

# GUNGI

La más fuerte representación de tácticas  
en guerras fantásticas

**LIBRO DE REGLAS**

# CONTENIDOS

1. Introducción
2. Componentes
3. Preparación
4. Estructura
5. Torres
6. La *Formación Inicial*
7. La *Batalla*
  - 7.1. Mover
    - 7.1.1. Salto Encima
  - 7.2. Capturar
    - 7.2.1. Jaque
  - 7.3. Renovar
  - 7.4. Características
    - 7.4.1. Cimienta
    - 7.4.2. Renovación acotada
    - 7.4.3. Ascenso
  - 7.5. Habilidades
    - 7.5.1. Permutación Base-Cima
    - 7.5.2. Sacrificio
    - 7.5.3. Montura
    - 7.5.4. Sustitución
  - 7.6. Efectos
    - 7.6.1. Recuperación Forzada
    - 7.6.2. Reubicación Forzada
    - 7.6.3. Reclutamiento Forzado
    - 7.6.4. Traición
    - 7.6.5. Captura con coronación
8. Fin del juego
  - 8.1. Jaque Mate
  - 8.2. Faltas
9. *Apéndice A*: movimientos de las piezas
10. *Apéndice B*: características de las piezas
11. *Apéndice C*: notación

## 1. INTRODUCCIÓN

Por cientos años muchos estrategas de las grandes guerras de la historia han empleado juegos de mesa con el propósito de poner en práctica nuevas estrategias y tácticas.

Así como el comandante conduce sus pelotones por el terreno, el jugador conduce sus piezas por el tablero.

**GUNGI** (“軍儀”, corte militar) es uno de esos juegos. Su sistema de combate entre dos jugadores estimula la planificación y dirección de estrategias.

Van a recrear batallas fantásticas de la Edad Media donde guerreros y bestias combaten por el dominio del terreno hasta que uno de los ejércitos sucumba.

Nunca pierdan de vista que cada unidad es única en cuanto a habilidades que pueden cambiar el rumbo de la batalla.

¡Bienvenidos y disfruten del juego!

### OBJETIVO

En el GUNGI vas a representar el rol de un *Comandante* con la meta de llevar a tu ejército a la victoria capturando al Rey del adversario.

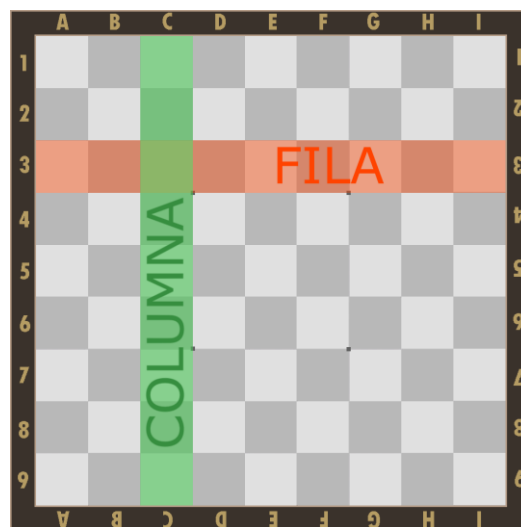
Vas a tener la posibilidad de disponer estratégicamente tus fuerzas armadas sobre el campo de batalla, para más tarde tomar las riendas de sus movimientos e ir ganando terreno.

## 2. COMPONENTES

### TABLERO

El GUNGI se desarrolla en un tablero de  $9 \times 9$  casillas. En los marcos verticales está enumerado del 1 al 9 representando las filas. Por otro lado los marcos horizontales










indican la columna desde la A hasta la I. Así cualquier casilla del tablero se nombra primero por la columna y luego por la fila. Ejemplo: casilla “A3”, “C7”, “F1”, etc.

















Tablero del GUNGI

### PIEZAS

El juego consta de 46 piezas redondas, con dos caras (una negra y una blanca).

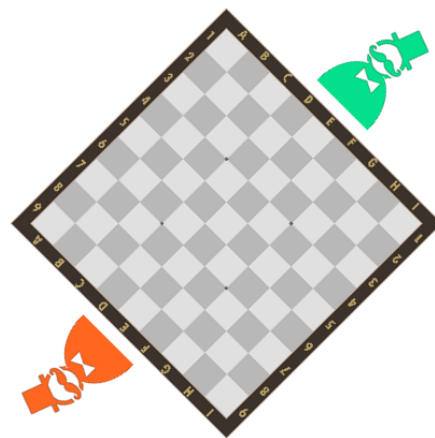
Anverso <i>Frontales</i>	Cantidad	Reverso <i>Posteriores</i>
 Rey	1	-No tiene-
 Espadachín	2	 Lancero
 Peón	7	 Bufón
 Peón	1	 Mayor
 Peón	1	 Jabalí

	3	
<i>Asesino</i>		<i>Caballo</i>
	1	
<i>Cañón</i>		<i>Grifo</i>
	1	
<i>Fortaleza</i>		<i>Grifo</i>
	1	
<i>León</i>		<i>Dragón</i>
	1	
<i>Unicornio</i>		<i>Fénix</i>
	2	
<i>Arquero</i>		<i>Elefante</i>
	2	
<i>Capitán</i>		<i>Oso</i>

### 3. PREPARACIÓN

Luego de decidir quién dirige el *Ejército Blanco* y quién el *Ejército Negro* tienen que colocar el tablero en la mesa.

Ambos deben estar enfrentados y entre ustedes se debe ubicar el tablero de manera tal que los marcos con números queden a los laterales.



#### Orientación del Tablero

Cada uno debe tomar sus 23 *piezas frontales* del color de su ejército y mantenerlas a su costado derecho, donde va a estar su *Reserva*.

#### ¿Quién juega primero?

Aprovechando la particularidad de que las piezas tienen dos caras de distinto color, hay un método ingenioso para determinar quién juega primero.

Agarrá 5 piezas, sacudilas y lanzalas sobre la mesa como si de dados se tratase. Si el número de piezas de tu color es mayor entonces jugás primero.

Ejemplo:



Juega el *Ejército Negro* primero.

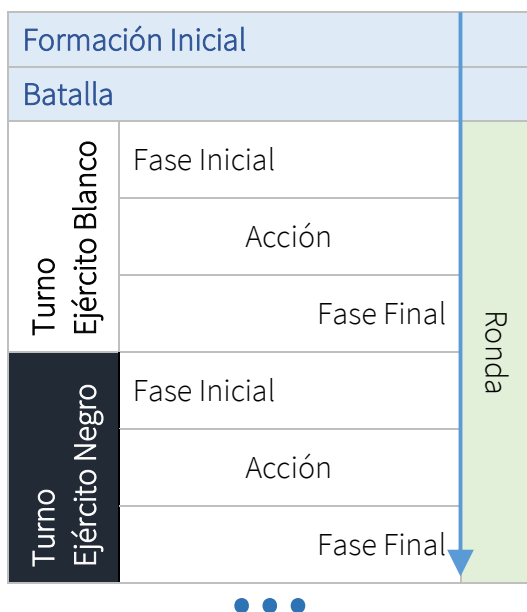
## 4. ESTRUCTURA

Una partida común de GUNGI está dividida en dos *etapas*:

- 1) *Formación Inicial*
- 2) *Batalla*.

A su vez la *Batalla* está dividida en *turnos*. Y cada turno se compone de tres *fases* consecutivas: *Inicial*, *Acción* y *Final*, donde en cada una vas a tener una tarea en específico. Y por último al par de turnos se le llama *Ronda*.

El siguiente esquema muestra cómo se compone la estructura suponiendo que el ejército que juega primero es el Ejército Blanco. El flujo de los eventos es desde arriba hacia abajo.



## 5. TORRES

A diferencia de otros juegos de este tipo como el *Ajedrez* y el *Shogi*, en el GUNGI las piezas se pueden **apilar**. En efecto, en una casilla puede haber a lo sumo tres piezas una encima de la otra en una estructura llamada *Torre*. Esto dota al juego de una tridimensionalidad, ampliando las

posiciones conocidas (Fila y Columna) a una tercera: el *Nivel*.



Pieza simple



Torre de dos niveles



Torre de tres niveles

### REGLAS. Torres

- En una misma torre como máximo podés tener tres piezas apiladas.
- En una misma torre no podés tener dos piezas del mismo tipo que además sean del mismo color, sin importar el nivel en el que estén.

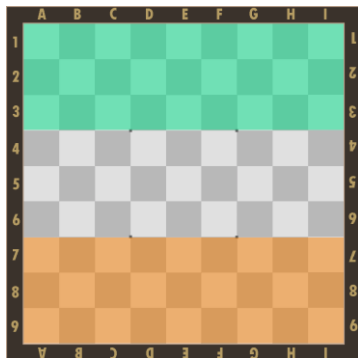
	Ej. 1	Ej. 2	Ej. 3
Nivel 3	Peón	Mayor	Mayor
Nivel 2	Peón	Peón	Peón
Nivel 1	Peón	Mayor	Mayor
¿Es válido?	✗	✗	✓

- Sobre el *Rey* no podés apilar ninguna pieza, aunque a él sí lo podés apilar sobre otras.
- Por el contrario, nunca podrías apilar el *Cañón* o la *Fortaleza* sobre otras piezas, aunque si podrías apilar sobre ellas.

**Aclaración:** tampoco podés apilar el *Cañón* sobre la *Fortaleza* ni viceversa.

## 6. LA FORMACIÓN INICIAL

¡Ahora sí! Llegó la hora de preparar a tu ejército y colocar las piezas sobre tu *Territorio*, que son las tres primeras filas de tu lado.



Territorios coloreados de cada ejército

En el GUNGI las piezas no tienen posiciones fijas sobre el tablero, sino que depende de vos elegir donde ubicarlas. Si la ubicación de una pieza no te convence, siempre vas a poder cambiarla durante esta etapa.

Es recomendable que pongas un objeto como pared en la mitad del tablero para que tu oponente no espíe la estrategia que estás armando.

En simultáneo con tu adversario van a colocar las piezas que están en su Reserva en el Territorio. Acuérdense que pueden apilarlas formando las Torres, siempre y cuando se cumplan las reglas.

Una vez que estés conforme con la formación y no te quede ninguna pieza en la reserva, a voz alta tenés que decir “*Hecho*” y a partir de ese momento no podés modificar la posición de ninguna pieza.

Cuando ambos hayan terminado de colocar las piezas, retiren la pared si es que pusieron una y se da inicio a La *Batalla*.

### REGLAS. Formación Inicial

- Al final de la etapa:
  - Todas tus piezas deben estar sobre el Tablero, es decir que la Reserva debe estar vacía.
  - En cada fila debés tener un único *Peón* sino es una Falta por *Doble Peón*.

## 7. LA BATALLA

Ambos se van a ir turnando para realizar una acción:

- **Mover** una pieza.
- **Capturar** una pieza del oponente.
- **Renovar** una pieza de la Reserva.
- **Activar** una habilidad de alguna pieza.

Algunas de estas acciones van a tener efectos en tu fase Final o en la Inicial de tu enemigo.

### 7.1. MOVER

Como ahora sobre el tablero hay Torres, la única capaz de moverse, es aquella que está en el último nivel. Las piezas que estén por debajo, están “atrapadas”, obligadas a permanecer en esa torre hasta que las que estén por encima se muevan.

Cada tipo de pieza tiene su propio conjunto de movimientos que dependen del nivel en el que se encuentren. En el *Apéndice A* vas a encontrar la lista completa de los movimientos de cada pieza.

Las piezas (dependiendo de su tipo y nivel) se van a mover *saltando* o *desplazándose*.

Que una pieza *salte* al moverse significa que la vas a agarrar y la vas depositar en una casilla libre que se encuentre en su rango de movimiento. Por el contrario si una pieza se *desplaza* significa que la vas a

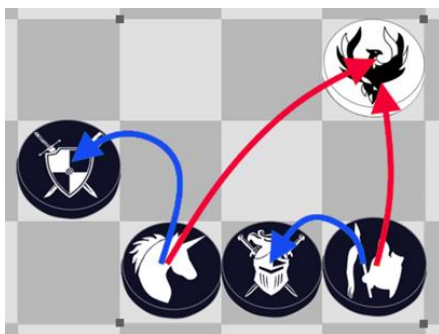
poder mover cualquier número de casillas libres a lo largo de una línea recta.

#### REGLAS. Movimiento

- Si en algún momento del juego tu pieza queda sobre una pieza enemiga únicamente se va poder mover como la pieza *Mayor*. No se aplica al *Rey*.
- No podés mover a un *Bufón* a una columna donde ya haya otro sino es una Falta por *Doble Bufón*.

#### ¿Qué ocurre cuando en mi rango de movimiento hay otra pieza?

Si esa pieza es de tu oponente vas a tener la oportunidad de *capturarla*. Si por el contrario esa pieza es de tu ejército vas a poder *saltar encima* de ella, siempre y cuando cumplas con las reglas de las Torres.



En rojo se representan las posibles capturas y en azul los posibles saltos encima.

¿Y si en mi rango de movimiento hay una torre? Se actúa de la misma forma sin importar la diferencia de alturas: si la pieza de la cima es de tu ejército podrías saltar encima de ella y si es enemiga, capturarla.

## 7.2. CAPTURAR

Por fin lo divertido, es hora de atacar y reducir al ejército oponente.

Capturar una pieza consiste en retirarla del tablero para agregarla a tu reserva dada vuelta para que muestre tu color.

Si una pieza enemiga se encuentra dentro de tu rango de movimiento vas a poder *capturarla* y posteriormente mover tu pieza a esa posición. A esto se lo conoce como *captura en movimiento*.

También es posible hacer una *captura en Torre*, que consiste en capturar una pieza enemiga que se encuentre inmediatamente por encima o por debajo de una tuya en una misma torre. Luego de la captura todas las piezas por encima de la capturada descienden un nivel.



A la izquierda una captura en torre, a derecha una captura en movimiento.

#### REGLAS. Capturar

- En una *captura en movimiento* sólo vas a poder atacar a la cima de una Torre, siempre y cuando cumplas con las reglas de la Torre.
- En una *captura en torre* no podés atacar a una pieza que esté dos niveles por encima o por debajo de tu pieza.
- La *Fortaleza* no puede realizar ningún tipo de captura.
- El *Cañón*, por el contrario, puede capturar en Torre pero no en movimiento.
- No podés capturar las piezas que estén en una columna que ya tengan a un *Bufón* sino es una Falta por *Doble Bufón*.



### 7.2.1. JAQUE

Si tu *Rey* está siendo amenazado por una pieza enemiga, es decir que está en su rango de movimiento, entonces se dice que está en *Jaque*.

#### REGLAS. Jaque

- Un *Rey* no puede ser movido a una casilla amenazada por una pieza enemiga.
- Un *Rey* en jaque no puede saltar encima de una pieza aliada.
- Las únicas opciones de un *Rey* en jaque son:
  - Moverse a una casilla vacía
  - Capturar una pieza

Siempre y cuando no sea puesto en Jaque haciéndolo (cumpliendo la primera regla).

### 7.3. RENOVAR

Conforme vayas capturando piezas enemigas tu Reserva se va a ir completando de piezas aliadas. Estas piezas permanecen fuera del tablero y no se pueden mover.

*Renovar* una pieza implica colocarla de nuevo en el tablero como hiciste en la *Formación Inicial*.

#### REGLAS. Renovar

- No podés renovar sobre piezas enemigas.
- Tampoco podés renovar sobre piezas de tu ejército que no tengan la característica *Cimiento* (ver Sección 7.4.1).
- No podés renovar un *Bufón* en una columna donde ya haya otro sino es una Falta por *Doble Bufón*.
- No podés renovar un *Peón* en una columna donde ya haya otro sino es Falta por *Doble Peón*.

- No podés renovar al *Peón* ni al *Bufón* en una casilla donde ponga al *Rey* adversario en Jaque, sino es Falta.

### 7.4. CARACTERÍSTICAS

Cada pieza en el GUNGI tiene características que afectan a su desempeño en el juego.

Debajo de cada característica se indica las piezas que la poseen. Aun así en el *Apéndice B* está la lista completa de las características de cada pieza.

#### 7.4.1. CIMIENTO



Vas a poder renovar sobre cualquier pieza aliada que tenga la característica *Cimiento* que se encuentre en la cima de una torre y se cumplan las reglas de la Torre.

#### 7.4.2. RENOVACIÓN ACOTADA



Existen ciertas piezas que sólo la vas a poder mover en línea recta hacia adelante. Si llegan al otro extremo del tablero, no se podría mover en su siguiente turno.

La *Renovación Acotada* te prohíbe renovar una pieza donde nunca más le va a ser posible moverse.

#### 7.4.3. ASCENSO



Esta característica crea un *rango de acción* desde tu *Cañón* y desde tu *Fortaleza*. Cualquier pieza que esté dentro de ese



rango o esté inmediatamente encima de la pieza, pasan a comportarse como si estuvieran un nivel más arriba.

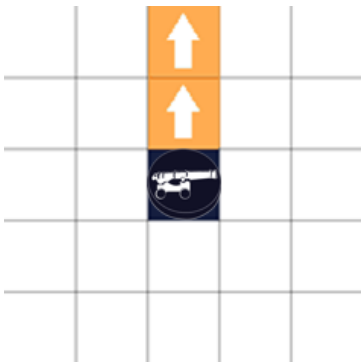
La pieza está en el nivel	Se mueve como si estuviera en el nivel
1	2
2	3
3	3

Las siguientes piezas **no** son afectadas por el Ascenso, es decir que se van a mover normal.



#### Rango de Acción. Cañón

Abarca toda la columna en donde se encuentra, a partir de su fila.



#### Rango de Acción. Fortaleza

Describe una forma de rombo, y se ve truncada si está fuera de tu Territorio.



Las casillas rojas representan la parte del tablero que no es de tu territorio por lo tanto no son parte del rango.

#### REGLAS. Ascenso

- No podés *saltar encima* de una pieza que esté dentro del rango de acción.
- El rango de acción del enemigo **NO** afecta a tus piezas.
- El *Rey*, el *León*, el *Grifo*, el *Dragón* y el *Fénix*, no van a ser afectados por esta característica.

#### 7.4.4 IMITACIÓN



Esta característica permite que tu *Grifo* se mueva de la misma forma que la pieza que está por debajo de él sin importar si es aliada o enemiga. Si está en el nivel 1 únicamente se va a poder mover hacia adelante.

Si la pieza debajo de él fuera un *Cañón*, una *Fortaleza* u otro *Grifo*, solo se puede mover una casilla en alguna de las diagonales como se describe en el *Apéndice A*.

Si recordamos los movimientos de las piezas enemigas son los opuestos a los nuestros, entonces puede surgir la idea de que el *Grifo* se movería como si fuera enemiga, pero no es así. El *Grifo* se mueve *como si* fuera del tipo de la pieza de abajo, y se ve afectado por el Ascenso.



Ejemplo: tu *Grifo* blanco está encima de un *Caballo* enemigo, entonces pasa a comportarse como un caballo blanco en el segundo nivel.

## 7.5. HABILIDADES

La última alternativa que podés realizar en tu turno es *Invocar* la habilidad de alguna de tus piezas que esté sobre el tablero.

Debajo de cada habilidad se indica las piezas que la poseen. Aun así en el *Apéndice B* se encuentra la lista de las habilidades de cada pieza.

### 7.5.1. PERMUTACIÓN BASE-CIMA



Si tenés un *Capitán* en el nivel 3 o en el nivel 1 de una torre de tres niveles, al invocar la habilidad cambia lugares con la pieza del nivel 1 o 3, respectivamente, que sea de tu ejército

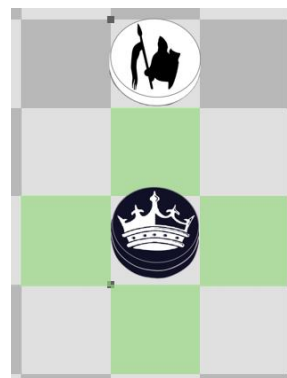
#### REGLAS. Permutación Base-Cima

- No podés cambiar de lugar con el *Rey*, la *Fortaleza* ni el *Cañón*.
- No podés permutar con piezas enemigas.
- No podés permutar dos veces en la misma torre, salvo que muevas la pieza de la cima y la vuelvas a apilar en la torre.
- Si permutás con un *Bufón* y al hacerlo ponés al *Rey* enemigo en Jaque, se comete una Falta (ver Sección 8.3).

### 7.5.2. SACRIFICIO



Esta habilidad le permite a tu *Rey*, si está en Jaque, intercambiar lugares con un *Espadachín* de tu ejército que se encuentre en una casilla adelante, a la izquierda o derecha de él.



Ejemplo: el *Rey* está en Jaque por el *Lancero* enemigo, entonces puede intercambiar lugares con un *Espadachín* negro que se encuentre en alguna de las casillas verdes

#### REGLAS. Sacrificio

- El *Espadachín* debe estar en el nivel 1 y no debe tener ninguna pieza encima.
- No podés invocar la habilidad si al hacerlo el *Rey* sería puesto en Jaque.
- En la Torre del *Rey* no debe haber otro *Espadachín* aliado.


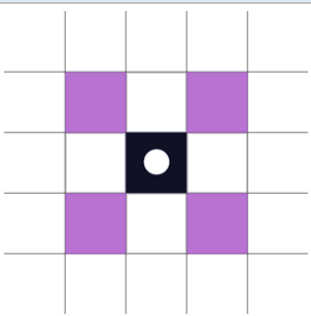

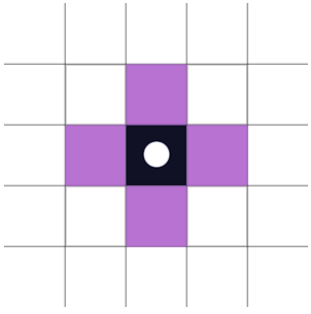

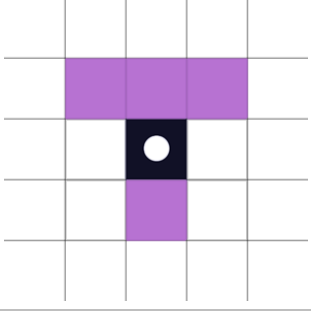

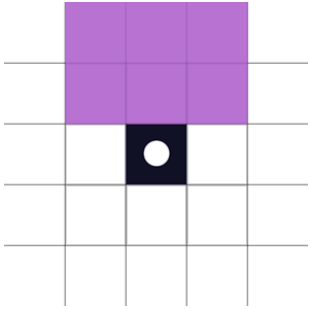
### 7.5.3. MONTURA



Antes se mencionó que la única pieza capaz de moverse era aquella que estaba en la cima. Ahora con esta habilidad no sólo la pieza que está en la cima se mueve, ¡sino la Torre entera!

Si la pieza con *Montura* se encuentra en el nivel 1 y tiene al menos una pieza por encima, va a poder mover la Torre en un rango de movimiento.

El rango de movimiento disponible depende de la pieza.

Pieza	Movimiento
	
	
	
	

### Estrategia de Montura con Faltas

Se puede sacar provecho de las Faltas pudiendo así ganar la partida con un movimiento de la torre.

Consiste en tener un *Bufón* enemigo en la torre que vas a mover. Para ganar directamente la partida bastará con que muevas la torre hacia una columna donde ya se ubique otro *Bufón* enemigo y ganarás la partida por *Doble Bufón*.

### REGLAS. Montura

- Sólo podés mover la torre hacia una casilla vacía.
- No podés capturar una pieza con esta habilidad.
- Si en la cima está tu *Rey* no podés mover la torre hacia una posición que lo pondría en Jaque.
- Si en la cima de la torre a mover hubiera un enemigo, no podés moverla a una posición donde se ponga al *Rey* en Jaque.
- Si en la cima se encuentra un *Bufón* y al hacerlo ponés al *Rey* enemigo en Jaque, se comete una Falta (ver Sección 8.3).
- Si en la torre se encuentra un *Bufón*, no podés moverla hacia una columna donde ya haya otro, sino es Falta por *Doble Bufón*.

### 7.5.4. SUSTITUCIÓN



Esta habilidad te permite intercambiar cualquier *Lancero* que tengas en el tablero por alguna pieza de tu Reserva. Es decir, la pieza del intercambio va a pasar a estar en la posición del *Lancero* y este último pasa a estar en tu Reserva. En este caso también se debe cumplir la regla de la torre, luego de realizar la sustitución.

### REGLAS. Sustitución

- No podés sustituir por otro *Lancero*.
- Si sustituís por un *Peón* o por un *Bufón* y al hacerlo ponés al *Rey* enemigo en Jaque, se comete una Falta (ver Sección 8.3).
- No podés sustituir por un *Bufón* en una columna donde ya haya otro, sino es Falta por *Doble Bufón*.

## 7.6. EFECTOS

Ciertas acciones que podés realizar en tu turno, traen consigo *efectos* secundarios. En el mejor de los casos te permiten realizar acciones extras en tu fase Final, pero en el peor, le permitís a tu adversario hacer de las tuyas en su fase Inicial.

### 7.6.1. RECUPERACIÓN FORZADA

Este efecto se activa si movés una pieza con Renovación Acotada a una posición desde la cual nunca más se puede mover.

Acá hay que hacer una aclaración importante, en el momento en el que se decide si una pieza se va a recuperar o no, **no** tenés que tener en cuenta el efecto causado por el Ascenso, es decir que se mide como si no estuviera.

A esta situación se puede llegar de dos formas y afecta de manera diferente:

Causa	Consecuencia
Movimiento o Salto encima	La llevás a tu Reserva en la fase Final
Captura	Tu adversario la coloca en su Reserva en su fase Inicial

### ¿Qué ocurre en una Torre de 3 niveles cuando la pieza del medio con Renovación Acotada decide capturar a la pieza de abajo?

Después de la captura la pieza con Renovación Acotada pasa a estar en manos de tu adversario producto de una Recuperación Forzada.

### Montura con Recuperación Forzada

Puede ocurrir la situación de que tengas un Asesino en la cima de una Torre y en la base tengas una pieza con montura, y decidas mover la torre hacia una posición

donde le va a ser imposible moverse al Asesino en el siguiente turno. En este caso el Asesino se recupera en tu reserva producto de una Recuperación Forzada.

#### REGLAS. Recuperación Forzada

- No podés renovar la pieza recuperada en el siguiente turno, sin importar si era del enemigo o de tu ejército.

### 7.6.2. REUBICACIÓN FORZADA

Tras capturar un *Grifo*, estás obligado a renovar en tu fase Final a la *Fortaleza* o al *Cañón* recién adquirido en alguna casilla vacía de tu Territorio.

#### Reubicación tras recuperación

Si tu adversario captura una de tus piezas con su *Grifo* y el mismo queda en una posición de la cual no le va a ser posible moverse en el siguiente turno, pasa a recuperarse en tu Reserva (recordemos que tiene Renovación Acotada). Pero como el reverso del *Grifo* es o bien una *Fortaleza* o un *Cañón* estás obligado a reubicar dicha pieza en tu Territorio durante tu fase Inicial.

#### Doble Reubicación

Existe una situación particular donde puede resultar difícil saber cómo proceder, por ello vamos a describirla paso a paso. Supongamos que tu Ejército es el Negro, el turno es tuyo y se presenta la siguiente situación en el borde del Tablero en el Territorio enemigo:



Situación extrema en el borde del tablero del lado del Territorio Enemigo.

Decidiste que tu acción va a ser capturar ese *Grifo* de la base, entonces va ocurrir los siguientes eventos en cada fase.

EJÉRCITO NEGRO	ACCIÓN
	Captura el <i>Grifo</i> blanco quitándolo del Tablero.
EJÉRCITO NEGRO	FINAL
	Reubica esa pieza puesto que su reverso es o una <i>Fortaleza</i> o un <i>Cañón</i> .
EJÉRCITO BLANCO	INICIAL
	Quita el <i>Grifo</i> negro del Tablero. Reubica la <i>Fortaleza</i> o <i>Cañón</i> (Reubicación tras recuperación).

### 7.6.3. RECLUTAMIENTO FORZADO

Al capturar en movimiento una pieza con tu *Mayor*, este efecto te obliga a renovar en tu fase Final a la pieza capturada en alguna casilla de tu territorio que esté vacía o tenga una pieza aliada en la cima que no sea el *Rey*.

Si no te fuera posible renovar esa pieza ya que no hay ningún movimiento legal, la guardás en tu Reserva.

#### REGLAS. Reclutamiento Forzado

- No podés renovar la pieza en una torre de tres niveles ni en aquella que ya posea dicha pieza.
- No podés renovar un *Bufón* en una columna donde ya haya otro sino es una Falta por *Doble Bufón*.
- No podés renovar un *Peón* en una columna donde ya haya otro sino es Falta por *Doble Peón*.

- No podés renovar al *Peón* ni al *Bufón* en una casilla donde ponga al *Rey* adversario en Jaque, sino es Falta.

### 7.6.4. TRAICIÓN

Este efecto se activa si tu *Bufón* captura en movimiento la cima de una Torre.

Consiste en que durante tu fase Final vas a voltear las piezas que hayan quedado por debajo del *Bufón* en la Torre, sin importar si son enemigas o aliadas.

#### Estrategia con Traición y Faltas

Se puede ganar la partida por Falta por *Doble Bufón* del enemigo, si se tiene la siguiente situación:

El enemigo tiene un *Peón* cuyo reverso es un *Bufón* en la torre capturada por tu *Bufón*. Además en la columna donde se ubica esta torre el enemigo ya tiene otro *Bufón*. Una vez que capturarás la torre las piezas por debajo se voltean, luego el adversario tiene dos *Bufones* en la misma columna y pierde por cometer Falta.

#### REGLAS. Traición

- Los *Grifos* no se voltean.

### 7.6.5. CAPTURA CON CORONACIÓN

Al comienzo del juego los jugadores deben decidir si juegan con este efecto extra o no.

Si con tu *Rey* capturarás la cima de una torre, este efecto te permite intercambiar la pieza enemiga que esté inmediatamente debajo por una pieza de tu Reserva durante tu fase Final.

Si no te quedan piezas en la Reserva, no querés o es ilegal reemplazarla, simplemente volteas esa pieza.

Por otro lado si también es ilegal voltear esa pieza, no te quedan más movimientos legales para realizar pero tu *Rey* no está en

Jaqué así que está *Ahogado*. (Ver Sección 8.2).

**Aclaración:** se puede reemplazar con la pieza recién capturada durante tu fase de Acción.

Si con el *Rey* capturás una torre de nivel tres y la pieza debajo es un *Grifo* enemigo, y elegís la opción de no reemplazarla, debido a que no se puede voltear esa pieza, la debés reubicar al igual que en una Reubicación Forzada.

Por el contrario si capturás una torre de dos niveles fuera de tu territorio y la pieza en la base es un *Grifo* enemigo, y decidís hacer la Corona sin reemplazo, entonces la *Fortaleza* o *Cañón* resultante quedará en ese lugar. En el caso de la *Fortaleza*, la misma ya no puede impartir el efecto de Ascenso.

#### REGLAS. Captura con Coronación

- No podés reemplazar por un *Bufón* si en esa columna ya había otro, sino es Falta por *Doble Bufón*.

### Tabla de Ayuda para los Efectos

Mover, Saltar	
Encima o	<i>Posible</i>
Capturar con	<i>Recuperación</i>
<i>Peón, Asesino</i> o	<i>Forzada</i>
<i>Grifo.</i>	
Capturar un <i>Grifo</i> enemigo.	<i>Reubicación Forzada</i>
Capturar con <i>Mayor.</i>	<i>Reclutamiento Forzado</i>
Capturar con <i>Bufón</i>	<i>Posible Traición</i>
Capturar con <i>Rey.</i>	<i>Posible Captura con Coronación</i>

## 8. FIN DEL JUEGO

Se considera que ganaste la partida si:

- El *Rey* de tu adversario está en *Jaqué Mate*.
- Tu enemigo se retira del juego.
- Tu enemigo comete una *Falta*.
- Tu enemigo voltea una pieza para ver que hay en su otra cara, o intenta realizar una acción antes de que termine tu turno.

### 8.1. JAQUE MATE

Como tu principal objetivo en este juego es capturar al *Rey* enemigo, tus acciones primero van a lograr ponerlo en *Jaqué*.

Si desde esa situación a tu adversario le es imposible librar a su *Rey* de amenaza. Se considera que ganaste la partida por *Jaqué Mate*.

#### REGLAS. Jaqué

- Si tu *Rey* está en Jaqué no podés efectuar ninguna acción que no lo libere de esa situación.

### 8.2 AHOGADO

Esta situación ocurre cuando, durante tu turno, no te quedan movimientos legales para realizar pero tu *Rey* no está en Jaqué. El juego finaliza en un empate.

### 8.3. FALTAS

Cometer una *Falta* significa romper con un tipo de reglas.

Si tu enemigo llegase a cometer una Falta, es tu obligación indicárselo durante tu fase Inicial y ganás inmediatamente la partida.

Si por el contrario no indicaste su Falta y ya pasaste la fase Inicial, desde tu parte también estarías cometiendo una Falta

que debe ser indicada por tu adversario en su fase Inicial y, siguiendo la misma lógica, pasaría él a ganar.

Las Faltas posibles son:

- **Doble Bufón:** no podés tener a dos *Bufones* en una misma columna. Se aplica a todas las acciones.
- **Doble Peón:** no podés tener a dos *Peones* en una misma columna. Se aplica en *Renovación* y en la *Formación Inicial*.
- **Jaque por Bufón:** no podés poner al *Rey* adversario en Jaque con un *Bufón*. Se aplica en *Renovación*, *Movimiento* y *Sustitución*.
- **Jaque por Peón:** no podés poner al *Rey* adversario en Jaque con un *Peón*. Se aplica a *Renovación* y *Sustitución*.


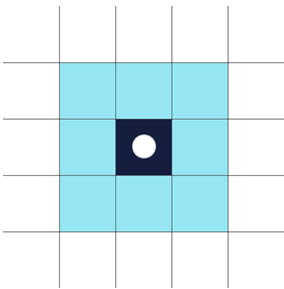
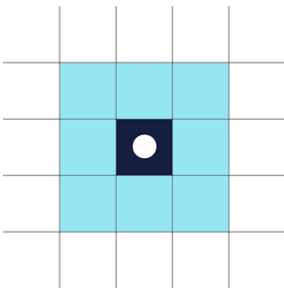
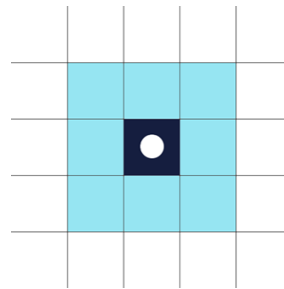

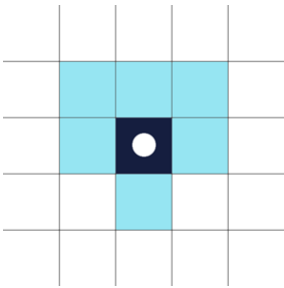
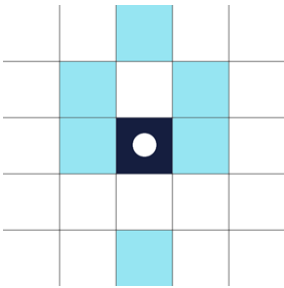
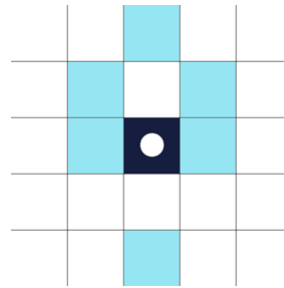

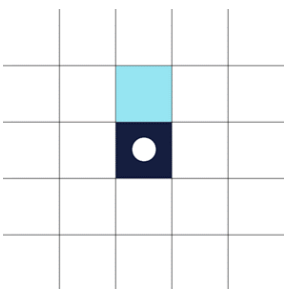
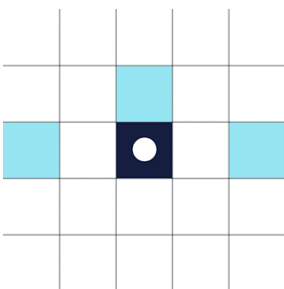
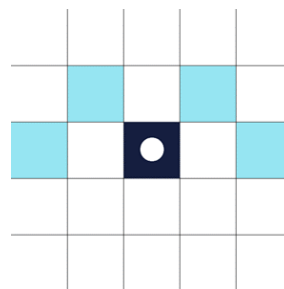

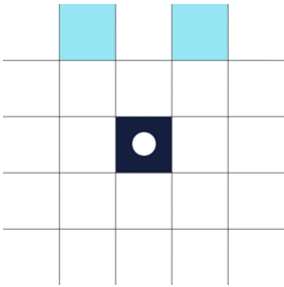
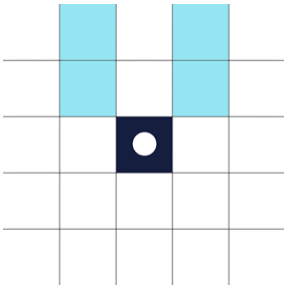
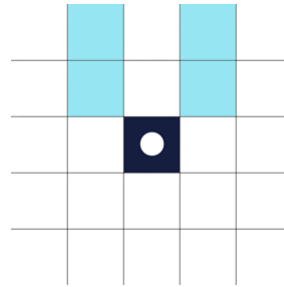


## APÉNDICE A. MOVIMIENTOS DE LAS PIEZAS


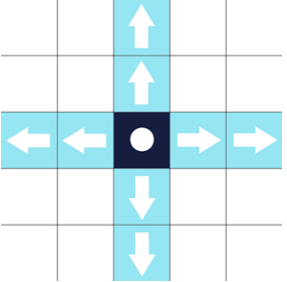
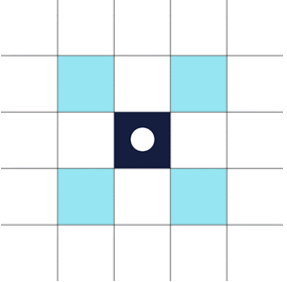
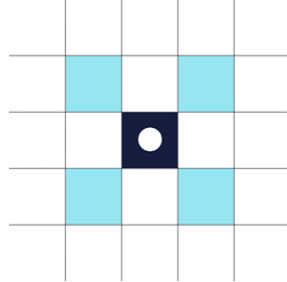

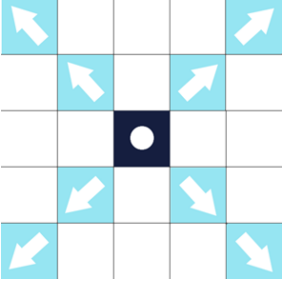
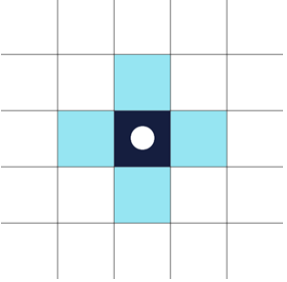
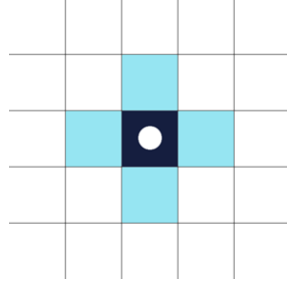

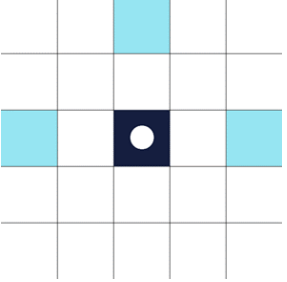
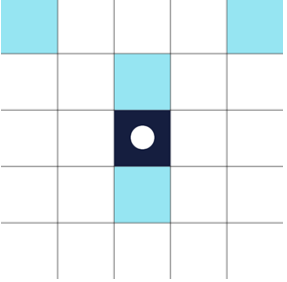
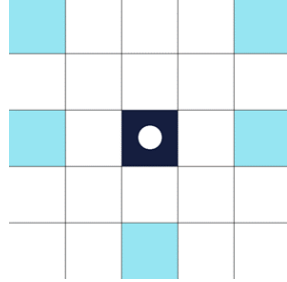

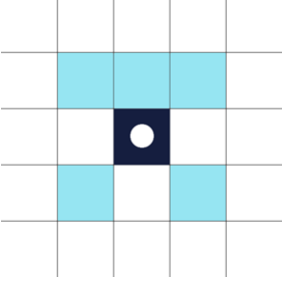
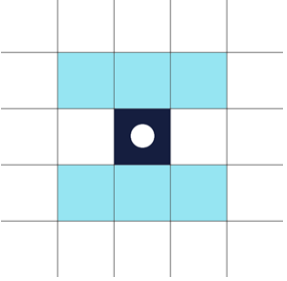
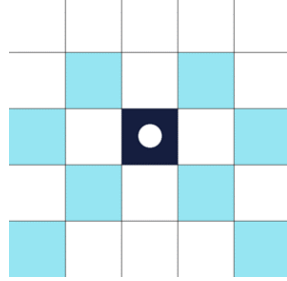

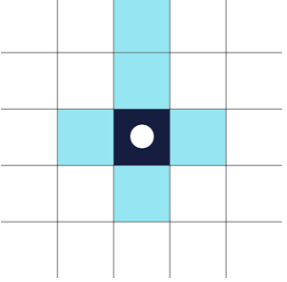
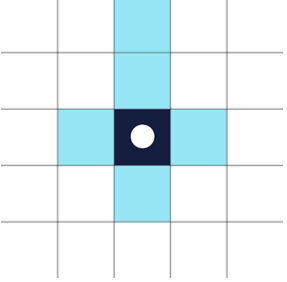
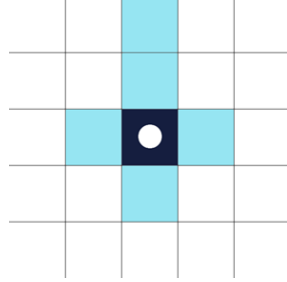

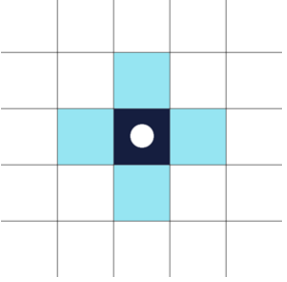
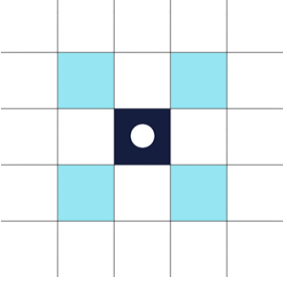
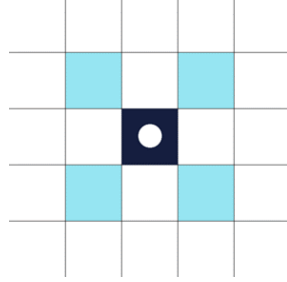
A continuación se muestran todos los conjuntos de movimientos de cada pieza. En los gráficos, el círculo central representa la pieza y las casillas coloreadas representan el rango de movimiento. Aquellas casillas con flechas representan el movimiento por desplazamiento.

Los dibujos están orientados de manera que para arriba significa hacia el lado oponente en el tablero.


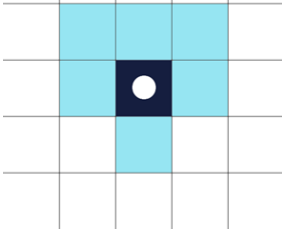
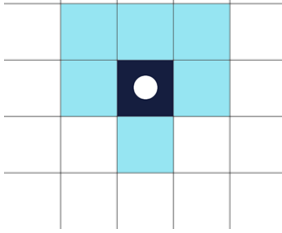
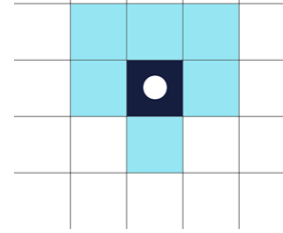

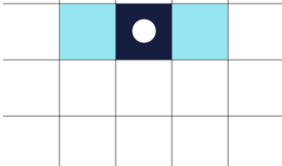
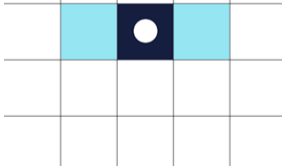
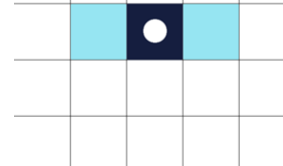

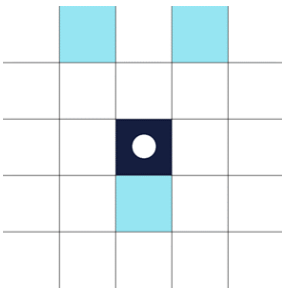
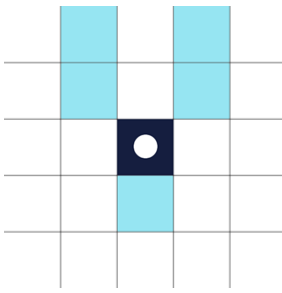
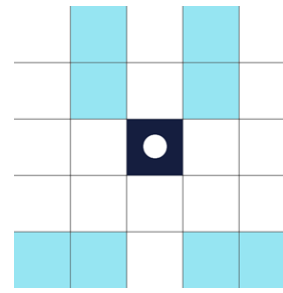

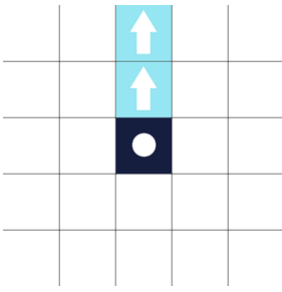
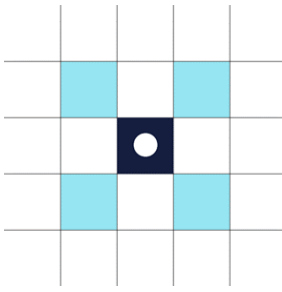
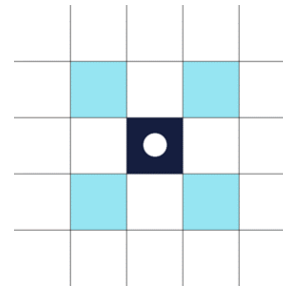

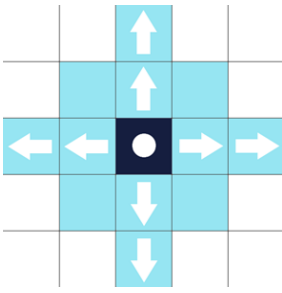
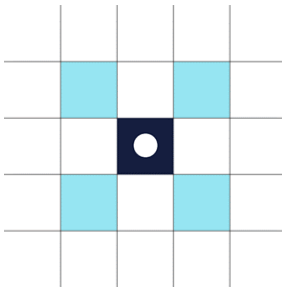
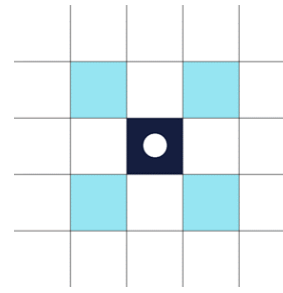

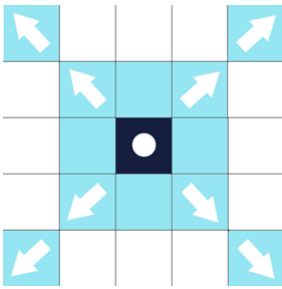
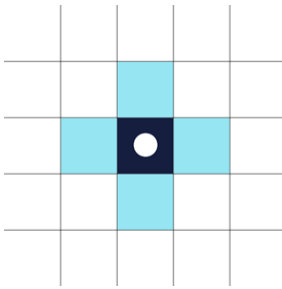
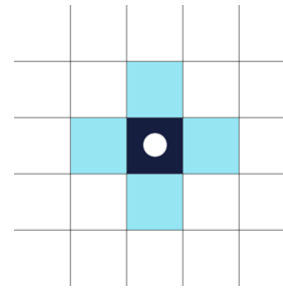
Ni la *Fortaleza* ni el *Cañón* se pueden mover, por lo que se llaman piezas inmóviles.

Pieza	Nivel 1	Nivel 2	Nivel 3
			
			
			
			

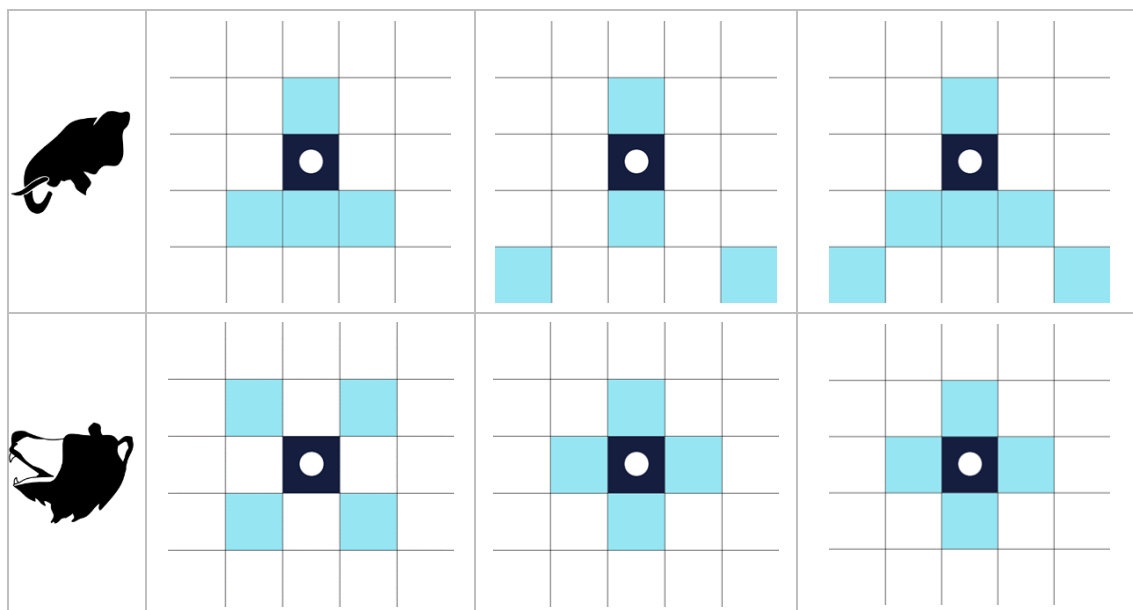
# GUNGI

# GUNGI

# GUNGI

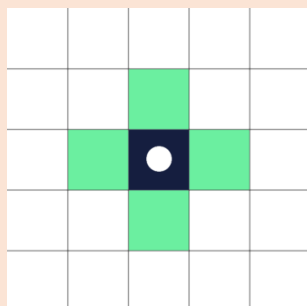


## TIP. Conjunto de movimientos

Como el conjunto de movimientos por salto es complejo, para memorizarlo es mejor pensarlos como la unión de alguno de los movimientos base descritos a continuación. Además hay que notar que son simétricos de izquierda a derecha.

Para cada uno de los movimientos base intentá aplicarlos a los conjuntos mostrados más arriba.

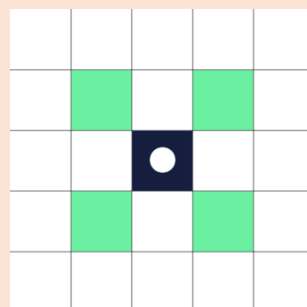
### Adelante, Atrás, De Lado



Ejemplo: *Bufón* en los tres niveles se mueve “de lado”.

Si tiene las cuatro casillas se dice que se mueve en “más”.  
Ejemplo: *Oso* en segundo y tercer nivel se mueve en **más**.

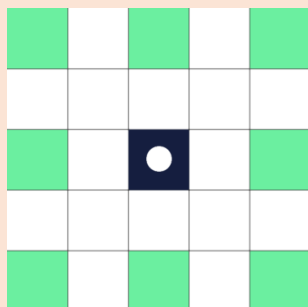
### Diagonal adelante, Diagonal atrás



Si tiene las cuatro casillas se dice que se mueve en “equis”.

Ejemplo: *Jabalí* en segundo y tercer nivel se mueve en **equis**.

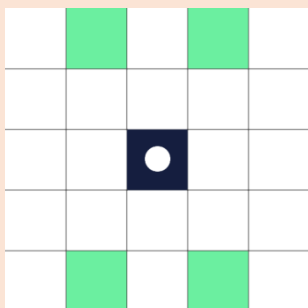
## Adelante prolongado, Atrás prolongado, De Lado prolongado Diagonal adelante prolongado, Diagonal atrás prolongado



Son los movimientos de **más** y **cruz** que saltan una casilla en dirección vertical, horizontal o diagonal según corresponda.

Ejemplo: *Capitán* en el tercer nivel se mueve en **equis**, de **lado prolongado** y en **diagonal atrás prolongado**.

## Diagonal segunda adelante, Diagonal segunda atrás



Son las diagonales corridas verticalmente por una casilla.

Ejemplo: *Asesino* en segundo nivel se mueve en **diagonal segunda adelante**, y en **diagonal adelante**.

Si es en ambas diagonales se resume en **diagonales segundas**.

Con estos conjuntos de movimientos base se puede definir cualquier tipo de movimiento por salto de las piezas. Ejemplo: “*Caballo*” en tercer nivel se mueve en **diagonales segundas**, **diagonal adelante** y **diagonal atrás prolongada**.

## APÉNDICE B. CARACTERÍSTICAS DE LAS PIEZAS

Pieza	Características, Habilidades y Efectos
<i>Rey</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Cuando está en Jaque le es imposible escapar a una casilla donde ya haya alguna tropa aliada.</li> <li>• No puede moverse a una casilla donde pueda ser puesto en jaque.</li> <li>• Ninguna pieza puede ser colocada encima de él, ya sea por renovación o por salto.</li> <li>• No se ve afectado por el <b>Ascenso</b>.</li> <li>• Su captura significa la derrota del ejército y el fin del juego.</li> </ul>
<i>Fortaleza</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es inmóvil.</li> <li>• No puede realizar capturas.</li> <li>• Emite <b>Ascenso</b>.</li> <li>• Es un <b>Cimiento</b>.</li> <li>• No puede ser llevado a la Reserva, implicando su <b>Reubicación Forzada</b> si se recupera.</li> </ul>
<i>Cañón</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Es inmóvil.</li> <li>• Únicamente puede capturar en Torre.</li> <li>• Emite <b>Ascenso</b>.</li> <li>• Es un <b>Cimiento</b>.</li> <li>• No puede ser llevado a la Reserva, implicando su <b>Reubicación Forzada</b> si se recupera.</li> </ul>
<i>Espadachín</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tiene la habilidad del <b>Sacrificio</b>.</li> </ul>
<i>Peón</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Doble Peón</i> es considerado una falta.</li> <li>• <i>Jaque por Peón</i> en la renovación es una falta.</li> <li>• Tiene tres tipos diferentes de pieza posterior.</li> <li>• Posee el efecto de <b>Recuperación Forzada</b> y tiene <b>Renovación Acotada</b>.</li> <li>• En la Formación Inicial, debe haber un peón en cada columna.</li> </ul>
<i>Asesino</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Posee el efecto de <b>Recuperación Forzada</b> y tiene <b>Renovación Acotada</b>.</li> <li>• Es un <b>Cimiento</b>.</li> </ul>
<i>Arquero</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• No tiene características especiales.</li> </ul>

## GUNGI

---

<i>Capitán</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiene la habilidad de <b>Permutación Base-Cima</b>.</li></ul>
<i>Lancero</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiene la habilidad de <b>Sustitución</b></li></ul>
<i>Mayor</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tiene la habilidad de <b>Reclutamiento Forzado</b></li></ul>
<i>Bufón</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• <i>Doble Bufón</i> es considerado una falta.</li><li>• <i>Jaque por Bufón</i> es considerado una falta.</li><li>• Tiene el efecto de <b>Traición</b>.</li></ul>
<i>Caballo</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Es un <b>Cimiento</b>.</li></ul>
<i>Grifo</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Posee el efecto de <b>Recuperación Forzada</b> y tiene <b>Renovación Acotada</b>.</li><li>• El <b>Ascenso</b> no lo afecta.</li><li>• Tiene la habilidad de <b>Imitación</b>.</li></ul>
<i>León, Dragón y Fénix”</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• El <b>Ascenso</b> no los afecta.</li></ul>
<i>Unicornio, Jabalí, Elefante y Oso</i>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tienen la habilidad de <b>Montura</b></li></ul>



## APÉNDICE C. NOTACIÓN

A veces resulta útil llevar un registro del transcurso de una partida. Con él se pueden repetir jugadas y con ello estudiarlas y elaborar mejores estrategias. Junto con ello también sería útil tener una forma de describir la situación del tablero o cada uno de los movimientos por escrito, textualmente. Así surgen las notaciones, que en el GUNGI son normas que permite pasar textualmente tanto las posiciones de las piezas en el tablero como las jugadas paso a paso como fueron ocurriendo, de una forma eficiente y legible.

Las piezas de ahora en más se van a representar con letras. Como algunas piezas tienen otro tipo de cara atrás se diferencian. Entre paréntesis se indica la pieza del reverso:

<i>Rey</i> .....	R
<i>Lanza</i> .....	Z
<i>Espadachín</i> .....	S
<i>Jabalí</i> .....	J
<i>Peón (Bufón)</i> .....	P
<i>Peón (Mayor)</i> .....	Y
<i>Peón (Jabalí)</i> .....	I
<i>Mayor</i> .....	M
<i>Asesino</i> .....	A
<i>Bufón</i> .....	B
<i>Cañón</i> .....	N
<i>Caballo</i> .....	C
<i>Fortaleza</i> .....	F
<i>Grifo (Fortaleza)</i> .....	G
<i>Grifo (Cañón)</i> .....	W
<i>León</i> .....	L
<i>Dragón</i> .....	D
<i>Unicornio</i> .....	U
<i>Fénix</i> .....	X
<i>Arquero</i> .....	Q

<i>Elefante</i> .....	E
<i>Capitán</i> .....	T
<i>Oso</i> .....	O

Vamos a emplear dos tipos de Notaciones: La notación de tablero y la Notación Algebraica.

### NOTACIÓN DE TABLERO

Se emplea para describir las posiciones de las piezas en el tablero en un instante dado.

Las piezas Blancas se escriben en minúscula (*r, z, s, j,...*) mientras que las Negras con mayúsculas (*R, Z, S, J,...*).

Se escribe cada fila, empezando por la Fila 1, separadas por una barra ("/"). Luego se recorre las casillas de cada fila desde la columna A hasta la I, siguiendo:

- Se escribe el número de casillas vacías consecutivas.
- Si en la casilla hay una única pieza se escribe su letra correspondiente.
- Si en la casilla hay una torre se escribe las piezas entre paréntesis. Ejemplo: "(sbJ)" = *Espadachín* blanco en el nivel 1, *Bufón* blanco en el nivel 2 y *Jabalí* negro en el nivel 3.

### NOTACIÓN ALGEBRAICA

Permite describir la acción que se realizó en un turno dado.

Para el formato de las casillas vamos a usar el siguiente formato: primero se escribe una letra que indica la columna y luego va el número de fila. Ejemplo: "a5", "h7", "i2", etc.

Cada acción posible tiene al menos una casilla. Puede tener un *Origen*, desde

donde se comienza el movimiento, y un *Destino*, donde se aplica la acción.

Estructura y ejemplo:

**ACCION EFECTO EVALUACIÓN COMENTARIO**

Ejemplo: f2xf1<sup>^</sup>?? ;Ejemplo de Notación;

La siguiente tabla contiene la notación para cada acción junto con un ejemplo de aplicación.

Movimiento			
origen	—	destino	a3—a2
Salto Encima			
origen	—	destino	b4—b5
Captura			
origen	X	destino	c7xa7
Renovar			
pieza	*	destino	P*c9
Sustitución			
origen	<>	pieza	f5<>J
Sacrificio			
origen	=	destino	c3=c2
Permutación Base-Cima			
	:	destino	:e8
Captura en Torre			
nivel	X	destino	2xf1
Montura			
origen	~	destino	e4~e3

Las partes **origen** y **destino** tienen la notación de casilla. **Pieza** es una pieza de la Reserva y se escribe en mayúsculas. **Nivel** es un número que indica el nivel en el que estaba la pieza capturada.

Cada efecto que puede tener una acción tiene su notación particular.

Recuperación

^

Reubicación

( destino )

Reubicación tras recuperación

,( destino )

Reclutamiento

( destino )

Jaque

+

Jaque Mate o Fin de la Partida

#

Traición

\$

Captura con Coronación

{ pieza }

Siguiendo la estructura, luego del efecto se puede anotar una evaluación general de la jugada.

EVALUACIÓN	NOTACIÓN
Jugada buena	!
Jugada mala	?
Jugada muy buena	!!
Jugada muy mala	??

Por último se puede dejar una opinión o análisis de la jugada, más profundo que los anteriores símbolos, colocando un **comentario** entre “;” y “;”.

## REGISTRO

Un registro es un documento escrito donde queda guardada la partida completa.

Lleva un encabezado con los siguientes datos:

- Fecha de la partida
- Nombre de ambos jugadores
- Color y lado de cada jugador
- Ejército que juega primero

Luego se registra la Formación Inicial escribiendo: “-Formación Inicial-”, y debajo de ese título se registra como están las piezas al finalizar esta etapa empleando la Notación de Tablero.

Ejemplo:

-BATALLA-

1. c9-d8	h3-g4
2. d7-e6	:d3 ;buen movimiento;
3. b7-d7	h3-g4
4. b7-b6	c3-c4
5. f7-h7	c4-e4
...	
52. h1-h3+	e3=f3
53. U*g5+	e3-d2#

Ejemplo:

-FORMACIÓN INICIAL-

```
7n1/
1p(fp)r(sp)(si)(ya)1p/
(up)1q(tpa)lq1(pta)1/
9/
9/
9/
P(SPQ)1(PAS)(LT)(PAQ)(PA)UY/
4(TI)F1P1/2(NP)3R2/
```

Para la Batalla se escribe el título: “-Batalla-” y debajo irán todas las rondas que hubo. Se considera ronda al par de turnos: Turno de Negro y Turno de Blanco. Cada ronda se enumera colocando el número de ronda y un punto: “1.”, “2.”, “3.”,.... Van separadas una debajo de la otra.

En este caso se emplea la Notación Algebraica, escribiendo la jugada del primer jugador y luego la del segundo separada por un espacio.