

			*				
		*		*			
			*		*		
				*			

GUERRILLA CHECKERS (*copyright* 2010 de Brian Train)

Equipamiento: 6 fichas grandes de Contrainsurgencia (COIN), 66 fichas pequeñas de Guerrilla.

Colocación y descripción del JUEGO: El jugador COIN coloca sus fichas en las casillas marcadas. El jugador Guerrillero comienza sin fichas en el tablero, pero empieza colocando una ficha en un punto (esquina de una casilla) en cualquier lugar del tablero, y luego una segunda ficha en un punto ortogonalmente adyacente a la primera ficha.

Mover y Capturar: El jugador de Guerrilla no mueve sus fichas. En su lugar, coloca dos y sólo dos fichas por turno sobre el tablero, en los puntos (intersecciones) de las casillas. La primera ficha debe estar ortogonalmente adyacente a cualquier piedra del tablero; la segunda ficha debe estar ortogonalmente adyacente a la primera ficha colocada. No puede colocar fichas en los puntos exteriores del borde del tablero (es decir, en cualquier lugar donde sea imposible que sea capturado). Captura una ficha enemiga rodeándola (es decir, teniendo una ficha, o un punto del borde exterior del tablero, en cada uno de los cuatro puntos de la casilla que ocupa la ficha -ten en cuenta que esto hace que el borde del tablero sea muy peligroso para el jugador COIN-). Retira la ficha. El jugador COIN: mueve una ficha por turno, una casilla en diagonal en cualquier dirección; o hace capturas con una ficha saltando sobre el punto entre dos casillas a una casilla vacía, retirando fichas de Guerrilla a medida que avanza. No está obligado a capturar si no quiere, pero si empieza a capturar debe continuar haciendo capturas mientras le sea posible hacerlo, por el camino que elija. Los jugadores no pueden pasar.

Victoria: Gana el jugador que despeje el tablero de todas las fichas enemigas al final de su turno. El jugador Guerrilla pierde si se queda sin fichas.

Guerrilla Checkers

©2010 Brian R. Train

Equipamiento:

- Tablero de damas o cuadrícula de 8x8
- 6 fichas o fichas grandes para el jugador Contrainsurgente (COIN)
- 66 x fichas pequeñas para el jugador Guerrillero (cuentas de cristal planas o botones - las piedras Go podrían ser demasiado grandes, dependiendo del tamaño de las casillas del tablero - busca algo del tamaño de caramelos lacasitos).

Colocación y descripción del JUEGO:

El jugador COIN coloca sus fichas en las casillas marcadas. El jugador Guerrilla comienza sin fichas en el tablero, pero empieza colocando una ficha en un punto (esquina de una casilla) en cualquier lugar del tablero, y luego una segunda ficha en un punto ortogonalmente adyacente a la primera ficha.

			X				
		X		X			
			X		X		
				X			

Mover y capturar:

- El jugador de Guerrilla no mueve sus fichas. En su lugar, coloca dos y sólo dos fichas por turno sobre el tablero, en los puntos (intersecciones) de las casillas. La primera ficha debe estar ortogonalmente adyacente a cualquier piedra del tablero; la segunda ficha debe estar ortogonalmente adyacente a la primera ficha colocada. No puede colocar fichas en los puntos exteriores del borde del tablero (es decir, en cualquier lugar donde sea imposible que sea capturado). Captura una ficha enemiga rodeándola (es decir, teniendo una ficha, o un punto del borde exterior del tablero, en cada uno de los cuatro puntos de la casilla que ocupa la ficha - ten en cuenta que esto hace que el borde del tablero sea muy peligroso para el jugador COIN). Retira la ficha.
- El jugador COIN: mueve una ficha por turno, una casilla en diagonal en cualquier dirección; o hace capturas con una ficha saltando sobre el punto entre dos casillas a una casilla vacía, retirando fichas de Guerrilla a medida que avanza. No está obligado a capturar si no quiere, pero si empieza a capturar debe continuar haciendo capturas mientras le sea posible hacerlo, por el camino que elija.
- Los jugadores no pueden pasar.

Victoria:

Gana el jugador que despeje el tablero de todas las fichas enemigas al final de su turno. El jugador Guerrilla pierde si se queda sin fichas.

Notas sobre táctica:

Jugador Guerrilla: recuerda las palabras de **Mao Zedong**:

- **"El enemigo avanza, nosotros retrocedemos"**. No pasa nada si pierdes muchas fichas en un turno (y perderás): mientras te quede una, sigues en el juego. JUEGA donde el enemigo no pueda alcanzarte de inmediato.
- **"El enemigo acampa, nosotros acosamos"**. Explota la confusión de límites de unidades jugando entre fichas enemigas cuando puedas: ahí no puede *saltarte*.
- **"El enemigo se cansa, nosotros atacamos; el enemigo se retira, nosotros perseguimos"**. Tus fuerzas no se mueven, sino que "fluyen": piensa en tus fichas como una telaraña en constante crecimiento para atrapar al enemigo. Despliega líneas de fichas para obstaculizar su movimiento y atraparlo: tiene que moverse junto a ti antes de poder saltarte.

Jugador COIN:

- Tú tienes el trabajo más duro: puedes acribillarlos, ¡pero seguirán volviendo!
- Presta atención a los errores que pueda cometer el enemigo: si consigues despejar por completo una esquina del tablero de fichas enemigas, pasará un buen rato antes de que pueda volver allí. Pero debes hacer un trabajo completo.
- Ten cuidado con el borde del tablero - cualquier ficha que quede allí puede ser eliminada con sólo dos fichas enemigas, o incluso una en las esquinas, si hay enemigos cerca. No caigas en semejante emboscada.
- La Guerrilla siempre te tenderá muros finos, redes y trampas - vigila dónde los coloca. Si hace una "cadena" demasiado grande, puedes reducir sus fuerzas a casi nada en un solo movimiento.