

# Laboratorio de Programación 2012-2013

## Facultad de Informática UCM

### Proyecto: El misterio de la abadía

#### Cartas del juego

Estas son las descripciones funcionales de las cartas del juego “El misterio de la abadía”. El texto de ambientación ha sido omitido por brevedad, y también se ignora la existencia de algunas cartas vacías, pensadas para contener texto escrito libremente por los jugadores.

#### Cartas de Misa

*Hay 8 Cartas de Misa y todas tienen asociado un contador de 1 a 4, siendo 4 los turnos íntegros que típicamente deben jugar todos los jugadores antes de cambiar de misa.*

**Maitines** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla. Todos los jugadores le dan simultáneamente una carta de sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una carta de evento

**Laudes** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla. Todos los jugadores le dan simultáneamente dos cartas de sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una carta de evento

**Prima** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla. Todos los jugadores le dan simultáneamente tres cartas de sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una carta de evento

**Tercia** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla (Ecclesia). Todos los jugadores le dan simultáneamente cuatro Cartas de Sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una carta de evento.

**Sexta** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla. Todos los jugadores le dan simultáneamente cinco cartas de sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una carta de evento.

**Nona** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla (Ecclesia). Todos los jugadores le dan simultáneamente seis Cartas de Sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una Carta de Evento.

**Vísperas** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla (Ecclesia). Todos los jugadores le dan simultáneamente seis Cartas de Sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una Carta de Evento.

**Completa** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla (Ecclesia). Todos los jugadores le dan simultáneamente seis Cartas de Sospechoso al jugador situado a su izquierda. Se coge una Carta de Evento.

#### Cartas de Cripta

*Hay 6 Cartas de Cripta y todas son iguales.*

**Cripta [6 ejemplares]** Guarda esta carta y úsala en el futuro para jugar un turno adicional inmediatamente después de terminar tu turno normal.

## **Cartas de Biblioteca**

*Hay 8 Cartas de Biblioteca y todas tienen en común que se juegan inmediatamente.*

**Demonología** Coloca las fichas de todos los demás jugadores en el Scriptorium. Especifica una característica de monje (Templario, por ejemplo). Cada uno de los demás jugadores deben mostrarte una de sus cartas de sospechoso con esta característica, si tienen alguna.

**Diario secreto del abad** Mira una carta de sospechoso, al azar, de la mano de cada uno de los demás jugadores. Baraja después esas cartas y dale una a cada uno de los demás jugadores.

**Espejo del mundo** Mira todas las cartas de sospechoso de otro jugador, determinado por una tirada de dado.

**Evangelio de Judas** Intercambia todas tus cartas de sospechoso con las de otro jugador.

**Horus aploos hieroglyphicae** Roba tres cartas de Scriptorium.

**La risa de Aristóteles** Juega inmediatamente otro turno, durante el cual puedes ir al lugar que elijas.

**Tratado de magia cabalística** Realiza inmediatamente una revelación, que sólo se tendrá en cuenta al final del juego si es correcta.

**Tratado de placeres terrenales** Mira todas las cartas de sospechoso de otro jugador a tu elección. Antes de que mires sus cartas, puede esconder una de ellas para que no puedas verla.

## **Cartas de Scriptorium**

*Hay 24 Cartas de Scriptorium, 9 de ellas se juegan inmediatamente y 15 se las guarda el jugador para usarlas cuando sea posible y le interese. Esto se indica en el texto de la carta que comenzará por "Guarda esta carta"...*

**Cantar de los Cantares** Juega otro turno inmediatamente, en el que puedes mover tres espacios (cuatro si es una partida de 6 jugadores).

**Crónica de San Teódulo** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Capilla para la misa. La misa se celebra inmediatamente. Coge la campana y las cartas de misa, y juega el primero después de la misa.

**Crónica del monasterio** Coge una carta de sospechosos al azar de un jugador determinado por una tirada de dado.

**Libro de alta magia** Coloca las fichas de los demás jugadores donde quieras. No puedes poner dos fichas en el mismo espacio.

**Profecías y presagios** Mira las cuatro cartas de evento siguientes y vuelve a colocarlas en el orden que elijas.

**Regla templaria** Coge una carta de libro de otro jugador, sin mirarla antes, y guárdatela.

**Texto Criptográfico** Coloca tu ficha en la Cripta o en un confesionario a tu elección. Aplica inmediatamente el efecto de la Cripta o el Confesionario.

**Tratado Astrológico Árabe** Mira dos Cartas de Sospechoso cogidas al azar de las manos de los dos jugadores que elijas. Intercambia las cartas antes de devolverlas.

**Tratado neoplatónico** Mira dos cartas de sospechoso cogidas al azar de un jugador determinado por una tirada de dado

**Apocalipsis de Juan** Guarda esta carta y úsala cuando haya que tirar un dado para determinar un jugador. No se tira el dado, y eres tú quien elige al jugador.

**Breviario iluminado** Guarda esta carta y úsala para mover un espacio adicional durante tu turno.

**Cartulario de la Abadía** Guarda esta carta y úsala durante una misa para mirar las cartas que el jugador que elijas le está dando a otro jugador.

**Ciudad de Dios** Guarda esta carta y úsala en el futuro para mover un espacio adicional durante tu turno.

**De la alquimia** Guarda esta carta y úsala para ignorar la llamada a misa. Tu ficha no se mueve del sitio. No recibes ni das ninguna carta de sospechoso. El jugador sentado a tu derecha le da las cartas al jugador sentado a tu izquierda.

**Libro de las horas** Guarda esta carta y úsala al final de una misa. Coge la campana y las cartas de misa y juega en primer lugar después de la misa.

**Lógica Aristotélica** Guarda esta carta y úsala cuando estés en el Locutorio. Si el jugador al que le has pedido que te enseñe una carta no puede hacerlo, puedes pedirle que te enseñe otra, y así sucesivamente hasta que te enseñe una de sus cartas.

**Manual del Inquisidor** Guarda esta carta y úsala durante tu turno para realizar una Revelación o una Acusación, desde cualquier lugar del interior de la Abadía.

**Mapa de la Abadía** Guarda esta carta y úsala durante tu turno para ir directamente de la Cripta al Locutorio, el Scriptorium o la Sala Capitular, en vez de realizar un movimiento normal.

**Regla benedictina** Guarda esta carta y úsala antes de hacerle una pregunta a otro jugador. Tanto la pregunta como la respuesta se comunican en voz baja, al oído del otro jugador. Si ese jugador quiere preguntarte a su vez, la pregunta y la respuesta también se comunicarán en privado.

**Regla franciscana** Guarda esta carta y úsala después de haberle hecho una pregunta a otro jugador y, posiblemente, haber sido preguntado a tu vez. Haya respondido o no, la ficha de ese jugador es enviada a la Capilla. No es una penitencia y no tiene que pasar en ella un turno.

**Salmos** Guarda esta carta y úsala para mover un espacio adicional durante tu turno.

**Summa Teológica** Guarda esta carta y úsala durante una misa para darle una carta menos de lo requerido normalmente a tu vecino.

**Tratado de Patristica Bizantino** Guarda esta carta y úsala para entrar en la Biblioteca, incluso si ya has estado allí o tienes demasiadas cartas en la mano.

**Tratado de retórica** Guarda esta carta y úsala cuando un jugador tome un voto de silencio para no responder una de tus preguntas. Debe responder y no puede hacerte a su vez una pregunta.

## Cartas de Evento

**Campanas matutinas** Todos los jugadores deben cantar inmediatamente “Alabaré, alabaré, alabaré a mi Señor”.

**Coartada [2 ejemplares]** Son dos cartas distintas, la primera dice: “Cada jugador elige una carta de sospechoso de su mano y la muestra. Todas las cartas mostradas son retiradas del juego y colocadas boca arriba a un lado del tablero”, mientras que la segunda carta dice “Cada jugador coge al azar una carta de sospechoso del jugador sentado a su izquierda

y la muestra. Todas las cartas mostradas son retiradas del juego y colocadas boca arriba a un lado del tablero”.

**Fervor gregoriano** Hasta la siguiente misa, todos los jugadores deben hablar en cantos gregorianos (cantando).

**Inquisidor** Las fichas de todos los jugadores se colocan en la Sala Capitular, y cada jugador realiza una revelación. Cada jugador anota en secreto en un papel su revelación y después se muestran todas simultáneamente. Es posible que varios jugadores realicen la misma revelación.

**Labores diarias** Tira el dado tres veces para escoger tres de las fichas de los jugadores. La primera es enviada a limpiar la Sala Capitular, la segunda es enviada a fregar el suelo del Locutorio y la tercera es enviada a ordenar el Scriptorium.

**Libros prohibidos** Se descartan todas las cartas de libro de las manos de los jugadores.

**Llave perdida** Tira un dado para determinar qué habitación estará cerrada para las fichas de los jugadores hasta la siguiente misa. Si sale rojo o blanco: Scriptorium. Si sale azul o verde: Locutorio. Si sale amarillo o negro: Sala Capitular.

**Penitencia [2 ejemplares]** Son dos cartas distintas, la primera dice: “Hasta la siguiente misa, los jugadores sólo pueden realizar preguntas de ‘sí’ o ‘no’”, mientras que la segunda carta dice “Tira dos veces el dado y coloca las fichas correspondientes en sus celdas”.

**Plegarias privadas** Todas las fichas de los jugadores se colocan en sus respectivas celdas.

**Procesión** El juego pasa inmediatamente a la siguiente misa.

**Sermón** Hasta la siguiente misa, las fichas de todos los jugadores se mueven un espacio adicional cada turno.

**Sospecha [5 ejemplares]** Todos los jugadores deben mostrar una carta de sospechoso que tenga un cierto rasgo, si tienen alguna. En la primera carta el rasgo es ‘Hermano’, en la segunda ‘Novicio’, en la tercera ‘Templario’, en la cuarta ‘Franciscano’ y en la quinta ‘Benedictino’.