

Manual de Usuario - Juego Mancala en Consola

Gabriel Alejandro Camacho Rivera

Descripción General

Mancala es un juego de estrategia tradicional para dos jugadores. El objetivo es capturar más semillas (o piedras) que el oponente, moviéndolas estratégicamente por el tablero. Esta versión fue implementada en Java, utilizando una interfaz de texto (consola) y siguiendo el patrón de diseño MVC y Strategy.

Objetivo del Juego

Cada jugador debe recolectar la mayor cantidad posible de piedras en su almacén (también llamado **Mancala**). El jugador con más piedras al final del juego es el ganador.

Estructura del Tablero

El tablero contiene:

- 12 pozos de juego: 6 por jugador.
- 2 almacenes (uno para cada jugador).
- Cada pozo comienza con 4 piedras.
- Los pozos se enumeran del 0 al 13:
 - Jugador 1 controla los pozos **0 al 5**, su almacén está en el **índice 6**.
 - Jugador 2 controla los pozos **7 al 12**, su almacén está en el **índice 13**.

Reglas del Juego

1. Los jugadores toman turnos eligiendo un pozo de su lado que contenga al menos una piedra.
2. Se recogen todas las piedras del pozo seleccionado y se distribuyen una por una en sentido antihorario.
3. Si la última piedra cae en el almacén propio, el jugador obtiene un turno adicional.

4. Si la última piedra cae en un pozo vacío del propio lado y el pozo opuesto contiene piedras, se capturan ambas y se colocan en el almacén del jugador.
5. El juego termina cuando todos los pozos de un jugador están vacíos.
6. Las piedras restantes en el lado del oponente se transfieren a su almacén.
7. Gana el jugador con más piedras en su almacén.

Controles en la Consola

- Jugador 1 debe ingresar un número del **0 al 5** para elegir un pozo.
- Jugador 2 debe ingresar un número del **7 al 12**.
- El sistema validará que el pozo elegido sea válido y contenga piedras.
- Después de cada jugada, el tablero se actualiza gráficamente en la consola.

Ejemplo Visual (Tablero en consola)



Figura 1: *
Turno del jugador 1



Figura 2: *
Turno del jugador 2

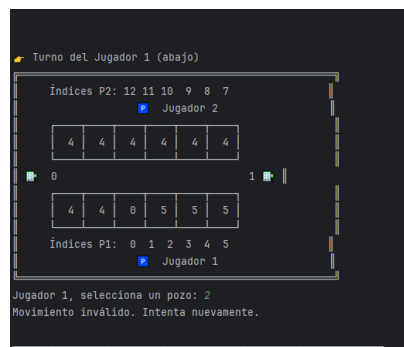


Figura 3: *
Movimiento inválido

Figura 4: Ejemplos visuales del juego en consola

Ejemplo Visual (Tablero en consola)

Recomendaciones

- Piensa con anticipación y considera las posibles reacciones del oponente.
- Aprovecha los turnos extras para encadenar jugadas.
- Intenta vaciar tu lado último para finalizar la partida en el momento más ventajoso.

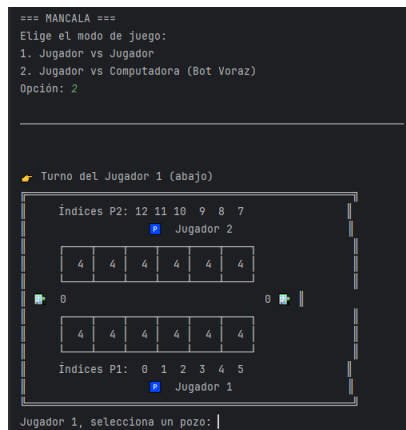


Figura 5: *
Turno del jugador 1

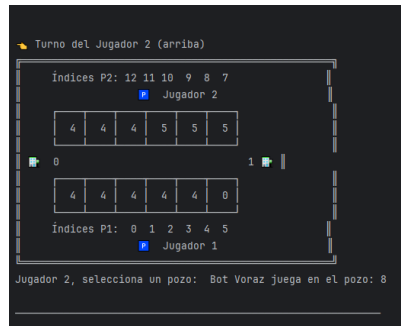


Figura 6: *
Turno del jugador Sintetico

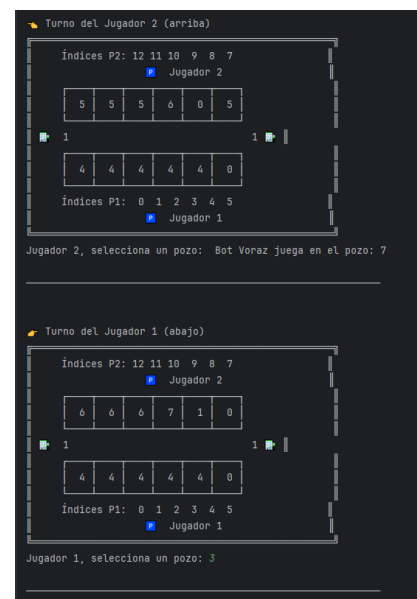


Figura 7: *
Turno del jugador 1

Figura 8: Ejemplos visuales del juego en consola contra el Bot Voraz