

"GUEIDES" "INSTRUCCIONES & REGLAS DEL GUEIDES"

1 de 4

INTRODUCCION Y DEDICACION.

El juego ciencia de estrategias belicas llamado "GUEIDES", significa "GUERRA INTERNACIONAL DEL SIGLO" (INTERNATIONAL WAR OF THE CENTURY).

Se juega en un tablero de '72' casillas de '9' columnas y '8' filas. El jugador que mejor emplee su mente e inteligencia seria el ganador en cada partida.

Mi juego "GUEIDES" esta dedicado a mis queridos hijos, madre, padre, familiares y a todos los ajedrecistas del mundo.

1) COLOCACION ORIGINARIA DE LAS PIEZAS EN EL TABLERO.

La posicion original e incambiable de las piezas es la siguiente:

PIEZAS NEGRAS (OSCURAS)

CASILLA A1 EL TANQUE

" B1 EL RADAR

" C1 EL BARCO

" D1 EL SUBMARINO

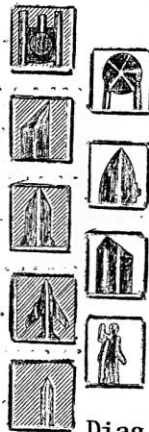
" E1 EL SATELITE MILITAR

" F1 EL PORTAVIONES

" G1 EL SUPERAUVION

" H1 EL PRESIDENTE

" I1 EL MISIL INTERCONTINENTAL



Diag.#2

Ver diagrama #1 para las piezas negras.

PIEZAS BLANCAS (CLARAS)

CASILLA A8 EL TANQUE

" B8 EL RADAR

" C8 EL BARCO

" D8 EL SUBMARINO

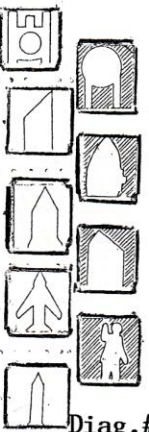
" E8 EL SATELITE MILITAR

" F8 EL PORTAVIONES

" G8 EL SUPERAUVION

" H8 EL PRESIDENTE

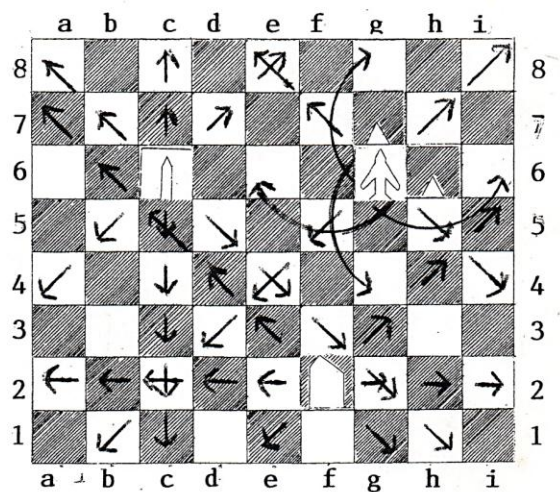
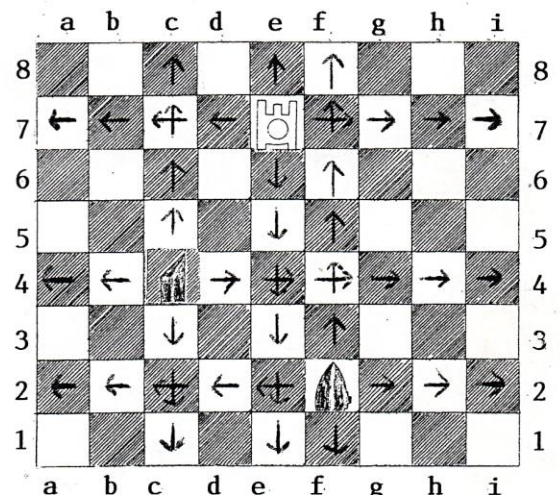
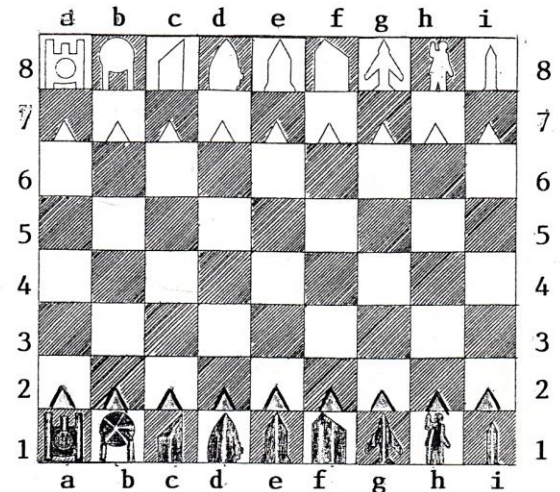
" I8 EL MISIL INTERCONTINENTAL



Diag.#3

Ver diagrama #1 para la piezas blancas.

Diag.#1



LAS NACIONES.

Las NACIONES van colocadas al frente de las piezas fuertes, son '9' blancas y '9' negras.

Las piezas negras (oscuras) van colocadas del lado del tablero donde estan las dos esquinas negras y las piezas blancas van del lado que estan las dos esquinas blancas. Ver diag.#1

2) LA PIEZA DE MAS VALOR.

La pieza de mas valor es el PRESIDENTE, pues desde que destruyen a un PRESIDENTE se termina la partida.

3) MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS Y CAPTURA (DESTRUCCION) DE OTRAS PIEZAS.

EL TANQUE, EL BARCO Y EL SUBMARINO juegan en forma horizontal y vertical, ver diag.#2. El Superavion juega en forma de "C" de tres casillas (contando la casilla donde el estaba). Este movimiento es en Horizontal y/o vertical solo. Tambien juega en diagonal pero sin volar sobre las piezas. Solo vuela sobre las piezas en su forma de "C". Ver diag.#3.

EL PORTAVIONES juega en forma horizontal y diagonal. Ver diag.#3.

EL MISIL INTERCONTINENTAL juega vertical y diagonal, puede volar sobre las piezas. Ver diag.#3.

EL SATELITE MILITAR juega vertical,diagonal y horizontal y puede volar sobre piezas en su forma de mover.Ver diag.#4

El RADAR juega vertical,diagonal y horizontal dando uno o dos pasos.Ver diag.#4

El PRESIDENTE se mueve dando uno o dos pasos en forma horizontal,vertical y diagonal;pero cuando destruyen a su RADAR,el PRESIDENTE solo se puede mover dando un paso en sus movimientos.Ver diag.#4.

Las NACIONES juegan vertical siempre. En su inicio de movimiento,estas piezas pueden dar uno o dos pasos, despues de ahi siguen dando un paso. Ver diagrama #5.

Todas las piezas destruyen piezas contrarias en la misma forma como juegan,excepto las NACIONES y los PRE-PRESIDENTES.

La excepcion de los PRESIDENTES,es que solo pueden destruir piezas contrarias a un paso; no pueden destruir piezas en su movimiento de dos pasos. Ver diag.#6.

La excepcion de las NACIONES,es que avanzan hacia adelante (vertical) pero solo pueden destruir piezas contrarias en un paso en diagonal. Ver diag. #6

4)ATAQUE AL PRESIDENTE:"AM" Y "MD".

Cuando una pieza contraria esta atacando al PRESIDENTE,se avisa diciendo "AM" que significa "AMENAZA DE MUERTE".Ver diag.#7

Cuando se destruye al PRESIDENTE,ese ultimo movimiento se llama "MD" (MUERTE DEFINITIVA). Ver diag.#8

A)LOS PRESIDENTES NO SE PUEDEN AUTO-PONER EN "AM".

-Los PRESIDENTES no pueden cruzar (en su movimiento de dos pasos) una casilla dominada por piezas contrarias,pues quedarian automatico "AM".Ver diag.#9

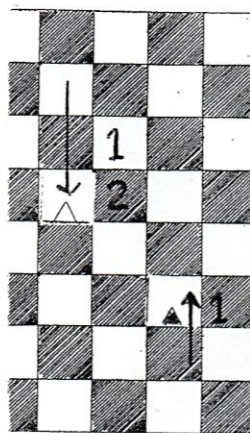
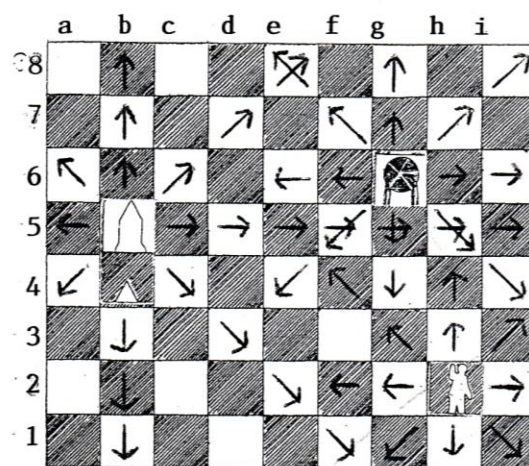
-Los PRESIDENTES no pueden ser jugados en casillas que estan dominadas por piezas contrarias,pues quedarian en "AM".Ver diag.#10.

A)LOS PRESIDENTES:NO "AM" ENTRE ELLOS.

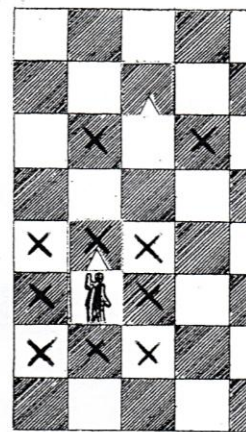
Un PRESIDENTE nunca puede dar "AM" a otro PRESIDENTE,por ende,nunca pueden estar uno al lado del otro, lo mas cerca que pueden estar es una casilla entre ellos.

C)"AM" CONSECUTIVOS (PERPETUOS).

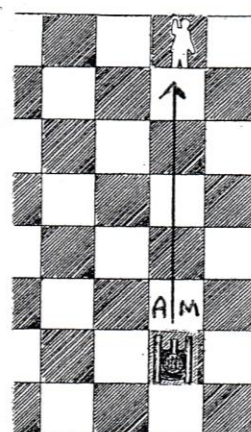
Cuando se le da '3' veces "AM" en una misma casilla,(ver diag.#11) y '3' veces "AM" mas en otra misma casilla,(ver diag.#12) y el PRESIDENTE se mueve '3' veces en la misma casilla y '3' veces mas en otra misma casilla,esto se llama "AM CONSECUTIVOS"y la partida se empata automaticamente.



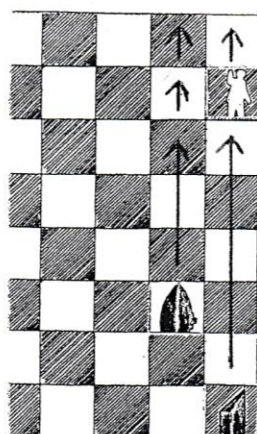
Diag.#5



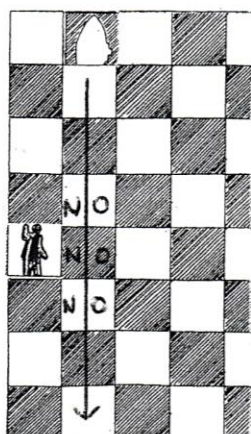
Diag.#6



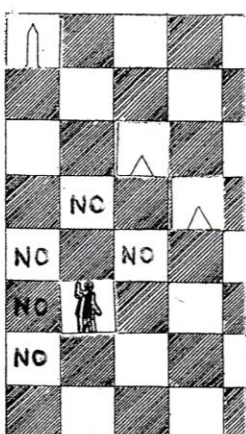
Diag.#7



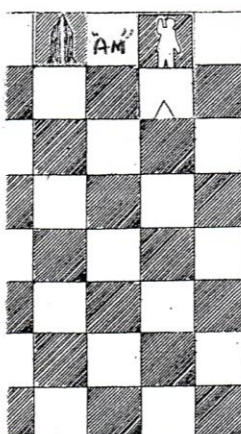
Diag.#8



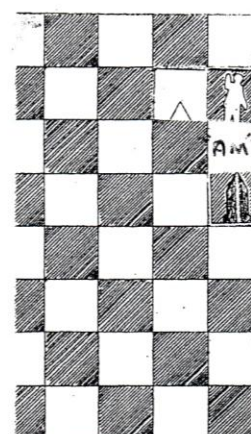
Diag.#9



Diag.#10



Diag.#11



Diag.#12

5) PRESIDENTE ACORRALADO (BLOQUEADO)

Cuando el PRESIDENTE es la ultima pieza y esta encerrado sin habersele dado "AM" o "MD", eso se llama "PRESIDENTE ACORRALADO" o "PRESIDENTE BLOQUEADO" y hay un empate. Ver diag.#13. Aqui el PRESIDENTE blanco esta ACORRALADO o BLOQUEADO.

OBSERVACION: Esta situacion tambien se puede dar cuando a parte del PRESIDENTE, tambien hay una o varias NACIONES o (otras piezas), pero estan inmoviles, bloqueadas por otras piezas igual que el PRESIDENTE. Ver diag.#14.

6) RADAR: FUNCION.

La funcion del RADAR es una funcion logica; por ejemplo, mientras el RADAR blanco esta vivo, su funcion es hacer que las piezas: SATELITE MILITAR y MISIL INTERCONTINENTAL contrarios no puedan destruir piezas blancas, volando sobre piezas. Ver diag.#15. Aqui como indicado, el SATELITE MILITAR puede destruir al PORTAVIONES y el MISIL INTERCONTINENTAL puede destruir al SUPERAUVION volando sobre otras piezas, debido a que las piezas blancas no tienen RADAR.

OBSERVACION: El RADAR no tiene efecto sobre el SUPERAUVION.

7) "AM" Y "MD" POR PIEZAS QUE VUELAN SOBRE OTRAS PIEZAS.

El SATELITE MILITAR y el MISIL INTERCONTINENTAL no pueden dar "AM" y/o "MD" al PRESIDENTE, volando sobre otras piezas mientras el RADAR contrario esta en juego. O sea que el SATELITE MILITAR y el MISIL INTERC. no pueden jugar en casilla "h4" y dar "AM" al PRESIDENTE blanco volando sobre pieza, pues el RADAR blanco esta jugando. Ver diag.#16.

Como el RADAR no tiene efecto sobre el SUPERAUVION, este puede dar "AM" o "MD" al PRESIDENTE volando sobre piezas en su movimiento en "C". Tambien puede (por logica) destruir piezas contrarias volando sobre otras piezas en su movimiento en "C". Ver diag.#17. Aqui el SUPERAUVION esta dando "AM" al PRESIDENTE y esta atacando otra pieza por arriba de las piezas.

8) NACION QUE LLEGA A LA ULTIMA CASILLA.

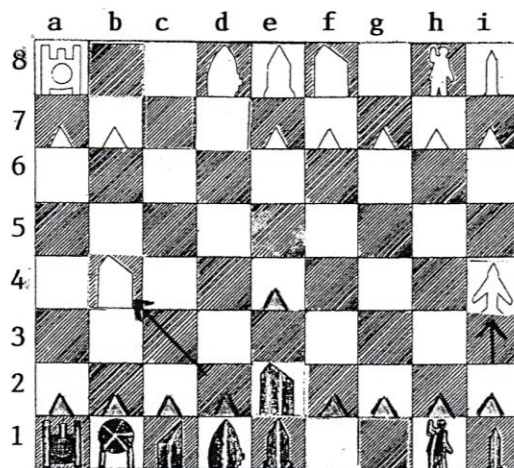
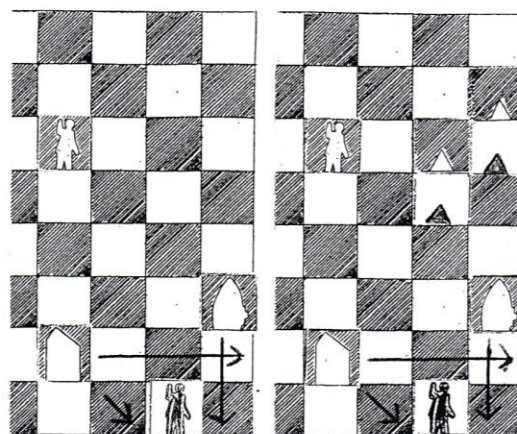
Cuando una NACION llega a la ultima casilla, se convierte en cualquier otra pieza, excepto en otro PRESIDENTE. Un poco se puede cambiar por otro RADAR si ya hay uno en juego, en otras palabras, un jugador no puede tener dos RADARES. Ver diag.#18. NACION sera cambiada por un SATELITE MILITAR.

9) JUGADA IMPOSIBLE (QUE NO SE PUEDE HACER).

Esto sucederia con el SATELITE MILITAR y/o el MISIL INTERC. pues recordando que estas dos piezas no pueden dar "AM" o "MD" al PRESIDENTE volando sobre piezas, estando su RADAR vivo, debido a esta situacion, por ejemplo suponer que el PRESIDENTE negro no tiene piezas al frente de el, el SATELITE M. o el MISIL INT. no pueden (volando sobre piezas) ponerse al frente del PRESIDENTE (esa jugada se devuelve) pues el PRESIDENTE negro quedaria "AM" automatico y es incorrecto. (Aqui ver diag.#18A). Aqui las piezas indicadas no pueden ser jugadas al frente del PRESIDENTE negro.

DIAG.#13

Diag.#14



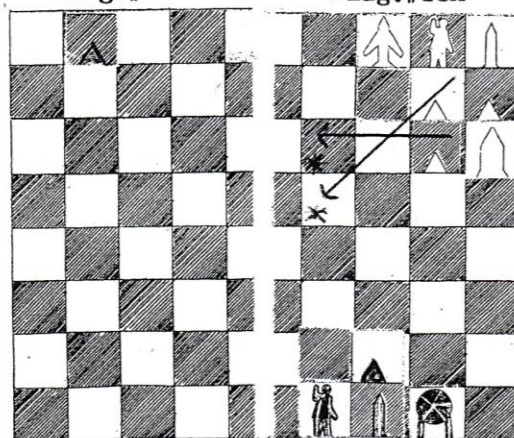
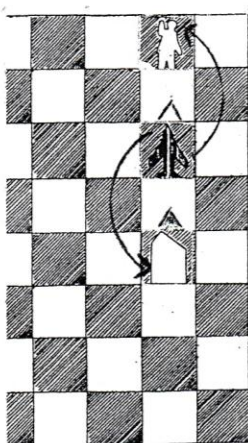
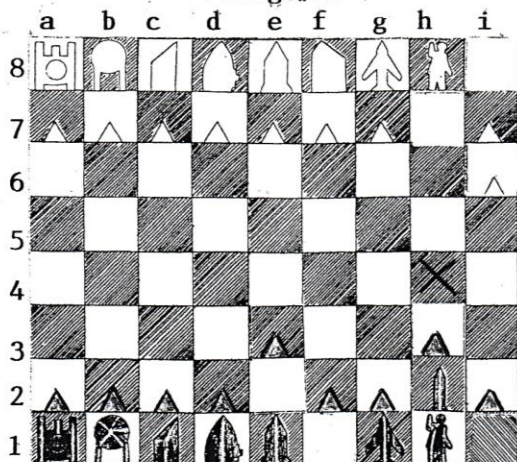
Diag.#15

Diag.#16

Diag.#17

Diag.#18

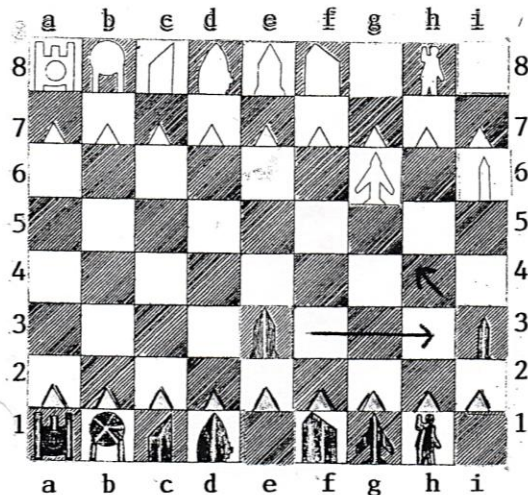
Diag.#18A



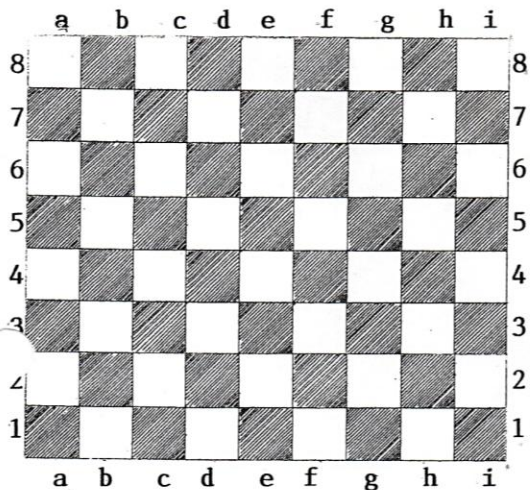
OBSERVACION: Un poco parecido a la situación anterior, por ejemplo suponer que el PRESIDENTE blanco tiene piezas al frente, el SATELITE MILITAR y/o el MISIL INTERCONTINENTAL negros pueden jugar al frente del PRESIDENTE y este no necesariamente estaría "AM" o "MD" pues el RADAR literalmente puede parar eso, simplemente el PRESIDENTE no tiene que ser movido pues no está automático "AM" o "MD", se puede mover cualquier pieza continuando el juego. Complementando, esta situación es para ambos PRESIDENTES. Ver diag. #29.

10) PRESIDENTE SOLITARIO: CANTIDAD DE MOVIDAS PARA ELIMINARLO.

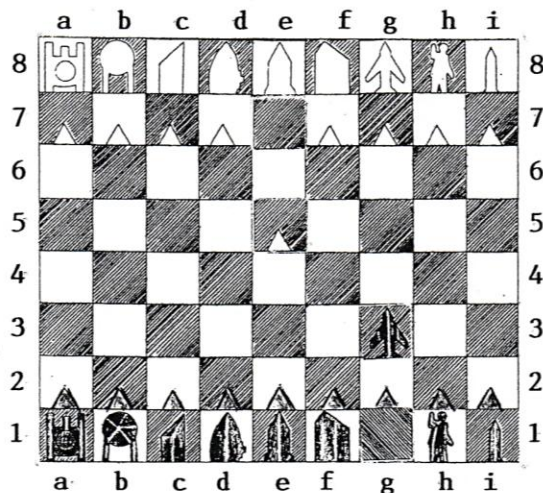
Diag. #19



Diag. #20



Diag. #21



Cuando en una partida de GUEDES, un PRESIDENTE queda solitario, el jugador contrario tiene que eliminarlo en las próximas '31' jugadas o se empata la partida. Esta regla es para partidas regulares (diarias).

En torneos de GUEDES, las leyes y reglas para PRESIDENTE solitario, comandaría la regla impuesta o dirigida por el director del torneo.

11) LAS PIEZAS QUE INICIAN EL JUEGO.

Los jugadores deben de elegir o ponerse de acuerdo de quien jugará primero.

12) FORMA DE ESCRIBIR LOS MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS.

En este juego de estrategias belicas, se pueden escribir cada uno de los movimientos de cada pieza en el tablero. Se usará el SISTEMA ALGEBRAICO.

El tablero siempre estará numerado en los lados del 1 al 8 y en las bases en orden alfabético de la 'a' a la 'i' (ver diag. #20).

EJEMPLOS DE LOS MOVIMIENTOS:

1) g1-g3 e7-e5

Aquí el SUPERAUVION fue jugado en casilla 'g3' y la NACIÓN, en casilla 'e5'. (Ver diag. #21).

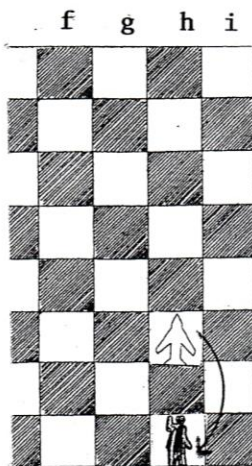
Se usarán tres signos: Un asterisco '*' cuando se le de "AM" al PRESIDENTE; dos asteriscos '**' cuando se le de "MD" a un PRESIDENTE; una flechita ↑ cuando una NACIÓN llegue a la octava '8va' casilla se convierta en otra pieza.

Ejemplo:

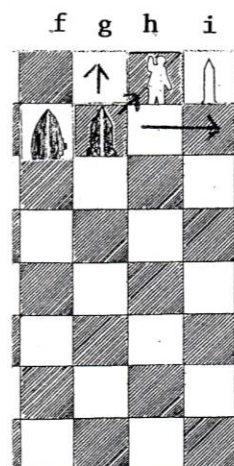
- 1) h5-h3*. Aquí el PRESIDENTE negro está "AM" por el SUPERAUVION blanco que fue jugado desde 'h5', ver diag. #22.
- 2) g2-g7**. Aquí el PRESIDENTE blanco está "MD" por un SATELITE MILITAR apoyado por un SUBMARINO. SATELITE M. jugado desde 'g2'. Ver diag. #23.
- 3) h7-h8↑. Aquí una NACIÓN llegó a la octava '8va' casilla y el jugador la convirtió en un SATELITE MILITAR. (Ver diag. #24).

Y así sucesivamente se escriben las jugadas.

Diag. #22



Diag. #23



FEDERICO DIAZ
Diag. #24

