

## **CONTENIDO DEL CONJUNTO BÁSICO**

### **10 fichas Hexor**

- 1 ficha Yugi
- 1 ficha Kaiba
- 8 fichas de monstruo
- 1 hoja de adhesivos de marcador de ficha**
- 1 tablero de juego de arena**
- 1 dado de seis lados**
- 2 cadenas de 20 cm**
- 6 joyas de estrella (cuentas de vidrio)**

## **LAS MUCHAS CARAS DE**

# **HEXORS™**

*Hexors es un juego de colección de fichas metálicas de seis caras que vienen en 3 variedades: FICHAS DE PERSONAJE, MONSTRUO y TRAMPA. Las fichas de personaje y monstruo son de color dorado; las de trampa son de color plateado.*

 **ADVERTENCIA: PUEDE CAUSAR ASFIXIA.**  
No recomendable para menores de 3 años.  
Contiene piezas pequeñas. 3+



## **LAS FICHAS DE PERSONAJE**

*representan tu poder en la Arena.  
Si tu ficha de personaje es vencida,  
pierdes el juego.*



**LAS FICHAS DE MONSTRUO** *atacan a las fichas de personaje y monstruo enemigas o defienden a tu propia ficha de personaje.*



## **LAS FICHAS DE TRAMPA**

*no atacan a las fichas de personaje ni de monstruo, sino que crean varios efectos mágicos que te ayudarán o perjudicarán a tu oponente.*

Cada ficha Hexor tiene seis lados denominados '**CARAS**'. Cada cara de ficha de personaje y monstruo está marcada con un número y color que la distingue de las demás; esta característica representa el **VALOR DE ATAQUE** y determina el resultado al atacar las fichas oponentes (ver **BATALLAS**). Las fichas de trampa no tienen ningún valor de ataque, pero sí tienen símbolos que identifican su poder especial (ver **FICHAS DE TRAMPA**).

### **¡Las puedes lucir!**

Cada Hexor tiene un pequeño orificio en la parte superior. ¡Usa las cadenas incluidas en el conjunto básico para conectarlas a tu cinturón o mochila y llevarlas adondequiera que vayas! ¡O conecta las dos cadenas y luce tus Hexors como etiquetas de identificación o como un collar!

## OBJETIVO

Navegar fichas de monstruo por la defensa de tu oponente y atacar. El primer jugador en derrotar la ficha de personaje del oponente es el ganador.

## EL JUEGO DE PRINCIPIANTES

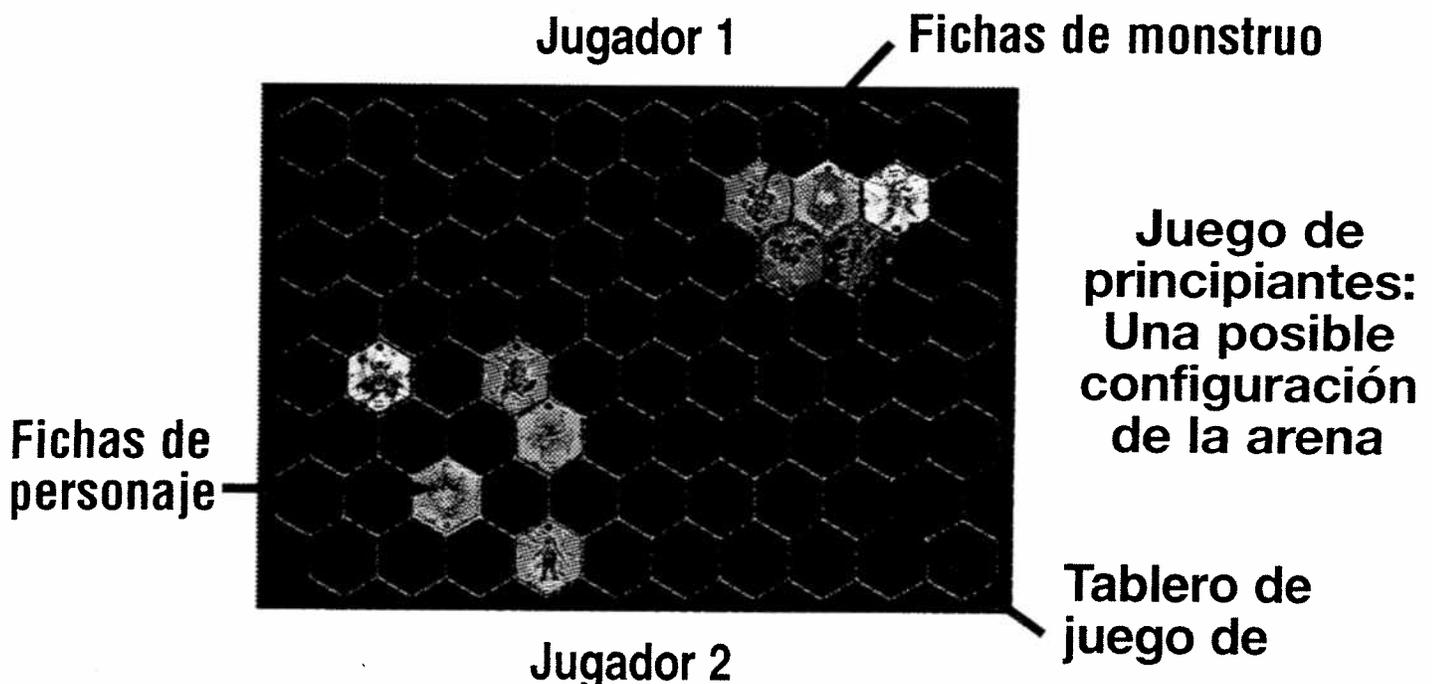
¡Lo único necesario para jugar el juego de principiantes es un conjunto básico y un poco de suerte! ¡A jugar!

### Preparación del juego de principiantes

1. Despliega el tablero de la Arena y colócalo sobre la mesa, junto con todas las fichas Hexor y el dado de color del conjunto básico. No necesitarás las 6 JOYAS DE ESTRELLA (cuentas de vidrio) para el juego de principiantes, de modo que puedes hacerlas a un lado.
2. El mayor de los jugadores avienta una ficha Hexor al aire y el otro jugador escoge "rompecabezas" o "imagen" ("rompecabezas" corresponde al lado de la ficha con el rompecabezas Millennium esculpido). Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.
3. El ganador escoge cuál ficha de personaje quiere. El jugador oponente toma la ficha de personaje restante (los conjuntos básicos siempre incluyen 2 fichas de personaje).
4. Coloca las fichas de monstruo cara abajo y revuélvelas. Los jugadores se siguen turnando escogiendo monstruos hasta que cada uno tenga la misma cantidad de fichas. Al ganador le toca escoger primero sus Hexors.

5. Ambos jugadores colocan su ficha de personaje en un espacio de inicio gris en extremos opuestos de la Arena.
6. Los jugadores ven sus monstruos y los colocan cara arriba alrededor de su ficha de personaje. Al comienzo del juego, los monstruos no deben colocarse a más de dos espacios de la ficha de personaje; no es necesario que toquen la ficha de personaje o el uno al otro.

*Nota: Para ayudar a los jugadores contrincantes a llevar cuenta de sus Hexors, cada jugador debe escoger un conjunto de adhesivos de diferente color de los que aparecen en la HOJA DE ADHESIVOS DE MARCADOR DE FICHA, y pegar uno en la cara con la imagen de cada ficha Hexor (los adhesivos se pueden despegar). Los jugadores siempre deben tener sus fichas apuntando hacia ellos; o sea, el orificio en la parte superior de la ficha Hexor debe apuntar en dirección contraria a su dueño.*



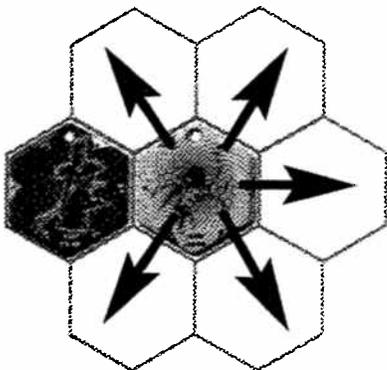
## SECUENCIA DE TURNOS

La secuencia de turnos para el juego Hexors de principiantes es muy simple:

1. El jugador 1 mueve una de sus fichas Hexor (ver MOVIMIENTO).
2. El jugador 1 entra en batalla contra cualquier ficha opo-  
nente con la que entre en contacto cara a cara  
(ver BATALLAS).
3. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los  
VALORES DE ATAQUE (el atacante primero).
4. Los jugadores comparan sus totales y, en caso de haber  
empates, vuelven a tirar el dado. A quien le haya salido  
el número más alto gana.
5. Saca las fichas derrotadas de la Arena.
6. El turno se acaba. Ahora empieza el turno del jugador 2.  
Repite el paso 1.

### Movimiento

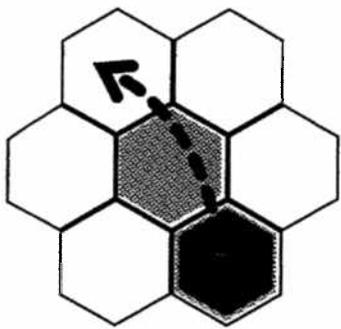
Hay dos tipos de movimiento en Hexors: AVANZAR y SALTAR. Al empezar un juego, al jugador que haya tomado el último monstruo le toca mover primero.



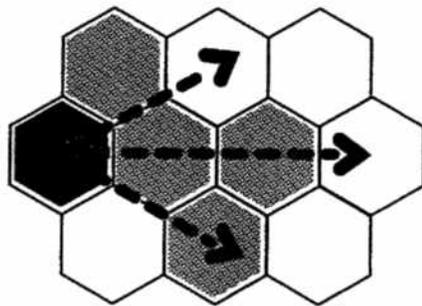
Para **avanzar**, mueve 1 ficha de monstruo o personaje 1 espacio hacia cualquier espacio desocupado pegado a tu espacio actual.

Para **saltar**, tu ficha de monstruo o personaje tiene que estar tocando una ficha AMISTOSA cara a cara (las fichas "amistosas" son aquellas que están bajo tu control en la Arena). Sólo puedes saltar a la cara opuesta de la ficha amistosa, y únicamente si el espacio adjunto a dicha cara está vacío.

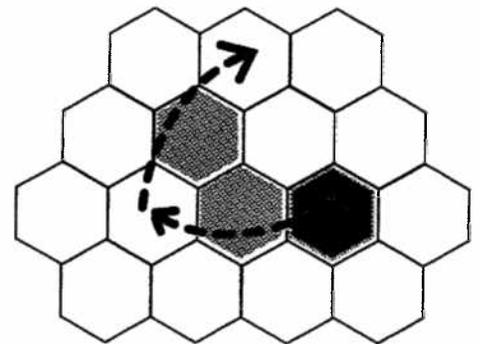
Puedes hacer varios saltos con la misma ficha, siempre y cuando sólo saltes una ficha amistosa a la vez y siempre caigas en un espacio vacío. No puedes mover antes o después de un salto.



Salto legal



Salto ilegal



Salto múltiple legal

**Siempre** tienes que mover tu ficha de personaje o una de monstruo en cada turno. Si no puedes mover una ficha, pierdes el juego.

Si, durante tu movimiento, entras en contacto cara a cara con cualquier ficha oponente, tu movimiento se acaba automáticamente y entras en **BATALLA** (ver BATALLAS).

Tu turno se acaba si después de mover una ficha no entras en contacto con una ficha enemiga o después de completar una batalla.

## Batallas

Cada vez que dos fichas contrincantes entran en contacto cara a cara, entran en batalla.

1. El jugador que movió una ficha haciendo contacto con otra es el **ATACANTE**.



**Valores de ataque**

2. Cada ficha de personaje y monstruo tiene diferentes números de color en cada cara. Estos números representan los **Valores de ataque**.

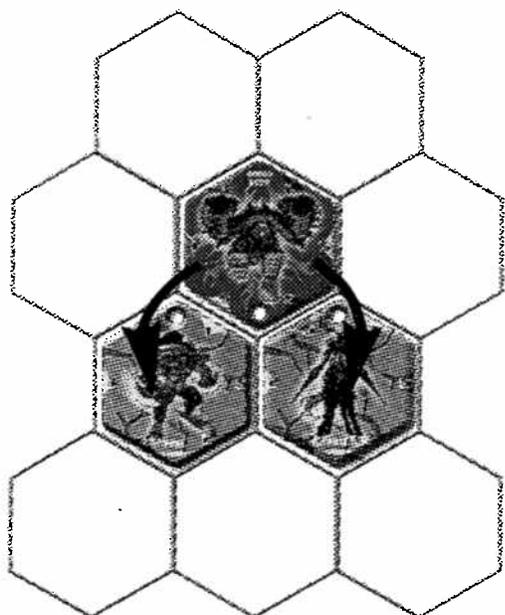
3. El jugador atacante empieza y tira el dado de color, haciendo corresponder el color de la cara del dado con el número de color correspondiente de la

ficha de monstruo o personaje que está en batalla; esto determina el valor de ataque de la ficha para dicha ronda. Ahora le toca tirar el dado al jugador oponente, quien tiene que hacer lo mismo.

4. Compara los dos valores de ataque. A quien le haya salido el número más alto gana. En caso de que haya un empate, vuelvan a tirar el dado hasta que alguien gane.

5. Saca de la Arena tus fichas de monstruo derrotadas y ponlas en tu **PILA DE DESCARTE** (cada jugador tiene una pila de descarte en su lado de la arena). Las fichas descartadas ya no se pueden usar en el juego.

El juego se acaba si una ficha de personaje queda vencida (ver GANAR EL JUEGO DE PRINCIPIANTES).



### Ataques múltiples

6. Si la ficha de monstruo atacante llega a entrar en contacto cara a cara con DOS O MÁS fichas oponentes al mismo tiempo, el monstruo atacante tiene que entrar en batalla contra **todas** las fichas enemigas que toque. El jugador atacante escoge el orden en el que quiere luchar contra las fichas enemigas, y **tiene** que luchar contra ellas

una por una hasta que las derrote a todas o hasta que el monstruo atacante quede vencido. Pon las fichas vencidas en sus respectivas pilas de descarte.

**Nota:** *Si el atacante entra en contacto con una ficha de personaje y una de monstruo al mismo tiempo y derrota primero a la ficha de personaje, el juego se acaba (ver GANAR EL JUEGO DE PRINCIPIANTES). En este caso, no es necesario que el atacante derrote al monstruo.*

### Ganar el juego de principiantes

El juego continúa hasta que uno de los jugadores rompe la defensa del oponente y derrota la ficha de personaje enemiga.

A cada ficha de personaje se le añaden 2 puntos extra al valor de ataque que salga en el dado (sólo en el juego de principiantes).

El primer jugador en derrotar la ficha de personaje del jugador oponente es el ganador; incluso si al jugador oponente todavía le quedan fichas de monstruo.

## EL JUEGO DE COLECCIÓN (JUEGO AVANZADO)

El juego de colección es una versión más avanzada del juego de principiantes con el que puedes usar las fichas de trampa que sólo **se encuentran en los paquetes complementarios (se venden por separado)**. Las fichas de trampa añaden nuevos niveles de estrategia a Hexors porque incrementan tus poderes en maneras inesperadas; desde llenar de poder a tu monstruo hasta paralizar a tu oponente o cambiar la naturaleza misma de la Arena.

Las fichas de trampa no son lo único nuevo en el juego de colección. ¡Además, descubrirás VALORES DE BLOQUE y ELEMENTOS que aumentarán el valor de ataque de tus monstruos!

### Secuencia de turnos del juego de colección

Cuando se juega el juego de colección, el juego no empieza escogiendo fichas de personaje y de monstruo. Cada jugador tiene que traer sus propias fichas. Ambos jugadores tienen que tener una ficha de personaje y la misma cantidad de fichas de monstruo y trampa que su oponente. Los jugadores NO pueden tener más de 2 monstruos o trampas idénticas en su mano.

La secuencia de turnos del juego de colección es igual que la del juego de principiantes, con la excepción de varios pasos adicionales al entrar en batalla:

1. Ambos jugadores tiran el dado para determinar los valores de ataque (igual que antes).
2. Ambos jugadores añaden un VALOR DE ELEMENTO a su valor de ataque (ver ELEMENTOS AÑADIDOS A LOS VALORES DE ATAQUE).
3. Ambos jugadores añaden un VALOR DE BLOQUE a su valor de ataque, de haberlo (ver BLOQUES).

Además, cualquier jugador puede optar por usar sus fichas de trampa en cualquier momento de la secuencia del turno. En un momento tocaremos en detalle este aspecto. Primero, echemos un vistazo a los valores de elemento y de bloque.

### Elementos añadidos a los valores de ataque

Notarás que cada ficha de monstruo tiene un diferente color de fondo, denominado su ELEMENTO. Hay seis elementos diferentes, cada uno marcado con un color diferente.

Rojo – Llama

Amarillo – Viento

Blanco – Claridad

Verde – Tierra

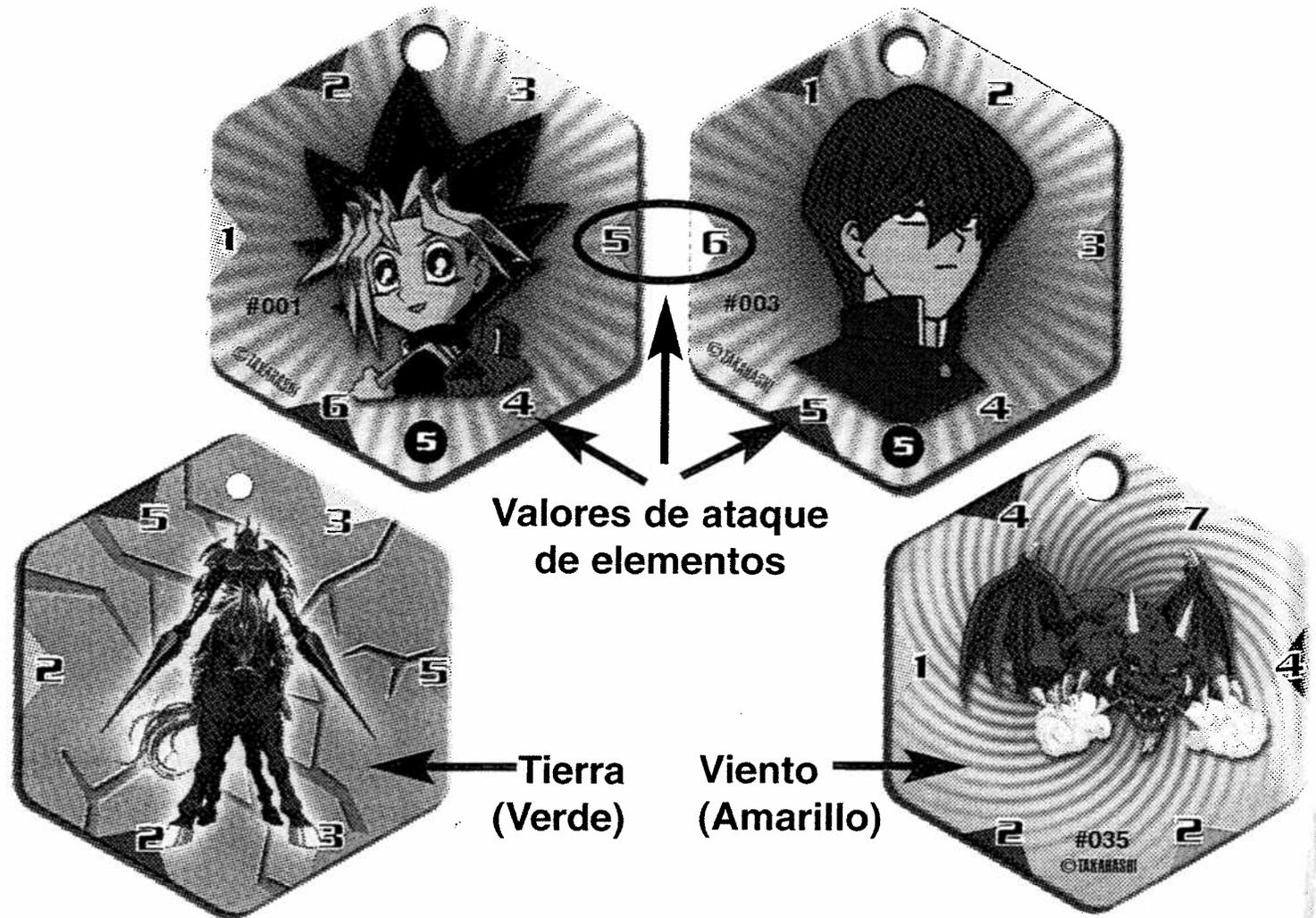


Morado – Oscuridad

Azul – Agua

Un monstruo obtiene poderes adicionales de su elemento para aumentar su valor de ataque. Las fichas de personaje determinan la cantidad del poder adicional.

Cada color de elemento de una ficha de monstruo corresponde a uno de los seis números de color de una ficha de personaje. Al entrar en batalla, haz corresponder el color del elemento del monstruo con el número del mismo color de la ficha del personaje y, luego, añade ese número al valor de ataque del monstruo.



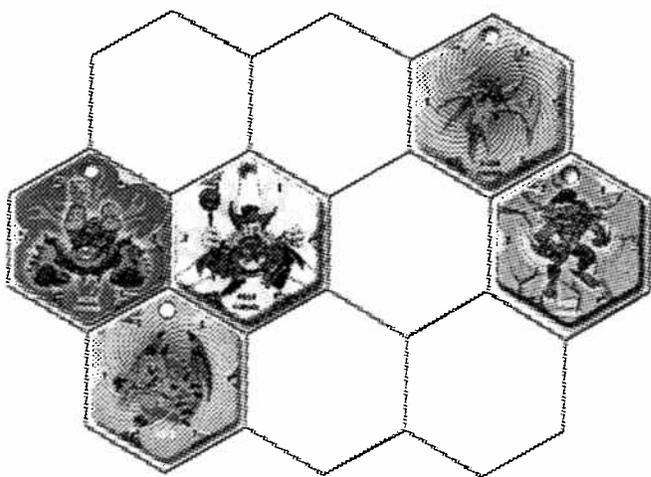
**Por ejemplo: Gaia the Fierce Knight™ (controlado por Yugi™) entra en contacto con la ficha Thousand Dragon™ de Kaiba y empieza un duelo. Al jugador de Yugi le sale "rojo" en el dado, lo que le da a Gaia the Fierce Knight™ un valor de ataque de 5. A Kaiba™ le sale "amarillo" en el dado, dándole a su ficha Thousand Dragon™ un valor de 7. ¡Pero la batalla no ha terminado!**

*Gaia the Fierce Knight™ está asociada con el elemento Tierra (verde). Viendo la ficha de personaje de Yugi nos damos cuenta que el valor de ataque de Tierra de Yugi (verde) es 5. El jugador de Yugi añade dicho valor al total de Gaia the Fierce Knight, subiéndolo a 10. El jugador de Kaiba revisa su elemento Thousand Dragon, que es Viento (amarillo), y ve su ficha de personaje. El valor de ataque de viento de Kaiba es 2, lo que aumenta su total a 9.*

*El marcador final es Yugi 10, Kaiba 9. Yugi™ gana el duelo y el jugador de Kaiba pone al monstruo derrotado en su pila de descarte.*

## Bloques

Cuandoquiera que dos o más fichas amistosas entran en contacto cara a cara, forman un **bloque**. Al entrar en batalla, a toda ficha en un bloque se le añade 1 punto adicional a su valor de ataque. El valor siempre es +1, sin importar cuántas fichas haya en el bloque.



## Bloques

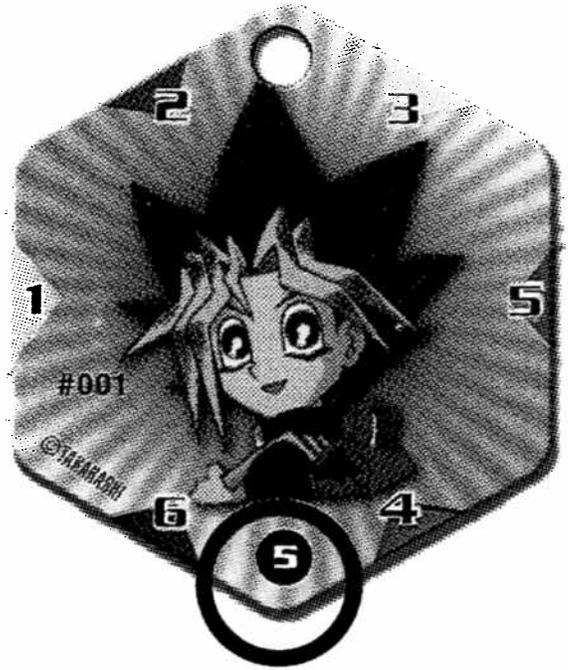
Todos los integrantes del bloque reciben este valor adicional, sin importar cuántas veces ataquen o hayan sido atacadas.

Las fichas de personaje se pueden usar para formar un bloque para otras fichas Hexors, pero los personajes no reciben un valor de bloque.

Esto se debe a que las fichas de personaje reciben un VALOR ADICIONAL DE PERSONAJE.

## Valor adicional de personaje

Cuando una ficha de personaje entra en combate, la ficha de personaje recibe un valor adicional de personaje. Este valor es el número que se encuentra en la parte inferior de la ficha. Añade este número al valor de ataque que te haya salido para dicho personaje.

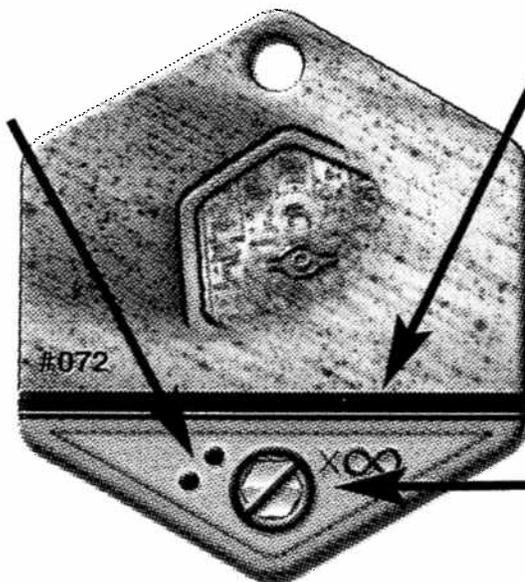


Valor adicional de personaje

## Fichas de trampa

Las fichas de trampa sólo se encuentran en los paquetes complementarios (se venden por separado). Son de color plateado, a diferencia del color dorado de las fichas de personaje y monstruo, pero ésta no es la única diferencia. La etiqueta de una ficha de trampa tiene una configuración totalmente diferente a la de las fichas de personaje y monstruo, y para que las trampas entren en juego es necesario que sean "activadas" por Joyas de estrella.

La serie de puntos en la esquina inferior izquierda es el número de Joyas de estrella que tienes que gastar para activar la trampa.



El color de la línea divisoria de la ficha identifica el tipo de trampa (CENTELLEANTE o VINCULANTE) y la duración de su efecto.

Los símbolos en la esquina inferior derecha describen el poder de la ficha y lo que hace.

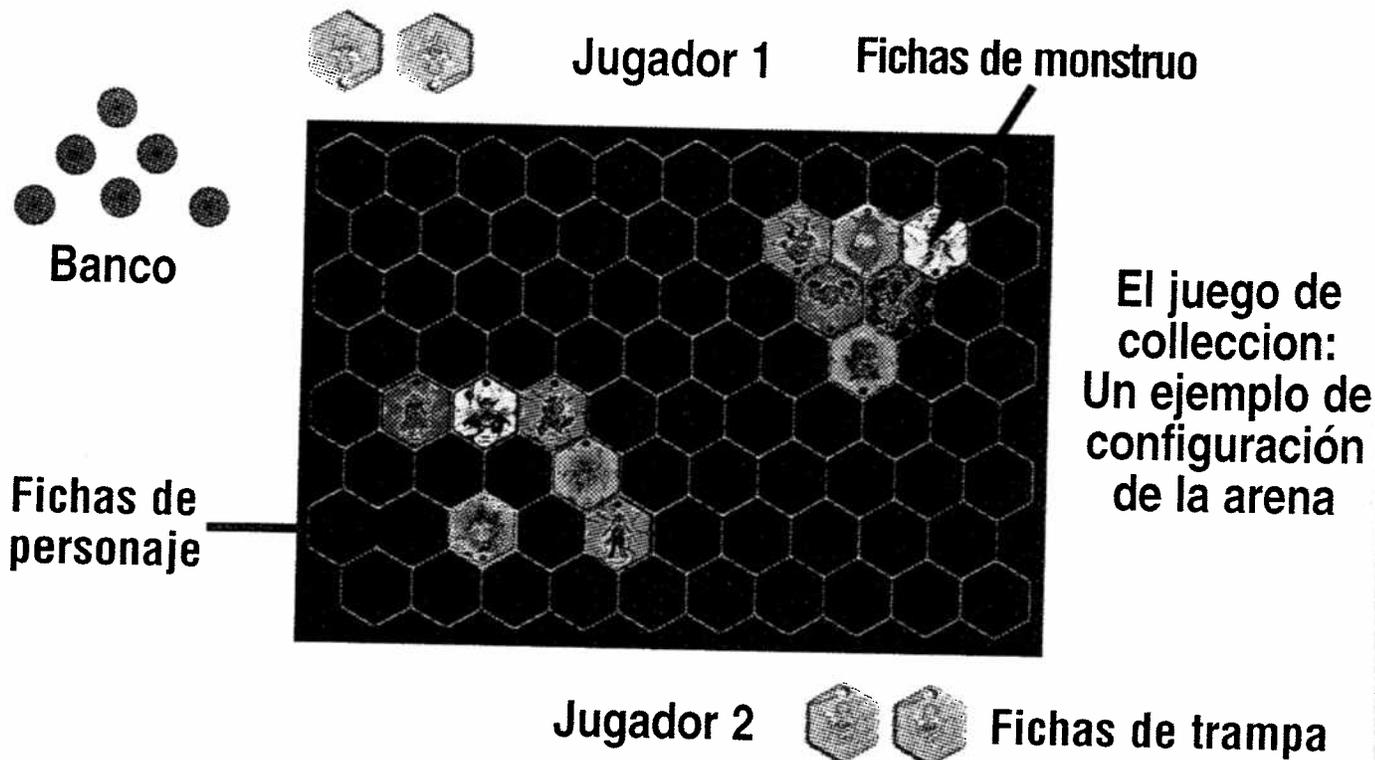
**Trampa centelleante** – Una línea divisoria negra bordeada por dos líneas rojas en la etiqueta de una ficha de trampa indica que es una trampa centelleante. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de trampa sólo tiene efecto durante el turno en que se activa y se tiene que poner en la pila de descarte al finalizar el turno. Una trampa centelleante se puede activar **en cualquier momento**, sin importar si es tu turno.

**Trampa vinculante** – Una sola línea divisoria negra en la etiqueta de una ficha de trampa indica que es una trampa vinculante. Salvo que esté especificado de otra manera, este tipo de trampa tiene un efecto permanente y permanece en juego hasta el final del juego o hasta que queda destruida. Sólo puedes usar trampas vinculantes en tu turno.

### **Preparación de las trampas para el juego**

1. Al principio del juego, cada jugador escoge cuáles de sus trampas quiere usar. Ambos jugadores tienen que empezar con la misma cantidad de trampas y no pueden tener más de 2 trampas idénticas en su mano.
2. Cada jugador coloca las trampas que seleccionó enfrente de él, cara abajo, pero las puede ver cuando lo desee.
3. Toma las JOYAS DE ESTRELLA (cuentas de vidrio) y ponlas en una pila al lado de la Arena en un área conocida como el BANCO DE JOYAS. Ambos jugadores toman sus joyas de estrella de aquí. Si necesitas más joyas, usa otros marcadores, tales como monedas. No hay límite al número de joyas de estrella/marcadores que puede haber en juego. Usa tantas como necesites.

Después de que acabes de colocar tus trampas y personaje y monstruos (como se describió en el juego de principiantes, más arriba), estarás listo para jugar el juego de colección.



### Para obtener joyas de estrella

Las joyas de estrella se obtienen ganando batallas. Cada vez que un jugador vence a un monstruo enemigo, el jugador vencedor toma 1 joya de estrella del Banco de joyas.

Un jugador junta joyas de estrella del banco y las pone en una pila atrás de su fila de fichas de trampa. A esto se le llama sus JOYAS ACTIVADORAS. Las joyas de este grupo se usan para activar trampas. La mayoría de trampas se activan con 1, 2 ó 3 joyas de estrella, pero algunas pueden requerir más joyas para activarse.

## Para activar trampas

Para activar una trampa, volteas la ficha de trampa que quieres activar y, luego, pagas la cantidad correspondiente de joyas de estrella de tu grupo de joyas activadoras al banco.

Las trampas surten efecto de inmediato. Consulta el GLOSARIO DE TRAMPAS, para instrucciones específicas sobre qué hace cada trampa y cómo usarlas.

Después de que una de tus trampas pierde su efecto o es destruida, ponla en tu pila de descarte.

Como se mencionó antes, cualquier jugador puede activar trampas centelleantes en cualquier momento. Las trampas vinculantes sólo las puedes usar en tu turno.

Los jugadores pueden activar cuantas trampas como quieran en un turno, siempre y cuando tengan las joyas de estrella necesarias para hacerlo. Como resultado, algunos monstruos o personajes pueden verse afectados por más de una trampa activa a la vez.

Si se activan varias trampas en un turno, surten efecto una después de otra. Lleva a cabo el efecto de cada una en el orden en que las juegas (algunas trampas cancelarán el efecto de las trampas anteriores).

**Nota:** *Una vez que usas tus joyas de estrella para activar una trampa, no puedes recuperar las joyas, incluso si tu oponente cancela tu trampa con otra trampa.*

## Trampas amistosas

Cualquier trampa permanente que pongas en la Arena (tal como BARRERA MÍSTICA – ver el GLOSARIO DE TRAMPAS) cuenta como una ficha amistosa para tus monstruos y personaje al usar la regla de bloques o para saltar.

¡Y con esto tienes todo lo necesario para convertirte en un maestro de Hexors y ser el Rey de los juegos! ¡Prepárate para entrar en batalla desde cualquier costado! ¡Buena suerte!

## GLOSARIO DE TRAMPAS

La siguiente sección identifica cada ficha de trampa por nombre e incluye el tipo de trampa (centelleante o vinculante), la cantidad de joyas de estrella necesaria para activarla y una breve descripción de lo que hace. Después de que una de tus trampas pierde su efecto o es "desarmada" (destruida), ponla en tu pila de descarte para el resto del juego.



### **DESARMAR – Trampa centelleante**

**(Joyas de estrella: 1)**

*Destruye 1 ficha de trampa activada, cancelando su efecto. Pon la ficha destruida en la pila de descarte.*



### **BARRERA MÍSTICA – Trampa vinculante**

**(Joyas de estrella: 1)**

*Pon esta ficha en cualquier espacio vacío de la Arena como una pared permanente. La Barrera mística está considerada como una ficha amistosa para el jugador que la activó. Las fichas de dicho jugador pueden saltar la Barrera. Las fichas enemigas tendrán que pasar alrededor de ella.*

para



**SIMBIOSIS – Trampa centelleante**  
(Joyas de estrella: 1)

*Pon esta ficha sobre cualquier monstruo que quieras afectar. Para el resto de ese turno, el monstruo afectado puede usar el valor de ataque más alto de cualquier monstruo amistoso con el que esté en contacto cara a cara.*

ite),  
ina  
tus  
la



**DAGA SOLAR – Trampa centelleante**  
(Joyas de estrella: 1)

*Pon esta ficha sobre cualquier monstruo que quieras afectar. Para el resto de ese turno, añade 3 puntos al valor de ataque del monstruo afectado.*



**GOLPE POTENTE – Trampa centelleante**  
(Joyas de estrella: 1)

*Al activar la trampa, roba una joya de estrella del grupo de joyas de estrella activadas de tu oponente y ponla en tu grupo de joyas de estrella activadas.*

has



**SUPER ABRAZADERA – Trampa vinculante**  
(Joyas de estrella: 2)

*Pon esta ficha sobre el monstruo que quieras afectar. Para el resto del juego, o hasta que la trampa quede desarmada, el monstruo afectado no puede moverse, atacar ni ser atacado. Se convierte en una pared amistosa para el jugador que activó la Super Abrazadera. Dicho jugador puede saltar al monstruo afectado. El jugador oponente tiene que darle la vuelta.*



**GÉNESIS – Trampa vinculante**  
(Joyas de estrella: 2)

*Regresa cualquier monstruo de tu pila de descarte a la Arena. Tienes que colocar la ficha regresada a 2 espacios de tu ficha de personaje y la puedes usar de inmediato, si quieres.*



**CADENA DIVINA – Trampa vinculante**  
(Joyas de estrella: 2)

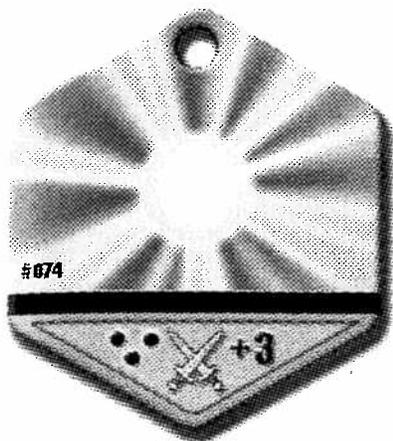
*Pon esta ficha sobre el monstruo que quieras afectar. El monstruo afectado no se puede mover ni atacar por los siguientes 3 turnos. Se puede defender si es atacado, pero pierde su valor de elemento y de bloque, si éstos aplican.*



**TORMENTA DE ARENA** – Trampa centelleante  
(Joyas de estrella: 2)  
*Destruye todas las fichas de trampa activadas de tu oponente. Pon las fichas destruidas en la pila de descarte.*



**PUÑO DE TIERRA** – Trampa centelleante  
(Joyas de estrella: 2)  
*Pon esta ficha sobre la ficha de monstruo que quieras afectar. Añade 7 puntos al valor de ataque del monstruo afectado para el resto de ese turno.*



**ESTALLIDO NOVA** – Trampa vinculante  
(Joyas de estrella: 3)  
*Pon esta ficha debajo de la ficha de monstruo que quieras afectar. Añade 3 puntos al valor de ataque del monstruo afectado para el resto del juego o hasta que la trampa sea desarmada.*



**ZOMBIFICAR** – Trampa centelleante  
(Joyas de estrella: 3)  
*Pon esta ficha sobre cualquier monstruo enemigo que quieras afectar. Tú controlas al monstruo afectado por el resto del turno. Se convierte en monstruo amistoso para el jugador que activó la trampa para zombificar.*