

Manual de Bovo

Aron Bostrom

Eugene Trounev

Traducción: Rocío Gallego

Traductor: Santiago Fernández Sancho

Traductora: Kira J. Fernández

Traductor: Eloy Cuadra



Manual de Bovo

Índice general

1. Introducción	5
2. Cómo jugar	6
3. Reglas del juego, estrategias y consejos	8
3.1. Reglas del juego	8
3.2. Consejos del juego	8
4. Vista general de la interfaz	10
4.1. Opciones de menú	10
5. Preguntas frecuentes	11
6. Créditos y licencia	12

Resumen

Esta documentación describe el juego Bovo versión 1.1

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Tablero, Recreativo

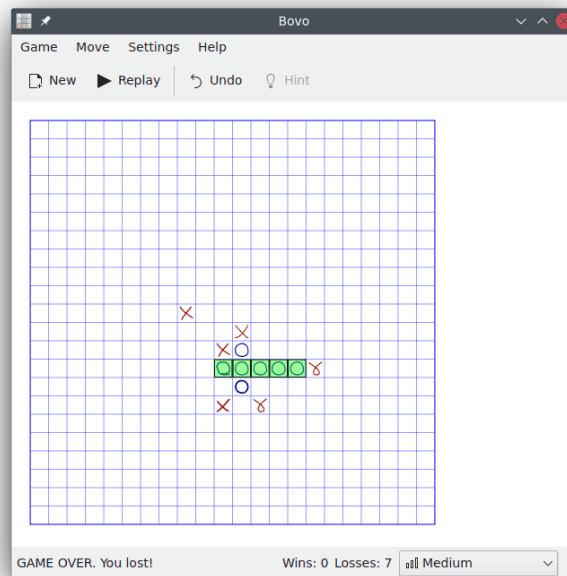
NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Dos

Bovo es un juego semejante al Gomoku (del japonés *gomoku narabe* , literalmente «cinco puntos») para dos jugadores, en el que los oponentes se alternan para situar sus respectivos pictogramas en el tablero de juego. El objetivo de este juego es conectar cinco piezas iguales en una línea continua vertical, horizontal o diagonal.

NOTA:
También se conoce como: Conecta cinco, Cinco en línea, X y O, Ceros y cruces

Capítulo 2

Cómo jugar



OBJETIVO:

Conecta cinco de tus piezas en una línea continua vertical, horizontal o diagonal.

Al ejecutar Bovo por primera vez se inicia en modo de demostración, donde dos jugadores de IA se batán el uno contra el otro. Puedes iniciar una nueva partida en cualquier momento pulsando el botón **Nuevo** de la barra de herramientas, usando la opción **Juego** → **Nuevo** en la barra de menú o usando el atajo de teclado predeterminado **Ctrl+N**.

NOTA:

Puesto que el primer jugador siempre tiene ventaja sobre el segundo, Bovo alternará los jugadores, cambiándolos en cada nueva partida.

Si eres el primer jugador, inicia el juego colocando tu pictograma en cualquier punto del tablero de juego. Si eres el segundo jugador, espera hasta que el primer jugador haya colocado su

Manual de Bovo

pictograma y, a continuación, haz lo mismo. Puedes colocar tu marca en cualquier cuadrado del campo, a menos que ya esté ocupado por otra pieza del juego (no importa si es un pictograma tuyo o de tu oponente).

Debes colocar tus piezas de forma que eviten que tu oponente conecte cinco marcas en una línea continua vertical, horizontal o diagonal. Al mismo tiempo, debes conectar cinco de tus propias piezas en una línea continua vertical, horizontal o diagonal. El que consiga hacerlo primero, ganará la partida.

Capítulo 3

Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Reglas del juego

- Los jugadores se turnan para colocar sus respectivas marcas en el tablero de juego.
- Un jugador no puede mover una marca que ya esté colocada ni situar su marca sobre otra ya existente.
- Los jugadores no pueden perder su turno.
- El jugador que primero consiga cinco marcas conectadas en una línea recta (puede ser vertical, horizontal o diagonal) gana el juego.

3.2. Consejos del juego

- Cuando Bovo se inicia por primera vez, necesita que se modifique el tamaño de la ventana. Cambia su tamaño según tus preferencias para que Bovo escale el tablero de juego.
- La primera vez que se inicia Bovo lo hace en modo demostración, donde dos jugadores de IA se batan uno contra otro.
- Si sales de Bovo antes de terminar la partida, el juego activo se guarda automáticamente. Si Bovo detecta un juego guardado de forma automática durante el inicio, lo restaura. Si no, Bovo inicia el modo de demostración.
- Puedes iniciar una partida nueva en cualquier momento con el botón **Nuevo** de la barra de herramientas, la opción **Juego** → **Nuevo** de la barra de menú o con el atajo de teclado predefinido **Ctrl+N**.
- Si se inicia una partida nueva cuando hay una partida activa, esta se cuenta como perdida.
- Se puede cambiar la dificultad con la lista desplegable **Dificultad** que hay en el extremo derecho de la barra de estado, o usando la opción del menú **Preferencias** → **Dificultad**.
- El cambio de la dificultad tendrá efecto inmediatamente.
- Puedes cambiar el tema de Bovo usando la opción del menú **Preferencias** → **Tema**. El tema se cambiará inmediatamente.
- Puedes activar y desactivar la animación usando la opción del menú **Preferencias** → **Animación**.

Manual de Bovo

- Si te das cuenta de que has realizado un mal movimiento, tienes la posibilidad de deshacerlo usando la barra de herramientas, la barra de menú o el atajo de teclado predeterminado para «deshacer» **Ctrl+Z**.
Puedes continuar deshaciendo movimientos hasta que alcances el inicio de la partida.
- Si no sabes qué movimiento hacer, puedes pedir una pista a la máquina con el botón **Pista**. El movimiento sugerido por la IA de Bovo parpadeará durante un breve periodo de tiempo.
- Al finalizar la partida, se activará el botón **Reproducir**, que comienza a reproducir la última partida.

Capítulo 4

Vista general de la interfaz

4.1. Opciones de menú

Juego → Nuevo (Ctrl+N)

Inicia una partida nueva.

Juego → Reproducir

Reproduce la última partida.

Juego → Salir (Ctrl+Q)

Si seleccionas esta opción terminarás partida actual y saldrás de Bovo.

Mover → Deshacer (Ctrl+Z)

Deshace el último movimiento.

Mover → Pista (H)

Muestra una pista para el siguiente movimiento. La pieza sugerida por la IA de Bovo parpadea por un breve período de tiempo.

Preferencias → Tema

Elige uno de los temas **Garabatos**, **Alto contraste**, **Espacio** o **Gomoku** para el juego.

Preferencias → Animación

Activa o desactiva la animación.

Preferencias → Dificultad

Permite seleccionar entre varios niveles de dificultad para el juego, desde **Ridículamente fácil** hasta **Imposible**.

Además, Bovo tiene las opciones de menú **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulta las secciones sobre el [Menú «Preferencias»](#) y [Menú «Ayuda»](#) de «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Quiero cambiar el aspecto del juego. ¿Puedo?*
Sí. Para cambiar el tema visual de Bovo puedes usar la opción del menú **Preferencias** → **Tema**.
2. *¿Puedo usar el teclado para jugar a este juego?*
No. El juego Bovo no se puede jugar usando el teclado.
3. *Tengo que salir de la partida ahora, pero todavía no he terminado. ¿Puedo guardar la posición actual?*
No. No existe la función «Guardar» en Bovo, aunque Bovo restaura la última partida no terminada cuando se inicia.
4. *¿Dónde están las mejores puntuaciones?*
Bovo no tiene esta funcionalidad.

Capítulo 6

Créditos y licencia

Bovo

Copyright del programa 2002, 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Copyright de la documentación 2007 Aron Boström aron.bostrom@gmail.com

Documentación traducida por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Santiago Fernández Sancho santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com. Corregida por Eloy Cuadra ecuadra@eloihr.net.

Esta documentación está sujeta a los términos de la [Licencia de Documentación Libre GNU](#).

Este programa está sujeto a los términos de la [Licencia Pública General GNU](#).