



Manual de Usuario

Contenido

Requerimientos del sistema.....	2
<i>Instrucciones del juego.....</i>	<i>3</i>
Ventana de inicio.....	3
Ventanas para determinar primero en jugar.....	4
Ventana principal del juego.....	6
Reglas del juego.....	7
<i>Propósito.....</i>	<i>8</i>
<i>Inicio del juego.....</i>	<i>8</i>
<i>Elección del camino.....</i>	<i>9</i>
<i>Rondas.....</i>	<i>9</i>
<i>Valores de las cartas.....</i>	<i>9</i>
<i>Juego.....</i>	<i>9</i>
<i>Puntuación.....</i>	<i>10</i>
<i>Siguientes rondas.....</i>	<i>12</i>
<i>Cierre.....</i>	<i>12</i>

Requerimientos del sistema

El sistema operativo debe tener instalado QT-Creator versión 5.6
espacio de 5GB en disco como mínimo

Versión de Windows 7 o posterior

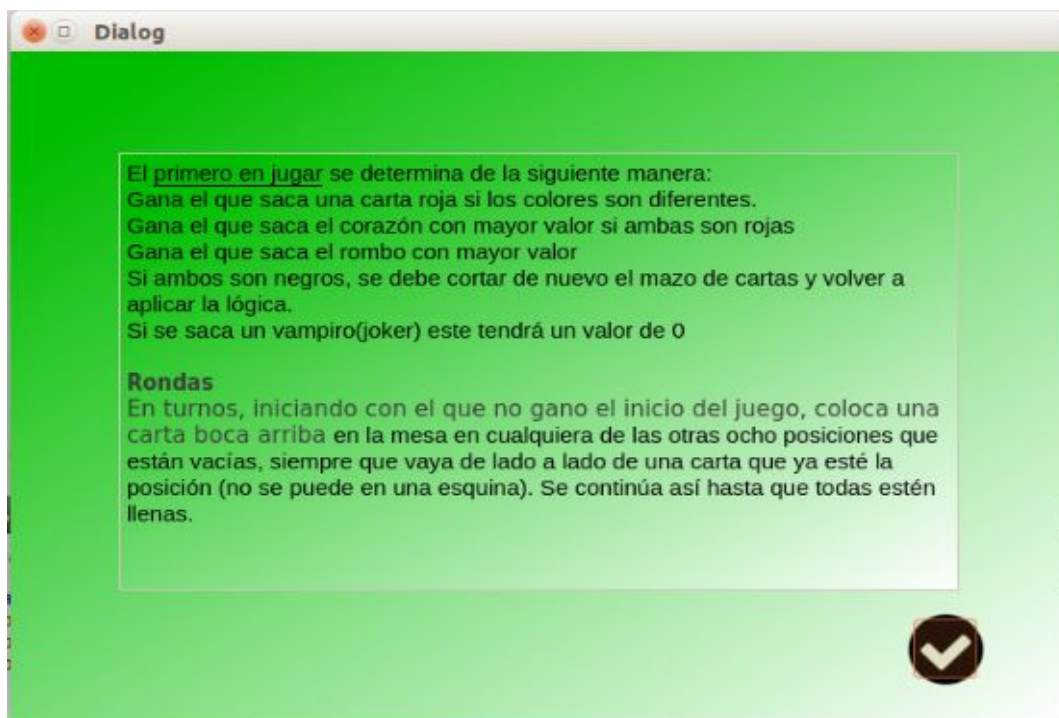
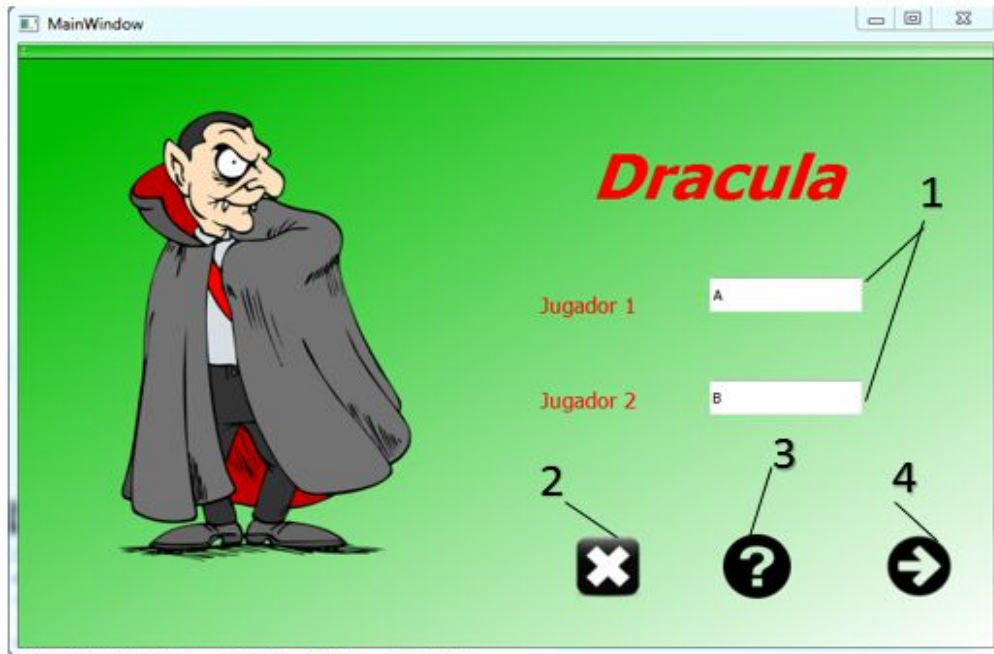
Versión Linux

2GB de RAM como mínimo

Instrucciones del juego

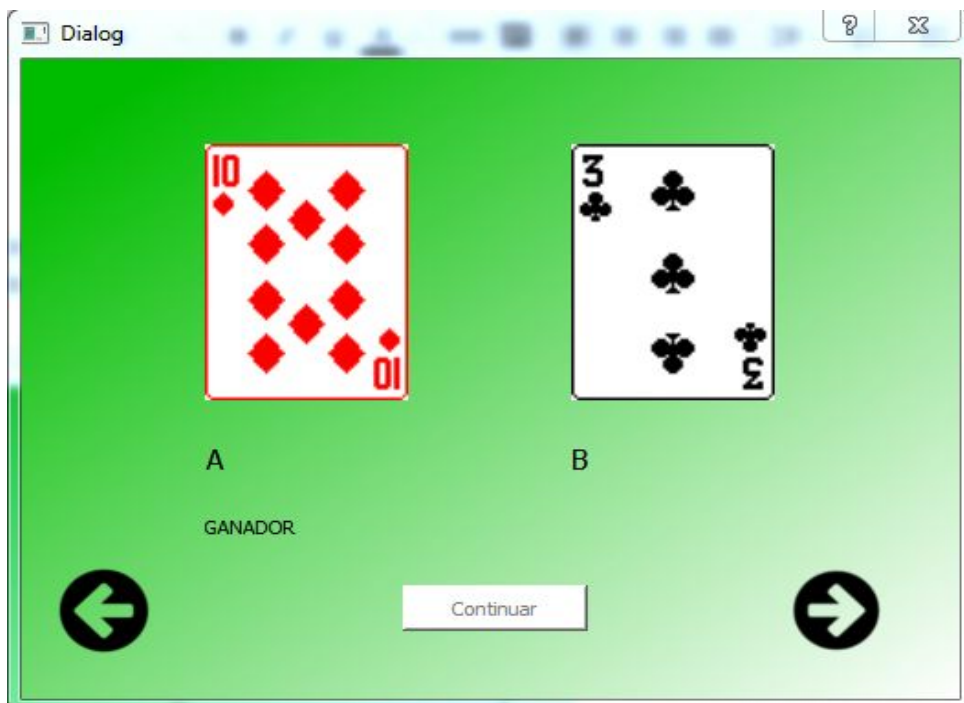
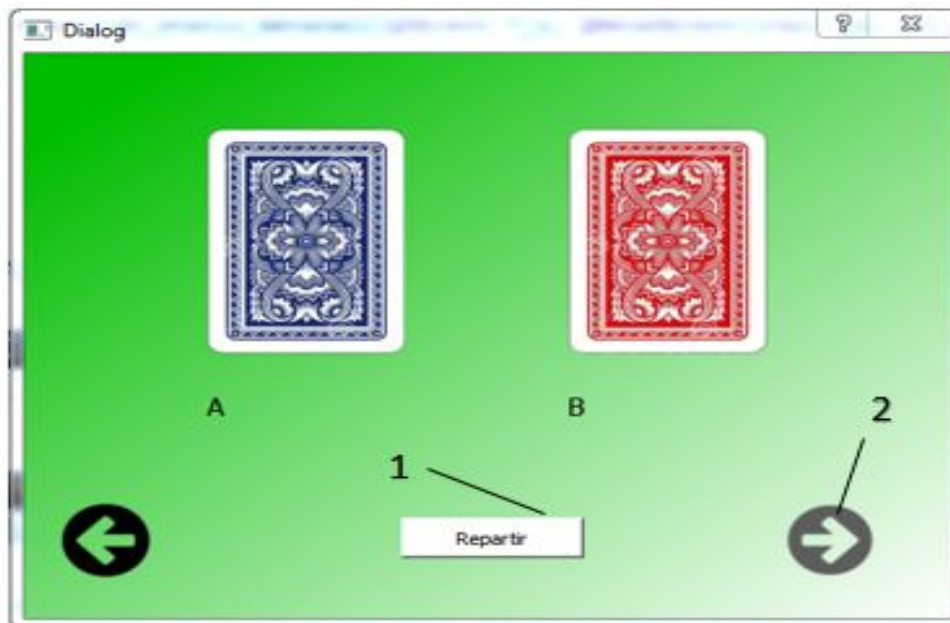
Ventana de inicio

1. Espacios para colocar los nombres de los jugadores
2. Botón para cerrar la aplicación
3. Botón de instrucciones de la aplicación
4. Botón para continuar



Ventana para determinar primero en jugar

1. Botón para repartir carta al azar
2. Botón de continuar

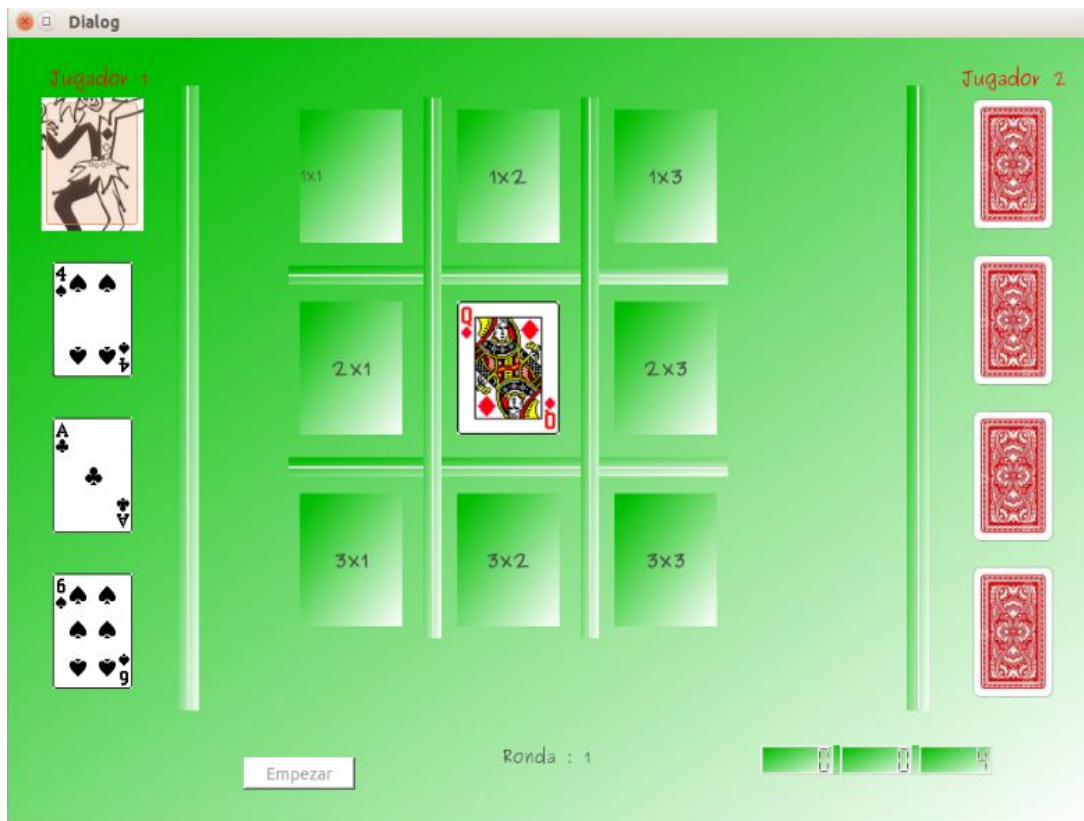
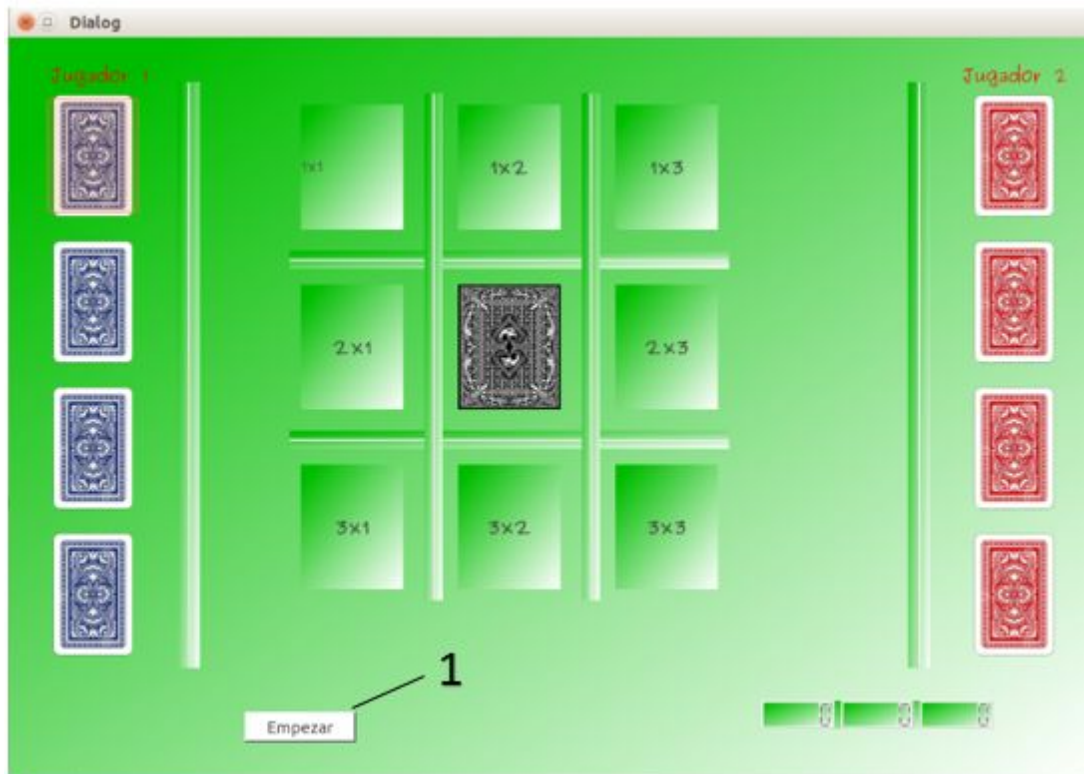


3. Elegir camino reina(Horizontal) o rey(vertical)
4. Empezar juego

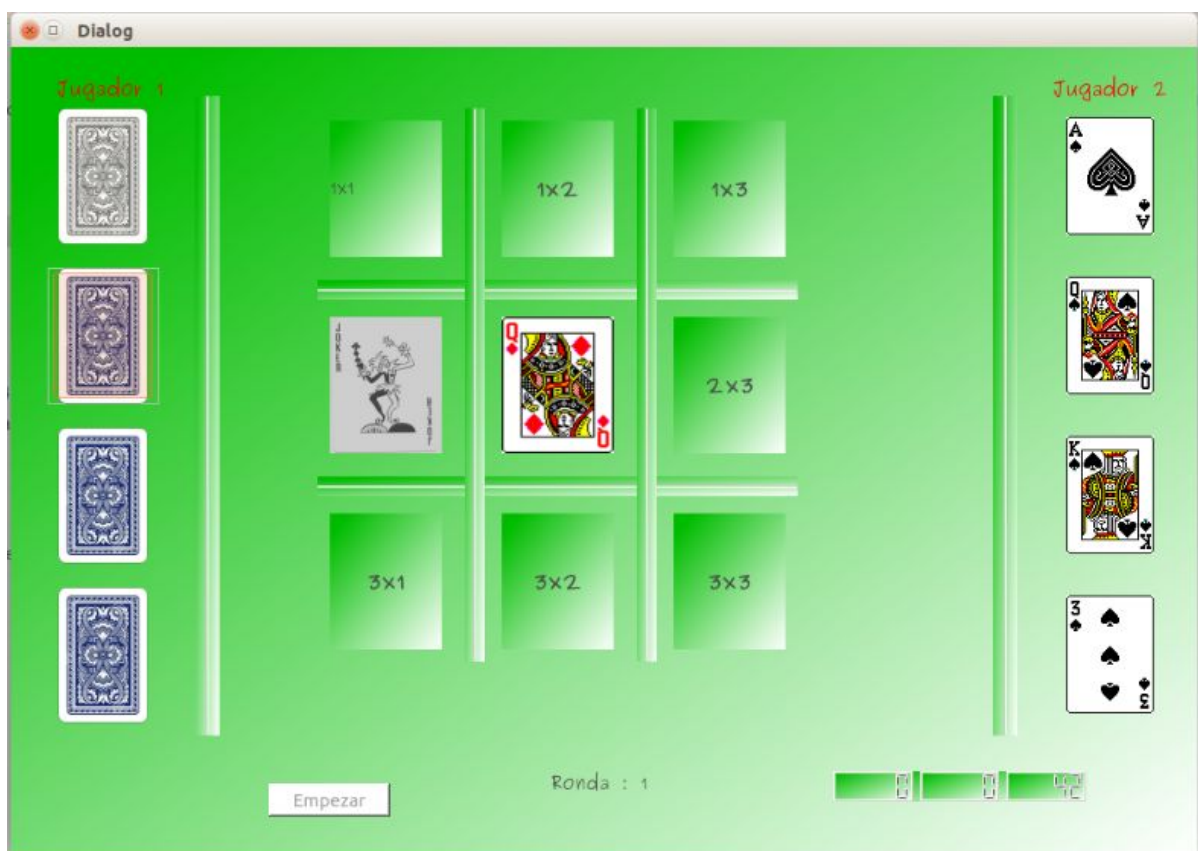
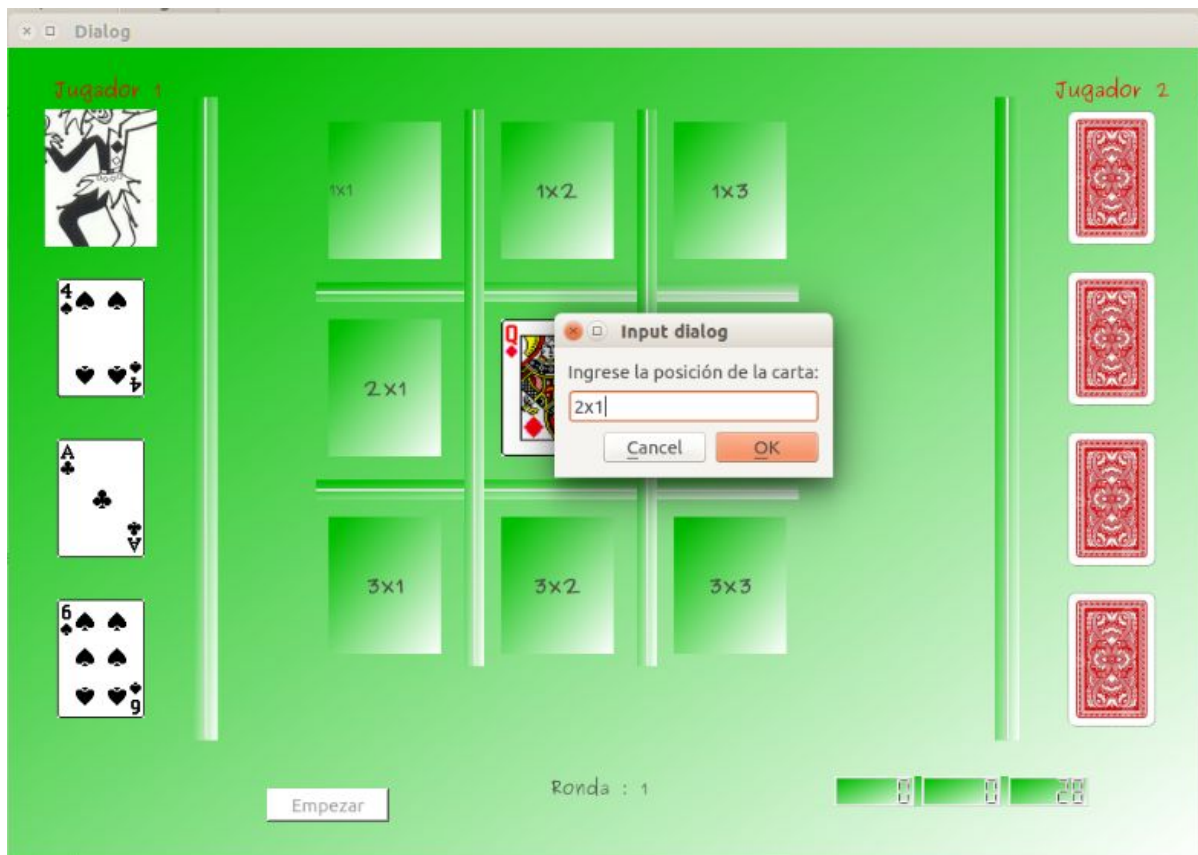


Ventana principal del juego

1. Botón empezar juego



Seleccionar la carta a colocar , seguidamente ingresar la posición deseada



Reglas del juego

Propósito

El propósito del juego es hacer la mayor puntuación con los valores de las tres cartas en la dirección del jugador en un periodo de seis rondas, para ello se hará uso de un mazo de 54 cartas el cual incluye dos vampiros(jokers).

Como se explicará más adelante la novena carta del juego a la hora de jugar colocada al inicio del juego es el centro de una cuadrícula de nueve cartas dispuesta en tres filas y tres columnas que los jugadores poco a poco pondrán sobre la mesa. Este diseño se denomina el ataúd de Drácula y la carta central es el primer clavo en el ataúd.

Cabe agregar que el juego es de tipo aritmético porque se realiza de forma constante operaciones de ese tipo durante la partida además que este juego consta solamente de dos jugadores, ya que existen otras versiones que constan de tres hasta cuatro participantes.

Inicio del juego

El primero en jugar se determina de la siguiente manera:

Cada jugador corta el mazo de cartas y escoge una carta.

Gana el que saca una carta roja si los colores son diferentes

Gana el que saca el corazón con mayor valor si ambas son rojas

Gana el que saca el rombo con mayor valor

Si ambos son negros, se debe cortar de nuevo el mazo de cartas y volver a aplicar la lógica.

Si se saca un vampiro(joker) este tendrá un valor de 0

Elección del camino

Una vez seleccionado el primer jugador, este debe escoger si marcará el camino con la reina(horizontalmente) o vía del Rey (verticalmente).

El otro jugador no tiene más remedio que anotar en la dirección contraria.

Rondas

Los jugadores se turnan en 6 rondas de juego. Se reparten cuatro cartas cada uno, boca abajo y la novena carta se pone con la cara visible sobre la mesa y se apila el resto boca abajo.

Como se dijo anteriormente la novena carta es el centro de un cuadrado de nueve cartas dispuesta en tres filas y tres columnas que los jugadores poco a poco pondrán sobre la mesa.

Valores de las cartas

Para ello, las cartas numerales se cuentan con su valor nominal desde el As = 1 a Diez = 10. Jack tiene un valor igual a 0.

Las cartas Q y K tienen valor de 0 o 10, como se explica a continuación:

Las puntuaciones del jugador con Reina sólo cuentan en la dirección horizontal y las del jugador del Rey solamente en la dirección vertical.

Juego

En turnos, iniciando con el que no ganó el inicio de juego, coloca una carta boca arriba en la mesa en cualquiera de las otras ocho posiciones que están vacías, siempre que vaya de lado a lado de una carta que ya esté la posición (no se puede en una esquina).

Se continúa así hasta que todas estén llenas.

Puntuación

Se calcula el total de la puntuación como el valor total de la línea de más alta puntuación de las cartas según la dirección horizontal para las reinas y vertical para los reyes.

Si la puntuación da igual para cada jugador (empate) entonces se usa la segunda línea con mayor puntuación y si en esta también empatan entonces se usa la siguiente línea.

La puntuación correspondiente a cualquier línea de las tres se calcula contando cada carta numérica en su valor nominal y las demás de la siguiente manera:

Jack vale 0 en cualquier dirección.

Una reina vale 10 horizontalmente y 0 verticalmente.

Un rey vale 10 verticalmente pero 0 horizontalmente.

El valor nominal total de todas las líneas se calcula de la siguiente manera:

Doble si contiene dos cartas del mismo palo.

Triple si contiene tres del mismo color.

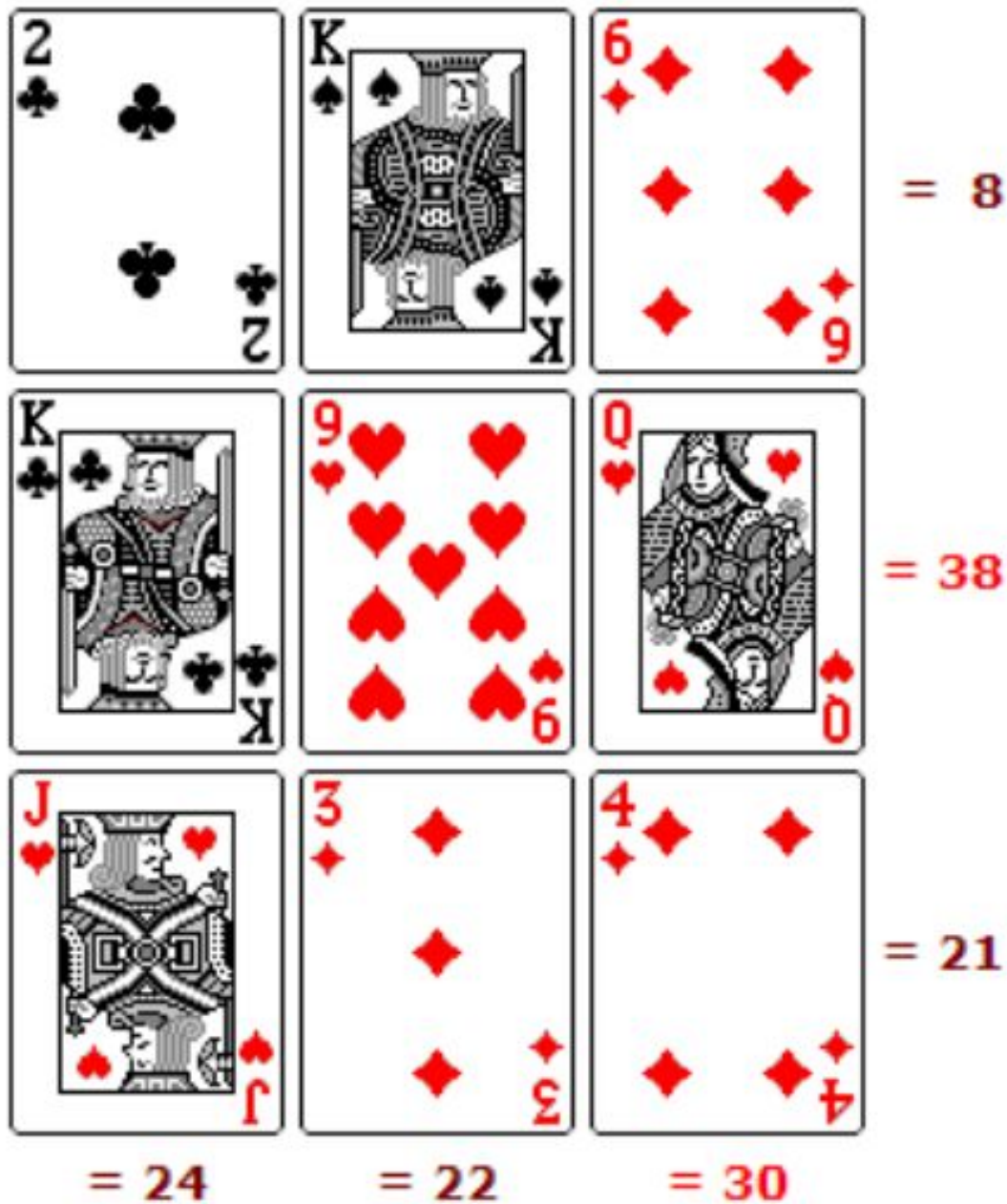
Quíntuple si contiene tres del mismo palo.

El rey, la reina o Jack que vale cero sigue siendo válido para duplicar, triplicar o quintuplicar el resultado de la línea en la que aparece.

Un vampire (Joker) drena toda la puntuación de la fila y la columna en la que aparece, lo que resulta en una línea entera contando cero en ambas direcciones.

Ejemplo

En la siguiente ilustración, el jugador de la reina tiene un marcador de 38 en su mayor línea horizontal mientras que el jugador del rey tiene un marcado de 30 en su mejor línea vertical.



El puntaje del jugador horizontal (reina) se calcula de la siguiente manera:

Fila 1: $8 = 2 + 0 + 6$

Fila 2: $38 = (0 + 9 + 10) * 2$, por tener 2 cartas del mismo palo

Fila 3: $21 = (0 + 3 + 4) * 3$, por tener 3 del mismo color

El puntaje del jugador vertical (rey) se calcula de la siguiente manera:

Columna 1: $24 = (2 + 10 + 0) * 2$, doble por tener 2 cartas del mismo palo

Columna 2: $22 = (10 + 9 + 3)$

Columna 3: $30 = (6 + 0 + 4) * 3$, por tener 3 del mismo color

Si la carta vampire hubiera estado en la posición de la Q de corazones, entonces toda la fila y columna hubiera valido 0 y entonces el puntaje de cada jugador habría quedado en 21 y 24.

Siguientes rondas

Una vez terminada la primera ronda, el jugador de turno recoge el cuadrado y se saca la carta central de la nueva iteración y se juega como se describió anteriormente.

Cierre

Se termina a las 6 rondas con una puntuación final para cada jugador. En cada ronda, el jugador que gana la mayor puntuación recibe de bono la diferencia entre las 2 puntuaciones.

Por ejemplo, si Drácula ganó en esa ronda 245 y Vampira ganó 272, entonces Vampira termina con 299.