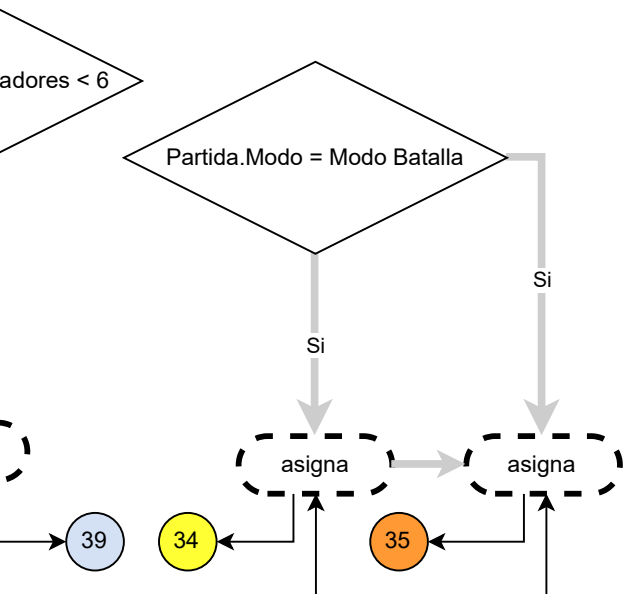


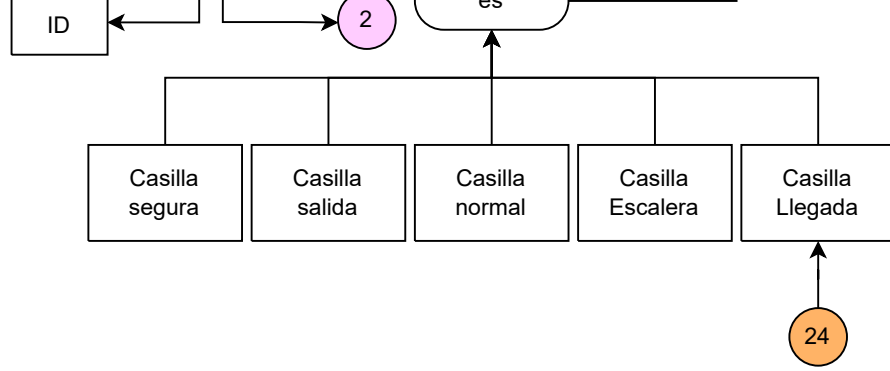
# Guía Numérica

1. Jugador tiene Ficha
2. Base tiene Ficha
3. Casilla tiene Ficha
4. Casilla tiene Ubicación
5. Tablerín asigna Modo
6. Jugador lee ValorN
7. Ranking tiene Jugador
8. Jugador tiene Base
9. Jugador come Ficha
10. Jugador tumba Ficha
11. Tablerín asigna Turno
12. Sale implica Entra
13. Tablerín asigna Temática
14. Jugador sale de la Base
15. Nodo tiene Temática





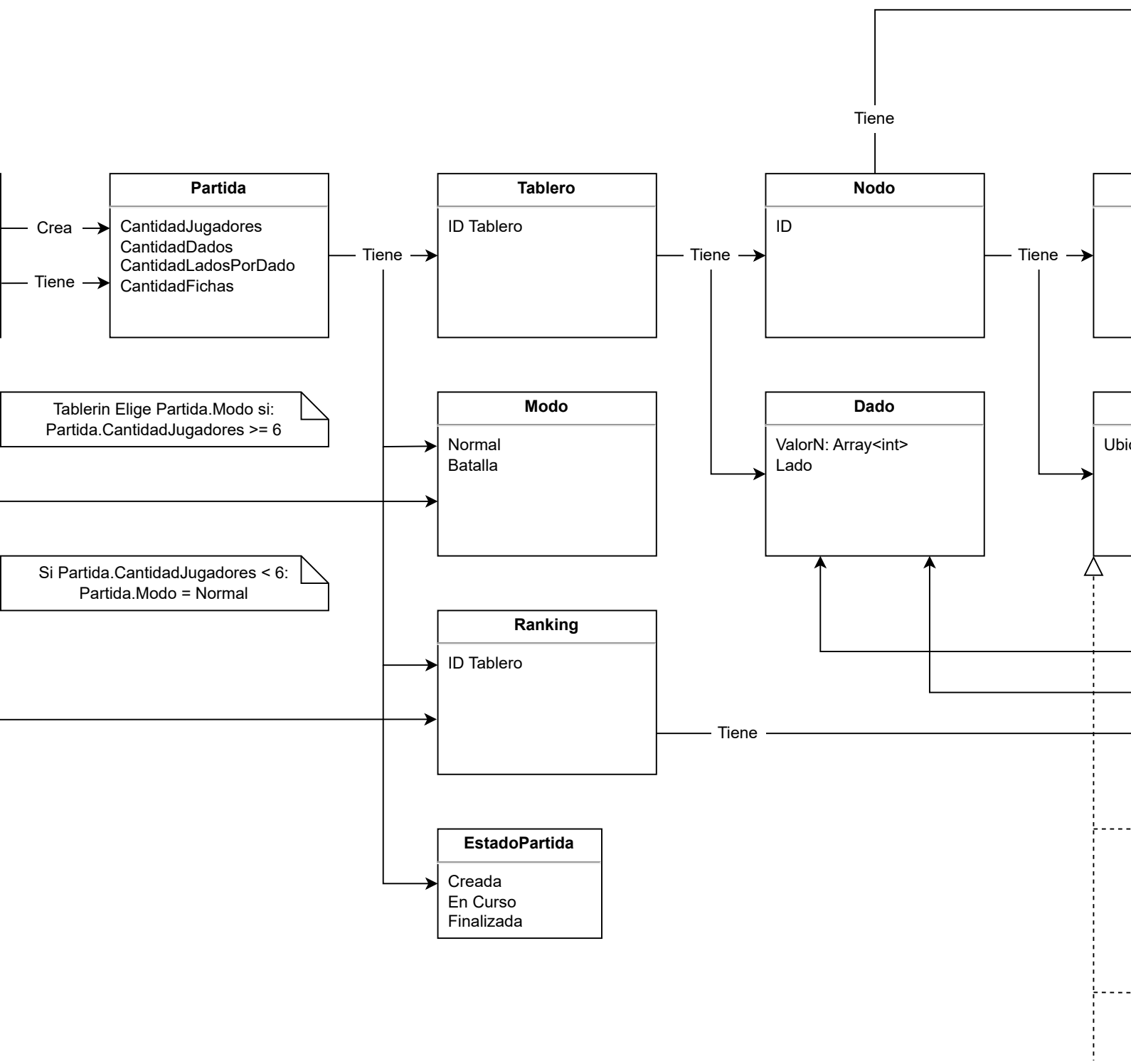




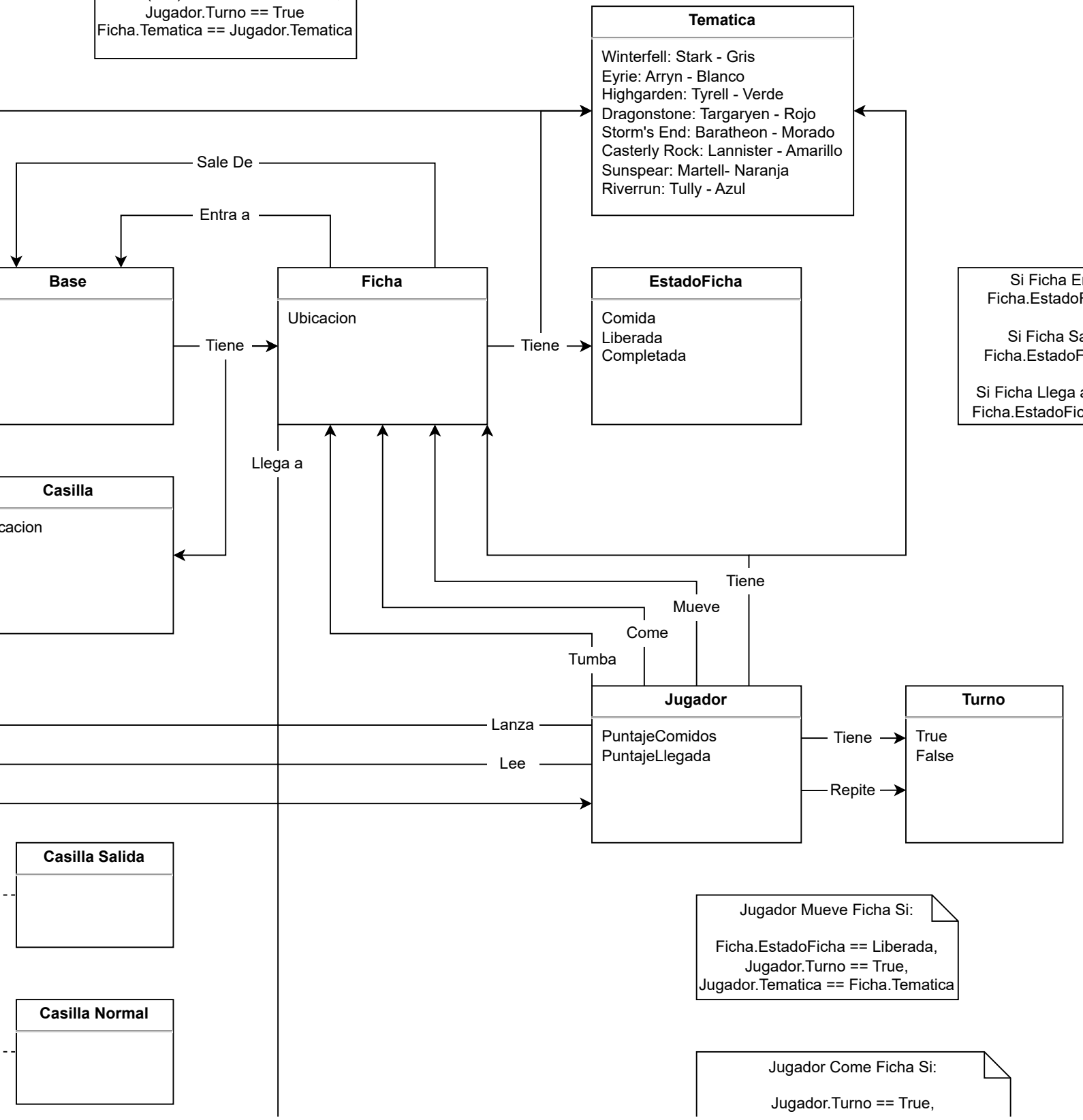
15. Nodo tiene Tematica
16. Ficha entra...
17. ...entra a la Base
18. Jugador repite Turno
19. Tablerín tiene Partida
20. Tablero tiene Jugador
21. Tablero tiene Dado
22. Tablerín incrementa PuntajeComidos
23. Ficha llega...
24. ...llega a la CasillaLlegada
25. Tablerín incrementa PuntajeLlegada
26. Tumba implica Sale
27. Incrementa implica Tumba
28. Tablerín asigna CantidadJugadores
29. Tablerín asigna CantidadDados
30. Tablerín asigna CantidadFichas
31. Tablerín asigna CantidadNodos
32. Tablerín asigna CantidadLadosPorDado
33. Jugador tiene PuntajeComidos
34. Tablerín asigna PuntajeComidos
35. Tablerín asigna PuntajeLlegada
- 36.
37. Tablerín muestra...
38. ...muestra Ranking
39. Tablerín asigna Modo Normal



Tablerín	
ID Tablero	
Muestra	Elige



Ficha Sale De Base Si:  
Dado(N-1).Lado == DadoN.Lado,  
Jugador.Turno == True  
Ficha.Tematica == Jugador.Tematica



entra a Base:  
Ficha = Comida

ale De Base:  
Ficha = Liberada

a Casilla Llegada:  
Ficha = Completada

Jugador Repite Turno si:  
 $\text{Dado}(N-1).\text{Lado} == \text{Dado}N.\text{Lado}$







Jugador.Ficha.Ubicacion== Ficha.Ubicacion,  
Jugador.Ficha.Casilla es Casilla Normal

Casilla Segura

Casilla Escalera

Casilla Llegada





«Componente  
Ficha

CantidadJu



Cantida

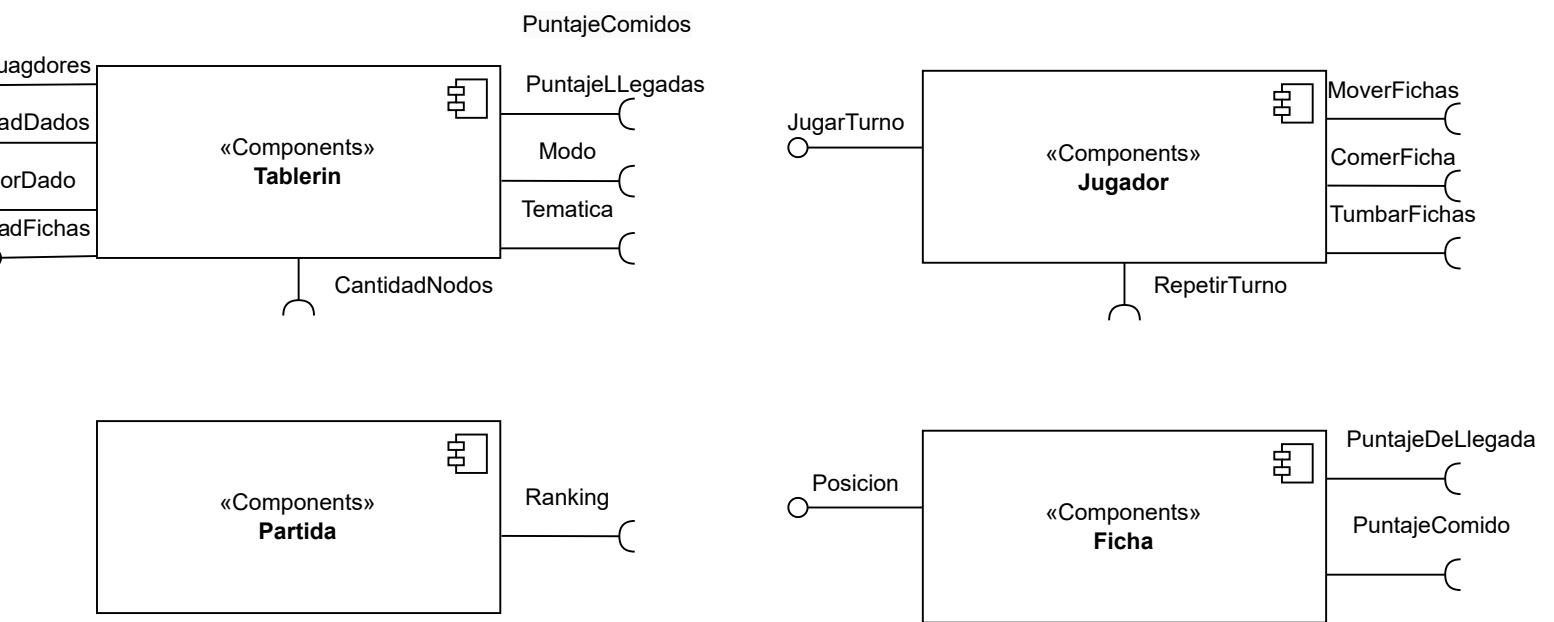
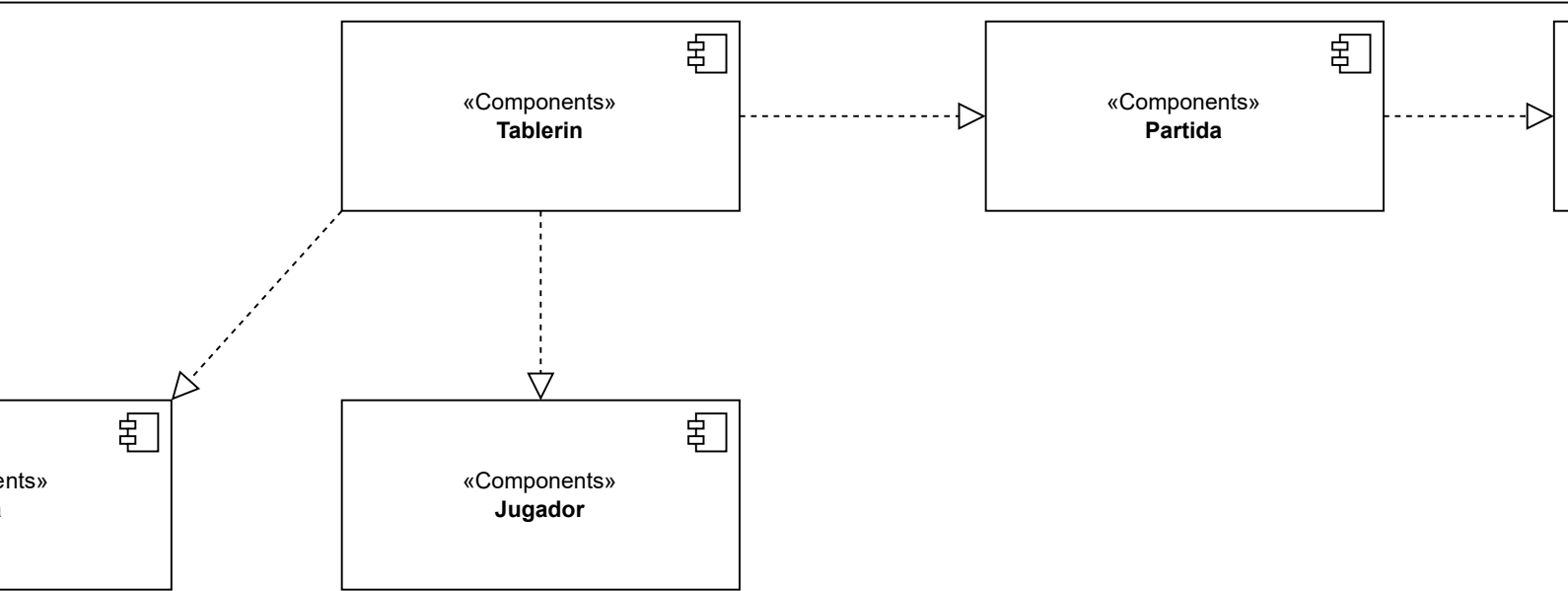


CantidadLadosP



Cantida



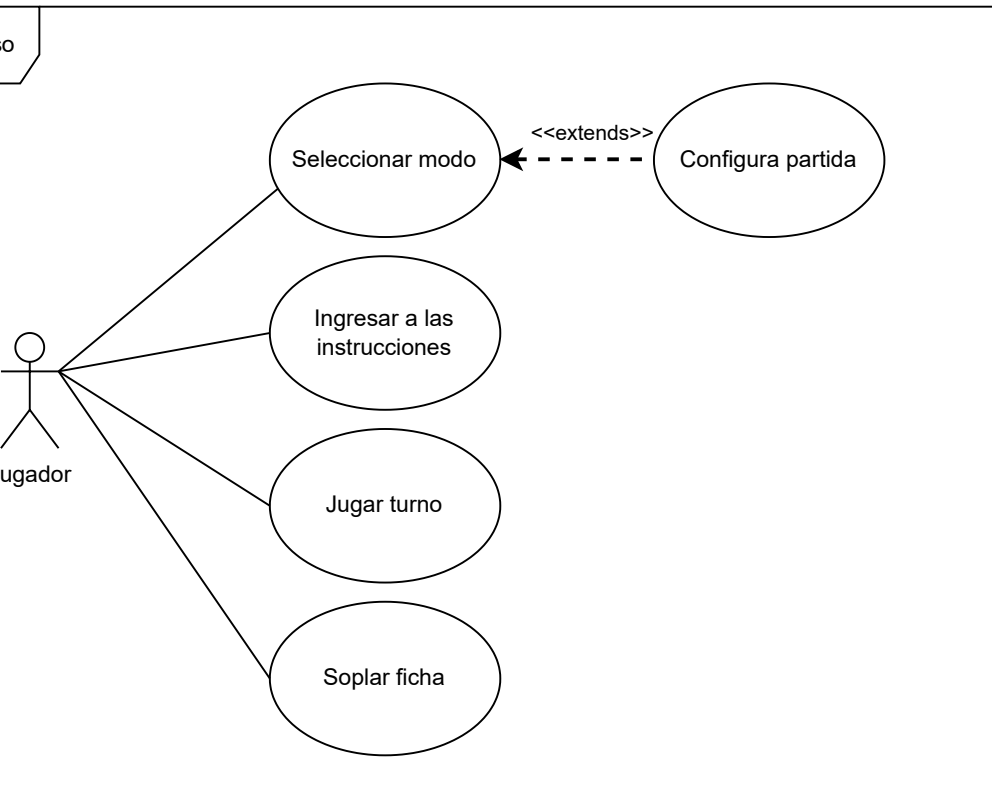




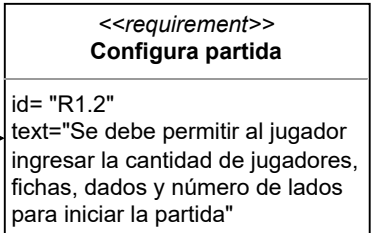
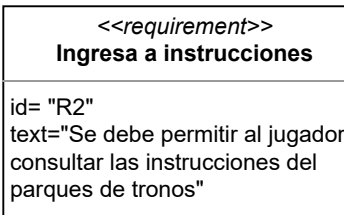
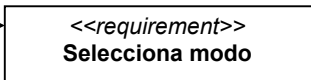
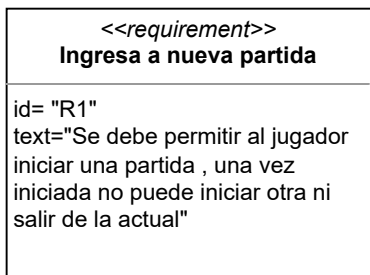
«Components»  
**Tablero**

Casos de Us
J



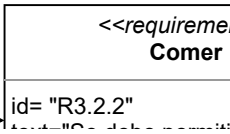
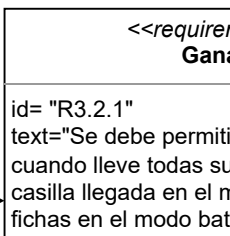
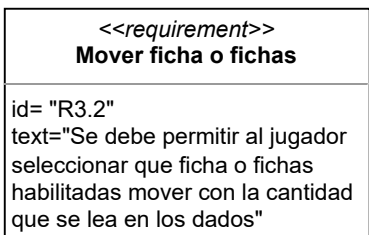
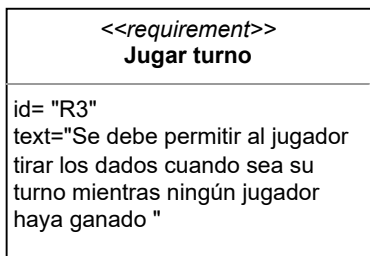


req ParquesDeTronos



refinedBy  
<<useCase>> ParqueDeTronos\_CasosDeUso: Ingresar a nueva partida

refinedBy  
<<useCase>> ParqueDeTronos\_CasosDeUso: Ingresar a instrucciones



<<deriveReq>>

<<deriveReq>>

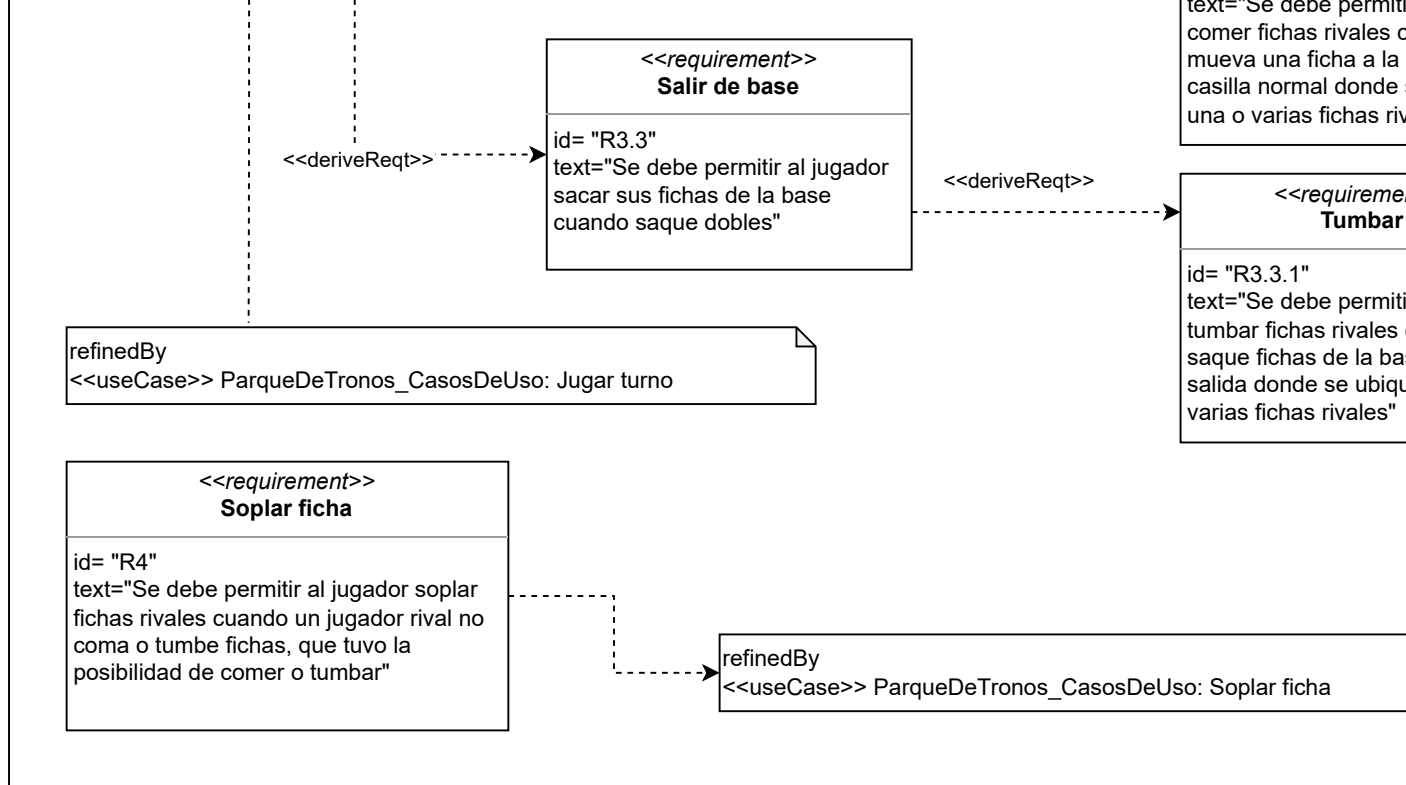
<<deriveReq>>

---

Seguir a instrucciones

<p>ment&gt;&gt;</p> <p>ar</p>	<p>er al jugador ganar</p> <p>as fichas a la</p> <p>nodo normal o 3</p> <p>alla"</p>
-------------------------------	--

nt>>



al jugador  
cuando  
misma  
se ubique  
vales"

nt>>

r al jugador  
cuando  
se a la casilla  
e una o



