Manual de KReversi

Clay Pradarits
Desarrollador: Mario Weilguni
Revisor: Lauri Watts
Traductora: Rocío Gallego
Traductor: Rafael Osuna
Traductor: Miguel Revilla Rodríguez
Traductor: Santiago Fernández
Traductora: Kira J. Fernández

Índice general

1. Introducción **5**

2. Cómo jugar **6**

3. Reglas del juego, estrategias y consejos **7**

3.1. Conceptos básicos 7

3.2. Reglas del juego 8

3.3. Estrategias y consejos 9

4. Visión 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 KReversi versión 2.1

Capítulo 1

Introducción

TIPO DE JUEGO:
Tablero, Recreativo

NÚMERO DE POSIBLES JUGADORES:
Uno

KReversi es un sencillo juego de estrategia para un jugador, que se enfrentará a la máquina. El campo de juego es un tablero de 8 por 8 cuadros dividido en 64 cuadros. Las fichas tienen cada cara de un color distintivo. Si se captura una ficha del oponente, la ficha se vuelve del color de ese jugador. Gana la partida aquel jugador que tienen más fichas de su color cuando ya no queden más movimientos posibles.

Capítulo 2

Cómo jugar

> OBJETIVO:
> Controlar la mayor parte de los cuadros del tablero.

KReversi carga directamente el diálogo de **Nueva partida**, donde puede seleccionar el modo de juego (es decir, jugar contra la computadora o contra otro jugador humano). Como primer jugador, tiene derecho a mover en primer lugar.

> NOTA
> De forma predeterminada el jugador humano siempre hace el primer movimiento.

Ahora, imagínese que con cada movimiento su piedra tiene que saltar sobre la del enemigo (o las del enemigo, porque podría haber más de una). Sin embargo, su piedra no se reubica tras el movimiento. En su lugar, se coloca una nueva piedra en el tablero donde su piedra debería haber aparecido de haber podido saltar. Una vez hecho el movimiento, todas las piedras enemigas sobre las que ha saltado pasan a ser suyas y cambian de color respectivamente.

Cada vez que haga un movimiento en KReversi se hará de esta manera. Puede saltar con sus fichas vertical, horizontal y diagonalmente. En el caso de que no pueda saltar se saltará su turno automáticamente.

> NOTA
> La misma regla se aplica a su enemigo. Si no es posible hacer un movimiento su turno se saltará.

La idea es rellenar el tablero de juego con las fichas de su propio color. El jugador que consiga la mayor parte del tablero de juego será el ganador.

Capítulo 3

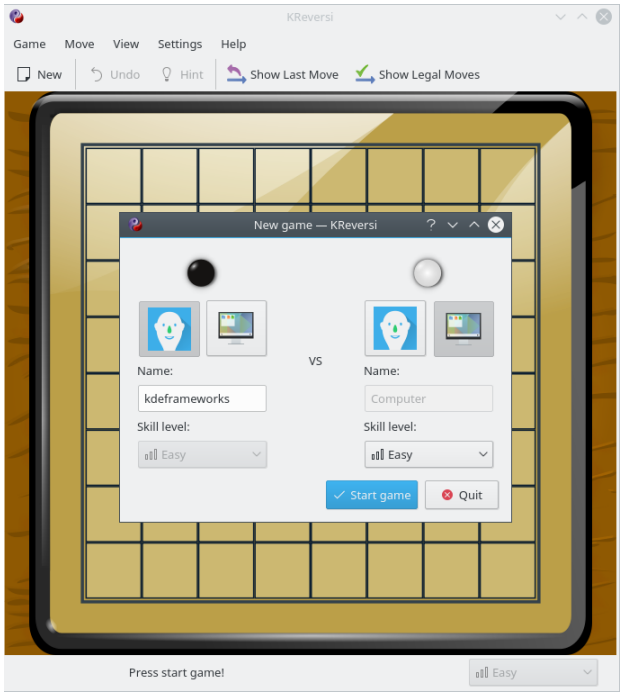
Reglas del juego, estrategias y consejos

3.1. Conceptos básicos

Un movimiento consiste en rodear las fichas del contrario y después dar la vuelta a las fichas rodeadas para que muestren el color propio. Los movimientos se realizan colocando el puntero del ratón sobre el cuadro deseado y después pulsando con el botón izquierdo del ratón.

Rodear significa colocar una ficha en el tablero de forma de las filas de fichas del oponente estén bordeadas por fichas del color propio por cada extremo. Una fila puede tener una o más fichas.

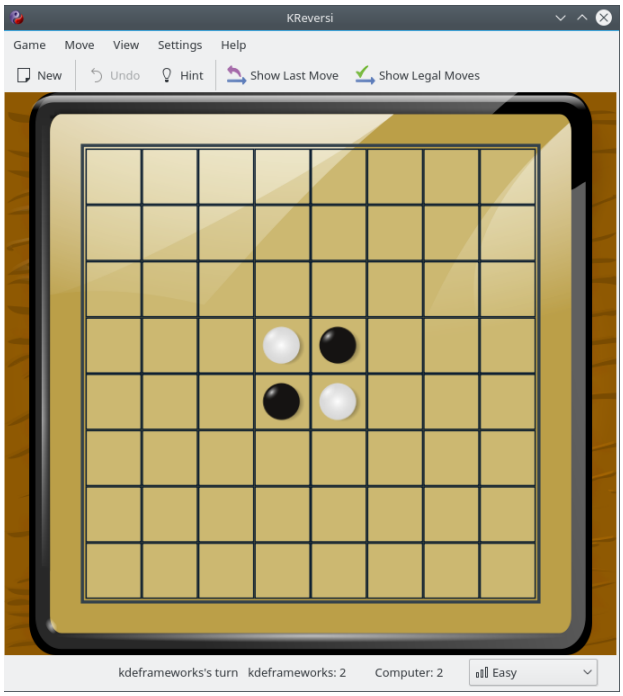
La partida empieza con el diálogo de **Nueva partida**.



Selección del modo de juego

Para ver una demostración del juego, seleccione **Computadora** para ambos jugadores.

Cada jugador tiene dos fichas que están automáticamente colocadas en los cuatro cuadros centrales del tablero con la siguiente disposición:



Disposición del tablero

Barra de menús

La barra de menús contiene varias opciones de menú desplegables: **Partida**, **Mover**, **Ver**, **Preferencias** y **Ayuda**. Utilice el botón izquierdo del ratón o **Alt+letra subrayada** para mostrar estos menús desplegables.

Barra de herramientas

Proporciona al jugador atajos de teclado con iconos para las acciones de uso más común. Estas acciones son: **Nuevo**, **Deshacer**, **Pista**, **Mostrar el último movimiento** y **Mostrar los movimientos legales**. Sitúe el puntero del ratón sobre cualquiera de estos iconos y haga clic con el botón izquierdo del ratón para activarla.

Tablero de juego

Consta de un tablero de 8 por 8 cuadros dividido en 64 cuadros.

Barra de estado

Muestra de quién es el turno, así como una lista desplegable para escoger el nivel de dificultad.

3.2. Reglas del juego

Usted siempre moverá primero.

Si en su turno no puede rodear y girar al menos una ficha del oponente, se saltará el turno y el contrario volverá a mover. Sin embargo, siempre que haya un movimiento posible, no se podrá saltar el turno.

Una ficha puede rodear a cualquier número de fichas en una o más filas y en cualquier dirección de forma simultánea: horizontal, vertical o diagonal. Una fila se define como una o más fichas que forma una línea recta continua.

No es posible saltar sobre el color propio para rodear una ficha del oponente.

La fichas únicamente pueden ser rodeadas como resultado directo de un movimiento y deben estar en la línea directa con la nueva ficha colocada.

Todas las fichas rodeadas en cualquier movimiento deben darse la vuelta, incluso aunque sea mejor para el jugador no girarlas.

Una vez que se ha colocado una ficha en un cuadro, no se podrá mover a otro cuadro durante el resto del juego.

Cuando ninguno de los dos jugadores pueda realizar ningún movimiento, se da el juego por terminado. Se cuentan las fichas y el jugador con más fichas de su color sobre el tablero se proclama vencedor.

> NOTA
> Es posible que una partida finalice antes de que se hayan llenado los 64 cuadros.

3.3. Estrategias y consejos

Trate de colocar las fichas en las esquinas siempre que sea posible. El oponente no puede rodear esas fichas.

Evite colocar fichas en las tres casillas más cercanas a las esquinas, salvo que tenga la certeza absoluta de que su oponente no podrá colocar una ficha en la esquina.

En ocasiones es mejor permitir que el oponente se haga con algunas de sus fichas.

Trate de colocar las fichas en casillas que impidan mover al oponente.

Trate de obligar al oponente a colocar una ficha en una casilla cercana a una esquina.

Capítulo 4

Visión general de la interfaz

4.1. Opciones de menú

Juego → **Nuevo (Ctrl+N)**
Inicia una nueva partida.

Juego → **Mostrar mejores puntuaciones (Ctrl+H)**
Abre un diálogo que muestra distintas tablas de mejores puntuaciones.

Juego → **Salir (Ctrl+Q)**
Salir de KReversi.

Mover → **Deshacer (Ctrl+Z)**
Elimina el último movimiento del jugador así como el último movimiento del ordenador.

Mover → **Pista (H)**
El ordenador dará un consejo sobre el siguiente movimiento del jugador.

Ver → **Mostrar último movimiento**
Resalta el último movimiento de su oponente.

Ver → **Mostrar movimientos posibles**
Resalta todos los movimientos disponibles para su movimiento actual.

Ver → **Mostrar historial de movimientos**
Activa o desactiva la barra lateral del historial de movimientos.

Preferencias → **Velocidad de las animaciones**
Un submenú para asignar la velocidad de animación del juego entre las opciones **Lenta**, **Normal** y **Rápida**.

Preferencias → **Usar fichas coloreadas**
Cambia el color de las fichas entre blanco y negro (predeterminado) y rojo y azul.

Preferencias → **Dificultad**
Define la dificultad desde **Muy fácil** hasta **Imposible**.

Además KReversi tiene las opciones de menú **Preferencias** y **Ayuda** comunes de KDE. Para obtener más información, consulte las secciones sobre el Menú «Preferencias» y Menú «Ayuda» de «Aspectos básicos de KDE».

Capítulo 5

Preguntas frecuentes

1. *Deseo cambiar el aspecto del juego ¿puedo?*

   La única parte del juego que se puede cambiar es el color de las fichas. Para cambiar el color, use la opción del menú **Preferencias** → **Usar fichas de color**.

2. *¿Puedo utilizar el teclado para jugar?*

   No. KReversi no está diseñado para jugarse con teclado.

3. *Tengo que abandonar la partida, pero todavía no la he finalizado ¿puedo guardar mi progreso?*

   No. KReversi no dispone de la función de «guardar».

Capítulo 6

Créditos y licencia

KReversi

Derechos de autor del programa. 1998-2000. Mario Weilguni.

Mats Luthman - Diseñador del motor de movimiento.

Documentación original de Mario Weilguni.

Editada por Robert Williams.

Documentación reescrita y actualizada para la versión 2.0 por Clay Pradarits gasky@winfire.com

Traducido por Rocío Gallego traducciones@rociogallego.com, Rafael Osuna rosuna@wol.es, Miguel Revilla Rodríguez yo@miguelrevilla.com, Santiago Fernández santi@kde-es.org y Kira J. Fernández kirajfdez@gmail.com.

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.