import time

# Diccionario de reglas reorganizado

reglas = {

"Puntaje": [

"Se denomina punto cuando la pelota bota dos o más veces en el suelo, sin que el jugador que ha recibido el bote en su campo la toque."

],

"Objetivo del Juego": [

"El objetivo del juego es no eliminarse e intentar subir a la posición más alta (el Rey)."

],

"El Campo": [

"El área está delimitada por líneas blancas.",

"No se permite salir del campo con el balón.",

"El campo se divide en zonas: defensa, medio y ataque."

],

"Material": [

"Se necesita una pelota de tenis para jugar.",

"Está permitido el uso de guantes."

],

"Posiciones": {

"Nombres": [

"Mierda",

"Sota",

"Caballo",

"Rey",

"Reserva"

],

"Posición que ocupan en el campo": [

"Mierda: en la zona de ataque.",

"Sota: en el centro del campo.",

"Caballo: en la defensa.",

"Rey: en el centro de la defensa.",

"Reserva: Fuera del campo sin pisar la línea de juego, dejando aproximadamente un metro de espacio, pero sin salirse de los cuadrados de reserva."

],

"Rol": [

"Mierda: No eliminarse, ya que es la posición más baja.",

"Sota: Recibir el saque de Rey.",

"Caballo: Intentar subir a Rey.",

"Rey: Aguantar en esa posición, ya que es la posición más alta.",

"Reserva: Esperar a que Mierda se elimine para salir en su lugar."

]

},

"Reglas de Tiempo": [

"La hora de llegada es a las 11:17, quien llega después de este minuto (11:18) pierde su posición del día anterior y se va a última reserva.",

"El juego se acaba cuando suena el segundo timbre, pero se deja terminar la jugada que hay en curso. Lo que no se puede es empezar una jugada nueva."

],

"Excepciones": [

"En caso de discusión o jugada dudosa, se repite el punto.",

"Si el balón se pincha o daña durante la jugada, la jugada se repite desde el saque original.",

"Si un jugador es interrumpido por una causa externa (como una pelota de otro juego), la jugada se anula y se repite."

],

"Bote": [

"La pelota se puede golpear con una sola mano.",

"Para que el golpe sea válido, tiene que botar en el campo del jugador que golpea y luego dentro del de otro jugador."

]

}

# Agrupación para mostrar el menú organizado

grupos = {

"Reglas Generales": ["Puntaje", "Objetivo del Juego"],

"Reglas de Juego": ["El Campo", "Material"],

"Posiciones y Roles": ["Posiciones"],

"Horarios": ["Reglas de Tiempo"],

"Excepciones": ["Excepciones"],

"Bote": ["Bote"]

}

def mostrar\_reglas(categoria):

"""Muestra las reglas de una categoría seleccionada con mejor formato."""

if categoria in reglas:

print("\n" + "=" \* 40)

print(f"{categoria.upper()}")

print("=" \* 40)

if isinstance(reglas[categoria], dict): # Para categorías con subcategorías

for subcat, contenido in reglas[categoria].items():

print(f"\n{subcat}:")

for regla in contenido:

print(f" - {regla}")

else:

for regla in reglas[categoria]:

print(f" - {regla}")

else:

print("Categoría no encontrada. Por favor, elige otra.")

def menu():

"""Menú principal para que los jugadores elijan la categoría de reglas."""

while True:

print("\n--- Bienvenido al sistema de reglas del juego ---")

print("Elige una categoría para consultar:")

categorias\_planas = []

opcion = 1

for grupo, items in grupos.items():

print(f"\n--- {grupo} ---")

for item in items:

print(f"{opcion}. {item}")

categorias\_planas.append(item)

opcion += 1

print(f"{opcion}. Salir")

time.sleep(3)

try:

eleccion = int(input("\nIngresa el número de la categoría: "))

if 1 <= eleccion <= len(categorias\_planas):

categoria\_seleccionada = categorias\_planas[eleccion - 1]

mostrar\_reglas(categoria\_seleccionada)

elif eleccion == len(categorias\_planas) + 1:

print("\n¡Gracias por usar el sistema de reglas! ¡Que disfrutes el juego!")

break

else:

print("Opción no válida. Inténtalo nuevamente.")

print("\n--- Volviendo al menú principal...")

time.sleep(2)

except ValueError:

print("Por favor, ingresa un número válido.")

# Ejecutamos el menú

menu()