

## CÓMO JUGAR

### 1. Indicar el número de jugadores

Los jugadores se indican al principio de la partida. Debe introducirse un nombre por cada jugador.

Escribiremos el nombre del primer jugador, confirmando el nombre haciendo *click* en la tecla *Enter*. A continuación, podemos añadir más jugadores, ante la pregunta “Add more players?” responderemos “y” (yes) para introducir un nuevo nombre de jugador, o “n” (no) para no añadir ninguno más.

```
Welcome to Snakes And Ladders
Enter new player's name:
Aaron
New player: Aaron
Add more players? y/n
y
Enter new player's name:
Bego
New player: Bego
Add more players? y/n
n
The game has STARTED with 2 players
```

### 2. Inicio del juego

Todos los jugadores se sitúan en la casilla de salida del tablero (casilla 1).

El juego se organizará en rondas, en cada una todos los jugadores lanzarán el dado por orden de inscripción. Gana el jugador que antes llegue al final del tablero (casilla 100).

#### 2.1 Como tirar el dado

El dado dispone de 6 caras.

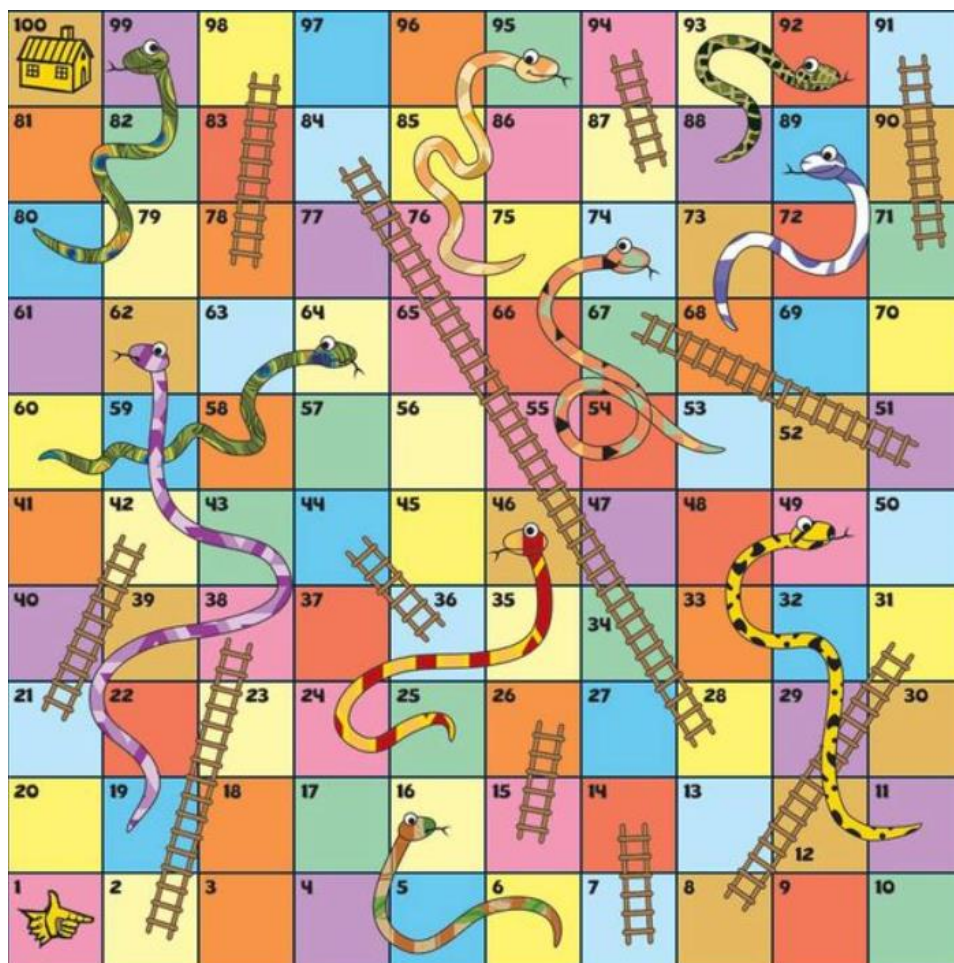
Cuando sea su turno, cada jugador deberá tirar el dado haciendo *click* en cualquier tecla. El resultado de la tirada aparecerá en pantalla.

```
The game has STARTED with 2 players
* Round 1
* Aaron it's your turn. Press any key to roll the die!
  Aaron rolls the die: 3

* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 5
```

#### 2.2 Desplazarse por el tablero

El tablero se compone de 100 casillas, algunas de ellas están unidas por serpientes y escaleras.



En el turno de un jugador, éste lanzará el dado y moverá su ficha tantas casillas como resultado tenga el dado.

- Si la casilla de destino corresponde con la cabeza de una serpiente, su ficha retrocederá hasta la casilla en la que se encuentra la cola de la misma. No se desplazará si la casilla en la que se va a situar coincide con el cuerpo de la serpiente.
- Si en la casilla de destino se encuentra el pie de una escalera, el jugador se adelantará hasta la casilla en la que se encuentra el final de la escalera. Del mismo modo que con las serpientes, si en la casilla en la que se sitúa el jugador se encuentra una parte del recorrido de la escalera, el jugador no avanzará su ficha.

Según los jugadores se van aproximando al final del tablero, para alcanzar la meta debe obtener el resultado exacto en el dado que permita avanzar hasta

la casilla 100, si se obtiene un número que, sumado a la casilla actual del jugador, es superior a 100, el jugador no moverá su ficha.

```
* Round 20
* Aaron it's your turn. Press any key to roll the die!
  Aaron rolls the die: 2
  Aaron is on box 91 moves to box 93
* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 4
  Bego is on box 98 moves to box 98
* Round 21
* Aaron it's your turn. Press any key to roll the die!
  Aaron rolls the die: 4
  Aaron is on box 93 moves to box 97
* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 3
  Bego is on box 98 moves to box 98
```

### 3. Fin del juego

El juego finaliza cuando un jugador alcanza la casilla 100.

Se celebrarán ronda de turnos, en cada una jugador tirará el dado una sola vez, cuando todos los jugadores hayan lanzado, si ninguno ha alcanzado el final del tablero, se iniciará una nueva ronda de turnos.

```
* Round 12
* Aaron it's your turn. Press any key to roll the die!
  Aaron rolls the die: 1
  Aaron is on box 60 and moves to box 61
* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 3
  Bego is on box 88 and moves to box 91
* Round 13
* Aaron it's your turn. Press any key to roll the die!
  Aaron rolls the die: 2
  Aaron is on box 61 and moves to box 63
* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 3
  Bego is on box 91 and moves to box 94
```

Se celebrarán rondas hasta que algún jugador se proclame ganador llegando a la casilla final.

```

* Bego it's your turn. Press any key to roll the die!
  Bego rolls the die: 3
  Bego is on box 97 and moves to box 100
  Bego WINS!
  I'm the winner, you losers!! \n/>.<\n/
The game is END!

```