

Guerra fría

V1.0 (1997.10.20) © 1997 by

Carricarte & Casares

1 General

“Guerra Fría” es un juego para cuatro jugadores. Cada uno de ellos juega individualmente, pero gana una pareja. Los jugadores obtienen todos ellos la misma cantidad de acciones de amenaza (misiles). Estas acciones pueden ser utilizadas contra otros jugadores o pueden mantenerse en reserva. También es posible, en una jugada, cambiar drásticamente la dirección hacia la que van dirigidas las amenazas. Para vencer es necesario aprovechar una debilidad momentánea del enemigo y atacar dos jugadores a la vez, sin previos contactos, al flanco débil.

2 Reglas

2.1 Número de Jugadores

“Guerra Fría” es un juego para cuatro (4) jugadores

2.2 Material

2.2.1 Barajas

Se necesita una baraja de naipes especiales por jugador. Por la cara posterior las cartas pertenecientes a un mismo jugador serán iguales entre sí, pero distintas a las de los demás. La baraja de cada jugador estará constituida por cuarenta (40) cartas de la forma que sigue:

- 2 cartas de SALIDA;
- 3 de ENTRADA;
- 1 de ALIANZA;
- 6 blancas, o CEROS;
- 3 de cada una de las siguientes: 1 MISIL, 2 MISILES, 3 MISILES, 4 MISILES, y
- 2 de cada una de las siguientes: 5 MISILES, 6 MISILES, 7 MISILES, 8 MISILES, 9 MISILES, 10 MISILES, 11 MISILES y 12 MISILES.

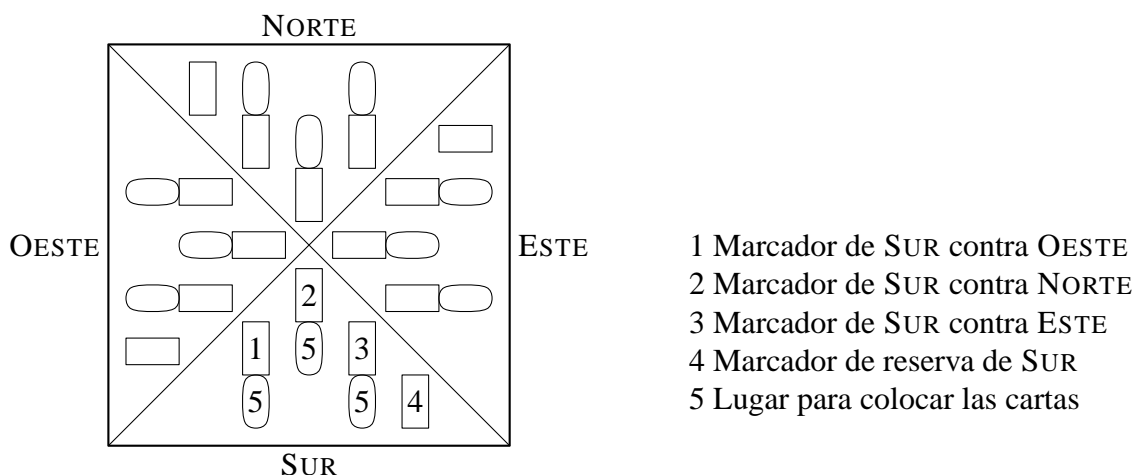
Son, por lo tanto, cuarenta (40) cartas por jugador, siendo ciento y sesenta (160) cartas el total del juego.

2.2.2 Marcadores

También se precisas cuatro marcadores por jugador. Marcarán, al menos, desde cero (0) hasta cien (100) misiles.

2.3 Comienzo

Cada jugador ha de tener en su poder su baraja y sus cuatro marcadores. Entonces se sentarán alrededor de una mesa cuadrada, colocándose un jugador en cada lado. Después los jugadores colocarán, cada uno, tres de sus marcadores apuntando a cada uno de los otros tres jugadores. Estos serán los marcadores de ataque, y el número que marquen indicará cuantos misiles están listos para ser enviados contra el jugador contra el que está dirigido el marcador. El cuarto marcador es el marcador de la reserva. Éste marca el número de misiles que el jugador posee y que no pueden ser lanzados inmediatamente contra ninguno de los otros jugadores, pero que están listos para ser llevados a cualquiera de sus tres marcadores de ataque. Al comienzo todos los marcadores estarán a cero (0).



2.4 Desarrollo

Una vez concluida una jugada comenzará la siguiente. Las jugadas se sucederán hasta que dos jugadores venzan merced a un ataque válido victorioso.

2.4.1 Tiempos

Las jugadas tienen dos tiempos. En el primer tiempo los jugadores eligen sus jugadas simultánea e independientemente. En el segundo tiempo se ejecutan las jugadas elegidas durante el primer tiempo.

2.4.1.1 Primer Tiempo Cuando una jugada comienza, también la primera, los jugadores colocarán cerca de cada uno de sus tres marcadores de ataque (en los lugares marcados '5' en la figura) dos cartas boca abajo. No debe quedar ninguna duda sobre cual es el marcador cerca del cual se encuentra cada una de las seis cartas. Estas cartas indican la jugada elegida, del modo que después se explica. Está prohibido mostrar las cartas durante este primer tiempo.

2.4.1.2 Segundo Tiempo Cuando todos los jugadores hayan colocado sus seis cartas, entonces se volverán todas ellas boca arriba. A continuación se ejecutarán los movimientos indicados por las cartas, por el siguiente orden: primero aquellos jugadores que hayan elegido una jugada [+4] o una jugada [R] y sólo después aquellos que hayan elegido una jugada [A].

Ahora explicaremos estas jugadas.

2.4.2 Jugadas

Hay tres jugadas diferentes. Cada jugador puede elegir cualquiera de ellas. Las tres jugadas son:

2.4.2.1 [+4] Conseguir cuatro (4) nuevos misiles. Para indicar esta jugada el jugador ha de colocar cerca de cada uno de sus marcadores de ataque una carta de ENTRADA, y otra carta indicando el número de misiles que debe ser incrementado el marcador. La suma de estas tres últimas cartas ha de ser doce (12) o menor. Esta suma menos cuatro (4) será el número de misiles que han de ser restados del marcador de la reserva. Restar un número negativo debe ser considerado igual a sumar dicho número (hecho positivo) al marcador de la reserva. Por otra parte el número de misiles en el marcador de la reserva ha de ser, en todo momento, igual o mayor a cero.

2.4.2.2 [R] Reorganizar. Reorganizar hasta doce (12) misiles de los situados en los marcadores de ataque. Para indicar esta jugada el jugador pondrá una carta de SALIDA cerca de aquellos marcadores cuyo número de misiles quiera disminuir, y otra carta para indicar cuantos

misiles deben ser retirados de dichos marcadores. Cerca de los marcadores a los cuales el jugador quiera llevar misiles colocará una carta de ENTRADA, y otra carta que indicará cuantos misiles han de ser aumentados en cada uno de estos marcadores. El número de misiles movidos no podrá ser mayor de doce (12). Así que la suma de las cartas que acompañen a cartas de SALLIDA ha de ser doce o menos, y la suma de las cartas que acompañen a cartas de ENTRADA ha de ser igual a la suma anterior. El marcador de la reserva no se moverá durante esta jugada.

2.4.2.3 [A] Atacar con otro jugador. Para indicar esta jugada el jugador colocará su carta de ALIANZA cerca del marcador de ataque dirigido contra el jugador cuya alianza pretende. Las otras cinco cartas serán cartas CERO. Durante esta jugada ninguno de los cuatro marcadores del jugador que la ha elegido se moverá.

Si la jugada indicada por las seis cartas no es alguna de las tres previamente explicadas, o si no se cumple alguna de las condiciones relacionadas con la jugada elegida, entonces la jugada se considerará nula y el jugador transgresor de las reglas perderá la jugada.

Como se explicó anteriormente, los cuatro jugadores colocarán sus seis cartas boca abajo, a continuación las voltearán y modificarán sus marcadores de acuerdo a estas cartas. Los movimientos de ataque (de alianza) se realizarán cuando los otros movimientos ya hayan sido ejecutados.

2.5 Fin

Para ganar se precisa un ataque válido y victorioso.

Un ataque de un jugador (le llamaremos Primo) será válido si el jugador aliado (llamémosle Segundo) también ha hecho una jugada de ataque, y si su aliado es Primo. Es decir, si Primo ha colocado su carta de ALIANZA 'contra' Segundo, y Segundo ha puesto su carta de ALIANZA 'contra' Primo en la misma jugada, entonces tanto Primo como Segundo habrán conseguido un ataque válido.

Un ataque válido será victorioso si las fuerzas atacantes son más que las defensivas en número de misiles.

Llamaremos jugadores atacantes a aquellos que hayan conseguido un ataque válido, y jugadores defensores a los otros dos. Si hubiera dos ataques válidos, se consideraría un ataque primero y después el otro.

Las fuerzas atacantes son el número de misiles de los jugadores atacantes que éstos tienen en los marcadores de ataque dirigidos contra los otros dos jugadores.

Las fuerzas defensivas son el número de misiles de los jugadores defensores que éstos tienen en sus marcadores de ataque dirigidos contra los jugadores atacantes.

Los ganadores serán aquellos dos jugadores que hayan conseguido un ataque válido y victorioso. Si un ataque no es válido, o es válido pero no es victorioso, el juego continuará.

2.6 Notas

Queda prohibida la comunicación secreta entre dos jugadores. Es decir, están prohibidas las señas.

Se deja al gusto de los jugadores el permitir hablar, o no. Esto debe ser acordado entre ellos antes del comienzo.

3 Comentarios

El asunto del juego está en que sólo una de las tres jugadas, [+4], incrementa el número de misiles que el jugador posee. Por supuesto, esta será la jugada elegida con más frecuencia. Obsérvese, igualmente, que el movimiento de ataque se evalúa después de las otras jugadas.

Un ejemplo puede ayudar a comprender mejor algunas de las características del juego.

Supóngase que se ha alcanzado una situación tal que si dos jugadores, a los que llamaremos Primo y Segundo, atacan juntos, probablemente ganarán. Sólo probablemente puesto que si uno de los otros dos jugadores, Tercero o Cuarto, reaccionara con decisión empujando una jugada [R], entonces éstos evitarían perder.

Analizaremos ahora los pensamientos de los cuatro jugadores.

Primo piensa que es una buena oportunidad para ganar, así que coloca su carta de ALIANZA 'contra' Segundo.

Segundo no piensa lo mismo. Hay varias posibilidades. Puede ser que Primo no ataque con él. También puede ocurrir que Tercero o Cuarto realicen una jugada [R]. Si finalmente sucediera alguna de estas dos cosas, entonces atacar le supondrá no incrementar sus cuatro misiles, y esto le colocaría en una posición débil. Por ello Segundo elige una jugada [+4].

Tercero y Cuarto han de enfrentarse a una jugada difícil. Por supuesto, ambos han de reforzar sus marcadores de ataque contra Primo y Segundo, su ala débil, pero la duda está entre utilizar una jugada [+4], insuficiente si son atacados en *esta* jugada, o una jugada [R] suficiente pero que significa no incrementar los cuatro misiles. Basta con que uno de ellos se decida por la [R], así que ambos piensan que más le vale al otro hacer el sacrificio. Ambos, Tercero y Cuarto, realizan una jugada [+4].

Cuando vuelven sus cartas se dan cuenta de algunos hechos. Todos excepto Primo han incrementado cuatro misiles. Todos pueden observar que mientras que Primo es un jugador arriesgado, Segundo es conservador, y a causa de ello ambos acaban de perder una oportunidad de ganar. En el otro bando todos se han percatado de que no se puede esperar que ni Tercero ni Cuarto te ayuden en una situación complicada, puesto que ambos prefieren jugar para sí mismos, incluso bajo el riesgo de perder. Desde luego, todas estas conclusiones serán tenidas muy en cuenta la próxima vez que se llegue a una situación de crisis.