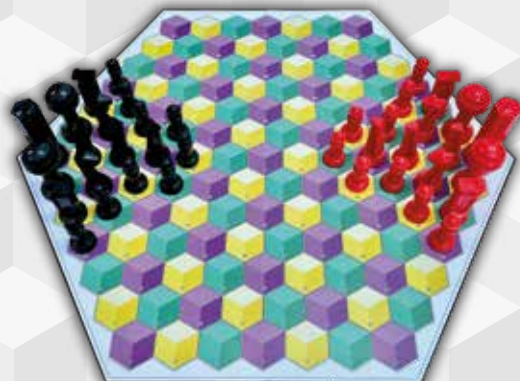
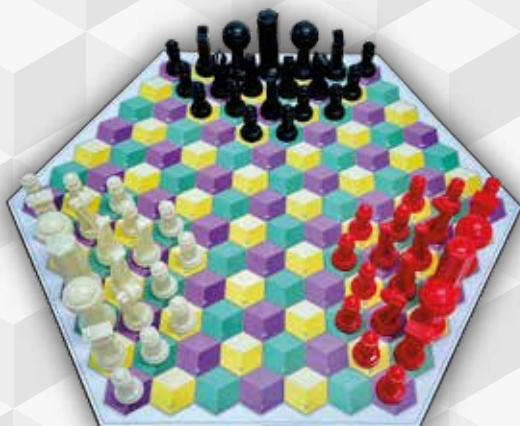


INSTRUCCIONES y EJEMPLOS

CUBOX[®]



INDICE

PRESENTACIÓN	3
DESCRIPCIÓN Y CARACTERÍSTICAS	4
MOVIMIENTO DE CADA FICHA	5
DISPOSICIÓN INICIAL DOS JUGADORES	8
DISPOSICIÓN INICIAL TRES JUGADORES	9
REGLAMENTO	10
NOTACIÓN	11
EJEMPLOS DE JUEGO	12
ACCIONES CLÁSICAS DE ENFRENTAMIENTO	15

PRESENTACIÓN

El nuevo juego ciencia CUBOX sirve para el desarrollo de la inteligencia lógico-racional, así como de la inteligencia emocional.

Se puede practicar en igualdad de condiciones para competir contra un adversario, o contra dos adversarios a la vez.

Se debe pensar en alternativas de ataque y de defensa, antes de mover una ficha. Comprender que la estrategia para ganar a un adversario; es diferente cuando se enfrenta a dos adversarios. Las estrategias y tácticas varían según el estilo de juego de los adversarios.

Las habilidades competitivas que más se desarrollan son:

- Concentración
- Competir usando estrategias
- Tomar decisiones en condiciones de incertidumbre y riesgo
- Creatividad
- Capacidad de lucha

Las actitudes competitivas que más se desarrollan son:

- Perseverancia
- Respeto
- Paciencia
- Responsabilidad
- Administración de emociones

Estas habilidades y actitudes nos pueden dar ventaja competitiva en otros campos de la vida diaria.

El resultado final (ganar, perder o empatar), depende de tres factores determinantes:

- Circunstancias internas: Práctica y experiencia para juegos de competencia intelectual; decisiones tomadas desde el inicio del juego; estado de salud, etc.
- Circunstancias externas: Nivel de juego de él, o de los adversarios; su estilo de juego; su motivación en los resultados del partido, etc.
- Nuestro carácter: Se puede ganar un partido que se estaba perdiendo, se puede perder un partido que se estaba ganando...

El resultado de cada partido, no nos califica como personas. Simplemente es un indicador de que tan buenos fuimos en esa competencia, con esas circunstancias internas y externas. Las circunstancias internas podemos mejorar y controlar, las circunstancias externas no podemos controlar, pero podemos prever y anticipar. El carácter se puede forjar.

DESCRIPCION Y CARACTERISTICAS

JUGADORES: Se puede jugar entre dos, y entre tres jugadores.

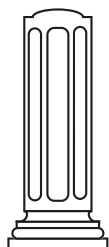
DURACIÓN: Dos horas máximo, se para el juego y se define ganador por puntos

DIFICULTAD: Media - Alta.

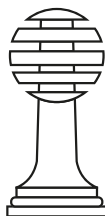
OBJETIVO DEL JUEGO: Eliminar la ficha de Inteligencia Artificial (IA) de el/los jugadores adversarios.

TABLERO: De ciento veintisiete (127) cubos numerados y agrupados por sus lados formando un gran hexágono. Cada cubo tiene uno de los tres colores diferentes y están distribuidos de forma alterna y simétrica.

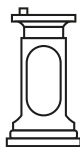
FICHAS: Diecinueve (19) para cada jugador, cuando se juega entre dos. Veinte (20) para cada jugador, cuando se juega entre tres



I.A.



CICLON



FOTON



LASER



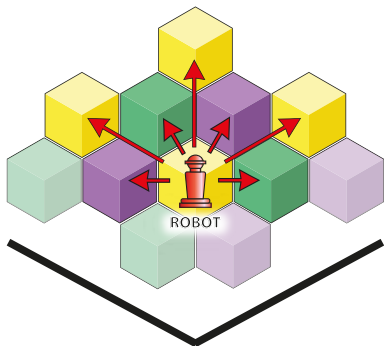
DRON



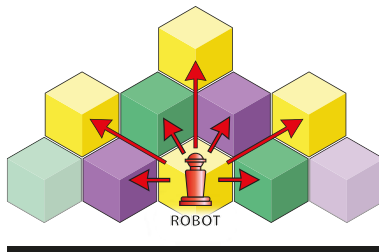
ROBOT

NOMBRE, ABREVIACIÓN, SÍMBOLO, VALOR Y MOVIMIENTO DE CADA FICHA

1.- ROBOT (R), : Sólo puede moverse a un cubo que esté libre, por los lados o por los vértices del cubo base. Además, siempre debe moverse hacia adelante o hacia los lados, pero nunca puede retroceder con respecto a su línea base. Si hay una ficha del jugador contrario, en cualquier cubo hacia el cual puede moverse, la puede eliminar, ocupando dicho cubo. **Vale 1 punto.**

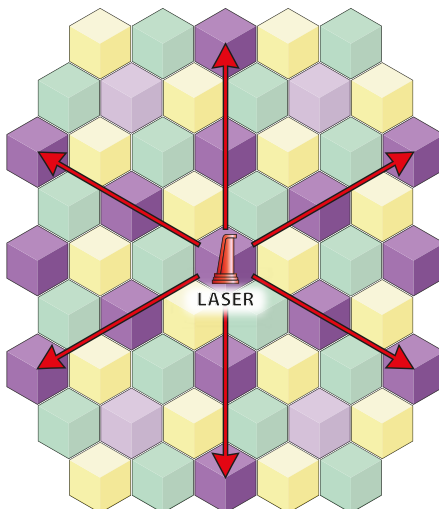


Entre **dos** jugadores

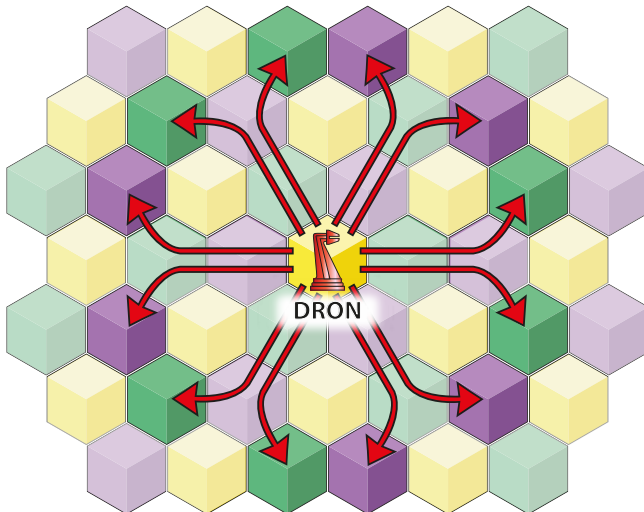


Entre **tres** jugadores

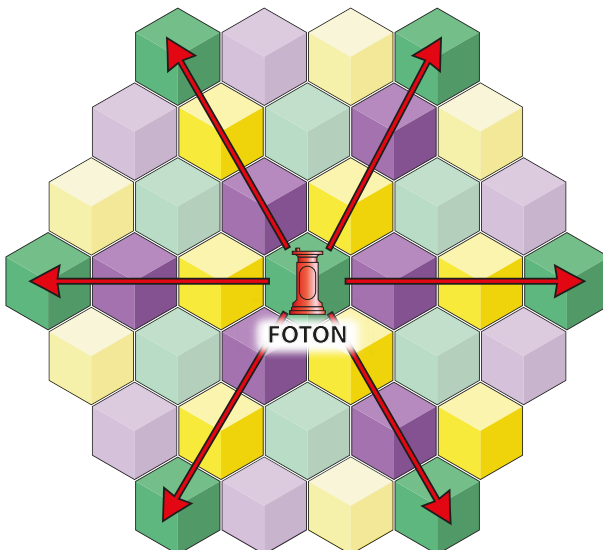
2.- LASER (L), : Solo se mueve en dirección de los vértices de su cubo base, hacia cualquier otro casillero de un mismo color. Puede avanzar o retroceder uno o varios casilleros, siempre que los casilleros intermedios, de la posición inicial y final, estén libres de otras fichas. Para eliminar una ficha del jugador contrario, la retira del tablero y ocupa su casillero. Este movimiento de eliminación es igual para todo tipo de ficha. **Vale 3 puntos.**



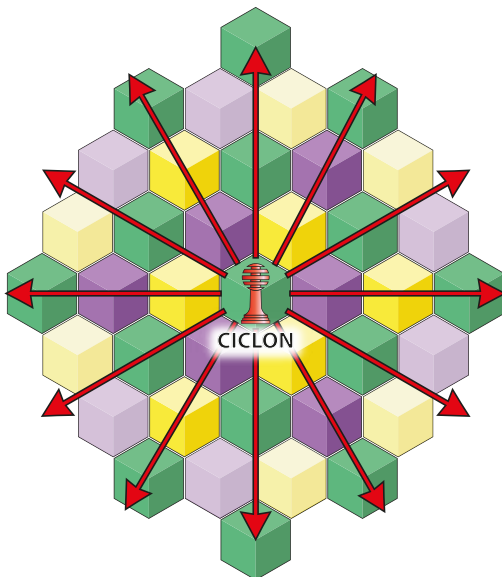
3.- DRON (D) , : Se mueve por cualquiera de los lados de su cubo base. Avanza tres casilleros en total, dos en la misma dirección y luego un casillero hacia la izquierda o derecha (ver figura). Esta ficha puede ir en cualquier dirección, avanzando o retrocediendo. Además puede moverse saltando por encima de fichas propias o contrarias. **Vale 3 puntos.**



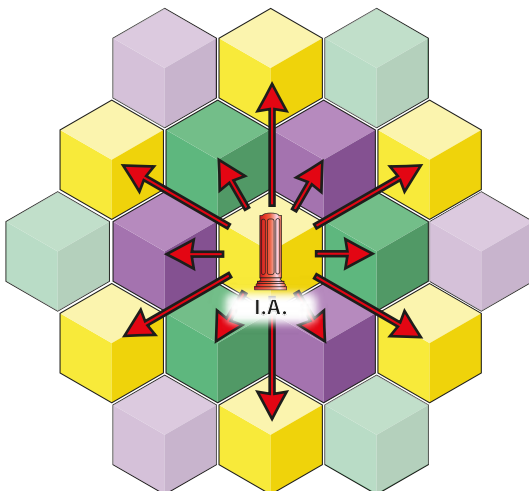
4.- FOTON (F) , : Sólo puede moverse en dirección de los lados de su cubo base, uno o varios casilleros; siempre que los casilleros intermedios, entre la posición inicial y final, estén libres de otras fichas. Puede avanzar o retroceder. **Vale 5 puntos.**



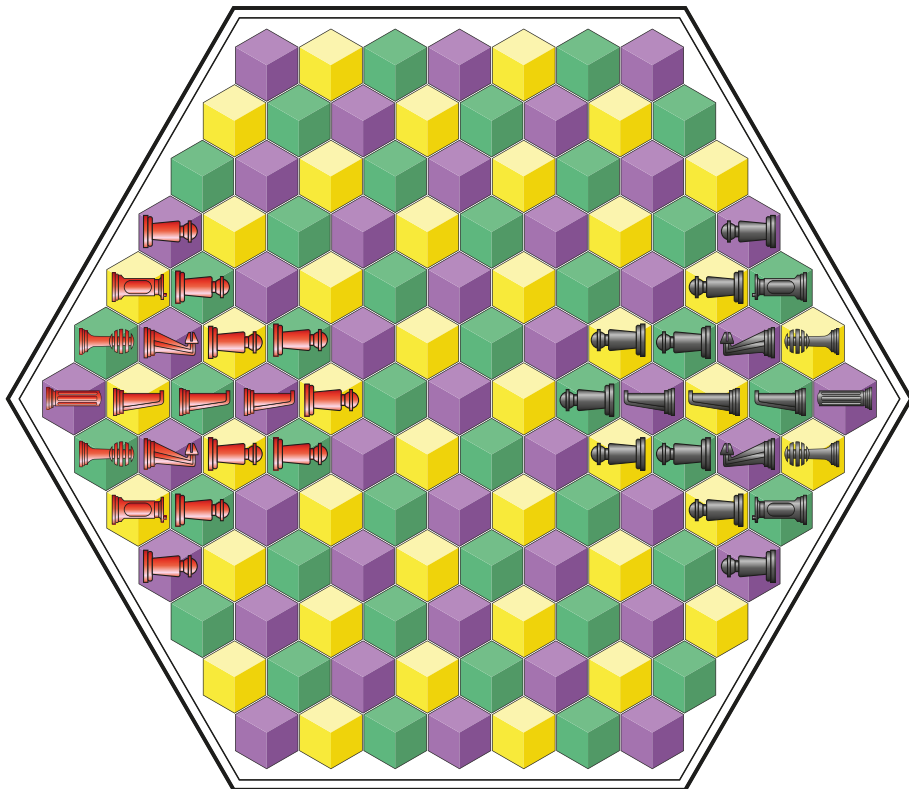
5.- **CICLON (C)** ,  : Se puede mover en dirección de los lados o de los vértices de su cubo base. Puede moverse uno o más casilleros, siempre que los casilleros intermedios estén libres de otras fichas. Puede avanzar o retroceder. **Vale 8 puntos.**



6.- **INTELIGENCIA ARTIFICIAL (IA)** ,  : Es la ficha principal. Sólo se puede mover un cubo en dirección de los lados o vértices de su cubo base. Puede avanzar o retroceder



DISPOSICIÓN INICIAL DE LAS FICHAS EN EL TABLERO DOS JUGADORES

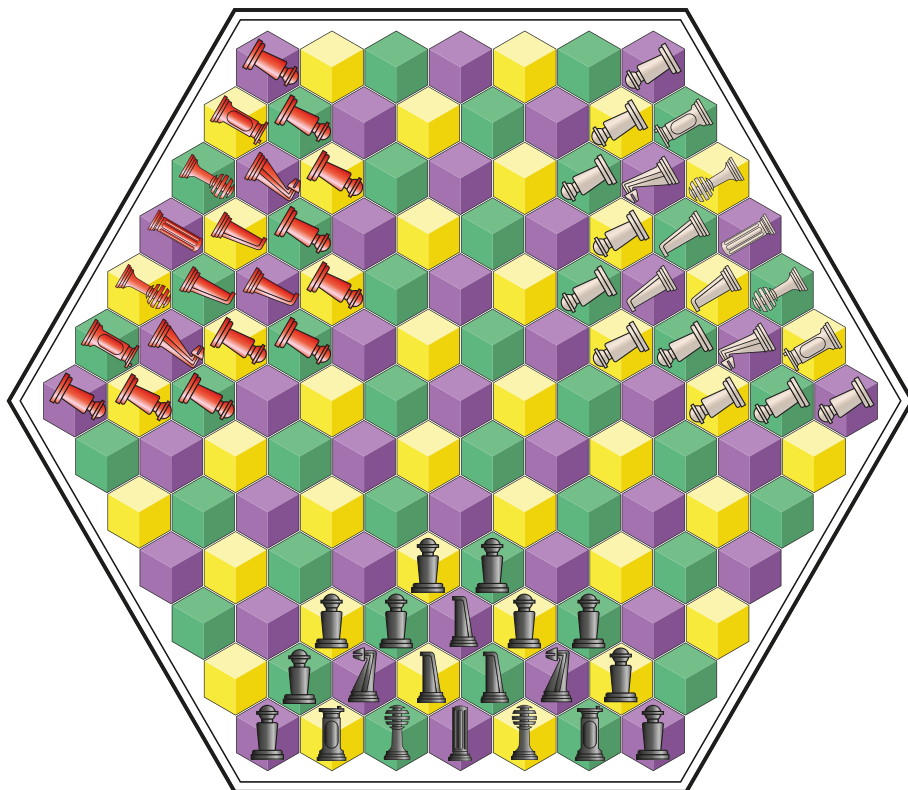


A) Cuando es entre dos jugadores

- 1 Inteligencia Artificial (IA)
- 2 Ciclon (C)
- 2 Foton (F)
- 3 Laser (L)
- 2 Dron (D)
- 9 Robot (R)

Total: **19** fichas cada jugador

DISPOSICIÓN INICIAL DE LAS FICHAS EN EL TABLERO TRES JUGADORES



B) Cuando es entre tres jugadores

- 1 Inteligencia Artificial (IA)
- 2 Ciclon (C)
- 2 Foton (F)
- 3 Laser (L)
- 2 Dron (D)
- 10 Robot (R)

Total: **20** fichas cada jugador

REGLAMENTO

1.- La **Ficha tocada**, debe ser jugada.

2.- Cuando el jugador suelta la ficha, ya termino su turno de movimiento.

3.- Cuando al finalizar un movimiento, se puede eliminar la **IA** del otro jugador en el siguiente turno de juego; se debe decir en voz alta: **"ATAQUE"**.

4.- Si un jugador por error retira una ficha que protegía su **IA** del ataque de una de nuestras fichas; se puede eliminar su **IA**, cuando nos toque nuestro turno de juego, sin necesidad de decir **"ATAQUE"** previamente.

5.- Cuando una ficha **Robot (R)** llega a la **Línea Base** (7 casilleros iniciales de la formación de fichas) de un jugador contrario, ésta puede ser canjeada por cualquier otra ficha que se escoja, aún la que no esté eliminada. Excepto la ficha: Inteligencia Artificial (**IA**).

6.- El Empate se da por mutuo acuerdo entre los jugadores. También puede terminar el juego en empate, si después de dos horas se suspende el juego, y al sumar el valor de las fichas en el Tablero da un valor igual.

Cuando se juega entre tres:

7.- Cada jugador tiene derecho a realizar hasta **dos movimientos por turno** de juego, pero siempre con fichas diferentes (no se puede mover la misma ficha dos veces). Este derecho continúa hasta el final del juego. Debe decirse en voz alta: **UNO, DOS**, después de ejecutar cada movimiento. En el caso de que se quiera ejecutar un sólo movimiento, debe decirse en voz alta: **UNO, PASO**.

8.- Al tener dos opciones de mover fichas, un primer movimiento, por ejemplo, puede ser mover una ficha que está delante de un Ciclón, Laser o Foton. Y el segundo movimiento, puede ser atacar con una de las fichas anteriormente descritas. Esta forma de usar los dos movimientos se le denomina **"Destape"** y es totalmente lícito.

9.- No se puede eliminar la **IA** contrario con movimientos de tipo "destape". Se le tiene que **avisar** que su **IA** está en **"ATAQUE"**, después de efectuar el primer movimiento, y luego "pasar" o mover otra ficha. Sólo en el siguiente turno de juego se puede eliminar la **IA** contraria si el jugador adversario no ha defendido su **IA**.

10.- Cuando el **IA** está en **"ATAQUE"**, el primer movimiento a que se tiene derecho es mover o defender el **IA**.

11.- El jugador que **Elimine** la Inteligencia Artificial (**IA**) de uno de los jugadores contrarios, se queda con todas las fichas del jugador vencido que están sobre el tablero y continúa el juego como si fueran propias. (Se recomienda cambiarlas por fichas del mismo color del que ganó). Si una de las fichas ganadas es un **Robot (R)** en su posición inicial, se puede pedir canje de fichas en el siguiente turno de juego. Todos los Robots ganados de ésta manera tienen las mismas características de movimiento que los Robots propios.

12.- Si de los tres jugadores en juego, uno queda sólo con su **IA**, puede **Abandonar** el juego retirando del tablero su ficha. Los otros dos jugadores continúan el juego con su derecho a dos movimientos por turno. También cuando un jugador ve que no tiene posibilidades de ganar, puede Abandonar el partido, retirando todas sus fichas del tablero.

NOTACION

1.- Los Casilleros llevan un número en cada uno de ellos. El número uno (1) comienza en la parte inferior izquierda del tablero y va aumentando de uno en uno en forma horizontal hacia la derecha, hasta terminar la fila. La numeración continúa en la siguiente fila superior de izquierda a derecha, sucesivamente, hasta terminar en la parte superior derecha del tablero con el casillero ciento veintisiete (127).

2.- Los Jugadores pueden jugar con fichas blancas, negras, o rojas

3.- Las Fichas tienen su propia abreviatura o inicial: IA, C, F, L, D, R.

4.- Las Jugadas se denotan poniendo la inicial de la ficha, seguida de dos puntos (:); luego, los números de los casilleros correspondientes a la posición inicial y final del movimiento de la ficha, separados por una coma (,). Ej.: L:9,30. Significa que la ficha Laser se movió del casillero # 9 al casillero # 30.

5.- Para Indicar las Jugadas realizadas por cada jugador, se escriben en columnas separadas.

6.- Cuando al ejecutar un movimiento se Elimina una ficha, se pone entre paréntesis la letra inicial del tipo de ficha eliminada, y luego una cruz (+). Ej.: L:28,97(L+). Significa que al ejecutar el movimiento del Laser del casillero #28 al casillero #97 se eliminó al Laser del otro jugador que se encontraba en el casillero #97.

7.- Cuando al ejecutar un movimiento, se Ataca al IA contrario, se escribe entre paréntesis un asterisco (*), y cuando es de Eliminación, se pone dos asteriscos (**).

8.- Cuando se juega entre tres, cada jugador tiene derecho a dos movimientos (fichas diferentes). Las letras y números que indican la posición inicial y final de cada ficha van Separados por un punto y coma (;). Ej.: R:44,55; IA:24,33. Significa que en su turno de juego, el primer movimiento se realizó con un Robot del casillero # 44 al casillero # 55; y en el segundo movimiento a que tiene derecho, jugó la IA del casillero # 24 al casillero # 33.

9.- La letra p significa "Paso". Es decir cuando juegan tres, y un jugador decide no realizar su segundo movimiento. Ej.: D:42,13; p . Significa que el jugador en su primera opción de movimiento ha jugado un Dron del casillero # 42 al casillero #13, y luego dijo en voz alta "Paso". Lo que significa que terminó su turno de juego, sin hacer el segundo movimiento al que tenía derecho.

10.- Cuando un Robot llega a un casillero de la línea base de otro jugador, puede ser cambiada por otro tipo de ficha. El cambio de ficha se denota poniendo entre paréntesis una equis minúscula y luego la letra que simboliza la nueva ficha. Ej.: R:8,1(xC) , significa que el Robot ha sido cambiado por un Ciclón del mismo color.

EJEMPLOS DE JUEGO

A) PARTIDO ENTRE DOS JUGADORES:

Posición Inicial:

Blanco	Rojo
IA: 1	IA: 127
C: 2,8	C: 120,126
F: 3,16	F: 112,125
L: 9,18,28	L: 119,110,100
D: 10,17	D: 111,118
R: 4,11,19,29,39, 38,27,26,25	R: 3,102,101,90,89, 9,109,117,124

JUEGO

Blanco	Rojo
01 R: 4,12	R: 124,116
02 R: 29,40	R: 103,92
03 R: 11,20	D: 118,107
04 R: 27,37	D: 111,80
05 L: 9,96	D: 107,76
06 C: 2,9	F: 125,123
07 L: 96,114	F: 123,121
08 F: 3,7	R: 99,88
09 R: 25,36	R: 116,115
10 L: 114,49	L: 110,99
11 F: 16,35	R: 115,106
12 R: 38,50	C: 126,125
13 R: 50,63	L: 100,91
14 R: 63,76 (D+)	L: 91,7 (F+)
15 R: 76,88 (R+)	R: 89,88 (R+)
16 D: 17,48	D: 80,89
17 C: 8,88 (R+)	L: 99,12 (R+)
18 D: 48,84	R: 109,99
19 C: 88,85 (*)	F: 112,108
20 R: 37,48	D: 89,107
21 C: 85,64	R: 106,96

22	L: 28,97	L: 7,91
23	L: 97,108 (F+)(*)	L: 91,108 (L+)
24	C: 64,61	F: 121,7 (*)
25	L: 18,2	D: 107,76
26	C: 61,67 (*)	C: 120,111
27	C: 67,12 (L+)	L: 119,86
28	D: 10,16	F: 7,5
29	C: 12,99 (R+)	L: 108,85 (*)
30	IA: 1,8	C: 111,7
31	L: 2,86 (L+)	F: 5,1 (*)
32	IA: 8,18	F: 1,9 (C+)(*)
33	L: 49,9 (F+)	C: 125,5 (*)
34	IA: 18,29	C: 5,26 (R+)(*)
35	R: 19,28	R: 117,99 (C+)

ABANDONA

GANÓ

B) PARTIDO ENTRE TRES JUGADORES

Posición inicial:

Blanco

IA: 4
C: 3,5
F: 2,6
L: 11,12,20
D: 10,13
R: 1,9,18,19,29,30,
 21,22,14,7

Rojo

IA: 103
C: 93,112
F: 82,120
L: 92,102,91
D: 81,111
R: 70,69,68,80,79,90
 101,110,119,127

Negro

IA: 94
C: 104,83
F: 113,71
L: 95,84,85
D: 105,72
R: 121,114,106,96,86,
 74,73,60,59,58

Juego:

Blanco	Rojo	Negro
01 R:7,15; R:1,8	R:69,57; R:119,126R:58,46;	R:121,122
02 F:6,7; D:13,24	L:91,7(F+); D:81,66	R:59,47; R:114,115
03 L:20,7(L+); R:21,31	D:111,89; R:79,67	R:73,61; R:96,97
04 R:14,23; R:22,32	R:80,91; L:102,15(R+)	D:72,36; D:105,116
05 R:23,33; D:24,42	R:67,54; R:68,80	R:74,62; R:86,87
06 D:10,21; D:42,20	L:15,33(R+); D:89,67	D:36,8(R+); D:116,126(R+)
07 R:32,33(L+); R:9,8(D+)	R:127,126(D+); C:93,5(C+)(*)	L:95,8(R+); L:84,126(R+)
08 L:11,5(C+); F:2,9	F:120,127; L:92,24	L:8,73; L:126,96
09 L:5,24(L+); D:20,6	D:66,56; R:80,68	R:47,35; L:96,9(F+)
10 C:3,10; L:24,44	R:57,45; R:90,79	L:9,49;R:122,114
11 L:44,54(R+); R:33,43	R:45,34; R:70,57	R:97,98; F:113,121
12 L:12,22; C:10,15	F:127,121(F+); R:79,66	C:104,121(F+); F:71,2(*)
13 D:21,3; L:54,68(R+)	C:112,68(L+); IA:103,81	L:49,96; C:121,126(*)
14 R:43,55; L:7,67(D+)(*)	C:68,55(R+); IA:81,67(L+)	C:126,88(*) ; C:83,71
15 R:18,17; IA:4,11	R:66,78; D:56,7	F:2,9(*) ; R:87,75
16 IA:11,21; C:15,9(F+)	D:79,88(C+); C:55,44(*)	L:96,9(C+); R:98,88(D+)
17 D:6,32(*) ; D:3,13	IA:67,80; C:44,14(*)	C:71,17(R+); R:35,25
18 IA:21,12; p	C:14,13(D+)(*) ; F:82,14	L:9,16(*) ; L:85,58
19 IA:12,11; L:22,12	C:13,58(L+)(*) ; IA:80,68	L:73,83; C:17,26(*)
20 IA:11,21; D:32,20	C:58,46(R+); F:14,23(*)	L:16,36; R:25,16
21 L:12,22; p	F:23,88(R+); C:46,114(R+)	R:75,88(F+); L:36,49
22 D:20,42(*) ; p	IA:68,82; C: 114,69R:16,8;	C:26,2 (*)
23 IA:21,41; R:19,39	C:69,65 (*) ; R:34,24	R:62,50(**) ; R:8,1 (x C)

PERDIÓ

ABANDONA

GANA

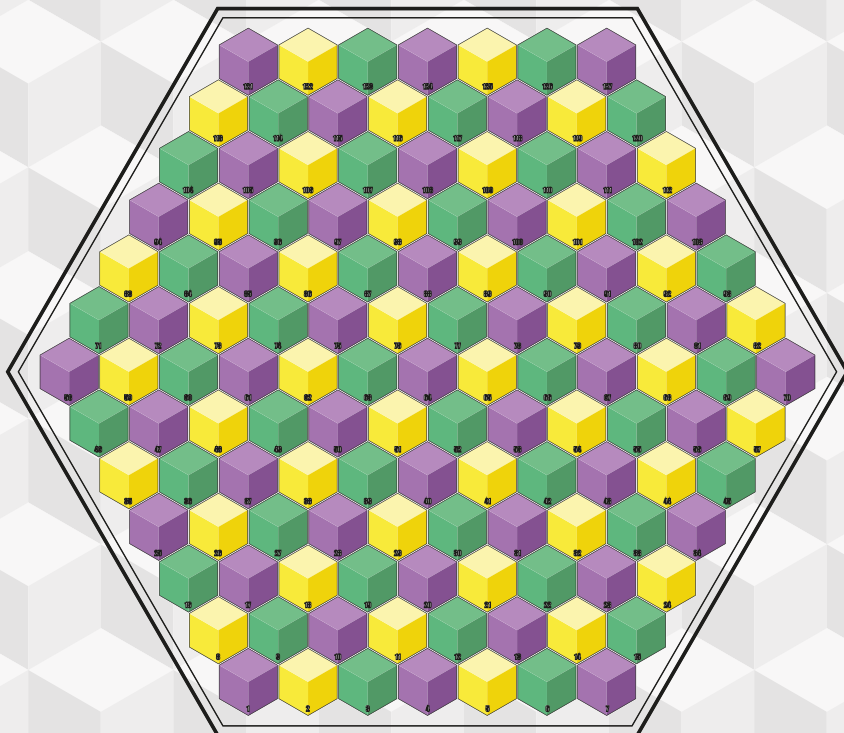
ACCIONES CLÁSICAS DE ENFRENTAMIENTO

A.- OFENSIVAS:

- 1.- **ATACAR:** Iniciar intercambio de fichas, para ganar finalmente valor o posición.
- 2.- **AMENAZAR:** Ubicar fichas en dirección de la IA, para eliminarlo si el oponente retira la ficha que le protege. Liberar una ficha en el primer movimiento, para que en el segundo turno pueda eliminar una ficha del adversario.
- 3.- **SORPRENDER:** Eliminar fichas no protegidas. Ataque simultáneo a varias fichas de mayor valor.
- 4.- **FINGIR:** Amenazar fichas de mayor valor, para forzar su movimiento o defensa.
- 5.- **ENGañAR:** Ofrecer fichas de valor en sacrificio, para ganar posiciones que son definitivas para ganar finalmente.
- 6.- **FORZAR:** Eliminar fichas de valor o lograr posiciones claves, aunque se pierdan varias fichas de menor o igual valor
- 7.- **CANSAR:** Usar el tiempo por cada jugada. Intercambiar fichas menores o equivalentes apenas sea posible.
- 8.- **PERSEGUIR:** Ataques consecutivos al IA, para conservar iniciativa.

B.- DEFENSIVAS:

- 9.- **GUARDARSE:** Proteger fichas de mayor valor con fichas de menor valor, para desanimar intercambio.
- 10.- **PARAR:** Cubrir una ficha atacada, para eliminar al atacante en el siguiente movimiento.
- 11.- **PARAR ATACANDO:** Amenazar con eliminar paralelamente otra ficha de valor del oponente, si elimina una nuestra.
- 12.- **DESPEJAR:** Mover la IA a posiciones más defendidas, antes de ser atacado.
- 13.- **ESQUIVAR:** Mover la ficha a posición equivalente, evitando su eliminación.
- 14.- **ROMPER:** Abandonar posiciones. Retroceder.



TABLERO



I.A.



CICLON



FOTON



LASER



DRON



ROBOT

FICHAS

Copyright 2025 H.V.B.T.
Licencia: VILLESTAR S.A.C
Pedidos y licencias:
brincaperu@gmail.com

Prohibida la produccion
Derechos de Autor