

Reglas para el juego

DIENTES DE SABLE (Pitágoras dice...)

**En cualquier modo:*

0a.-Se “cuenta” con los ojos, NO con los dedos.

0b.-El icosaedro deberá tirarse en mesa aparte, para evitar interferir con las fichas.

0c.-El turno inicial/orden se decide tirando el icosaedro y según el orden de cantidades

obtenidas (tantas veces como sea necesario / cada jugador elige su color de ficha)

1.-Si el movimiento/pieza es incorrecto(a), éste se anula perdiendo turno.

2.- “Pieza tocada es pieza jugada”. (Incluye 1)

3.-Tiempo máximo para cada jugada es 30 seg. (Se dará cuenta regresiva en voz alta 5seg. antes)

4.-Para claridad en cada jugada, cada jugador deberá primero, levantar la pieza que va a educar (atacar en otros juegos) y luego la que será educada (atacada).

****Para 3 jugadores:**

5.-Esta prohibido hablar, también lo está señalar , en cualquier forma, movimientos a otro jugador.

De hacerlo así, se perderá turno. (A la tercera se dará por perdida su partida).

x	y	y	y	x	x
x	y	x	y	y	x
y	y	x	x	x	y
x	x	y	y	y	x
y	x	y	x	x	y
y	x	x	x	y	y

x	x	y	x	y	y
y	y	y	x	x	x
y	x	x	y	y	x
x	x	x	y	y	y
y	y	y	x	x	x
x	y	x	y	x	y

x	y	y	x	x	y
x	y	y	x	y	x
y	x	x	y	y	x
y	x	x	y	y	x
y	x	y	x	x	y
x	y	x	y	x	y

Algunas distribuciones (3j):

Algunas distribuciones (2j):

x	y	x	y	x	y
y	x	y	x	y	x
x	y	y	x	x	y
y	x	x	y	y	x
y	y	x	y	x	x
x	x	y	x	y	y

x	y	z	y	z	x
z	y	x	x	y	z
y	x	z	z	x	y
z	z	x	y	y	x
x	z	y	z	x	y
y	x	y	x	z	z

x	y	z	z	x	y
y	z	x	y	z	x
z	x	y	x	y	z
z	x	y	x	y	z
y	z	x	y	z	x
x	y	z	z	x	y

*Y/o cualquier rotación/reflexión de éstas.

Modo del torneo (4-V-2011, 36 participantes) :

1° Etapa:

Se formarán, aleatoriamente / o por orden de inscripción, 3 grupos de 12 personas, sean estos A, B, y C.

De estos se formarán 3 subgrupos de 4 personas, sean A1, A2, A3, B1, B2, B3, C1, C2, C3.

En cada grupo se jugarán 6 partidas de 2 jugadores cada una (todas las posibles), registrándose en cada una de ellas, el número de jugadas necesarias para ganar. El(la) ganador(a) de cada subgrupo será aquel(la) quien tenga más partidas ganadas. En caso de empate se decidirá por mínimo de movimientos totales de sus tres partidas. De subsistir éste, se jugará(n), ya sea; una partida de $2j$, una de $3j$ ó eliminatoria aleatoria (decidiendo las parejas por volados) de 2-2.

2° Etapa:

Se jugarán 3 partidas de $3j$ entre los ganadores de A1, B1, C1 ; A2, B2, C2 ; y A3, B3, C3, obteniendo a los finalistas digamos G1, G2, y G3.

#(O simplemente una de $2j$ si se ha expulsado a alguno de los anteriores)

3° Etapa:

La final y para decidir el ganador y los lugares subsecuentes, será, primero, una partida de $3j$ entre G1, G2, G3, y posteriormente una de $2j$ entre los no ganadores de la anterior.

#También aplica aquí.

*Cualquier situación no prevista será resuelta por los jueces.

Notas:

.
.
.