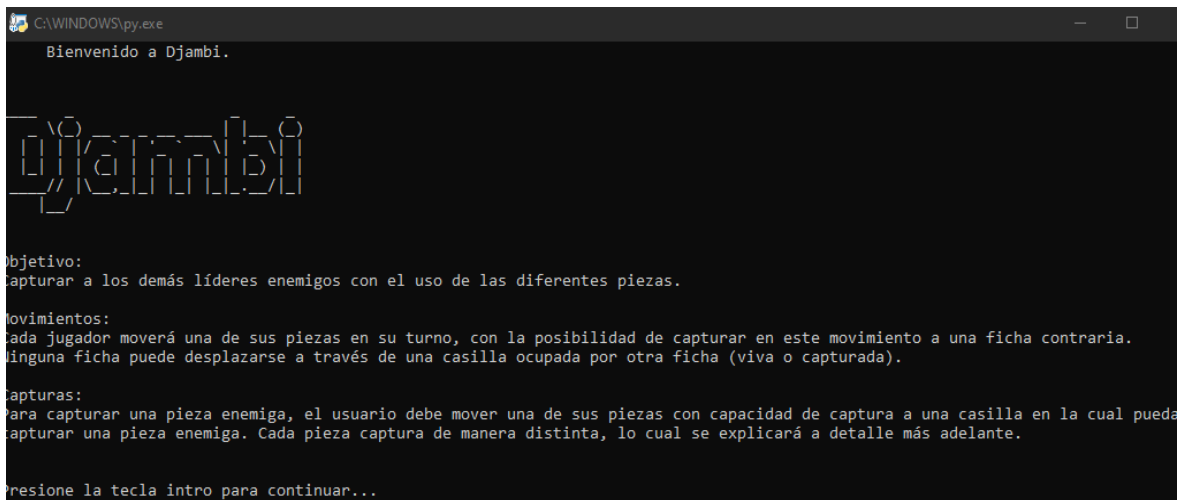


Manual de usuario: Djambi en Python

Pantalla de inicio y Tutorial:

Cuando se ejecuta el juego la pantalla inicial es la siguiente:



Primero se da una bienvenida al juego, se explica el objetivo y las mecánicas de juego básicas. A continuación, las siguientes pantallas cuentan las reglas específicas de cada pieza, explicando como se mueven y o capturan de manera particular.

El objetivo del juego es ser el último líder en pie, capturando a los demás líderes usando las distintas piezas que dispone cada jugador.

Cada jugador cuenta inicialmente con 9 piezas que puede mover de manera vertical, horizontal o diagonal, hasta un máximo de 8 casillas (excepto militantes, cuyo máximo es 2)

Dichos movimientos permiten posteriormente a las piezas poder capturar y mover piezas de equipos enemigos para hacer estrategias de juego.

Manual de usuario: Djambi en Python

Se explican los movimientos y capturas del militante, la pieza más débil del juego pero también la más numerosa. Cada jugador cuenta con 4 militantes.

```

  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
  1  0  0  M  0  0  0  0  0  0
  2  0  0  M  0  0  0  0  0  0
  3  M  M  0  0  0  0  0  0  0
  4  0  0  0  0  0  0  0  0  0
  5  0  0  0  0  0  0  0  0  0
  6  0  0  0  0  0  0  0  0  0
  7  0  0  0  0  0  0  0  0  0
  8  0  0  0  0  0  0  0  0  0
  9  0  0  0  0  0  0  0  0  0

Presione la tecla intro para continuar...
```

Después sigue la explicación de los líderes, la pieza más importante del juego que debemos mantener viva para ganar.

Cada jugador cuenta con 1 líder.

```

  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
  0  1  2  3  4  5  6  7  8  9
  1  L  0  0  0  0  0  0  0  0
  2  0  0  0  0  0  0  0  0
  3  0  0  0  0  0  0  0  0
  4  0  0  0  0  0  0  0  0
  5  0  0  0  0  0  0  0  0
  6  0  0  0  0  0  0  0  0
  7  0  0  0  0  0  0  0  0
  8  0  0  0  0  0  0  0  0
  9  0  0  0  0  0  0  0  0

Presione la tecla intro para continuar...
```

Posterior

Manual de usuario: Djambi en Python

a los líderes, siguen los asesinos, piezas que capturan y dejan a la pieza capturada en la posición previa a la captura del asesino. Cada jugador cuenta con 1 asesino.

```
La letra A en el tablero representa a los asesinos.
Los asesinos pueden moverse en una de las direcciones marcadas, con un máximo de 8 casillas.
Cuando un asesino captura una pieza, se ve obligado a mover a dicha pieza a la posición en la que el asesino se encontraba antes de realizar la captura.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 0 A 0 0 0 0 0 0 0
2 0 0 0 0 0 0 0 0 0
3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
4 0 0 0 0 0 0 0 0 0
5 0 0 0 0 0 0 0 0 0
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7 0 0 0 0 0 0 0 0 0
8 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Presione la tecla intro para continuar...
```

Sigue

en los necromóviles, piezas fundamentales para el juego, ya que tienen la capacidad de mover piezas capturadas, para estrategias de ahogamiento a otros líderes. Cada jugador cuenta con 1 necromóvil.

```
La letra N en el tablero representa a los necromóviles.
Los necromóviles pueden moverse en una de las direcciones marcadas, con un máximo de 8 casillas.
Los necromóviles no pueden capturar piezas, pero pueden mover piezas enemigas previamente capturadas a una casilla vacía, excepto la central.

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 0 0 N 0 0 0 0 0 0
2 0 0 N 0 0 0 0 0 0
3 0 0 N 0 0 0 0 0 0
4 0 0 N 0 0 0 0 0 0
5 0 0 N 0 0 0 0 0 0
6 0 0 N 0 0 0 0 0 0
7 0 0 N 0 0 0 0 0 0
8 0 0 N 0 0 0 0 0 0
9 0 0 N 0 0 0 0 0 0

Presione la tecla intro para continuar...
```

Después,

se presentan a los reporteros, que capturan de manera adyacente a la pieza a capturar, ya sea horizontal o vertical, pero no diagonal. La pieza

Manual de usuario: Djambi en Python

que se captura permanece en la posición que tenía antes de ser capturada. Cada jugador cuenta con 1 reportero.

```
La letra R en el tablero representa a los reporteros.
Los reporteros pueden moverse en una de las direcciones marcadas, con un máximo de 8 casillas.
Los reporteros solo pueden capturar piezas adyacentes a ellos, de manera horizontal o vertical, pero nunca en diagonal.
La pieza capturada no se mueve de lugar.
```

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
2 R 0 0 0 0 0 0 0 0
3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
4 0 0 0 0 0 0 0 0 0
5 0 0 0 0 0 0 0 0 0
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7 0 0 0 0 0 0 0 0 0
8 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Posterior

mente, se explican los movimientos del provocador, que es análogo a un necromóvil, pero que funciona con piezas vivas. En algunas implementaciones de Djambi también se le conoce como diplomático. Cada jugador cuenta con 1 provocador.

```
La letra P en el tablero representa a los provocadores.
Los provocadores pueden moverse en una de las direcciones marcadas, con un máximo de 8 casillas.
Los provocadores no pueden capturar piezas, pero pueden mover piezas enemigas que no han sido capturadas a cualquier casilla vacía, excepto la central.
```

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
1 0 0 0 0 0 0 0 0 0
2 0 P 0 0 0 0 0 0 0
3 0 0 0 0 0 0 0 0 0
4 0 0 0 0 0 0 0 0 0
5 0 0 0 0 0 0 0 0 0
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7 0 0 0 0 0 0 0 0 0
8 0 0 0 0 0 0 0 0 0
9 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

Presione la tecla intro para continuar...

Tablero:
Un

a vez que se pasa el tutorial llegamos a la pantalla de juego principal, que es la siguiente:

Manual de usuario: Djambi en Python

```
L = Líder. M = Militante. A = Asesino. R = Reportero. P = Provocador. N = Necromóvil.  
Solo se pueden ingresar números enteros del 1 al 9.
```

```
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
```

```
1 L A M 0 0 0 M A L
```

```
2 R P M 0 0 0 M P R
```

```
3 M M N 0 0 0 N M M
```

```
4 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
5 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
```

```
7 M M N 0 0 0 N M M
```

```
8 R P M 0 0 0 M P R
```

```
9 L A M 0 0 0 M A L
```

```
Equipo 1
```

```
Ingrese el número (en dígito) de la fila en la que se ubica la pieza que desea mover.
```

Como se puede apreciar, el tablero está dividido en 81 casillas, con 9 filas y 9 columnas, con cada jugador posicionado en los bordes del mapa, contando con 9 piezas iniciales. Los colores son rojo, azul, amarillo y verde, y los turnos de juego se determinan en base a estos colores.

La casilla central del tablero, en algunas implementaciones conocida como presidencia o laberinto es una casilla central para el juego, ya que sólo los líderes pueden ocupar dicha casilla, y cuando lo hacen, tienen derecho a un turno después del turno de cada uno del resto de jugadores.

Juego:

Para jugar, se tiene que ingresar primero el número de la fila donde se ubica la pieza que se quiere mover, del 1 al 9, y después el número de la columna.

Manual de usuario: Djambi en Python

```
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7 M M N 0 0 0 N M M
8 R P M 0 0 0 M P R
9 L A M 0 0 0 M A L

Equipo 1
Ingrese el número (en dígito) de la fila en la que se ubica la pieza que desea mover.
3
Ingrese el número (en dígito) de la columna en la que se ubica la pieza que desea mover.
3
```

Después , el juego pide que se ingrese el número de fila y columna de la ubicación de la casilla hacia donde se quiere mover la pieza previamente seleccionada.

```
6 0 0 0 0 0 0 0 0 0
7 M M N 0 0 0 N M M
8 R P M 0 0 0 M P R
9 L A M 0 0 0 M A L

Equipo 1
Ingrese el número (en dígito) de la fila en la que se ubica la pieza que desea mover.
3
Ingrese el número (en dígito) de la columna en la que se ubica la pieza que desea mover.
3
Ingrese el número (en dígito) de la fila en la que se ubica la casilla a donde quiere mover su pieza seleccionada.
3
Ingrese el número (en dígito) de la columna en la que se ubica la casilla a donde quiere mover su pieza seleccionada.
4
```

Cada dato de entrada que se le proporcione al juego se validará con distintos filtros, y en el caso de ingresar un valor erróneo o que simplemente no tenga sentido dentro de las reglas y lógica del juego se imprimirá un mensaje que explique porqué no es válida la entrada.

Cuando el jugador tiene la capacidad de capturar una pieza, también se le preguntará de manera similar las coordenadas de la pieza a capturar, y a dónde se quiere mover dicha pieza capturada.

Los turnos van en el orden explicado previamente, y se identifican con la leyenda de “Equipo “ y el número al que le toca jugar. Adicionalmente, esa leyenda cambia de color para reflejar los turnos de cada jugador. Se repiten los movimientos hasta que un jugador gane.

Cuando un jugador es eliminado, se imprime un mensaje que refleja que jugador ha sido eliminado para mayor claridad.

Manual de usuario: Djambi en Python

```
El equipo rojo ha sido eliminado.  
Presione en intro para continuar..._
```

Adicionalmente, cuando un jugador gana, se imprime la siguiente leyenda, en la que varía el número de jugador y color en base a quien haya ganado.

```
Game over.  
Ha ganado el jugador 1 (rojo).
```