

## “JUEGO CIENCIA GUEIDES MOVIMIENTOS Y PUNTUALIZACIONES”



De izquierda a derecha Tanque blanco, Barco negro y Submarino negro, estas piezas se mueven horizontal y vertical como el signo de +. Como juegan capturan piezas contrarias, por ejemplo: El Tanque blanco puede capturar a la Nación negra moviendo en vertical. El Barco negro a la Nación blanca y el Submarino a la Nación blanca



Los movimientos del Superavion, con el Superavion blanco estamos indicando el movimiento en C del Superavion, que en dicho movimiento puede volar sobre las piezas según la jugada, también juegan en diagonal como la X. Con el Superavion negro estamos indicando como capturan los Superaviones, en diagonal puede capturar a la Nación blanca y en forma de C puede capturar al Submarino blanco volando sobre otra pieza.







Los movimientos y capturas del Radar y el MISIL INTERCONTINENTAL; el RADAR juega dando uno o dos pasos para cualquier lado, diagonal (x) y vertical y horizontal (+), así como juega captura piezas contrarias. Función Estratégica y Lógica del Radar: El Radar le impide a las piezas Satélite Militar y Misil Intercontinental capturar piezas volando sobre piezas, por ejemplo, mientras el Radar blanco está en juego, El Satélite Militar ni el Misil Intercontinental negros pueden destruir piezas volando sobre piezas, pero también por ejemplo si el Radar negro fue capturado, entonces el Satélite Militar blanco y Misil Intercontinental blanco pueden destruir piezas volando sobre piezas. Por otro lado El Misil Intercontinental juega en diagonal (x) y en vertical, tiene la especialidad de que se puede desplazar sobre las piezas y puede destruir o capturar piezas volando sobre piezas, por ejemplo en la foto el Misil Intercontinental negro puede capturar a las dos naciones blancas jugando en diagonal o vertical.



Tres aspectos aquí de las naciones: las Naciones juegan dando uno o dos pasos en vertical y después de uno o dos pasos solo dan un paso vertical. Capturan piezas solo en diagonal(x) hacia adelante. No pueden jugar hacia atrás. En la foto en la columna (a) esta la Nación blanca en a2, si dicha Nación es jugada en a1 se pude transformar en otra pieza fuerte excepto en otro Presidente o excepto en otro Radar si ya tiene un radar.

# **"PUNTUALIZACIONES DEL JUEGO CIENCIA GUEIDES"**

## **1-- POSICION INCAMBIABLE Y ORIGINARIA DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO**

El tablero del GUEIDES es 9x8 (9 columnas y 8 filas), las filas están enumeradas del 1 al 8 y las columnas desde la "a" hasta la "i". El tablero vá colocado de tal forma que las dos esquinas blancas queden de frente a un jugador y las esquinas oscuras de frente al otro jugador.

Las piezas Negras van colocadas del lado de las dos esquinas oscuras en este orden INCAMBIABLE: en a1 el TANQUE, en b1 el RADAR, en c1 el BARCO y así sucesivamente el SUBMARINO, SATÉLITE MILITAR, PORTAVIONES, SUPERAVION, PRESIDENTE Y MISIL INTERCONTINENTAL; y las 9 NACIONES al frente de las Piezas Fuertes.

Las piezas blancas van en el otro lado del tablero, dónde están las dos esquinas blancas, en éste mismo orden INCAMBIABLE: a8 el TANQUE, b8 el RADAR, c8 el BARCO y así sucesivamente, SUBMARINO, SATÉLITE MILITAR, PORTAVIONES, SUPERAVION PRESIDENTE, Y MISIL INTERCONTINENTAL y las 9 NACIONES van al frente de las Piezas Fuertes.

## **2-- PRESIDENTE (INFORMACIÓN Y DATOS)**

El PRESIDENTE es la pieza de mayor valor, pues al eliminarlo o capturarlo, termina la partida.

La movilidad de los PRESIDENTES es dar un (1) paso o dos (2) pasos para cualquier lado (diagonal horizontal y vertical). Los PRESIDENTES solo capturan piezas contrarias dando un (1) paso.

Una Observación: cuando (por ejemplo) a las Piezas Blancas le eliminan o capturan al RADAR, el PRESIDENTE en su próxima movilidad solo puede dar un (1) paso a partir de ese momento.

## **3-- GUEBEL Y GUEBEL MORTIS**

Cuando una pieza se coloca o de juega en posición de atacar (apuntando) al PRESIDENTE, se dice GUEBEL que significa GUERRA BELICA, y cuando se elimina o captura al PRESIDENTE, se dice "GUEBEL MORTIS", el PRESIDENTE está capturado o eliminado.

## **4-- LOS PRESENTES: NO AUTO-GUEBEL NI AUTO-GUEBEL MORTIS.**

Los PRESIDENTES no pueden colocarse en una posición que esté GUEBEL ni GUEBEL MORTIS.

#### 5-- PRESIDENTE, DISTANCIA DE OTRO OTRO PRESIDENTE.

La distancia que debe existir entre un PRESIDENTE y el otro, es una casilla o más ; es decir, los PRESIDENTES nunca deben estar uno al lado del otro.

#### 6-- GUEBEL PERPETUOS

Cuando se dan 3 GUEBEL consecutivos en el mismo lugar y el PRESIDENTE moverse en el mismo lugar, más 3 GUEBEL consecutivos en el mismo lugar y el PRESIDENTE moverse en el mismo lugar,se empata la partida.

[7:41 p. m., 16/10/2023] +1 (809) 474-6575: 7-- PRESIDENTE BLOQUEADO

Está jugada se da de dos formas; en "Medio Juego" y/o en un "Final de Juego" , cuándo el próximo movimiento del PRESIDENTE sería GUEBEL MORTIS . Y la otra situación es que aparte del PRESIDENTE hay más piezas, pero dichas piezas están inmóviles.

#### 8-- JUGADA QUE NUNCA SE PUEDE HACER. INACEPTABLE

En un Medio Juego, en un Final de Juego o en X situación, si el PRESIDENTE no tiene piezas al frente de él y tiene su Radar vivo (en juego) , el Misil Intercontinental o el Satélite Militar no pueden jugar volando sobre piezas y darle GUEBEL o GUEBEL MORTIS a dicho PRESIDENTE por ese lado que no tiene piezas o por otro lado que no tenga piezas, dicha jugada se devuelve.

#### 9-- PRESIDENTE SOLITARIO: Cantidad de Movidas Para Capturarlo

Si en 31 movimientos no se le da GUEBEL MORTIS, la partida queda EMPATADA

#### 10-- ESCRITURA DE LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS

El sistema de escritura de los movimientos de las piezas será el de coordenadas que también se llama Sistema Algebraico.

Las filas en el tablero están señalizadas del 1 al 8 y las columnas desde la "a" hasta la "i" alfabéticamente.

Se debe usar la inicial en mayúscula del nombre de la pieza y la coordenada de la fila y la columna, por ejemplo: Tf5 , sería ; TANQUE jugado en columna f ,casilla 5 . Y si es capturando pieza: Bxe6 , sería BARCO por la pieza que está en columna "e" ,casilla 6.

Y si es el movimiento de una NACIÓN, por ejemplo: a4, sería la Nación de la columna "a" jugada jugada en casilla 4 . Y si es Nación capturando otra pieza, ejemplo: bxc5, sería Nación por pieza que está en columna "c" , casilla 5 .

Cuando en la escritura se está atacando al PRESIDENTE, con GUEBEL, al lado de lo escrito se escribe un \* (asterisco) y si es GUEBEL MORTIS, al lado se escriben dos \*\* (dos asteriscos).

## 11-- VALORES DE LAS PIEZAS

1\_ PRESIDENTE

2\_ SATÉLITE MILITAR

3\_ MISIL Intercontinental

4\_ RADAR

5\_ PORTAVIONES/

SUPERAVION

6\_ TANQUE, BARCO y

SUBMARINO

7\_ NACIONES

**Federico Díaz**

Creador