



UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE NUEVO LEÓN
FACULTAD DE INGENIERÍA MECÁNICA Y ELÉCTRICA



Que es Ploy The Game

Nombre: Marcelino Jorge Villarreal Leal

Email: jorgev.leal97@gmail.com Tel: 8110250773.

Carrera: ITS

Semestre Agosto - Diciembre del 2017

San Nicolás de Los Garza, Nuevo León

Ploy es un juego de estrategia abstracto para dos o cuatro jugadores, jugado en un tablero 9x9 con un juego de 15 piezas (2 manos) o 9 piezas (juegos de 4 jugadores y de pareja) por jugador. Los pedazos tienen varios movimientos horizontales, verticales o diagonales algo como pedazos de ajedrez, excepto las direcciones de movimiento son limitadas; Las piezas cambian las direcciones de movimiento al "girar". Objeto del juego es capturar al comandante del oponente (análogo al rey en ajedrez), o todas sus otras piezas.

Fue lanzado comercialmente por 3M Company en 1970, como parte de la serie de juegos de estantería 3M. Se dice que el juego tiene una "sensación de ajedrez". El juego incluye un tablero y cincuenta piezas [dudosas] de varios colores y formas. El juego se comercializa como un "juego de estrategia de la era espacial". También se considera que es una de las "mejores" variaciones de ajedrez. El juego está fuera de producción.

Tablero

El tablero del juego es cuadrado con nueve espacios en un lado. Las líneas verticales, horizontales y diagonales conectan los espacios. Los jugadores mueven sus piezas a lo largo de las líneas.

Piezas

Cada pieza tiene un número determinado de "indicadores", que determinan en qué dirección puede desplazarse la pieza en un momento dado. Una pieza sólo puede viajar en direcciones indicadas por sus indicadores. Cada jugador comienza con un número igual de escudos, sondas y lanzas, así como un comandante cada uno.

Los Shields tienen un indicador direccional y sólo pueden mover un espacio a la vez. Sin embargo, los escudos son las únicas piezas que pueden realizar un movimiento de dirección después de un movimiento.

Las sondas tienen dos indicadores direccionales y pueden mover uno o dos espacios a la vez.

Las Lanzas tienen tres indicadores direccionales y pueden mover uno, dos o tres espacios a la vez.

El Comandante tiene cuatro indicadores direccionales, pero sólo puede mover un espacio a la vez. Si un jugador o equipo captura al (a los) Comandante (s) de su oponente, el juego termina. Una de las dos maneras alternativas para terminar el juego es capturar todas las piezas del oponente excepto el (los) Comandante (s).

Movimientos

Movimientos de dirección

Un movimiento de dirección es cuando un jugador cambia la dirección que cualquier cara de una sola pieza en el tablero. Puesto que cada pieza sólo puede mover un cierto número de direcciones en cualquier turno dado, una estrategia reside en determinar cuándo mover y cuándo cambiar de dirección. Un jugador no puede cambiar la dirección de más de una pieza en un turno. No pueden usar un movimiento de dirección en el mismo giro que un movimiento (la única excepción es con la pieza de Escudo).

Movimientos de movimiento

Un movimiento se mueve cuando un jugador mueve una de sus piezas verticalmente, horizontalmente o diagonalmente a lo largo de las líneas de la tabla y en un espacio desocupado. Sin embargo, el movimiento de una pieza está limitado por la dirección o direcciones indicadas, así como el tipo de pieza. Un jugador no puede mover más de una pieza en un turno, y un jugador sólo puede moverse en la dirección de uno de los indicadores de la pieza. Si un espacio está ocupado por una pieza de otro color, el jugador puede capturarla.

Capturas

Si está dentro de la capacidad de un jugador para hacerlo, puede mover una de sus piezas para capturar la pieza de un oponente. Esto se consigue moviendo una pieza en un espacio ocupado por la pieza de un oponente. Sólo se puede capturar una pieza por turno.

Este juego utiliza la captura de desplazamiento (como el Ajedrez). Cuando se realiza una captura, la pieza capturada se retira del tablero y la casilla vacante es ocupada por el captor.

REGLAS

Las reglas de juego para dos jugadores son las siguientes:

Objetivos

El objetivo es capturar el Comandante del oponente o todas sus piezas excepto el Comandante.

Configuración

Las piezas se arreglan de acuerdo con la imagen de la derecha. Sólo los juegos de colores de coral y verde se utilizan para el juego de dos jugadores, ya que los conjuntos de amarillo y azul tienen un número diferente de piezas para dar cabida a la menor cantidad de piezas utilizadas en el juego de cuatro jugadores.

Reproducir

El jugador verde va primero. En el turno de un jugador, pueden hacer un movimiento o un movimiento direccional. El juego se alterna hasta que el juego termina.

Las reglas para la variación de cuatro jugadores son muy similares a las reglas de dos jugadores.

Objetivo

El objetivo es ser el último jugador parado después de que los otros hayan sido eliminados.

Configuración

Las piezas se arreglan de acuerdo con la imagen de la derecha. Se utilizan los cuatro conjuntos de piezas, pero no todas las piezas de los conjuntos de coral y verde se utilizan.

Reproducir

En el turno de un jugador, pueden hacer un movimiento o un movimiento direccional. Si el Comandante de un jugador es capturado, sus piezas restantes caen bajo el mando del jugador de captura. Si todas las piezas de un jugador excepto el Comandante han sido capturadas, el Comandante es retirado del juego y el jugador está fuera del juego. El juego continúa en el sentido de las agujas del reloj hasta que un jugador permanezca

Juego en equipos

El juego de la asociación permite que un grupo de cuatro juegue en dos equipos.

Objetivos

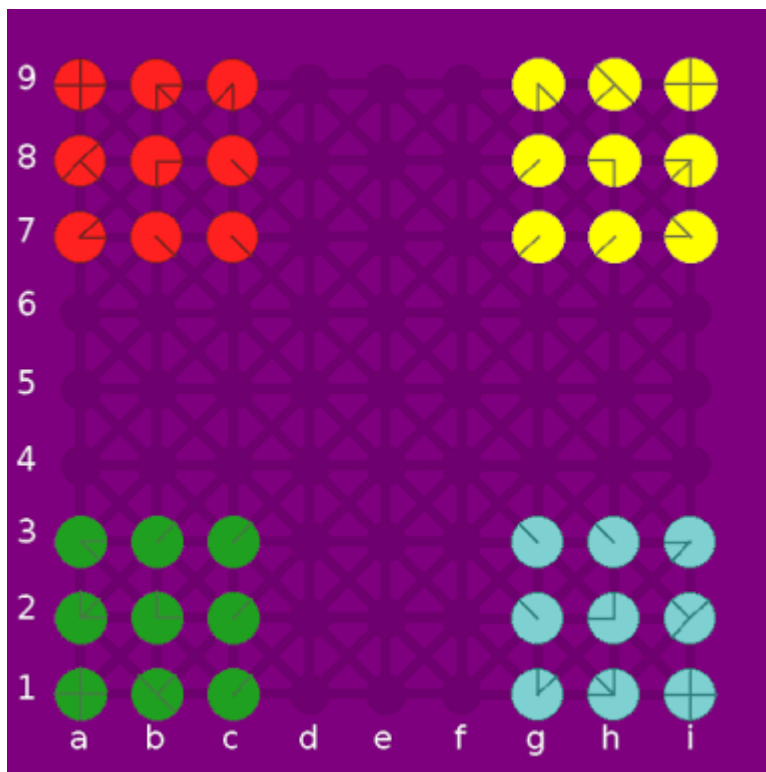
El objetivo es capturar todas las piezas del equipo contrario, excepto el Comandante o ambos de los Comandantes del equipo contrario. Un equipo también puede capturar al Comandante de un jugador y todas las piezas de su compañero excepto el Comandante.

Configuración

Las piezas se arreglan de acuerdo con la imagen de la derecha. Los cuatro conjuntos de piezas se utilizan, pero no todas las piezas de los conjuntos de coral y verde se utiliza.

Reproducir

Los socios mueven sus piezas en turnos separados, y el orden de juego alterna entre equipos. Un jugador puede jugar siempre y cuando tenga piezas en juego y no se hayan cumplido ninguna de las condiciones para ganar. Una vez que un jugador pierde todas sus piezas, él o ella está fuera del juego. Su compañero continúa jugando hasta que gane un equipo.



Cada jugador posee varias piezas circulares. Todas las piezas de un jugador tienen el mismo color (verde, rojo, azul o amarillo). Cada pieza tiene indicadores de dirección ("banderas") en la parte superior que va desde el centro hasta el borde de la pieza. Cuando las piezas están en el tablero, sus banderas están alineadas con las líneas en el tablero e indican en qué dirección puede moverse la pieza siguiente. La Figura 3 muestra los tipos de piezas disponibles en PLOY.

Piece Name	Commander	Heavy Lance	Medium Lance	Light Lance
Picture				
Number of Flags	4	3	3	3
Range	1	3	3	3
Piece Name	Heavy Probe	Medium Probe	Light Probe	Shield
Picture				
Number of Flags	2	2	2	1
Range	2	2	2	1

Figure 3: PLOY Pieces

http://www.tensi.eu/thomas/programming/ploy/ploy_doc-english.html