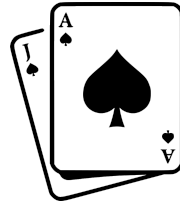


BlaCE Jack

Manual de usuario



1. Reglas de juego

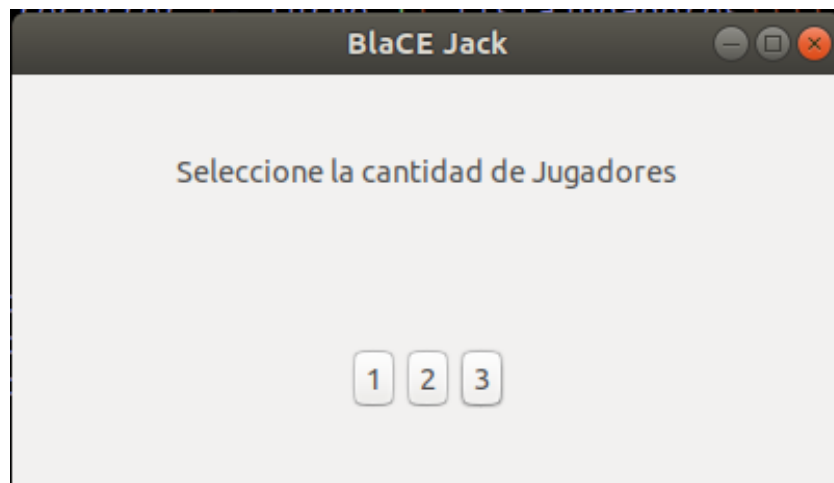
Este juego consiste en enfrentarse de forma individual al *crupier* comparando su mano con la propia de cada jugador, intentando conseguir 21 puntos o el número más cercano posible sin pasarse. Para conseguir dicha puntuación se suman los valores de dos cartas que se reparten de inicio a cada jugador, con los de aquellas nuevas cartas que, opcionalmente, se podrán añadir en el turno de juego.

Si las dos cartas iniciales suman 21, se denomina *Blackjack*, y es la mejor jugada. Cuando un jugador no suma 21 con sus dos cartas podrá pedir cartas para conseguir dicho número o uno cercano pero si el jugador se pasa de esos 21 puntos pierde, indistintamente de lo que haga el *crupier*.

El *crupier* también juega pero tiene unas reglas muy definidas que se han de tener en cuenta. Si la suma de las cartas de este es 16 o menos, debe pedir carta y si suman 17 o más se debe plantar.

2. Uso del programa

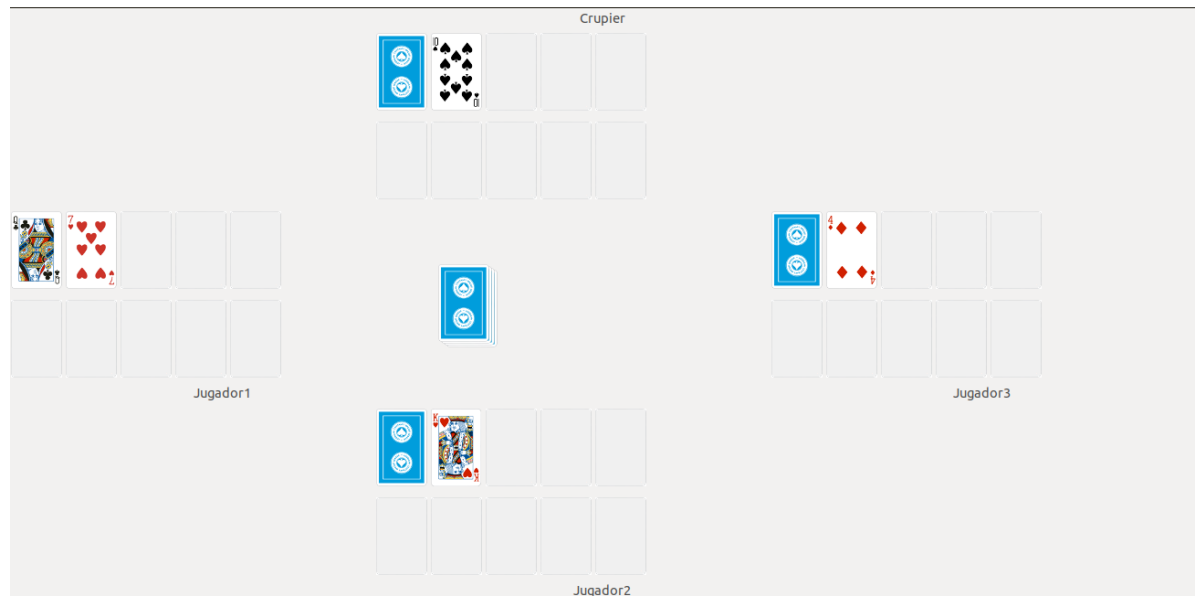
2.1. Seleccionar la cantidad de jugadores:



(Imagen 1: Ventana de selección de jugadores)

Utilice los tres botones que se muestran para seleccionar la cantidad de personas que jugarán, máximo tres jugadores.

2.2. Partes de la ventana de juego:



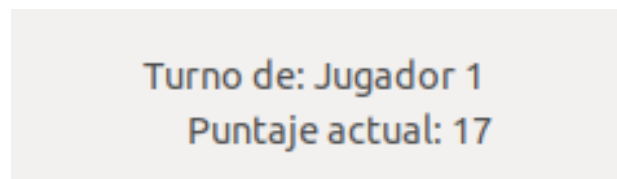
(Imagen 2: Área de visualización de las cartas)

En esta parte de la ventana se mostrarán todas las cartas que se irán repartiendo en el transcurso del juego. Aquí es posible que se visualicen dos, tres o hasta cuatro secciones con cartas de juego dependiendo de la cantidad de jugadores seleccionados anteriormente.



(Imagen 3: Botones “plantarse” y “pedir”)

Con estos botones se puede interactuar con el juego, al pedir una carta se mostrará en el espacio del jugador la carta que se sacó de la baraja. Si el jugador no desea pedir más cartas puede oprimir el botón de “Plantarse” y se pasará el turno al siguiente jugador o al crupier.

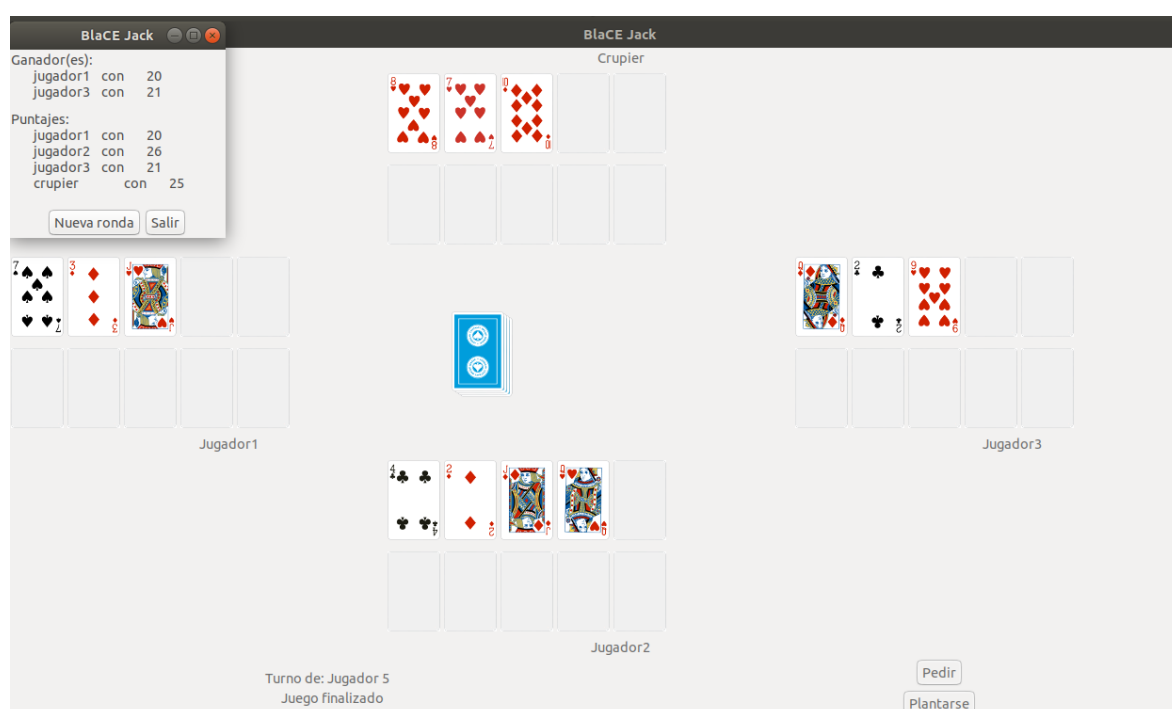


(Imagen 4: Información importante del juego)

En esta sección se mostrará el turno del jugador o crupier actual además de la suma de todas las cartas que tiene en su posesión, tomando en cuenta la que se encuentra volteada.

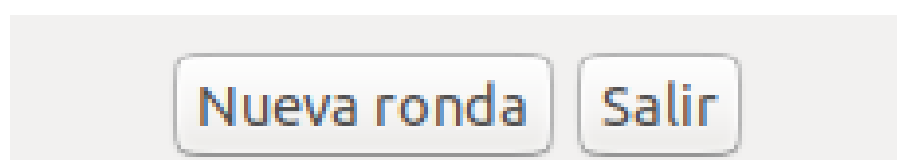
2.3. Fin del juego:

Cuando todos los jugadores terminan su turno, llega el turno del crupier, es necesario oprimir el botón “pedir” una sola vez para que el crupier realice todas sus jugadas. Inmediatamente se mostrarán todas las cartas ocultas en pantalla, además de una ventana con los resultados de la partida.



(Imagen 5: Juego finalizado)

Si se desea volver a jugar una ronda con la misma cantidad de jugadores, se puede presionar el botón “Nueva ronda” que aparece en la pantalla de los resultados.



(Imagen 6: Botones “Nueva ronda” y “Salir”)