Domain Wheel — Manual de juego

> **Nombre de trabajo.** "Domain Wheel" es provisorio; cuando haya nombre final se cambia en un solo lugar (`GameInfo.Title`; ver renombrar-el-juego.md).
>
> **Mapa de este manual.** Todo el manual, el tutorial y las capturas asumen el **mapa recomendado**: tierras de 19 celdas y 61 tierras en total. Los otros tamaños existen para probar el juego en la computadora (ver 10), pero el juego de mesa se juega siempre con este.
>
> Para aprender jugando, abrí el botón **Cómo jugar** del menú o leé como-jugar.md, que recorre las reglas con capturas.

Reglas en un minuto

En una frase: conquistás tierras sentando a tu rey en el trono y reuniendo caballeros. Nada se captura, y gana quien más puntos suma cuando termina la partida.

1. **Tus piezas.** Cada jugador tiene un **rey** y **2 caballeros**, y empieza con su **tierra de salida**. En tu turno movés **una pieza**.
2. **El mapa.** Se divide en **tierras** hexagonales. Cada tierra tiene un **trono**, que es su celda central. Cada tierra conquistada vale **puntos**, y las más cercanas al centro del mapa valen más. Las tierras de salida no puntúan. Los caballeros no pueden pisar ningún trono.
3. **Moverse.** Depende de dónde estés:
    - **Fuera de tu territorio**, las piezas avanzan **de a una celda** por turno.
    - **Dentro de tu territorio conquistado aledaño** (tus tierras conquistadas que se tocan entre sí, incluida tu tierra de salida), los **caballeros** se mueven de un salto. Pueden ir a **cualquier celda libre de ese territorio** y a **cualquier celda de afuera pegada a él**. El camino no puede estar cortado: una pieza en el medio, propia o rival, lo frena. Con tus tierras conectadas, un caballero puede cruzar todo tu territorio y aparecer en la frontera de una tierra rival en un solo movimiento.
    - El **rey** también se mueve rápido, con menos alcance. Puede ir a cualquier celda libre de la **tierra donde está** o de una **tierra conquistada aledaña a ella**, y a las celdas de afuera pegadas a esas tierras.
    - Además, el rey tiene movimientos especiales que se explican en el detalle (4.8 a 4.10).
4. **Conquistar.** Poné a tu **rey en el trono** de una tierra y tené adentro **suficientes caballeros**. Si es aledaña a tu territorio y no tiene dueño, alcanza con **uno**. Hacen falta más si está lejos, si ya tiene dueño o si hay caballeros rivales adentro. Si **mantenés la posición 4 turnos**, la tierra es tuya.
5. **Crecer.** La primera vez que conquistás una tierra, ganás **un caballero más**.

6. **Sin capturas.** Nadie elimina piezas. Para frenar a un rival podés **meter caballeros** en su tierra (le suben el costo), **expulsar a su rey** con la **ley del exilio**, o **liberar** una tierra suya que no tenga rey, que queda sin dueño.
7. **El final.** La partida termina cuando alguien **conquista el centro** o cuando alguien con **35 puntos o más pide terminar**. **Gana quien más puntos tenga**, no necesariamente quien terminó la partida.

Referencia completa

Glosario

- **Tierra:** cada zona hexagonal del mapa (19 celdas en el mapa recomendado).
- **Trono:** la celda central de una tierra. Solo los reyes pueden pisarlo.
- **Tierra de salida:** la tierra con que empieza cada jugador.
- **Tierra aledaña:** una tierra que toca a otra.
- **Territorio conquistado aledaño:** la cadena de tus tierras conquistadas que se tocan entre sí, incluida tu tierra de salida.
- **Anillo:** la distancia de una tierra al centro del mapa (A0 es el centro).
- **Posición:** rey en el trono con los caballeros necesarios adentro. Mantenerla un número de turnos completa la conquista.

1. Objetivo

1.1 Es un juego de territorio para 3 jugadores en el que se **domina sin destruir**: ninguna pieza se captura ni se elimina, y nadie queda fuera de la partida. Se gana ocupando tierras y sosteniéndolas con más caballeros que el rival.

1.2 El mapa se divide en **tierras** (zonas hexagonales). Cada tierra tiene una **celda central**, que es su **trono**.

1.3 Cada tierra conquistada suma puntos según su distancia al centro del mapa.

1.4 La partida termina cuando alguien conquista la tierra del medio o cuando alguien con suficientes puntos pide terminar.

1.5 **Gana quien suma más puntos al terminar**, no necesariamente quien terminó la partida.

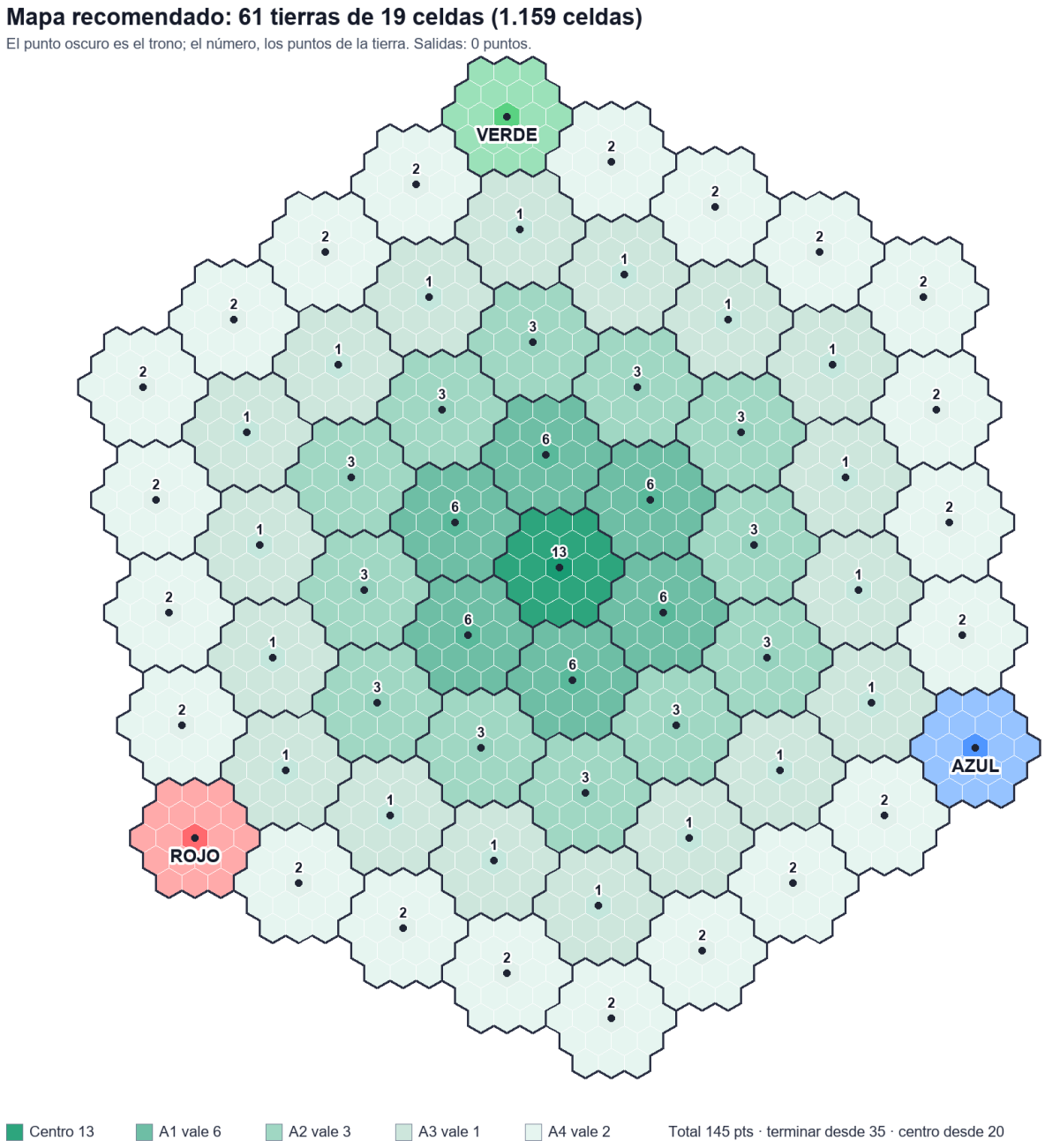
2. Preparación

2.1 Cada jugador empieza con una **tierra de salida** que es suya.

2.2 Las tierras de salida no dan puntos y nadie puede conquistarlas ni liberarlas.

2.3 Cada jugador empieza con **1 rey y 2 caballeros** en su tierra de salida.

2.4 El mapa recomendado tiene 61 tierras de 19 celdas. Las tierras de salida (una por jugador) están en el borde; las 6 tierras que rodean la del medio son el anillo 1.



3. El turno

3.1 Se juega por turnos, siempre en el mismo orden. Cuando los tres jugaron, termina una **ronda**.

3.2 En tu turno movés **una sola pieza, una sola vez**. También podés **pasar**.

3.3 Al terminar tu turno se revisan tus conquistas y liberaciones en curso (ver 6 y 7).

4. Las piezas y cómo se mueven

4.1 No puede haber dos piezas en la misma celda.

4.2 **Paso:** cualquier pieza puede moverse a una celda vecina libre.

4.3 **Los caballeros no pueden pisar ningún trono.** El trono es solo del rey.

4.4 **Rey en territorio propio:** el rey puede ir a cualquier celda libre de la tierra donde está o de una **tierra conquistada aledaña** a ella. También puede ir a cualquier celda libre de afuera que toque esas tierras. Todo eso es **un solo movimiento**.

4.5 **Caballeros veloces (variante, activada por defecto):** un caballero parado en tu territorio conquistado aledaño puede ir a cualquier celda libre de ese territorio a la que llegue por un camino libre, atravesando todas las tierras conectadas que haga falta. También puede ir a cualquier celda libre de afuera pegada a ese camino.

4.6 Cualquier pieza, propia o rival, **corta el camino**: una línea de caballeros frena el avance. Un **territorio conquistado inconexo** no cuenta. Los tronos se pueden cruzar pero no pisar.

4.7 Si se apaga la variante, el caballero se mueve como el rey (4.4).

4.8 **Paso doble del rey:** el rey puede avanzar 1 o 2 celdas, en cualquier camino de 2, si la celda del medio está libre y pertenece a una tierra **sin dueño**.

4.9 **Salto del rey:** con un caballero propio en una celda vecina, el rey puede ir a cualquier celda libre alrededor de ese caballero.

4.10 **Intercambio:** el rey puede cambiar de lugar con un caballero propio vecino, salvo que el rey esté en un trono.

4.11 **El rey no queda solo (variante opcional, desactivada por defecto):** si se activa, el rey no puede entrar a una tierra sin un caballero propio en ella, ni dejar a su último acompañante fuera de la tierra donde está. "Solo" significa sin caballero propio en esa tierra. Con la regla por defecto el rey puede ir y quedarse solo; igual necesita un caballero en la tierra para conquistarla.

5. Ley del exilio (reyes)

5.1 Un rey no puede entrar a una tierra donde hay un rey rival sentado en el trono. Tampoco puede entrar a una donde hay un rey rival cuando esa tierra es del rival.

5.2 Si tu rey entra a una tierra tuya donde hay un rey rival, lo **expulsa**. Si tu rey llega al trono de una tierra donde hay un rey rival, también lo expulsa.

5.3 El rey expulsado va a la celda libre más cercana fuera de esa tierra. Prefiere las de su propio territorio y las más cercanas a su salida.

5.4 No se puede conquistar una tierra donde hay un rey rival.

6. Conquistar una tierra

6.1 Para conquistar una tierra hay que cumplir **todo esto a la vez**:

- tu **rey está en el trono** de esa tierra;
- no hay ningún otro rey en ella;
- tenés dentro **la cantidad de caballeros necesaria** (6.2).

6.2 **Caballeros necesarios = N + 1, más 1 si la tierra tiene dueño, más 1 por cada caballero rival adentro.** Para la tierra del medio se suma además 1 más.

6.3 **N** es la distancia en tierras hasta tu territorio más cercano. N = 0 significa una tierra aledaña a tu territorio.

6.4 **Mantener la posición:** al terminar tu turno, si se cumple todo, la conquista suma **1 turno**. Hay que acumular **4 turnos seguidos** (valor recomendado, configurable de 1 a 8). El turno en que armás la posición cuenta como el primero.

6.5 Si al terminar tu turno algo ya no se cumple (por ejemplo, un rival metió un caballero), **la cuenta vuelve a cero**. Si en tu turno sumás caballeros y alcanza, la cuenta sigue.

6.6 Al conquistar, la tierra pasa a ser tuya y suma sus puntos.

6.7 **Tierra nueva, caballero nuevo:** la primera vez que conquistás una tierra ganás un caballero, que aparece junto al trono. Si la recuperás después de perderla, no ganás otro.

6.8 **Para conquistar el centro** además necesitás un **camino de tierras conquistadas aledañas** desde tu tierra de salida hasta una tierra del anillo 1, y **un mínimo de puntos** (20 en el mapa recomendado) para empezar.

7. Liberar una tierra (sin rey)

7.1 Solo se pueden liberar **tierras con dueño rival**, y solo si **no hay ningún rey** en ellas. No hace falta el rey.

7.2 **Caballeros necesarios = N + 3, más 1 por cada caballero rival adentro.**

7.3 Hay que **mantener la posición 2 turnos** (el turno de armado cuenta como el primero). Si no se cumple, la cuenta vuelve a cero.

7.4 Al liberar, la tierra **pierde su dueño** y queda sin dueño. No pasa a ser tuya y no ganás caballero.

8. Puntos

8.1 Cada tierra conquistada vale puntos según su **anillo**. En el mapa recomendado (61 tierras):

Anillo	Tierras	Puntos c/u
A0 (centro)	1	13
A1	6	6
A2	12	3
A3	18	1
A4 (borde)	21 que puntúan (las otras 3 son tierras de salida)	2

8.2 Total del mapa: **145 puntos**. Si cambiás el tamaño del mapa en la versión de computadora, los valores y los umbrales se recalculan solos.

8.3 Tu puntaje es la suma de las tierras que tenés al final.

9. Fin de la partida

9.1 **Por el centro:** quien conquista la tierra del medio termina la partida al instante.

9.2 **Cuenta regresiva:** si tu rey está sentado en el trono del centro con la posición armada y un rival te la interrumpe, empieza una cuenta de **10 rondas**. Tu rey queda fijo en el trono. Si en ese tiempo completás la conquista, termina la partida. Si no, **la partida termina igual y el centro queda sin dueño**.

9.3 **Pedir terminar:** si tenés **35 puntos o más** (el 24 % del total) y tu rey está en una tierra tuya, podés pedir que la partida termine.

9.4 Al pedirlo, se concretan las conquistas y liberaciones de los demás que tengan **la posición completa en ese momento**, sin esperar el contador. Vos **perdés la tierra donde está tu rey**, salvo que sea tu tierra de salida.

9.5 Después se cuentan los puntos. **Gana quien más tiene.** Si hay empate en lo más alto, ganan todos los empatados.

10. Opciones de partida (versión de computadora)

10.1 Nombre y tipo de cada jugador: humano o IA, con 6 estrategias (Equilibrada, Expansionista, Directa al centro, Saqueadora, Guardiana, Aleatoria).

10.2 Tamaño de cada tierra (radio 1 a 5) y del mapa (radio 2 a 5). **Recomendado: tierras de 19 celdas y mapa de 61 tierras**, que es el del juego de mesa y el que usan este manual y el tutorial.

10.3 Turnos para conquistar (1 a 8, recomendado 4).

10.4 *El rey puede quedar solo* (sí, por defecto). Si lo apagás rige la variante 4.11.

10.5 *Caballeros veloces* (sí, por defecto).

11. Cómo se juega en pantalla

Mover una pieza

11.1 Hacé click en una de tus piezas: se marcan sus destinos posibles. **Verde** es un movimiento normal, **naranja** un paso doble o un salto del rey, **violeta** un intercambio. Hacé click en un destino para mover.

11.2 `Esc` suelta la pieza elegida. `P` pasa el turno.

Qué muestra la pantalla

11.3 **Tarjetas de jugadores** (arriba a la izquierda): puntos sobre el umbral para pedir terminar, tierras, caballeros y una barra de progreso. Aparece "rey bloqueado" cuando hay cuenta regresiva.

11.4 **Cartel de turno** (arriba al centro): de quién es el turno, si es una IA (y cuál), la ronda y la cuenta regresiva del centro.

11.5 **Registro de jugadas** (arriba a la derecha): los últimos hechos de la partida.

11.6 **Datos de la tierra** (abajo a la derecha, al pasar el mouse): dueño, puntos, caballeros tuyos y rivales, y qué te falta para conquistarla o liberarla.

11.7 **Números sobre las tierras:** sus puntos. Las tierras de salida muestran el nombre de su dueño.

Cuando alguien está tomando una tierra

11.8 La tierra se marca con el color de quien la toma y un cartel con los turnos acumulados. **Con rey** (conquista): relleno vivo, borde continuo, anillo con un tramo por turno, aro dorado y una columna de luz sobre el trono; el cartel dice "Conquista con rey". **Sin rey** (liberación): relleno claro, borde de rayas que corren y anillo más fino; el cartel dice "Libera sin rey". El último turno late más rápido.

Botones

11.9 *Pasar turno* `[P]`. *Pedir terminar*: hay que pulsarlo dos veces para confirmar. *Cámara sigue turno*. *Velocidad IA* (normal, rápida, instantánea). *Menú* `[Esc]`. El botón `?` o la tecla `H` muestran la ayuda.

Cámara

11.10 Botón derecho + arrastrar o `Q` / `E` giran la cámara. La rueda hace zoom (con `Shift` el doble de rápido). `WASD` o las flechas la mueven. `R` es la vista general y `F` va a tu rey.

Tutorial

11.11 El botón **Cómo jugar** del menú abre el tutorial: 20 situaciones fijas, en orden, con el aspecto real del juego. Se avanza con `→`, `Espacio` o `Enter`, se vuelve con `←`, y `Esc` sale. Cómo está hecho y cómo mantenerlo: tutorial.md.