

Serpientes y Escaleras a distancia

Versión de sólo texto para Google Meet

Edgar Quiroz

13 de marzo de 2021

1. Planteamiento

El objetivo es comprobar la necesidad de adaptar las reglas cuando el medio cambia. Deberán crear reglas adaptadas para jugar el juego de mesa de Serpientes y Escaleras, suponiendo que se va a jugar vía videoconferencia y la mayoría de los participantes por problema de conectividad no pueden prender su cámara ni su micrófono.

La tarea debe ser un corto documento que incluya el nombre del alumno, las reglas adaptadas y las observaciones que consideren necesarias de su adaptación (que no se puede realizar, que sí o porque de cierta adaptación especial)

2. Reglas tradicionales

Normalmente se tiene un tablero rectangular con casillas numeradas desde el 1. Algunas casilla están conectadas por serpientes o escaleras, de tal forma que la boca de las serpientes siempre está en una casilla superior y la base de las escaleras siempre está en una casilla inferior. Estas tienen el siguiente funcionamiento

- Al caer en la boca de una serpiente hay que moverse a la cola de la serpiente
- Al caer en la base de una escalera hay que moverse a la cima de la escalera.

Además, si se lanza el dado y se requiere mover a casillas más allá de la última, se debe recorrer las casillas extra en sentido inverso. La manera de moverse está resumida en la figura 1.

Para jugar además se necesitan al menos dos jugadores, un dado, una ficha por jugador y definir un orden para jugar. Al inicio del juego todos los jugadores colocan su ficha en la primera casilla. Cada vez que sea su turno deben

- Lanzar el dado
- Mover su ficha como se indicó anteriormente
- Si se llega a la última casilla, gana.

Cuando gané la primera persona se detiene el juego. El resumen de estas reglas se puede ver en la figura 2.

3. Reglas modificadas

Al no tener acceso a un tablero común para ver las posiciones de los demás, en esta versión se va a considerar un encargado para llevar registro de estos datos. Se le denomina «moderador».

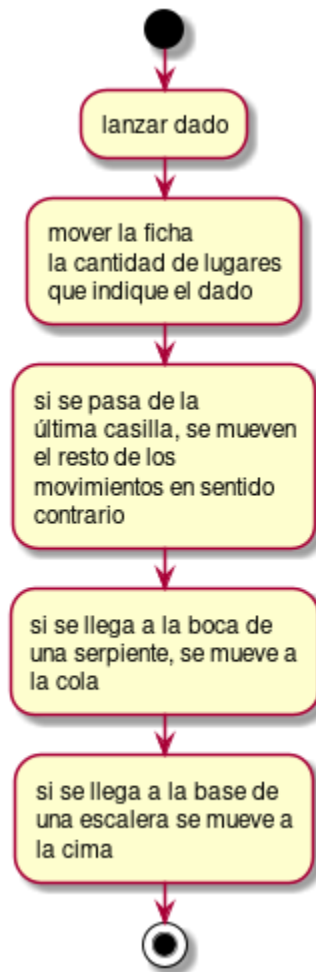


Figura 1: Pasos para moverse en una jugada.



Figura 2: Flujo normal del juego

3.1. Moderador

El moderador será el encargado de tener registro de lo que normalmente se tendría en un tablero. Así que antes del juego debe

- Decidir el tablero
- Tener un espacio para registrar a los jugadores y su posición actual
- Tener algún tipo de dado

Al iniciar el juego debe

- Anotar a los jugadores.
- Indicar la posición de las serpientes y escaleras en el tablero.

El orden en que se anoten será el orden en el que jugarán. Durante el juego se debe

- Indicar a los jugadores cuando sea su turno
- Esperar una confirmación de ellos
- Tirar el dado y anunciar el resultado
- Mover al jugador siguiendo las reglas normales
- Indicar si se llegó a una serpiente, escalera o si ganó.
- Anunciar la posición final del jugador.

Se repetirá esto hasta que un jugador llegue a la casilla final. Entonces se anuncia al ganador y se termina el juego. El resumen de las acciones del moderador se puede ver en el la figura 3.

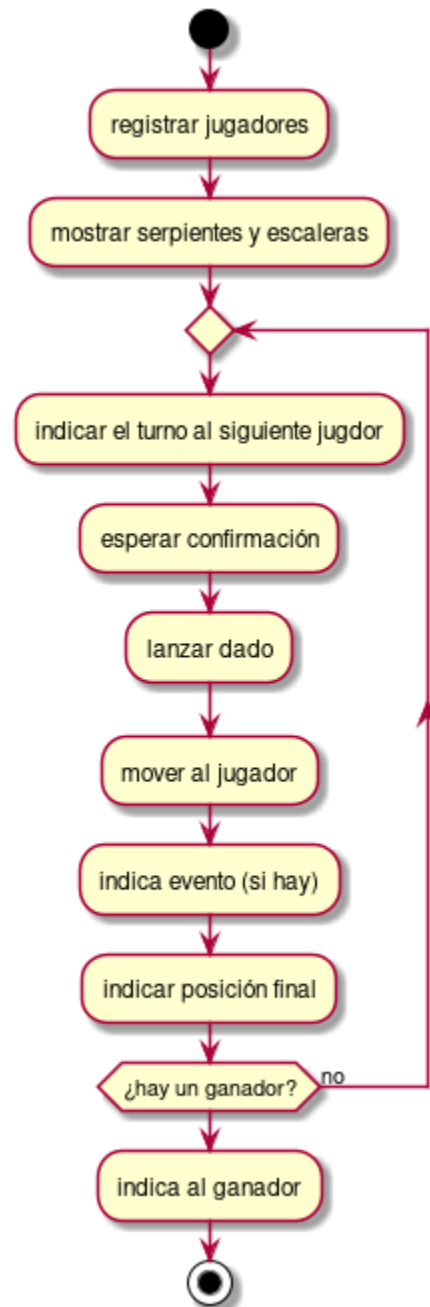


Figura 3: Flujo de actividades para el moderador

3.2. Jugador

Como la mayor parte del trabajo lo realiza el moderador, los jugadores simplemente tienen que indicar que quiere jugar, y luego esperar que el moderador les pida confirmar su turno. Este flujo se puede ver en la figura 4.

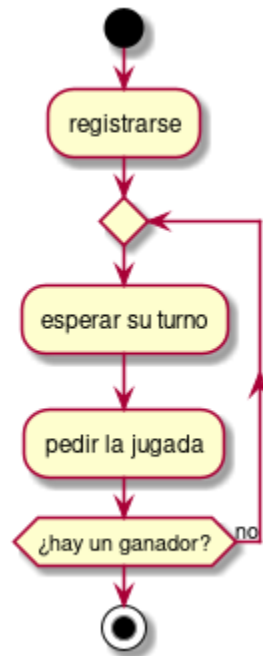


Figura 4: Flujo para el jugador