

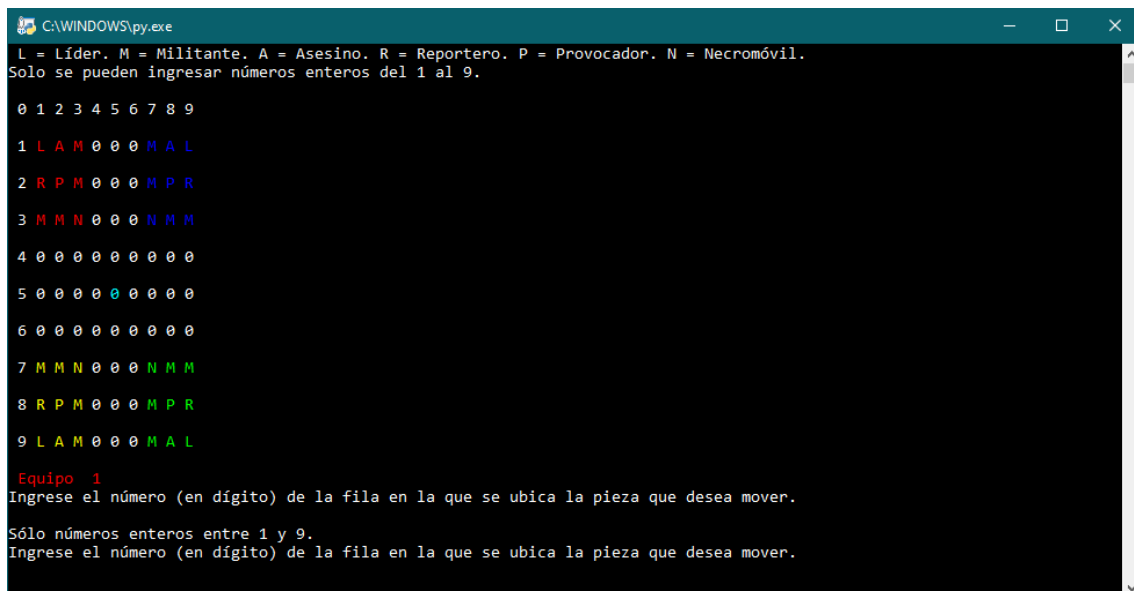
Manual Técnico: Djambi en Python

Djambi se juega sobre un tablero que consta de 9 filas por 9 columnas donde la casilla central es marcada de un color diferente al resto del tablero.

Dentro del juego cada jugador dispone de 6 diferentes tipos de piezas:

- 1 líder (L), en las esquinas del tablero.
- 1 asesino (A), horizontalmente adyacente al líder.
- 1 reportero (R), verticalmente adyacente al líder.
- 1 provocador (P), adyacente al reportero y el asesino.
- 4 militantes (M), el 1º una celda al lado del reportero, el 2º y el 3º en a ambos lados del provocador tanto horizontalmente como verticalmente a una celda, y el 4º una celda al lado del asesino.

Concluyendo un grupo de piezas de 3 x 3 Casillas por jugador.



```
CAWINDOWS\py.exe
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.
Sólo números enteros entre 1 y 9.
Ingrese el número (en dígito) de la fila en la que se ubica la pieza que desea mover.
```

Imagen de tablero en la consola de python

Objetivo:

El objetivo del juego consiste en capturar a los líderes del resto de los jugadores, cada jugador juega individualmente, aunque se pueden formar alianzas, están permitidos cualquier tipo de pacto que se pueden hacer a viva voz o en secreto entre dos o más jugadores, llegado el momento hay que eliminar a los demás líderes y alcanzar al fin el poder absoluto.

Movimientos

Cada jugador mueve en su turno una de sus fichas con la posibilidad de capturar con este movimiento a una ficha contraria. el líder es la única ficha capaz de entrar a la casilla central. cuando un jugador tiene a su líder ocupando la casilla central vuelve a tener tú no tras el turno de cada uno de sus enemigos.

Las fichas se pueden mover en cualquiera de las 8 direcciones posibles tantas Casillas como quieran ,tan sólo los militantes se pueden desplazar dos Casillas como máximo . Ninguna ficha puede saltar otra ficha.

Capturas

La ficha de un jugador puede matar a las fichas de otros jugadores excepto el provocador que sólo puede desplazar fichas vivas.

- Los militantes y el líder matan desplazándose a una casilla ocupada por una ficha contraria para que capturan y la mueven en cualquier casilla vacía del tablero excepto la central, el militante es la única pieza que no puede capturar un líder situado en la casilla central.
- El asesino captura de la misma manera que los militantes y el líder, pero sitúa la ficha capturada en la casilla que ocupaba antes de moverse. Si captura un líder situado en la casilla central obtiene un movimiento extra para moverse de esa posición en el cual puede volver a capturar a otra ficha enemiga.
- El reportero captura ocupando una casilla adyacente vertical u horizontalmente la casilla ocupada por la ficha contrario. La ficha capturada permanece en el mismo lugar, si al mover el reportero se encuentra posible capturar más de una ficha enemiga se debe elegir cuál ficha enemiga si quiere capturar.

El provocador y el necro móvil pueden mover fichas contrarias:

- El provocador puede mover fichas vivas contrarias desplazándose hacia la casilla que ocupa el contrario, después de esto situar la ficha contraria en cualquier casilla vacía excepto en la central, si esa ficha viva es un líder puede colocarla en cualquier casilla

vacía. Si se mueve a un líder situado en la casilla central se obtiene un movimiento extra para moverse de ahí en el cual puede volver a hacer capturar a un enemigo.

- El negro móvil mueve las fichas contrarias de la misma manera que el provocador, pero solo si estas se encuentran muertas y nunca las mueve a la casilla central. Sí se encuentra un líder muerto en la casilla central puede ser removido por un necromóvil, el cual obtiene un movimiento extra para moverse de ahí en el cual puede volver a capturar una pieza enemiga.

Captura del capitán

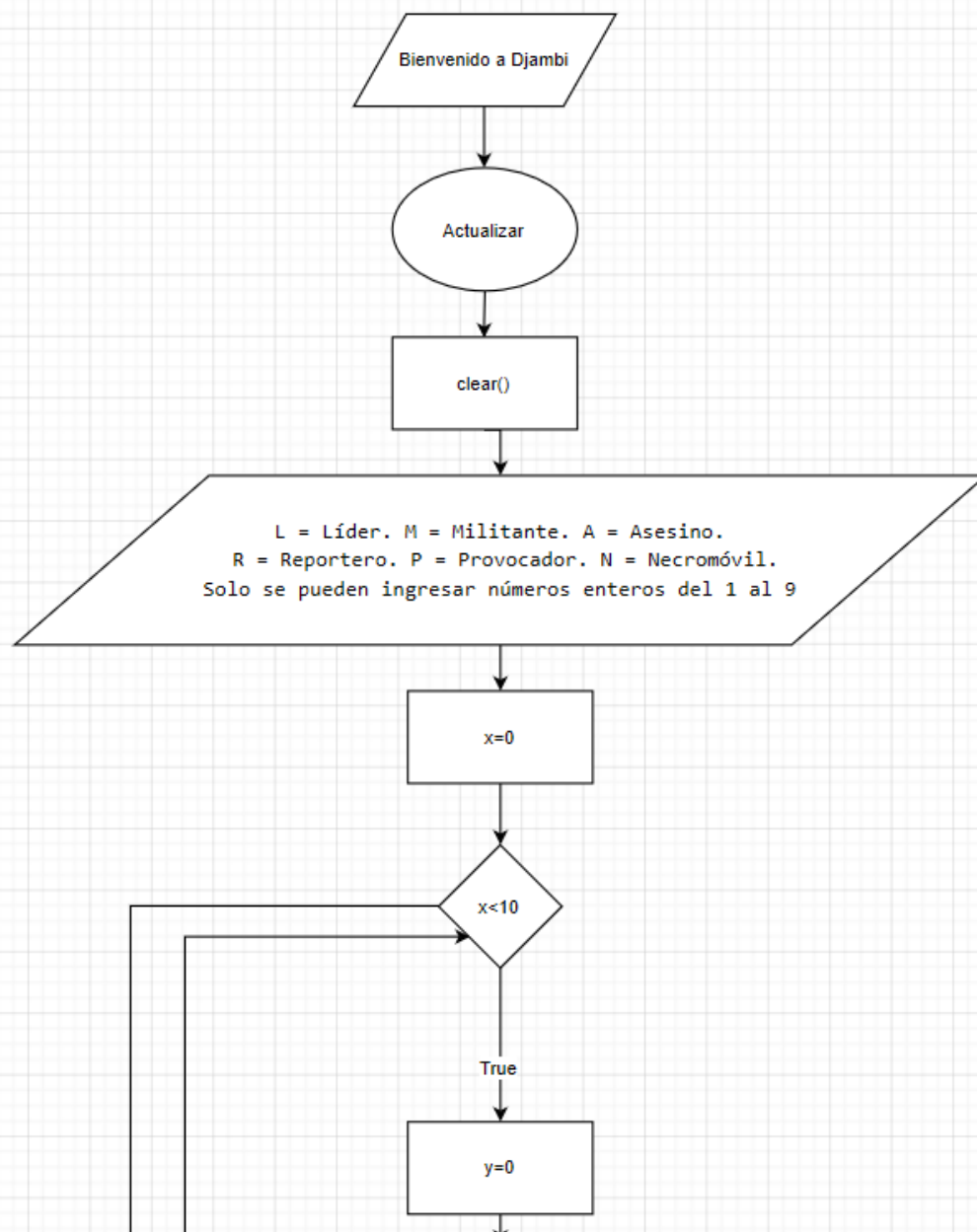
Cuando un jugador captura a líder de otro jugador toma control de sus fichas de manera que podrá mover las fichas suyas como las capturadas en su turno.

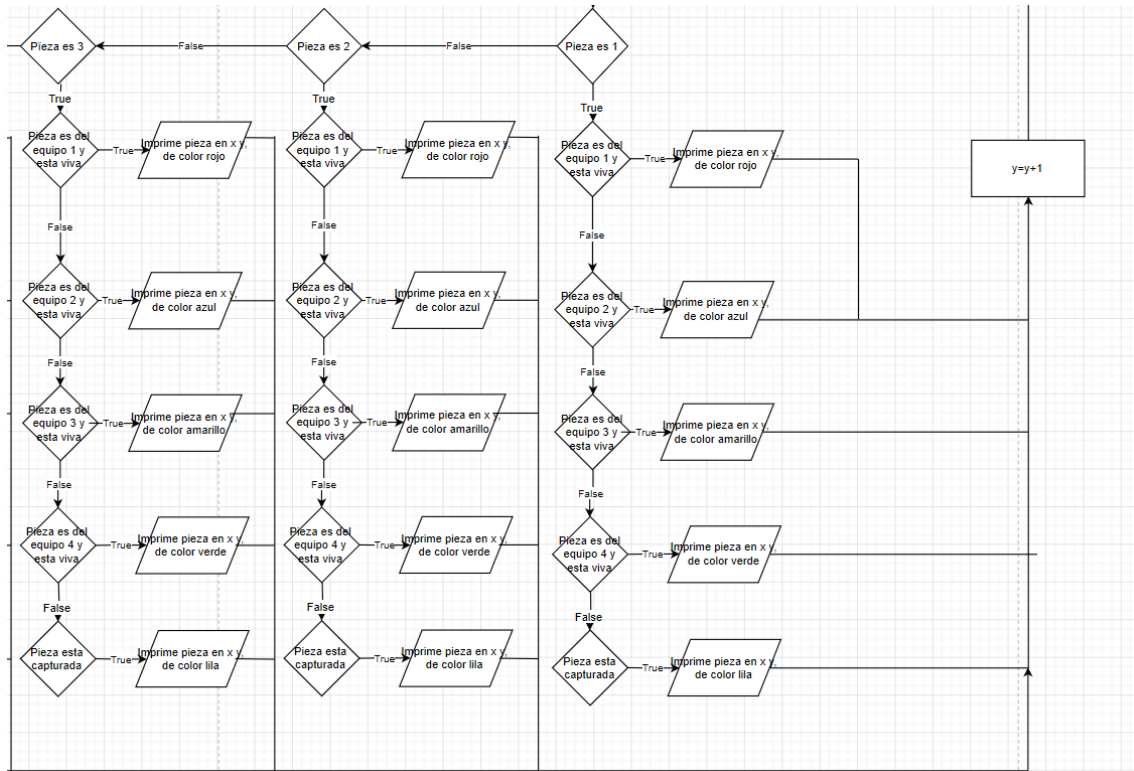
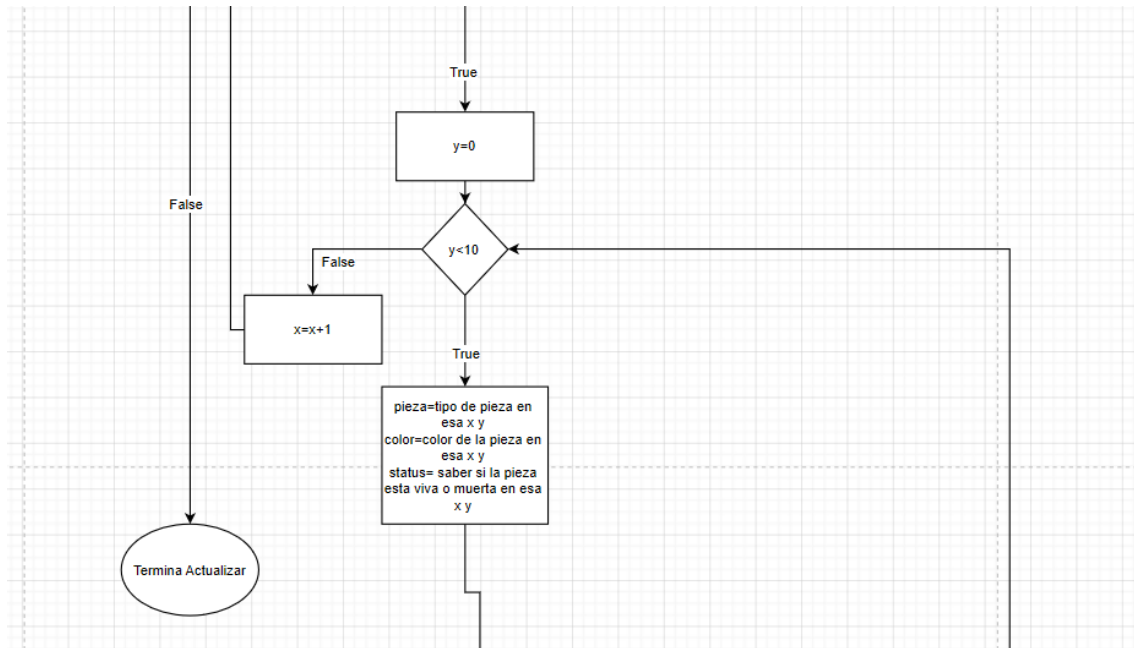
Cuando el líder de un jugador sin necro móviles rodeado por fichas capturadas este pierde excepto si está en la casilla central. Después de esto sus fichas pasan a ser controladas por el primer líder que llegue a la casilla central. Aunque el líder abandone la casilla central seguirá controlando esas fichas

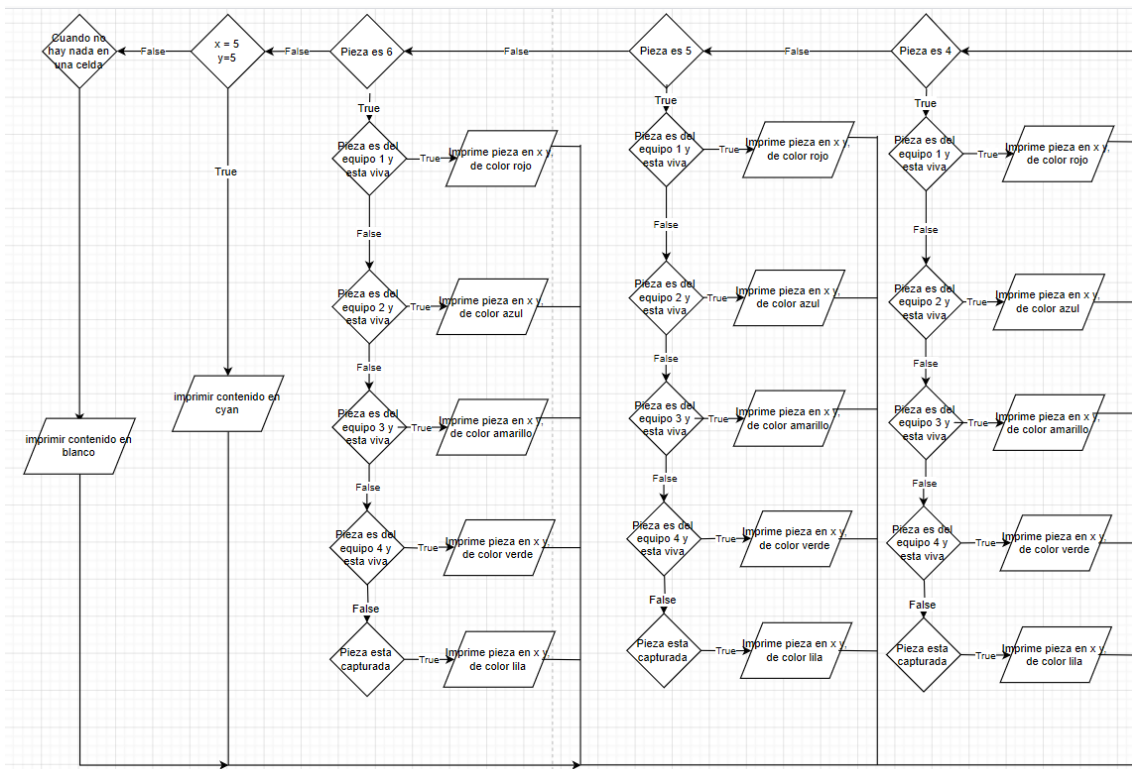
El líder puede ser liberado por electro móvil de otro jugador quitando una de las fichas capturas a su alrededor devolviéndole todas sus fichas al líder.

Una partida termina cuando un jugador captura a los líderes del resto de jugadores, siendo el único vivo gana la partida.

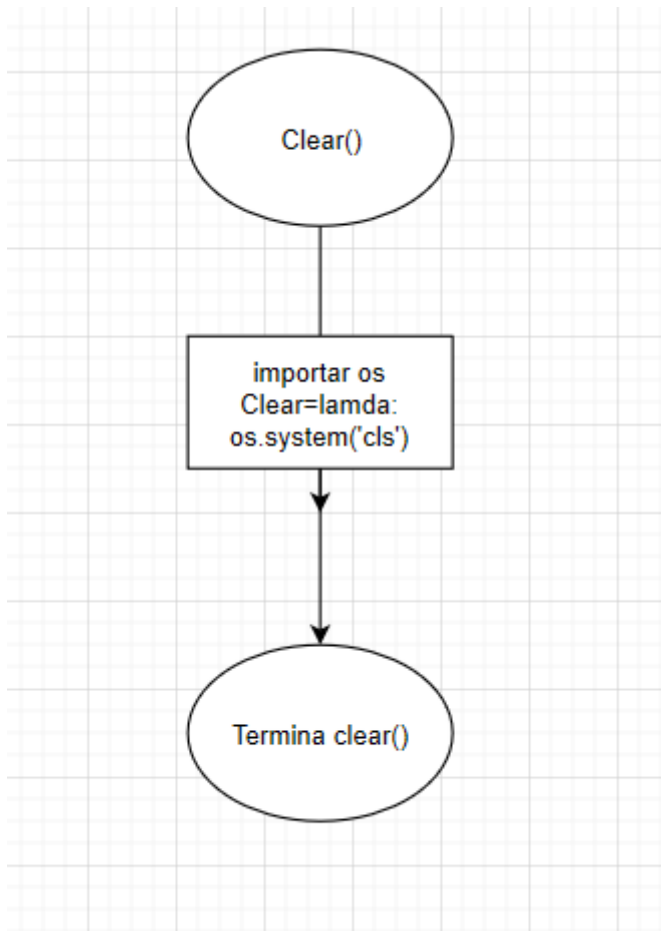
Actualizar()



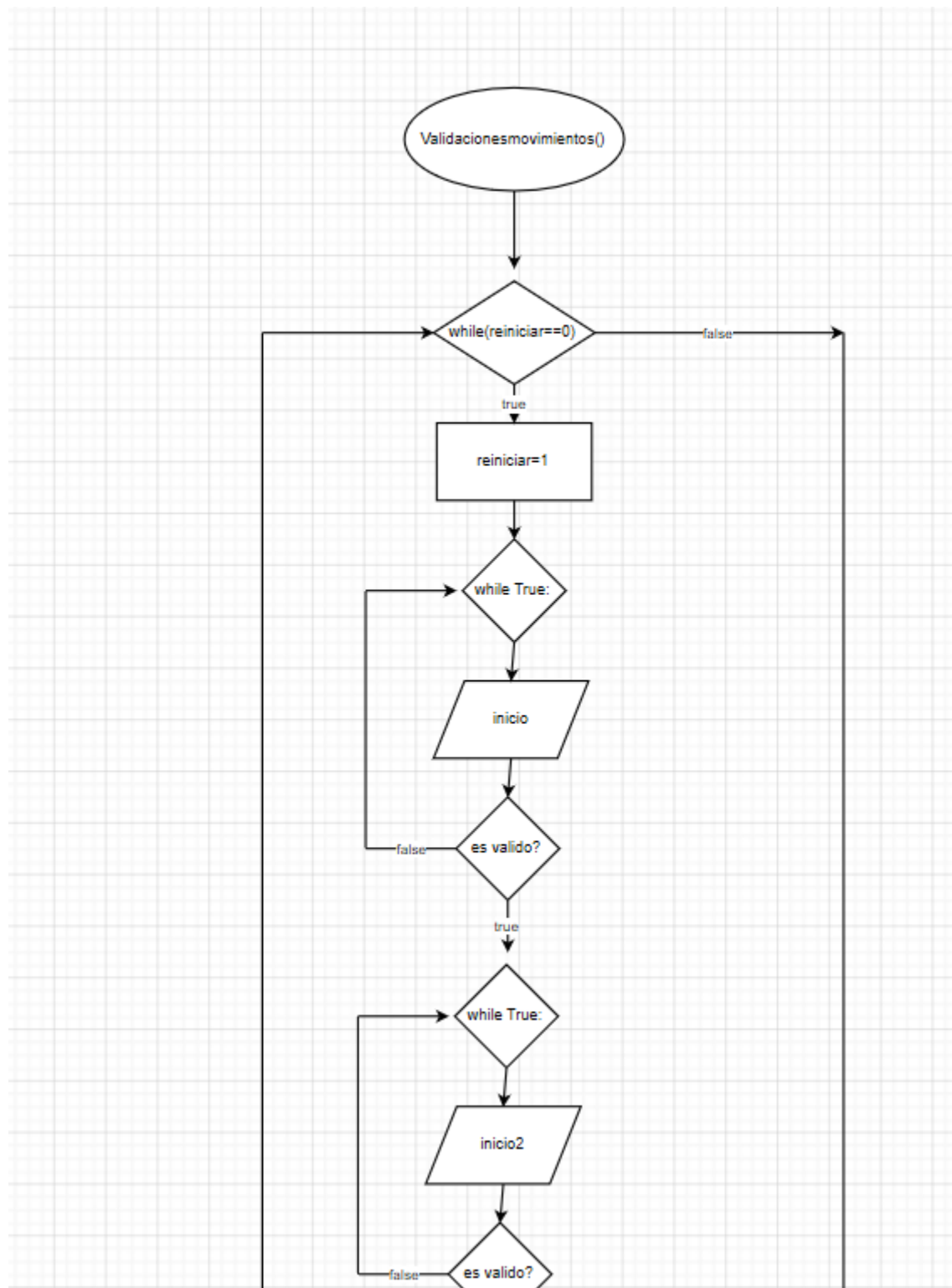


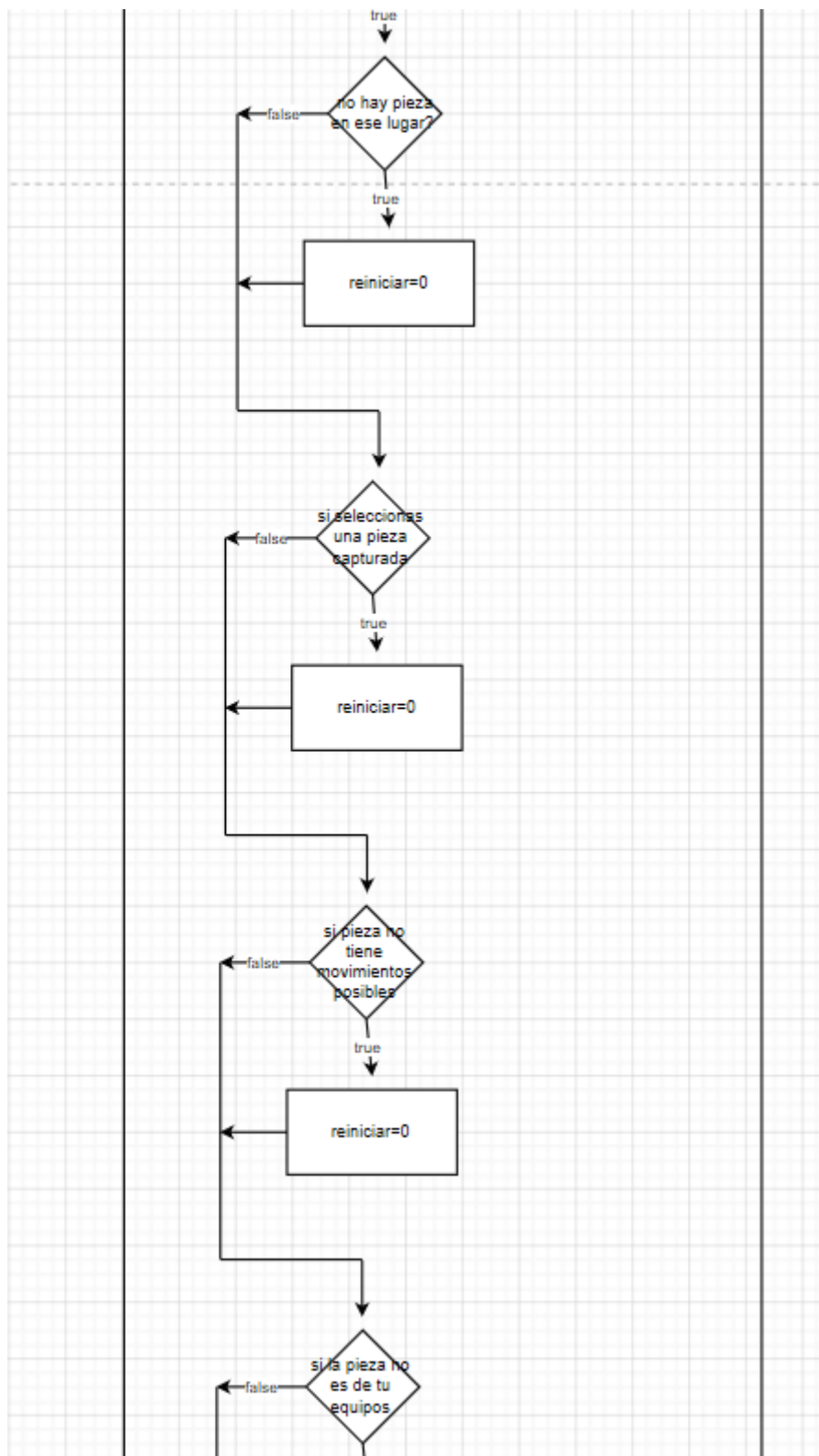


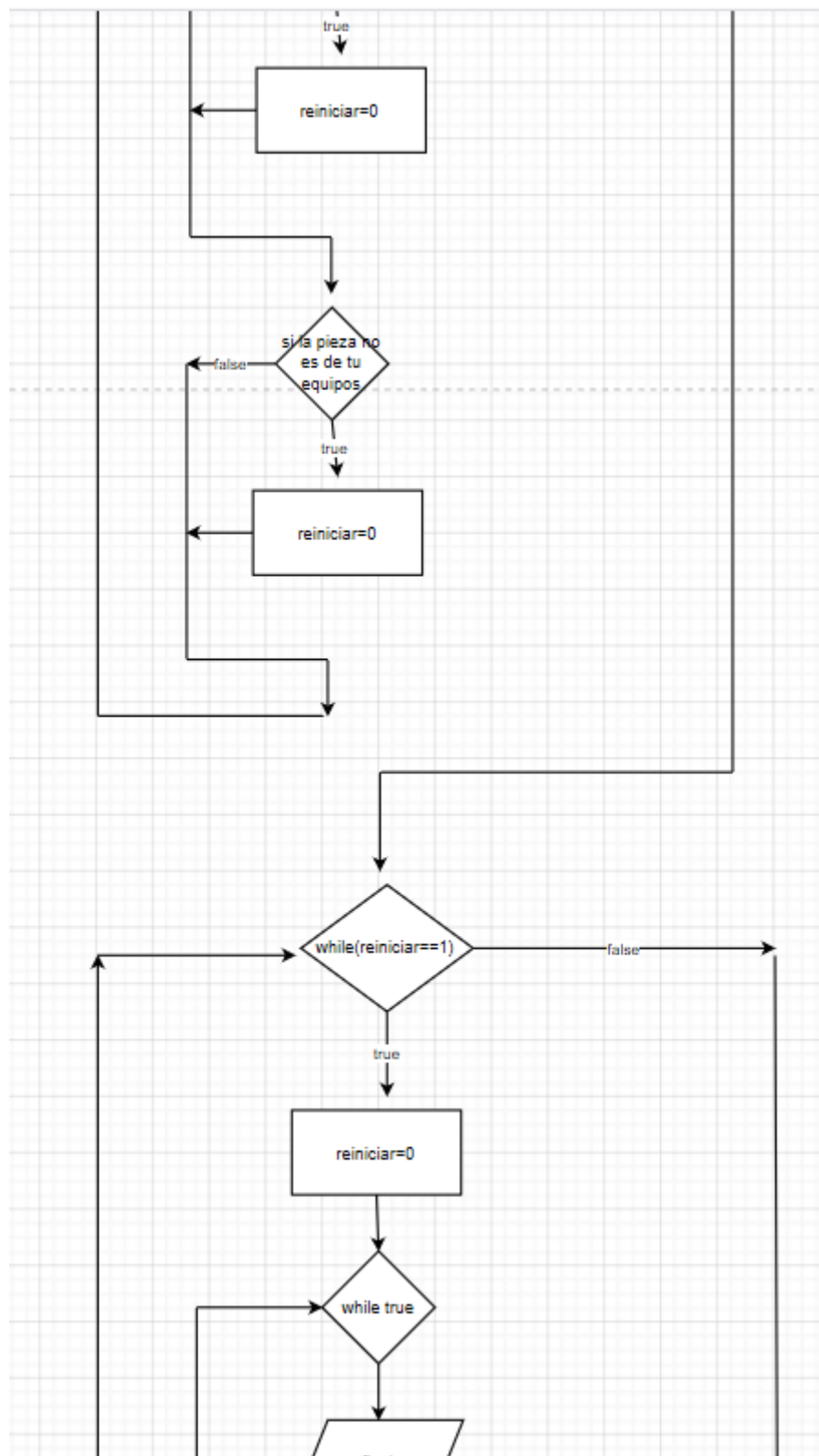
Clear()

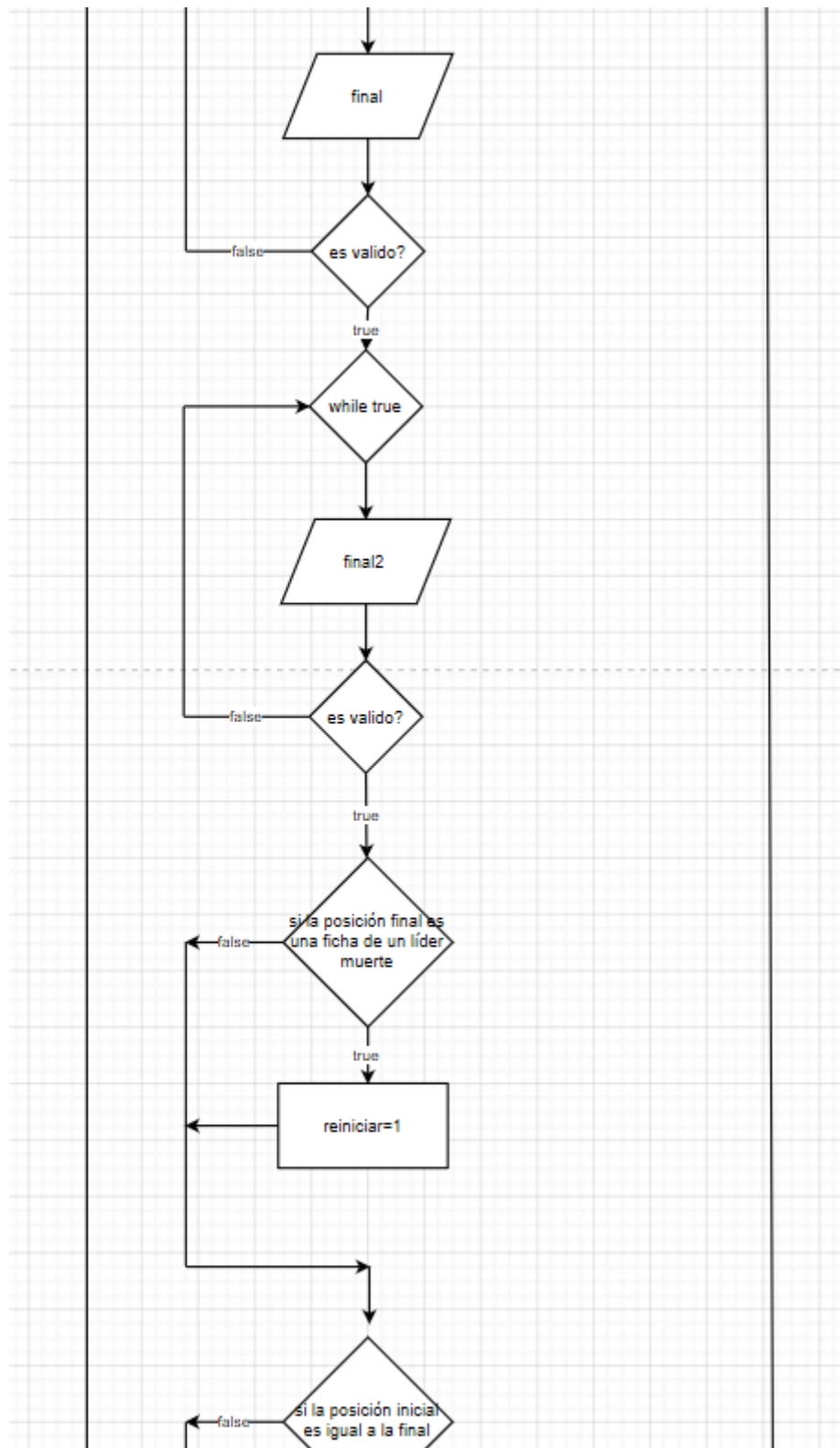


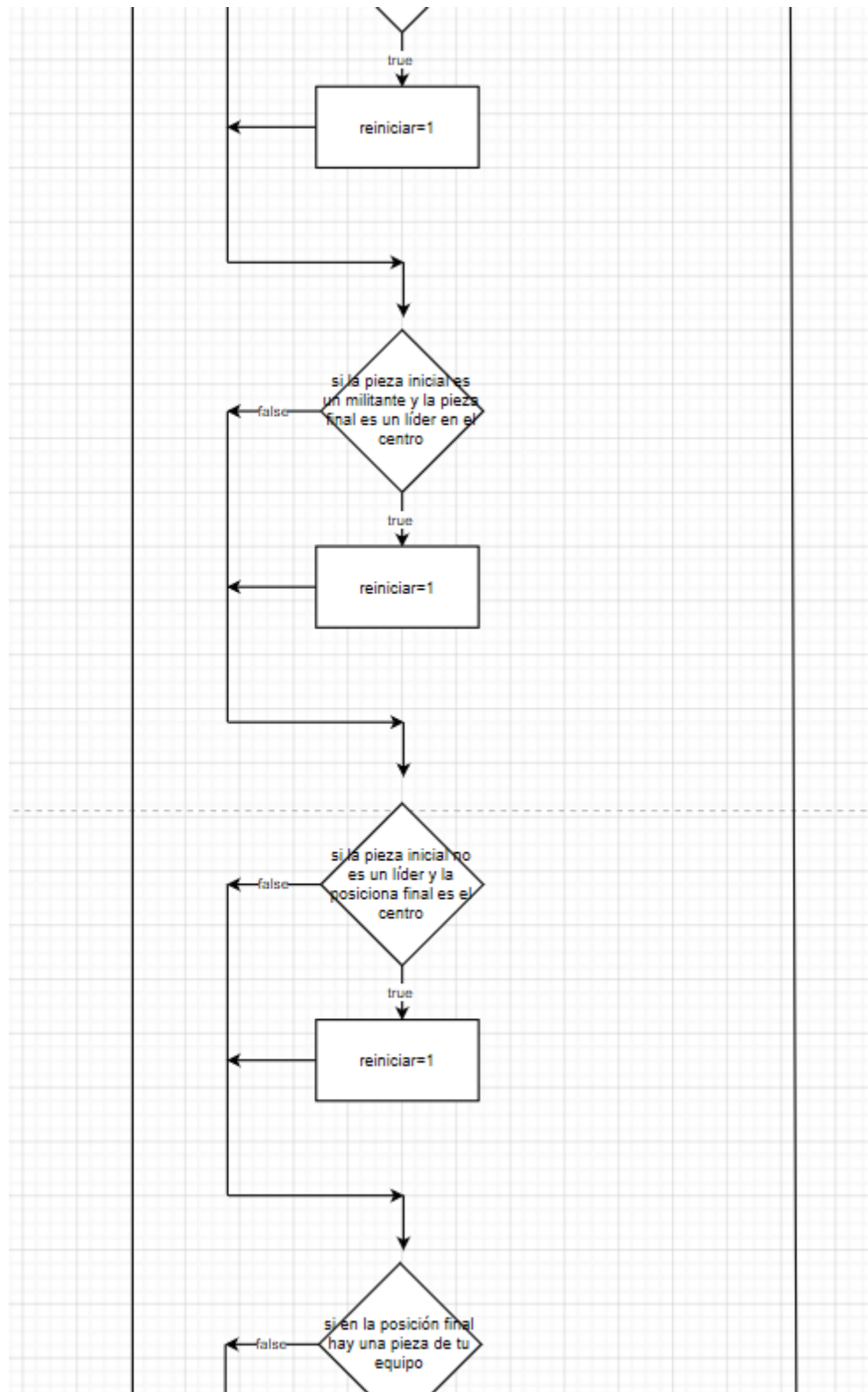
Validaciones movimientos()

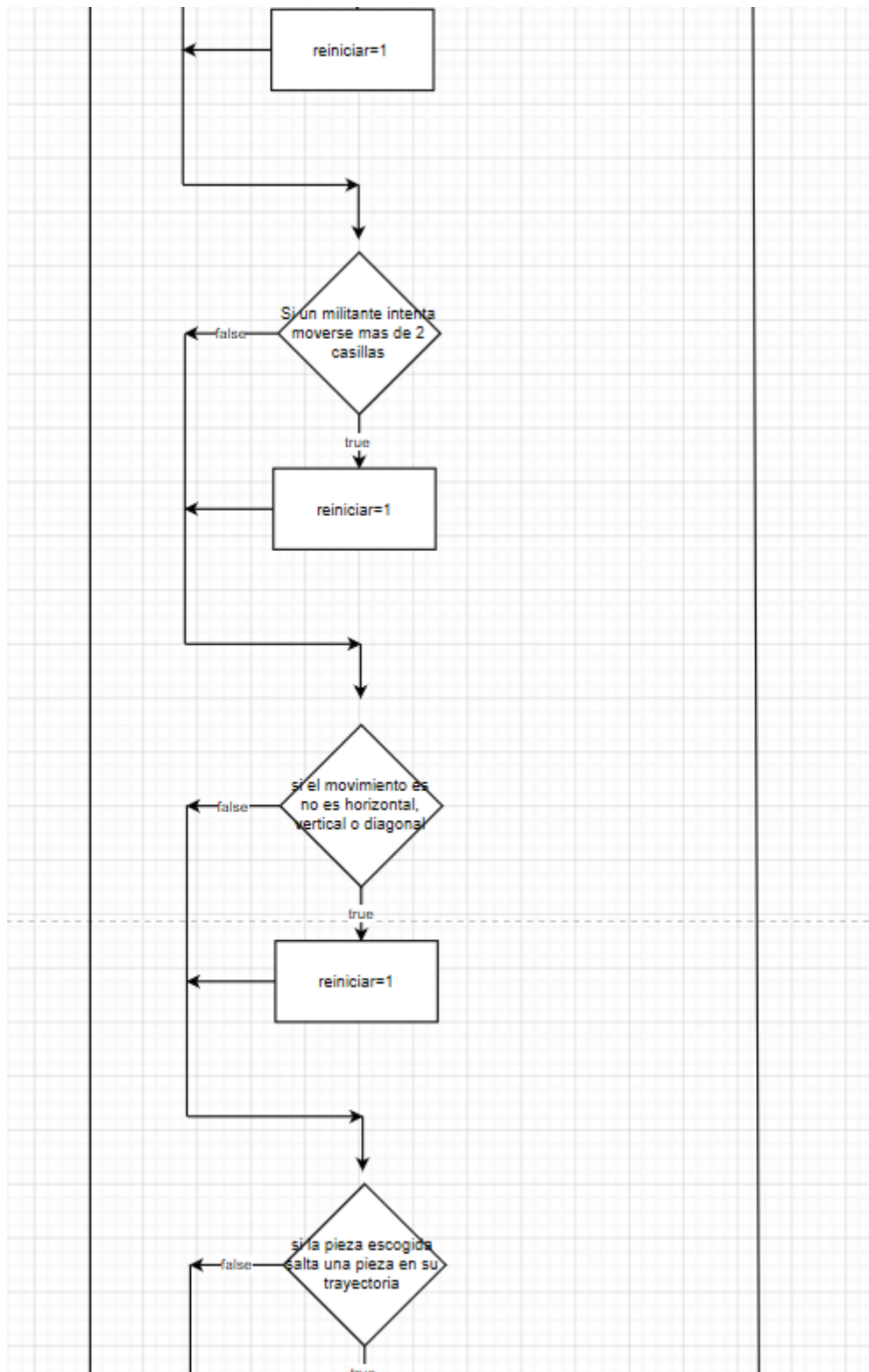


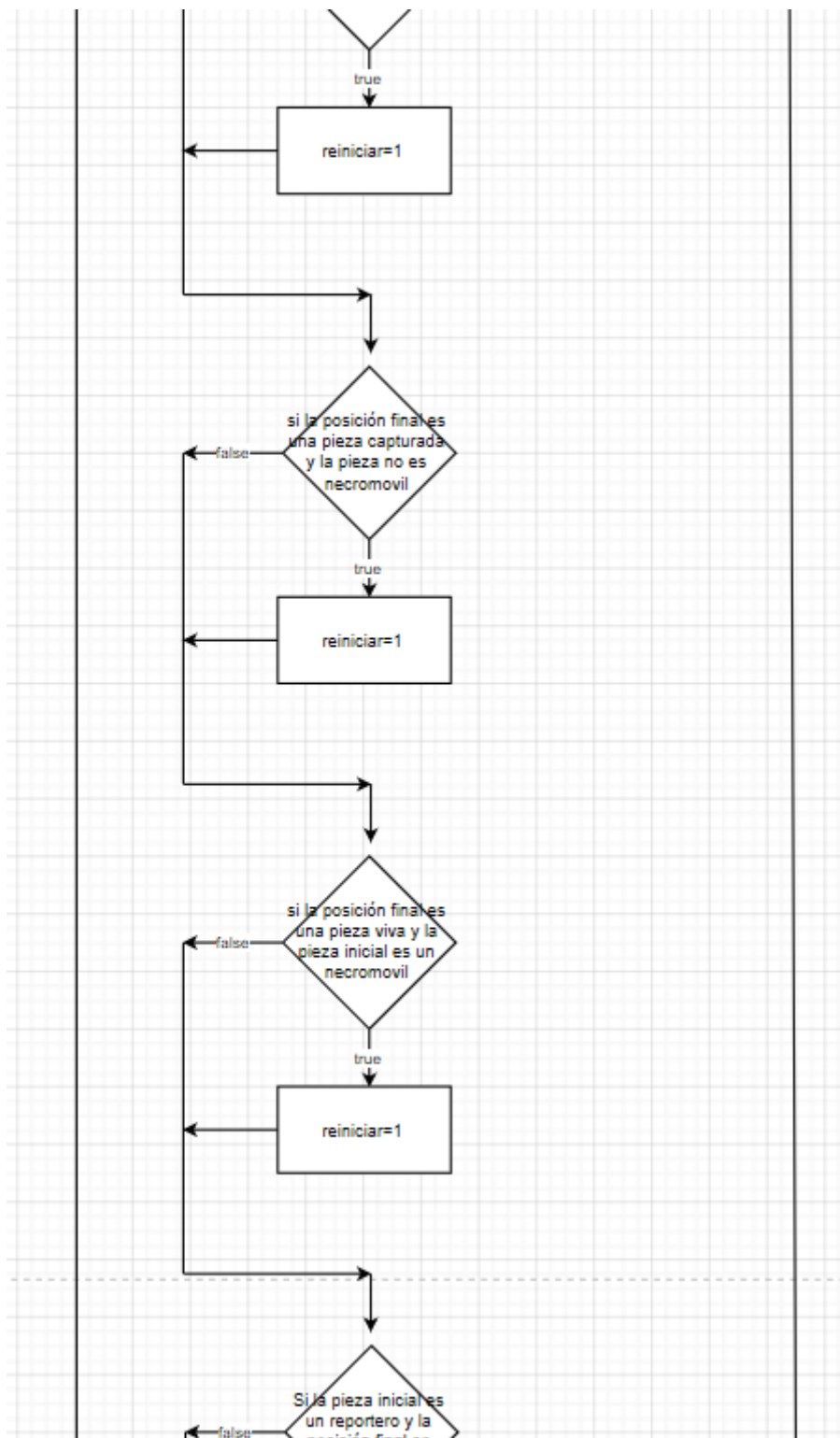


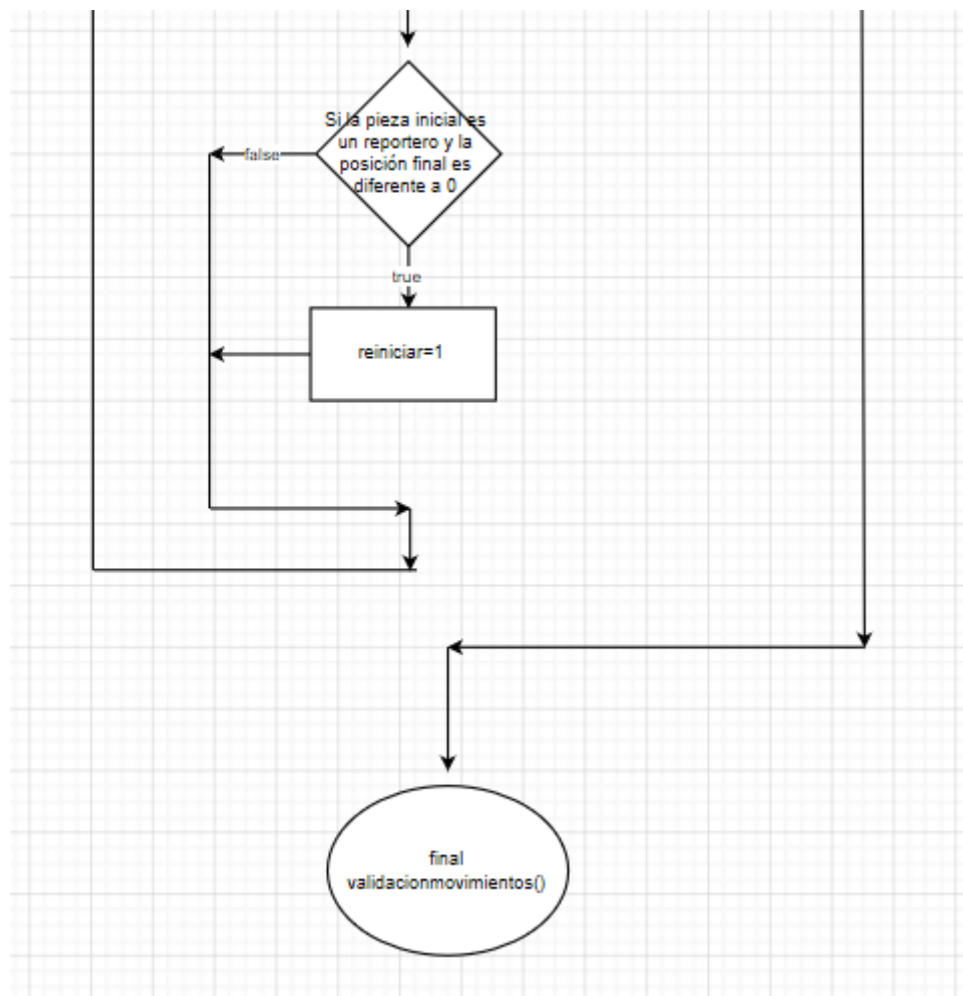




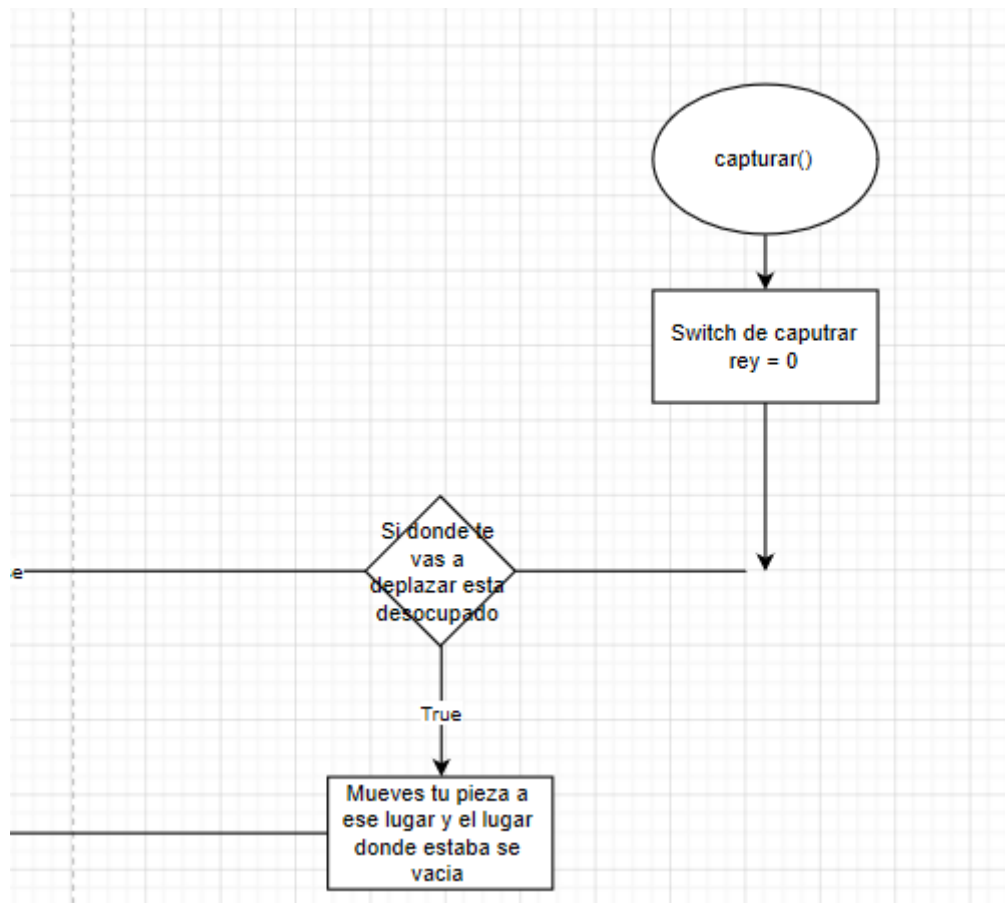


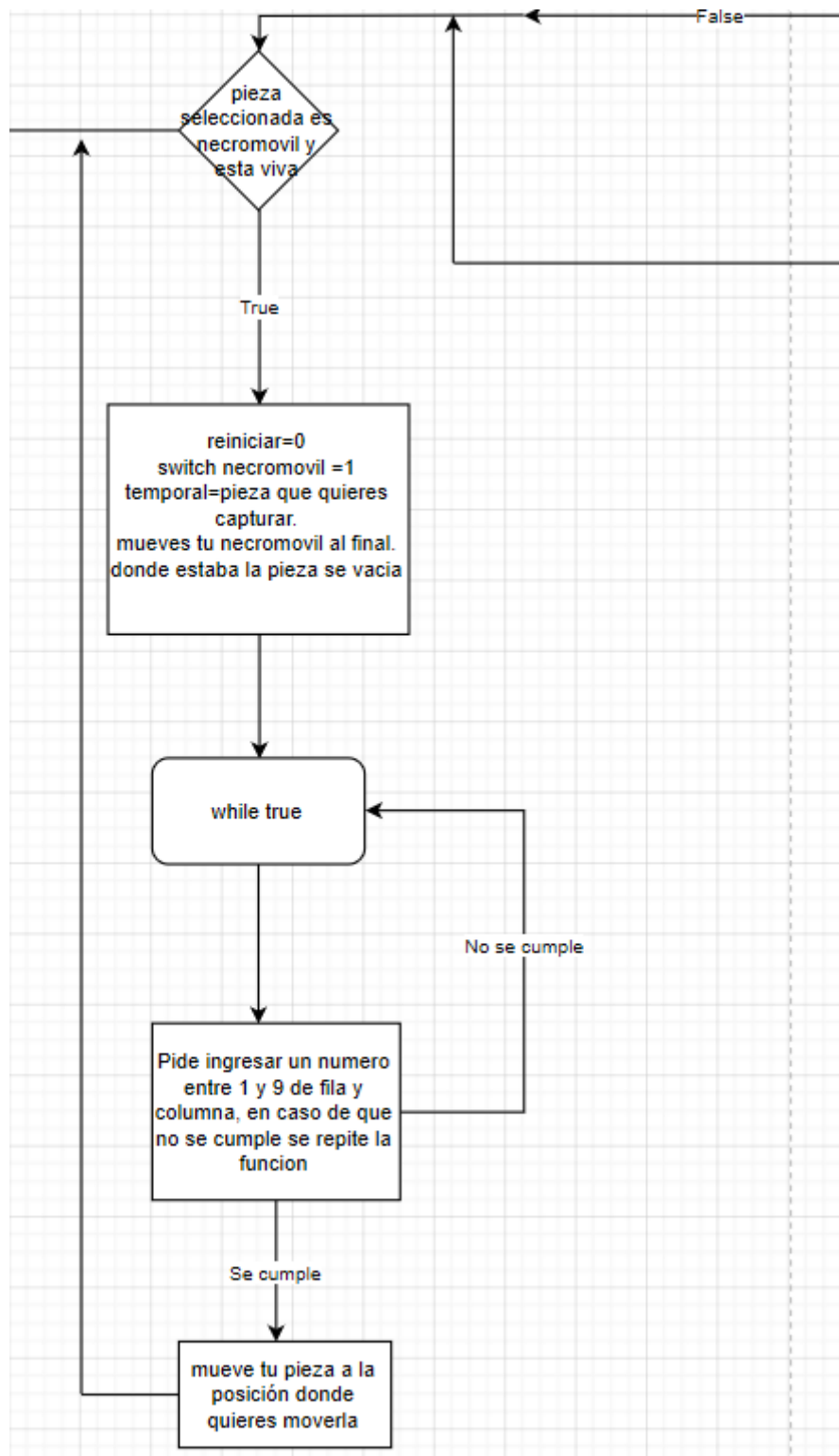


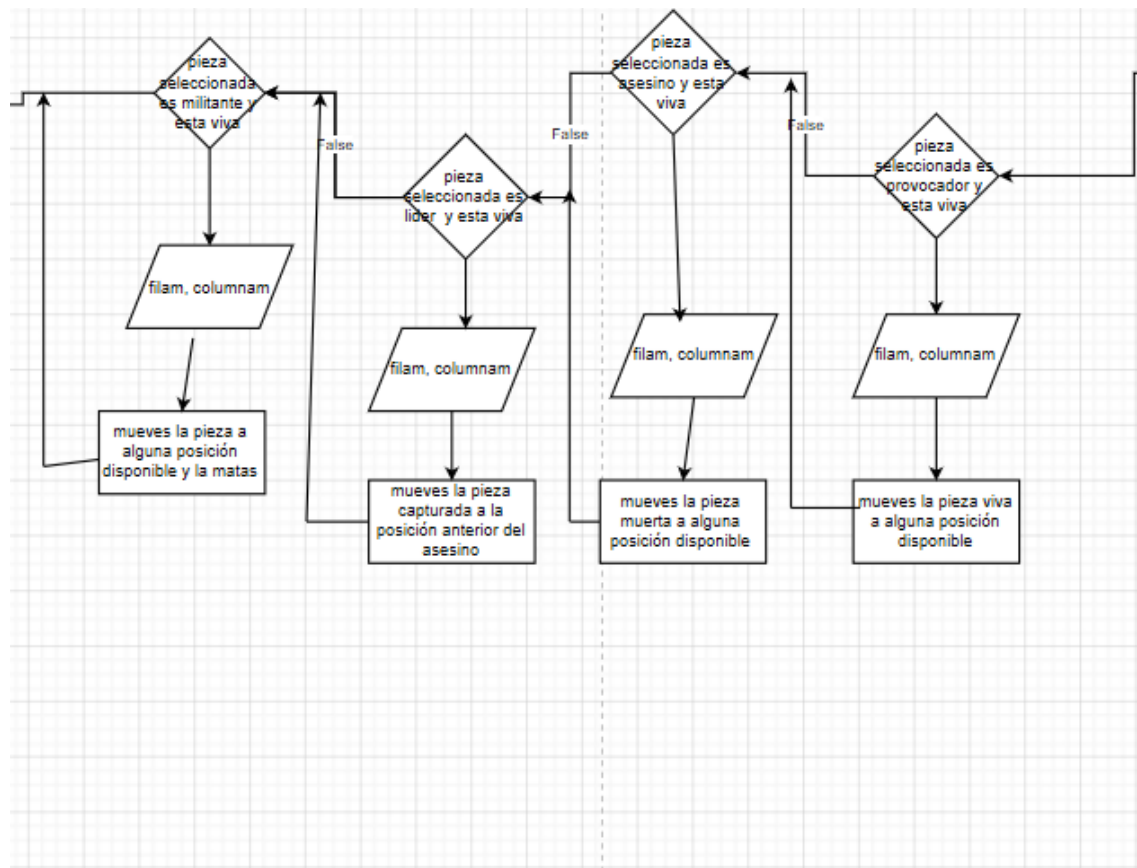


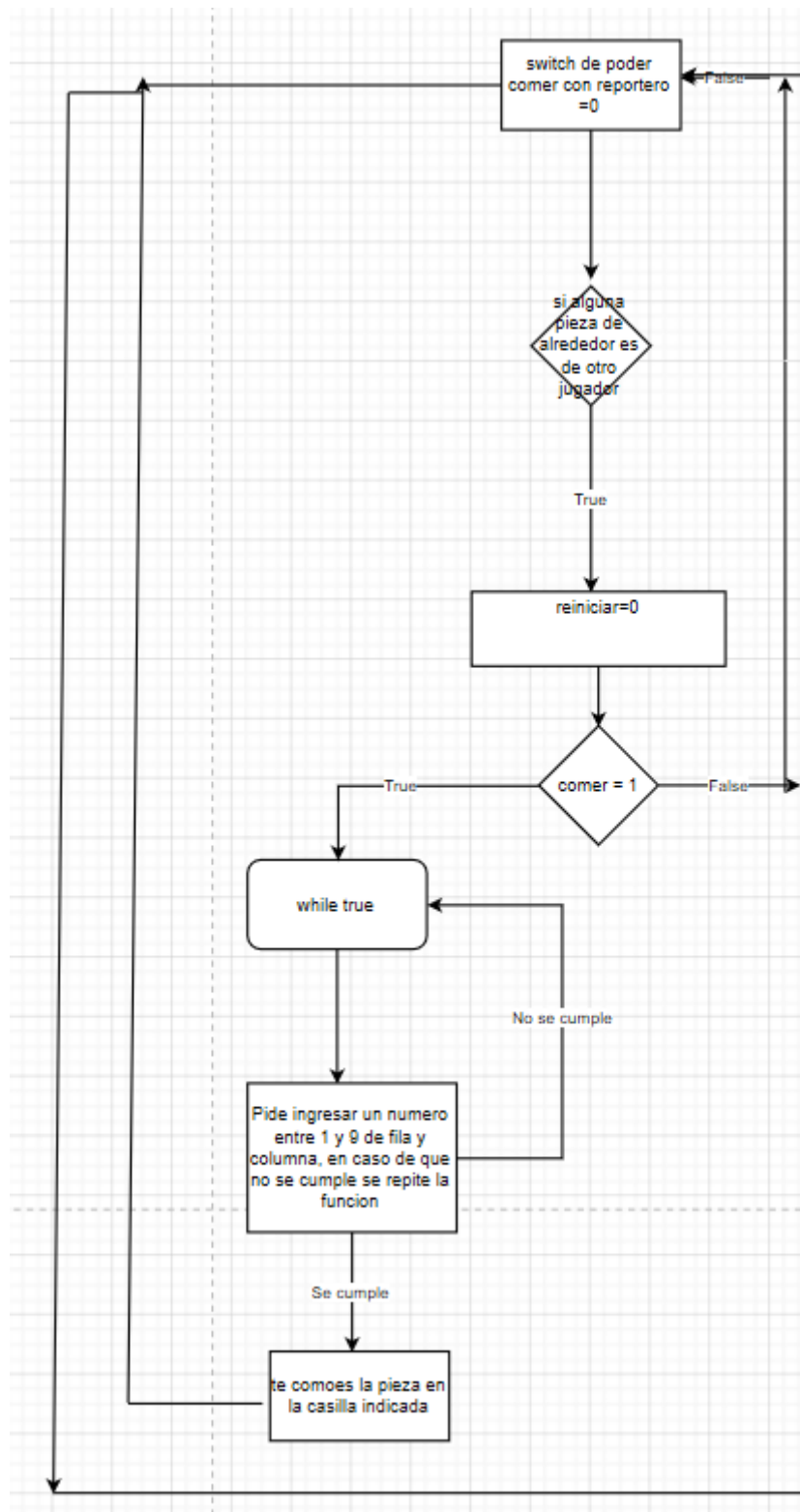


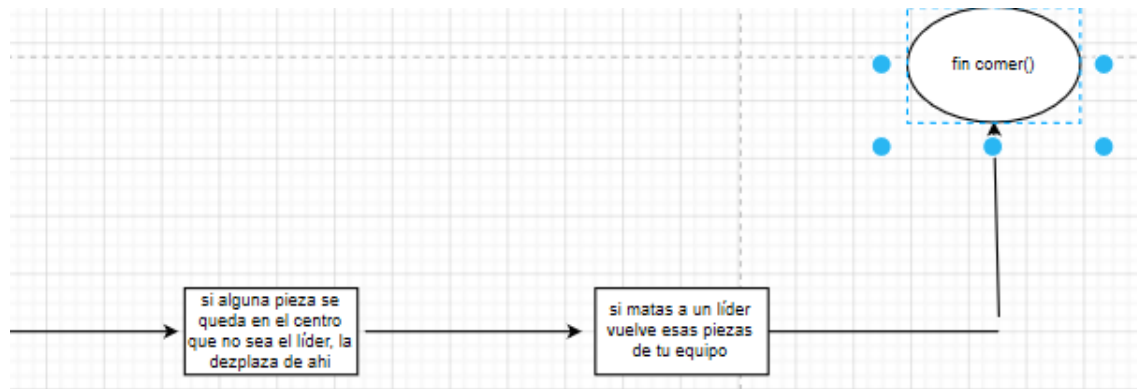
Capturar()











Main()

