluedo, y las fichas hechas con amor y cola de carpintero, en una cajita de medias.

Espero que os guste esta versión en PDF.

Reglas

Componentes del juego

Los componentes de este juego son bastante sencillos:

- Fichas. Cada jugador debe tener las siguientes fichas:
 - 1 ficha de reina. En el diseño original era un icosaedro –como un dado de 20 caras-, podéis usar una ficha redonda.
 - 4 fichas de guerreros. En el diseño original eran cubos –como un dado de 6 caras-, podéis usar fichas cuadradas
 - 12 fichas de obreras. En el diseño original eran tetraedros –como un dado de 4 caras-, podéis usar fichas triangulares.
- Tablero. El tablero debe ocupar al menos un din A4, aunque podéis hacerlo mayor si hacéis las fichas mayores. El papel debe estar cubierto de teselas hexagonales. Se incluye una imagen del tablero original al que llamamos 'colmenas' por razones obvias, pero en realidad podéis crear otros tableros con agujeros o con otras formas, lo que incluye variedad en el juego.

Se incluye además de la 'colmena' un pequeño modelo de fichas de recortar planas para las fichas, pero podéis hacerlas como en el original con sólidos platónicos cuyos recortables podéis conseguir en internet en muchas partes como:

- <http://www.disfrutalasmaticas.com/geometria/modelos-construccion-consejos.html>
- <http://www.luenticus.org/articulos/03N023/index.html>
- <http://www.korthalsaltes.com/es/>

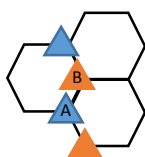
También podéis usar tecnologías más modernas como la impresión 3D. Los modelos se pueden encontrar en lugares como:

- <http://www.yeggi.com/q/platonic+solid/?s=tt>
- <http://www.stlfinder.com/?search=platonic+solids>

Y existen lugares como el [media-lab de Madrid](#), en dónde os pueden prestar las impresoras 3D.

Regla maestra

Bhex tiene una única regla maestra, en cualquier momento que una pieza tiene colindantes dos o más piezas enemigas queda eliminada del juego. Esto ocurre en cualquier momento del juego y simultáneamente a todas las piezas que estén en esa condición, así por ejemplo en el siguiente dibujo:



Tanto la ficha 'A' como la ficha 'B' serán retiradas del tablero y simultáneamente, independientemente de cuál haya sido la secuencia de movimientos que haya llevado a dicha situación.

Independientemente de la fase de juego en el que una ficha sea retirada por la regla maestra esta ficha ya no será recuperada por el jugador hasta la siguiente partida.

Fases del juego

Preparación

La preparación del juego no puede ser más sencilla:

- Escoged el tablero sobre el que vais a jugar y ponedlo entre los jugadores
- Aseguraos de que todo el mundo tiene todas sus fichas.
- Escoged aleatoriamente el jugador que comienza.

Colocación

Durante la fase de colocación alternativamente y empezando por el jugador escogido durante la preparación, cada jugador va colocando una ficha, en alguno de los vértices de los hexágonos del tablero. Primero cada jugador irá colocando sus ocho obreras. Cuando las obreras se terminen se colocarán las guerreras y cuando éstas estén colocadas se colocarán las reinas.

Durante toda la fase de colocación se aplicará ya la regla maestra, es decir, si durante la colocación una ficha cualquiera tiene dos fichas contrarias en vértices contiguos se retirará del tablero.

Guerra

Durante la fase de guerra, los jugadores por turnos irán moviendo una y sólo una ficha desplazándola desde un vértice a otro vértice libre. Las obreras y la reina sólo pueden mover un vértice de esta forma, mientras que las guerreras pueden mover dos vértices. Por otra parte todos los vértices por los que se desplacen las fichas deben estar libres, es decir las fichas guerreras no pueden saltar por encima de fichas enemigas. Además estas fichas moverán sus

hasta dos movimientos de uno en uno y si en el primer movimiento se viesen afectadas por la regla maestra serían retiradas del juego.

Reglas de victoria

Un jugador perderá si su ficha de reina es retirada del tablero o si no puede mover ninguna ficha.

Se declarará tablas si durante tres turnos sucesivos los jugadores han hecho exactamente los mismos movimientos.

Variante de más de dos jugadores

Para jugar con más de dos jugadores tan sólo debéis incluir fichas de más colores, jugar por turnos siguiendo las agujas del reloj e interpretar la regla maestra como que una pieza es retirada del tablero tan sólo cuando tiene en dos vértices dos piezas del mismo jugador oponente.

Fichas planas

