

El djambi o ajedrez de Maquiavelo es un juego para cuatro personas inventado por Jean Anesto en 1975. Se clasifica como juego de tablero abstracto

Manual técnico

“Djambi”



INDICE

Material	2
Objetivo	2
Posición Inicial	2
Movimientos	3
Muertes	3
Muerte del capitán	4
Fin de la partida	4

Material

Se juega sobre un tablero de 9 filas por 9 columnas. La casilla central se marca empleando un color diferente al del resto del tablero o mediante alguna señal.

Cada jugador dispone inicialmente de nueve fichas de diferentes tipos:

- 1 Capitán (C), en las puntas del tablero.
- 1 Asesino (A), horizontalmente adyacentes a los capitanes.
- 1 Reportero (R), verticalmente adyacentes a los capitanes.
- 1 Diplomático (D), adyacente al reportero y al asesino.
- 1 Necromóvil (N), en la punta del grupo, formando una línea diagonal con el diplomático y el capitán.
- 4 Militantes (M), dos debajo del necromóvil y dos junto a éste.

De esta forma, cada grupo de piezas ocupa un espacio de 3x3 casillas.

Objetivo

El objetivo del juego es matar a los capitanes del resto de jugadores. Cada jugador juega individualmente, aunque se pueden formar alianzas.

Posición Inicial

Las fichas se colocan en las esquinas del tablero, una por cada jugador, ocupando un cuadrado de 3x3. El capitán se coloca en la esquina del tablero, el necromóvil en la opuesta, el diplomático en el centro, el reportero y el asesino en las casillas adyacentes al capitán y los militantes en las restantes.



Movimientos

Cada jugador mueve en su turno una de sus fichas pudiendo matar con este movimiento a una ficha contraria. El capitán es la única ficha que puede quedarse en la casilla central, Cuando un jugador tiene a su capitán ocupando la casilla central vuelve a hacer un movimiento tras el turno de cada uno de sus adversarios.

Las fichas pueden mover en cualquiera de las ocho direcciones posibles, tantas casillas como quieran, salvo los militantes que sólo pueden desplazarse una o dos casillas. Ninguna ficha puede saltar sobre otra.

Muertes

La ficha de un jugador puede matar a la ficha de otros jugadores. A la ficha muerta se le da la vuelta y se deja en el tablero.

- Los militantes y el capitán matan desplazándose a la casilla ocupada por una ficha contraria, a la que matan, y la mueven a cualquier casilla vacía del tablero excepto la central. Un militante es el único que no puede matar a un capitán situado en la casilla central.
- El asesino mata de la misma forma, pero debe situar la ficha muerta en la casilla que ocupaba antes de moverse. Si mata a un capitán situado en la casilla central se obtiene un movimiento extra para moverse de ahí, en el cual puede volver a hacer daño a un rival.
- El reportero mata ocupando una casilla adyacente vertical u horizontalmente (no en diagonal) a la casilla ocupada por la ficha contraria. La ficha muerta no se mueve. Si al realizar un movimiento se puede matar a más de una ficha, se debe elegir a cuál matar.

El diplomático y el necromóvil pueden mover fichas contrarias:

- El diplomático puede mover fichas vivas contrarias desplazándose hasta la casilla que ocupa el contrario. Sitúa la ficha contraria en cualquier casilla vacía excepto la central, si esa ficha es un capitán, puede colocarla en cualquier casilla vacía. Si se mueve a un capitán situado en la casilla central se obtiene un movimiento extra para moverse de ahí, en el cual puede volver a hacer daño a un rival.
- El necromóvil mueve fichas contrarias de la misma forma que el diplomático, pero sólo si están muertas y nunca a la casilla central. Si hay un capitán muerto en la casilla central, puede ser removido con un necromóvil, este obtiene un movimiento extra para moverse de ahí en el cual puede volver a hacer daño

Muerte del Capitán

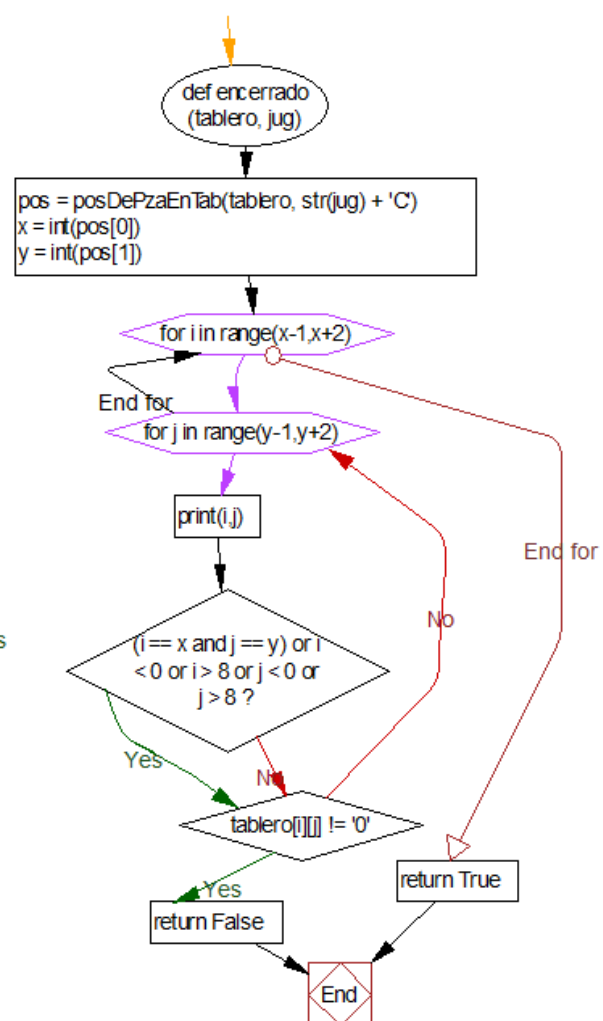
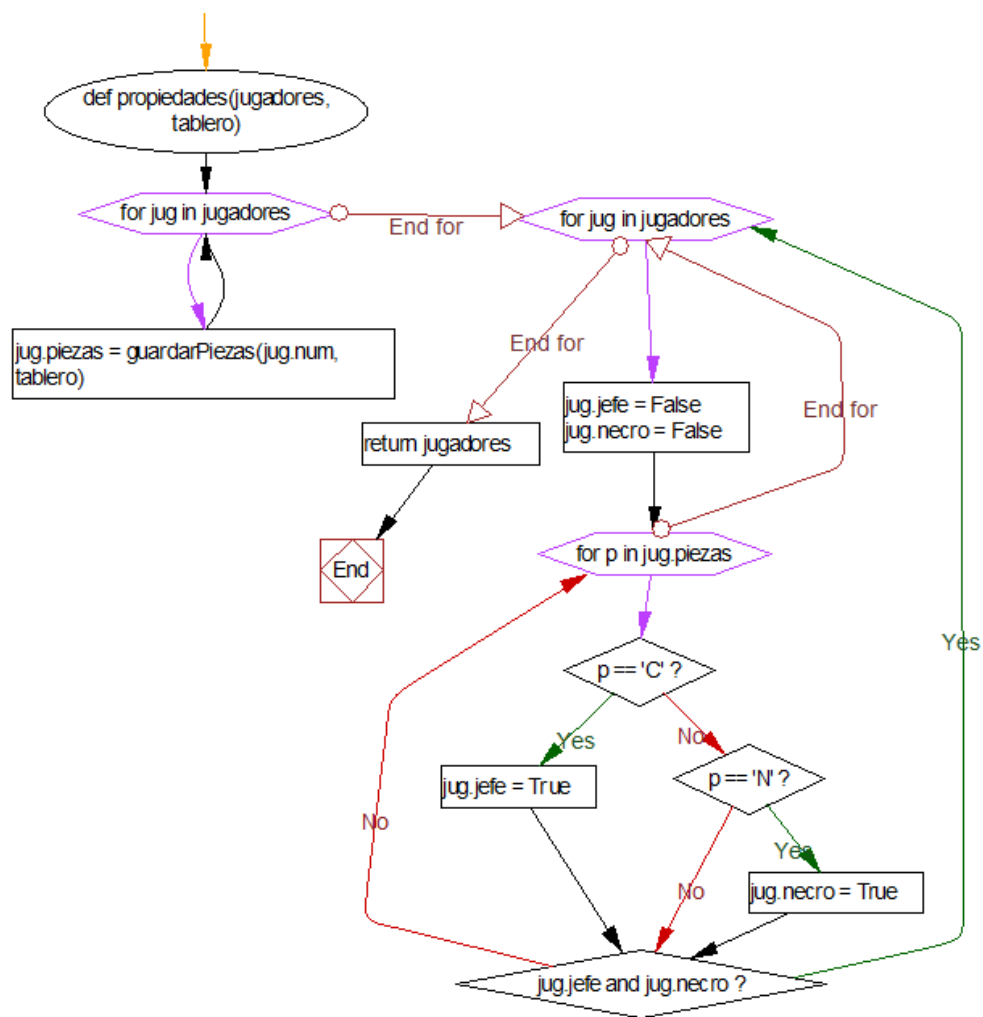
Cuando un jugador mata al capitán de otro jugador, toma control de sus fichas de forma que en su turno podrá mover una de sus propias fichas o una de las que ha controlado.

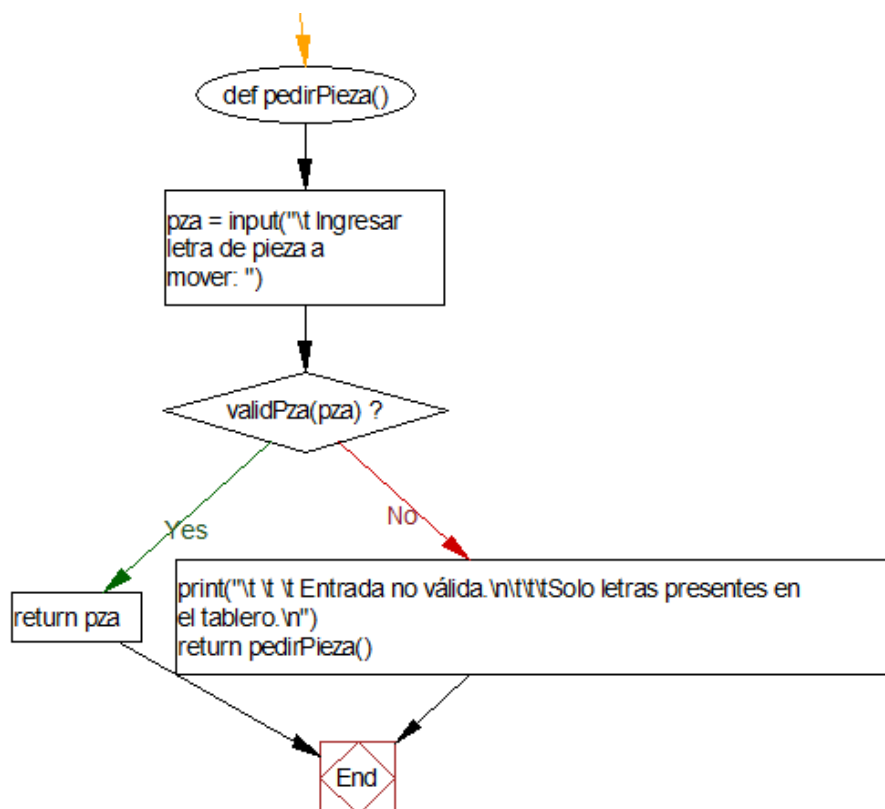
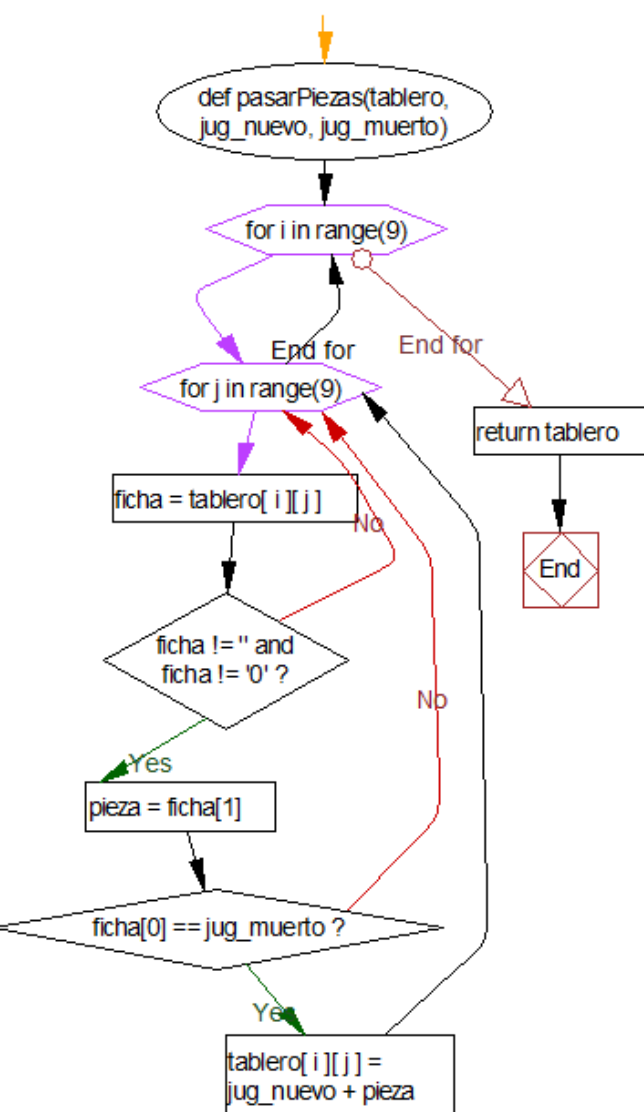
Cuando el capitán de un jugador sin necromóvil es rodeado por fichas muertas, muere, (excepto si está en la casilla central). Sus fichas pasan a ser controladas por el jugador que tiene a su capitán en la casilla central o, si no hay ninguno, por el que sitúe a su capitán antes en la casilla central (mientras no se pueden mover o matar las fichas del capitán rodeado). Aunque el capitán abandone la casilla central seguirá controlando esas fichas.

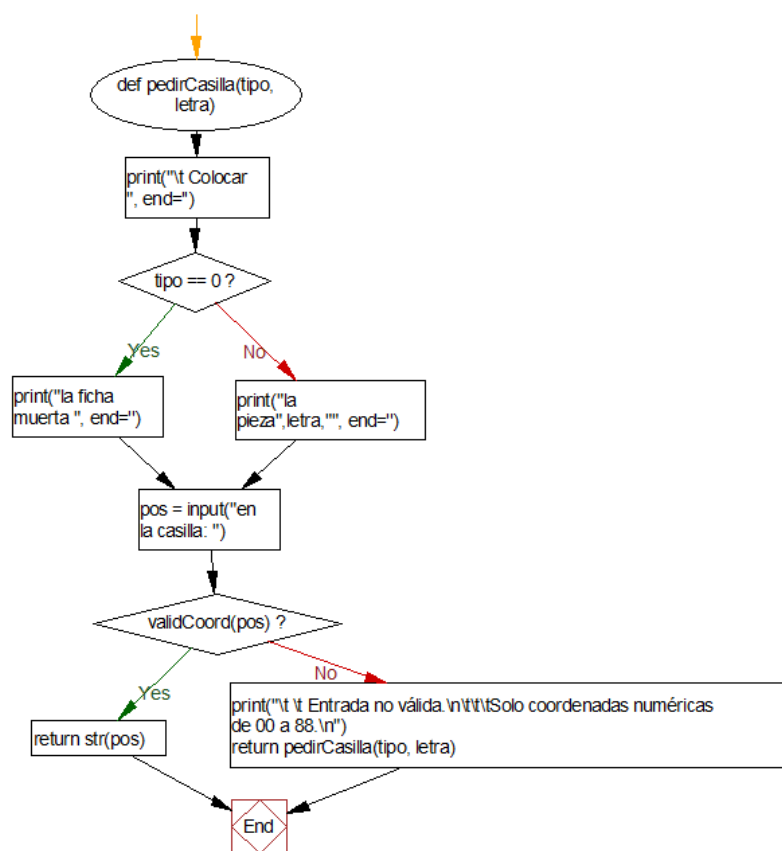
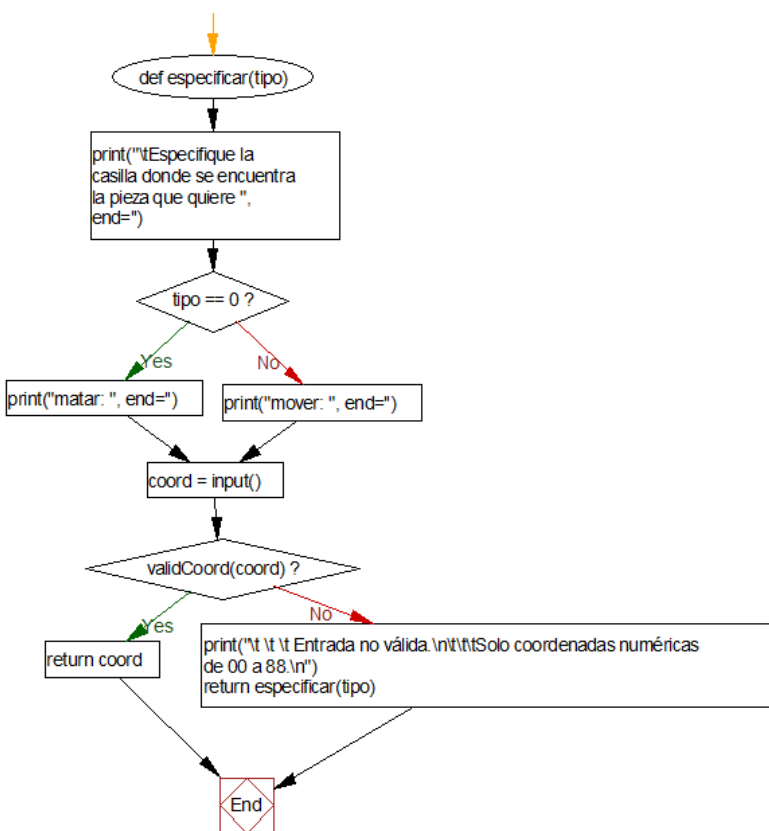
Pero el capitán puede ser liberado por el necromóvil de otro jugador quitando una de las fichas muertas a su alrededor (antes de que algún capitán contrario ocupe la casilla central), devolviéndole todas sus fichas a el capitán.

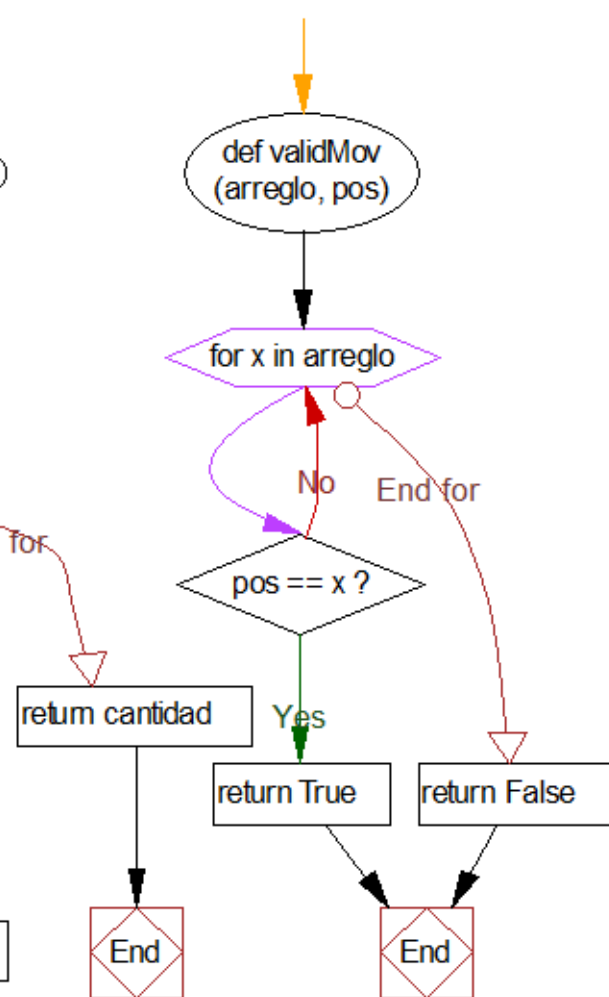
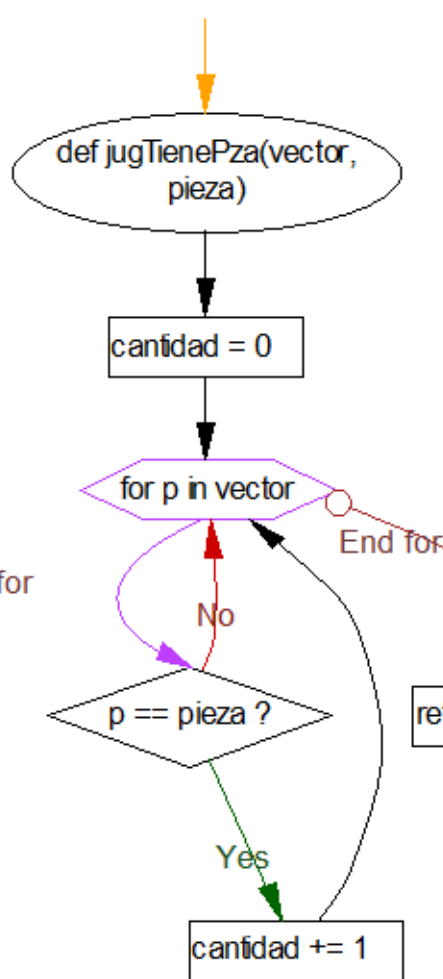
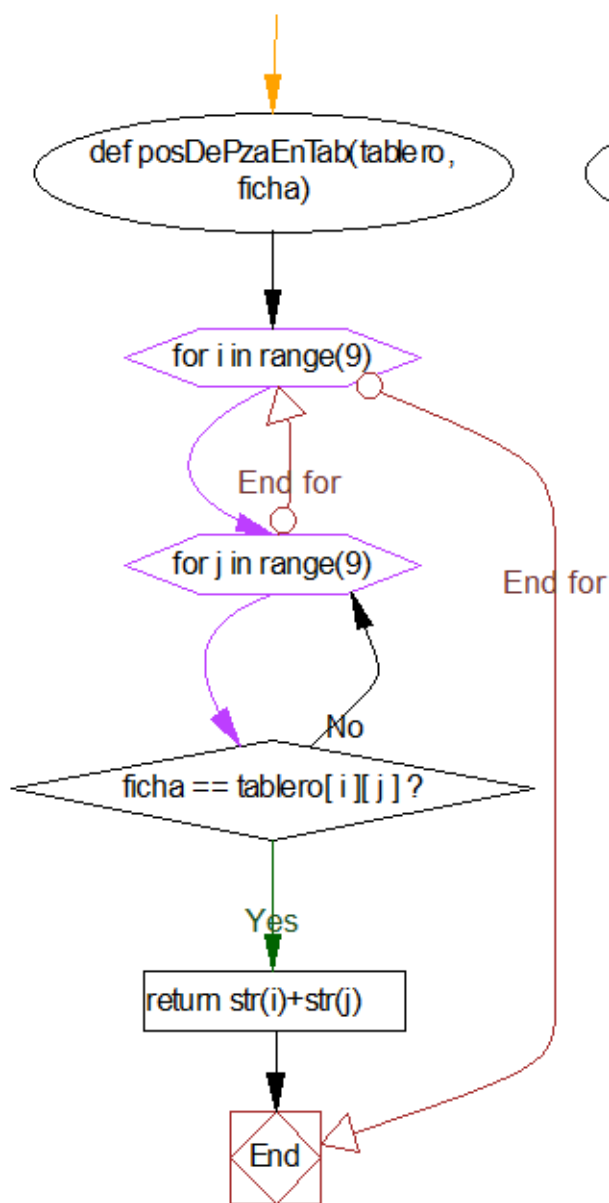
Fin de la partida

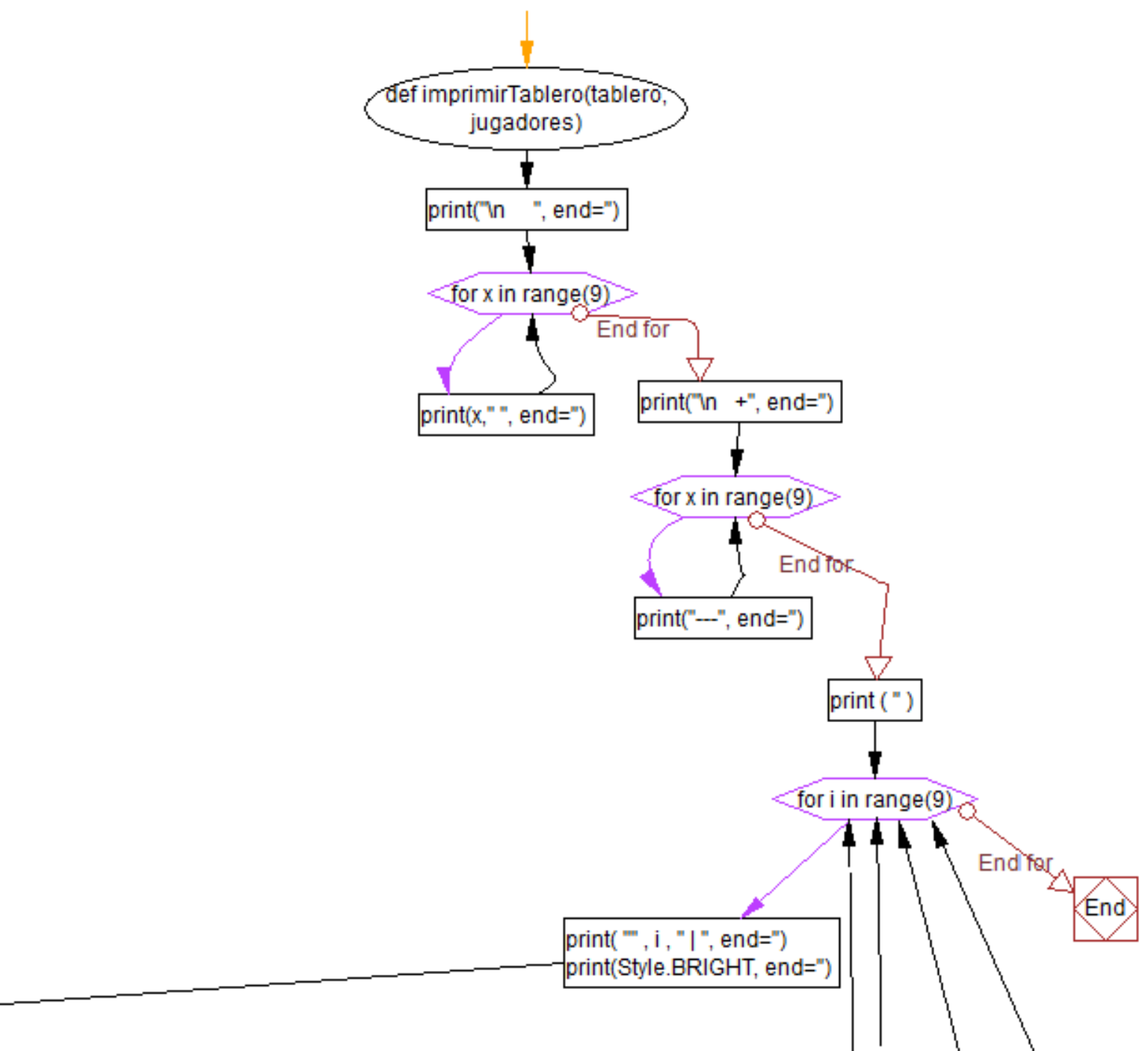
Una partida termina cuando un jugador mata a los capitanes del resto de jugadores, siendo éste quien gana la partida.

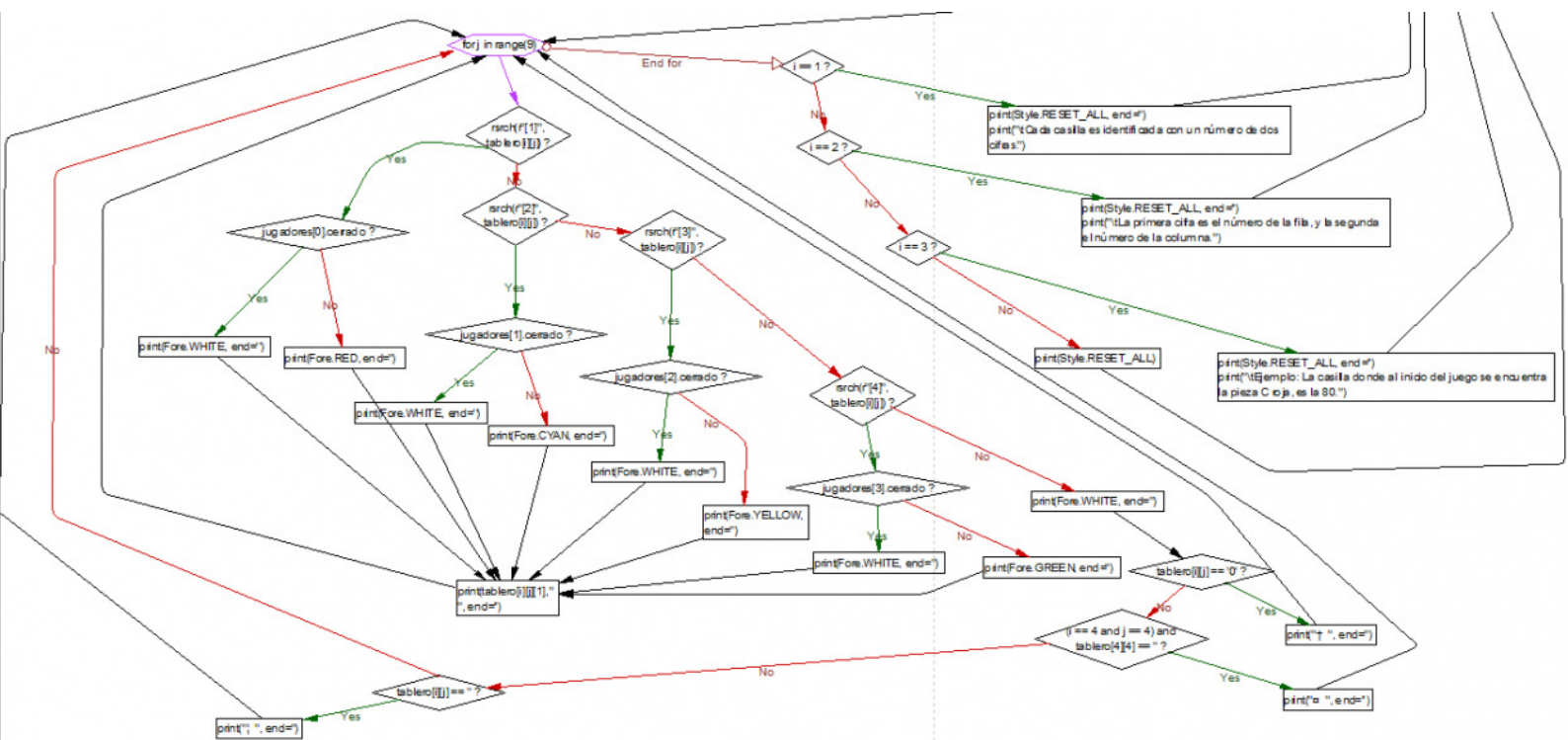












def imprimirJug(jug)

print(Style.BRIGHT,
end=)

jug == 1 ?

print(Fore.RED, end=)

print(Fore.CYAN, end=)

print(Fore.YELLOW,
end=)

print("JUGADOR",jug, end=)
print(Style.RESET_ALL, end=)

End

def limpiar(tablero,
jug, jugadores)

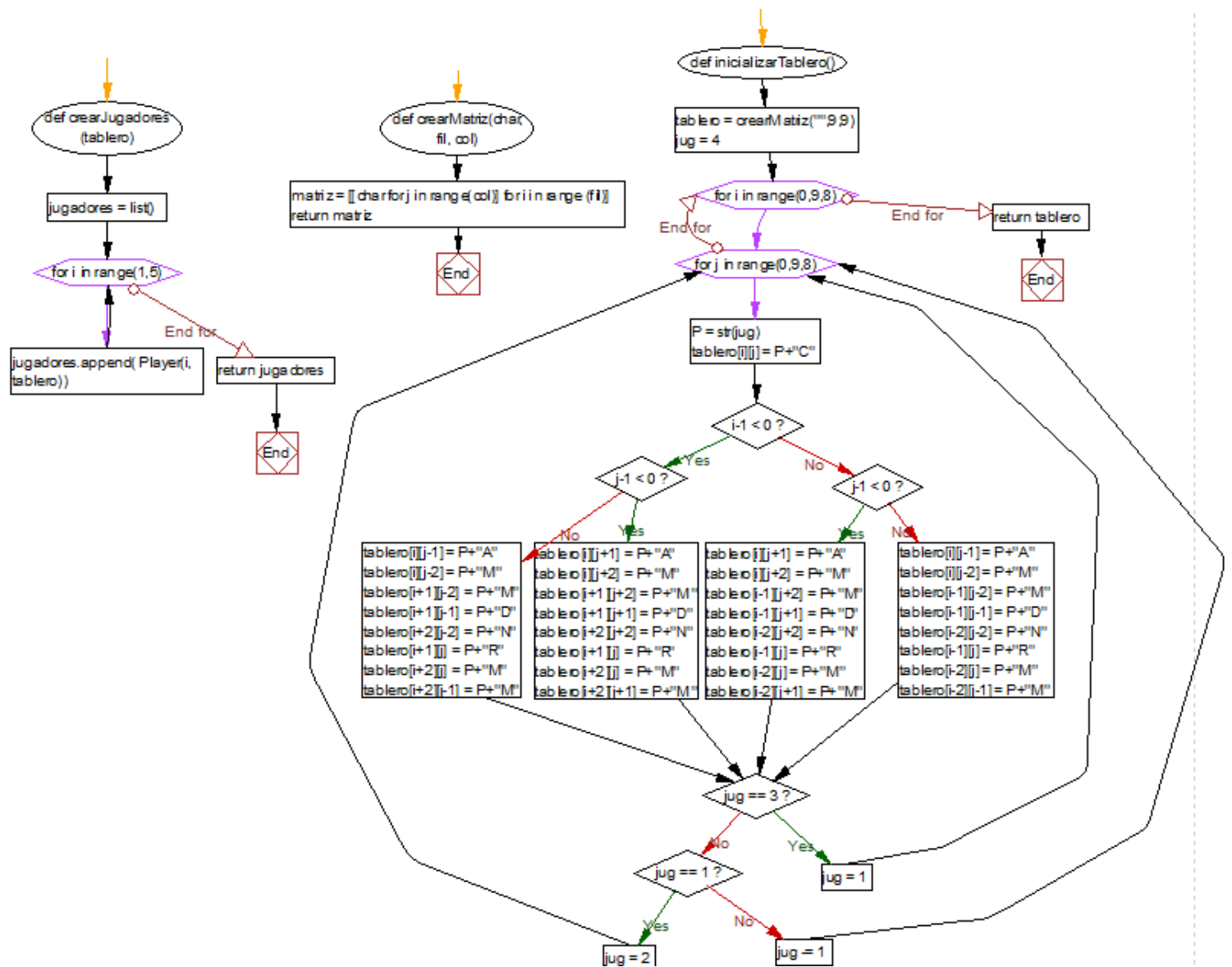
sys("cls")
imprimirTablero(tablero,jugadores)
print("\n\t", end=)
imprimirJug(jug)
print(" ")

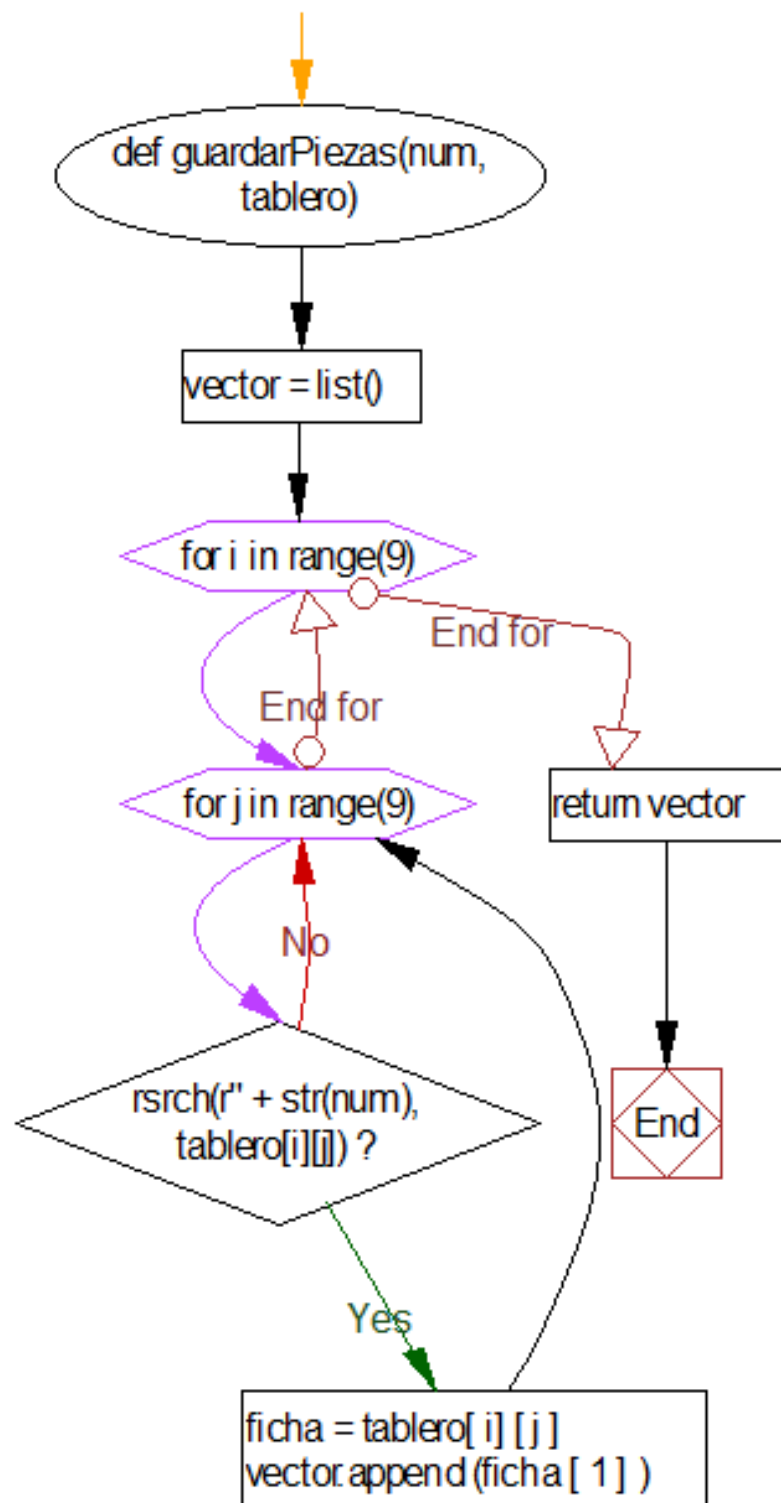
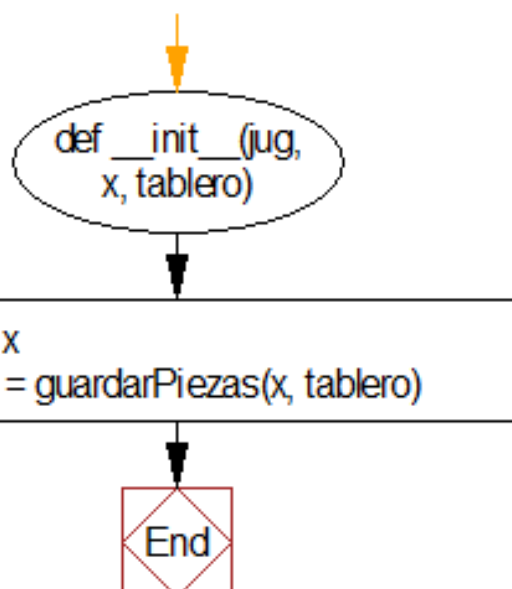
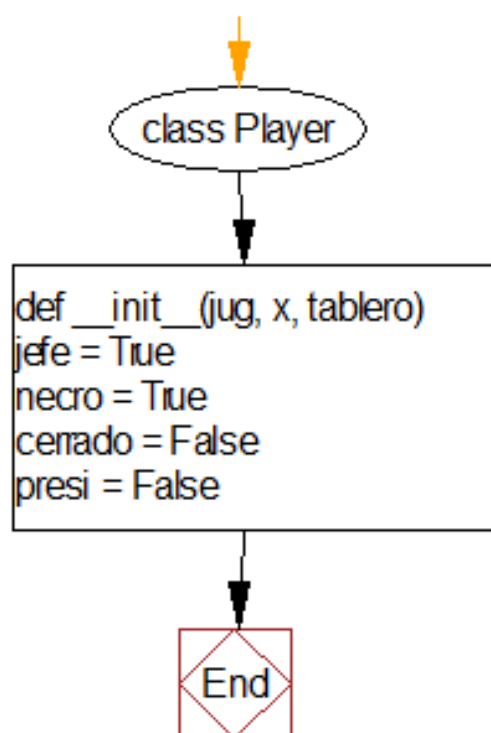
End

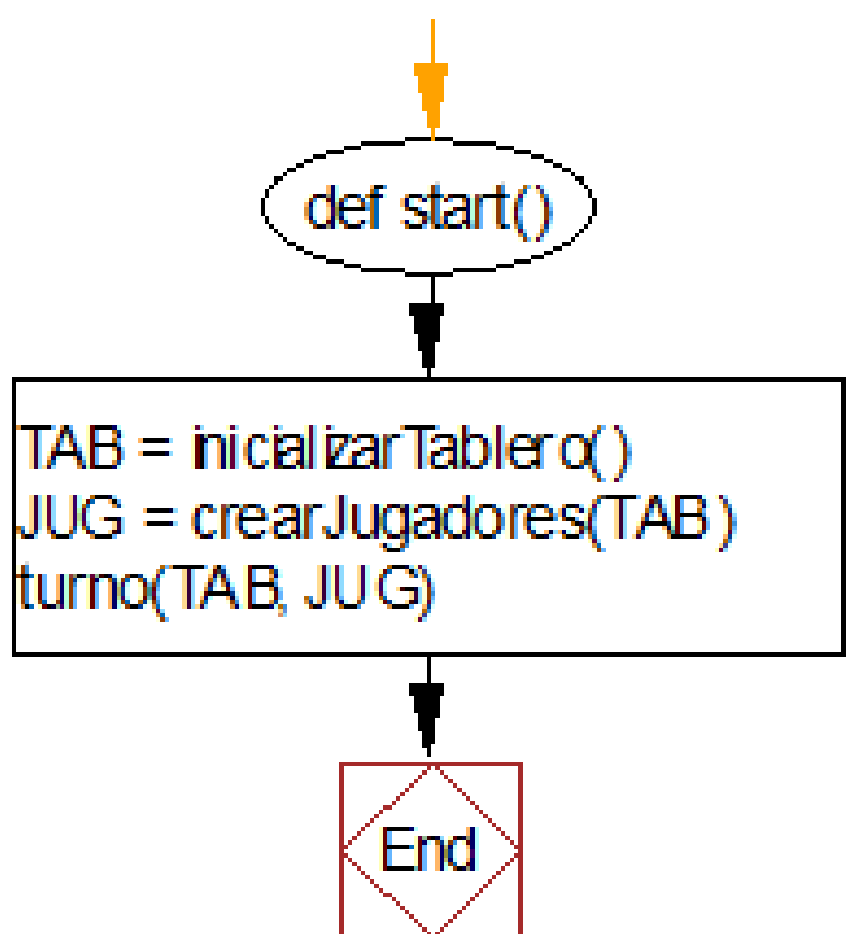
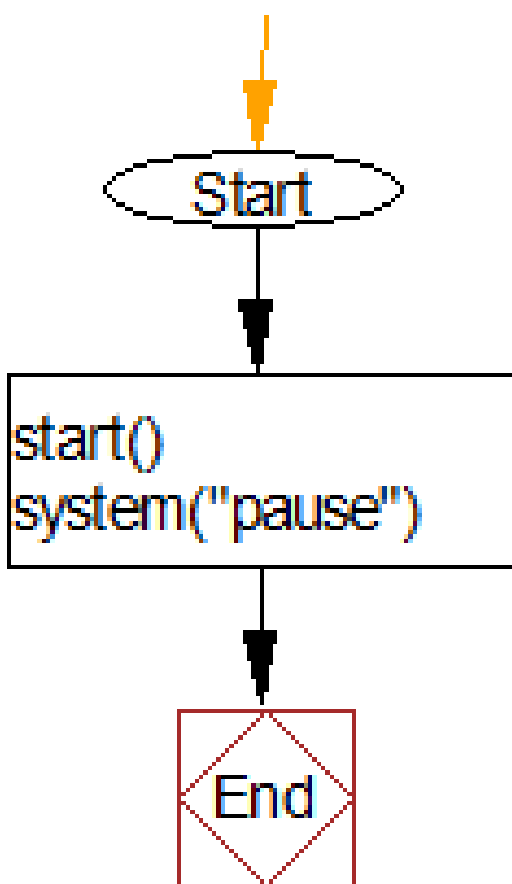
def mostrarGanador(jug)

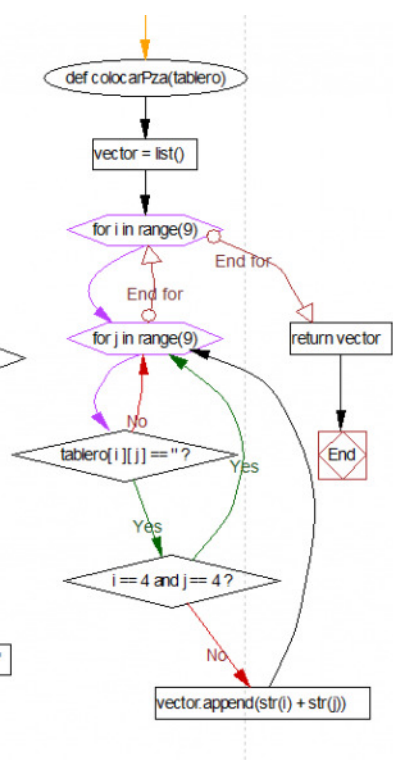
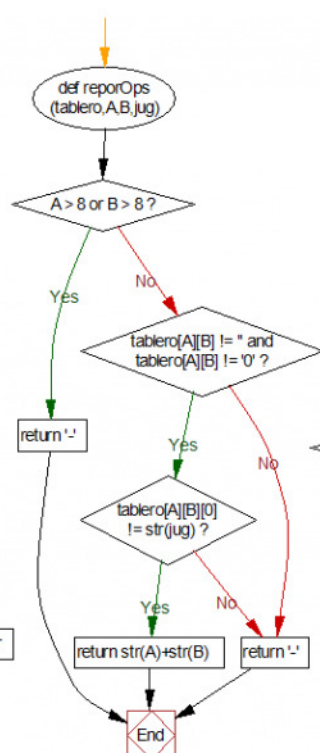
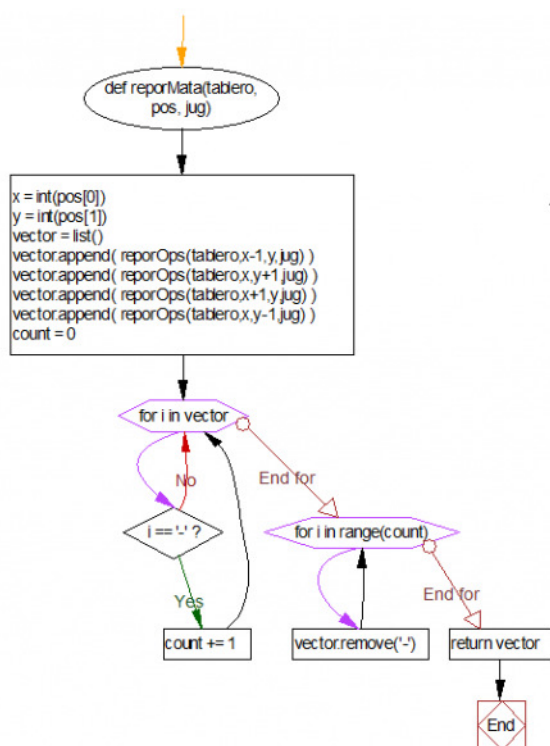
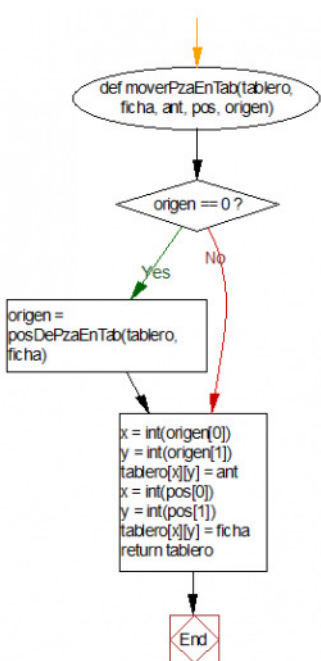
print(Style.BRIGHT, end=)
print("\n\t El ", end=)
imprimirJug(jug)
print(Style.BRIGHT, end=)
print(" ha ganado. ¡Felicidades, campeón!\n")
print(Style.RESET_ALL, end=)

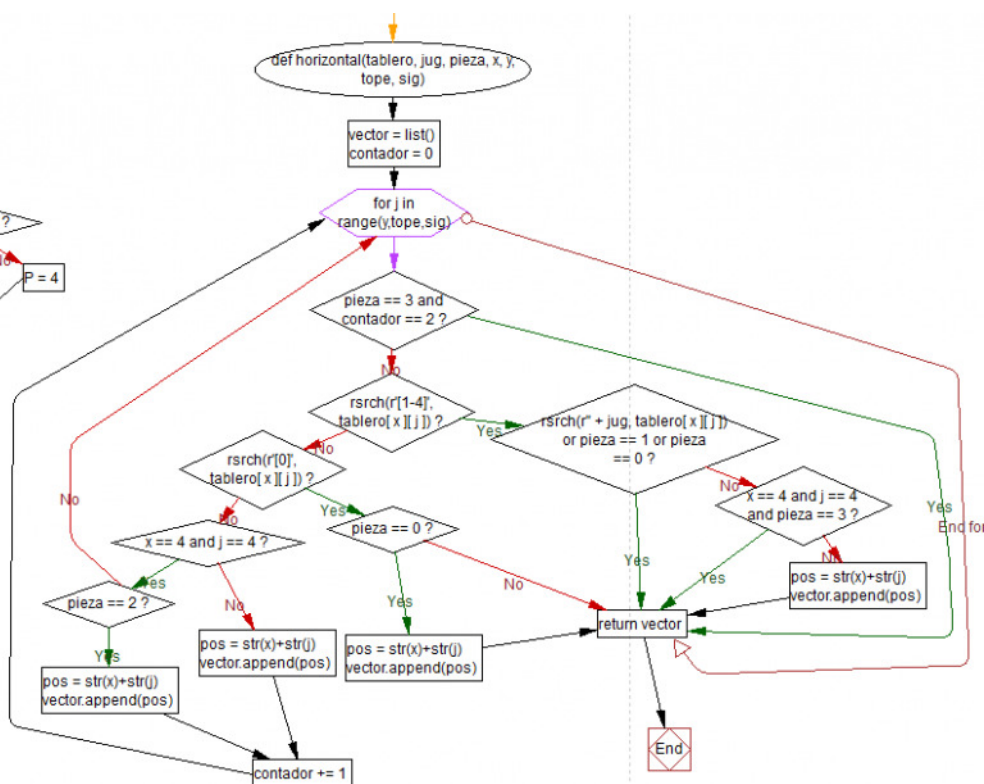
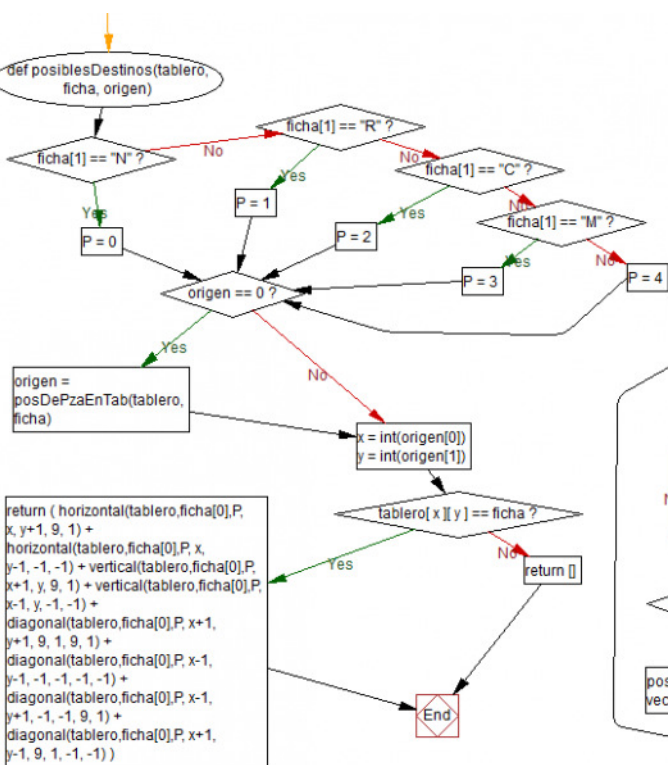
End

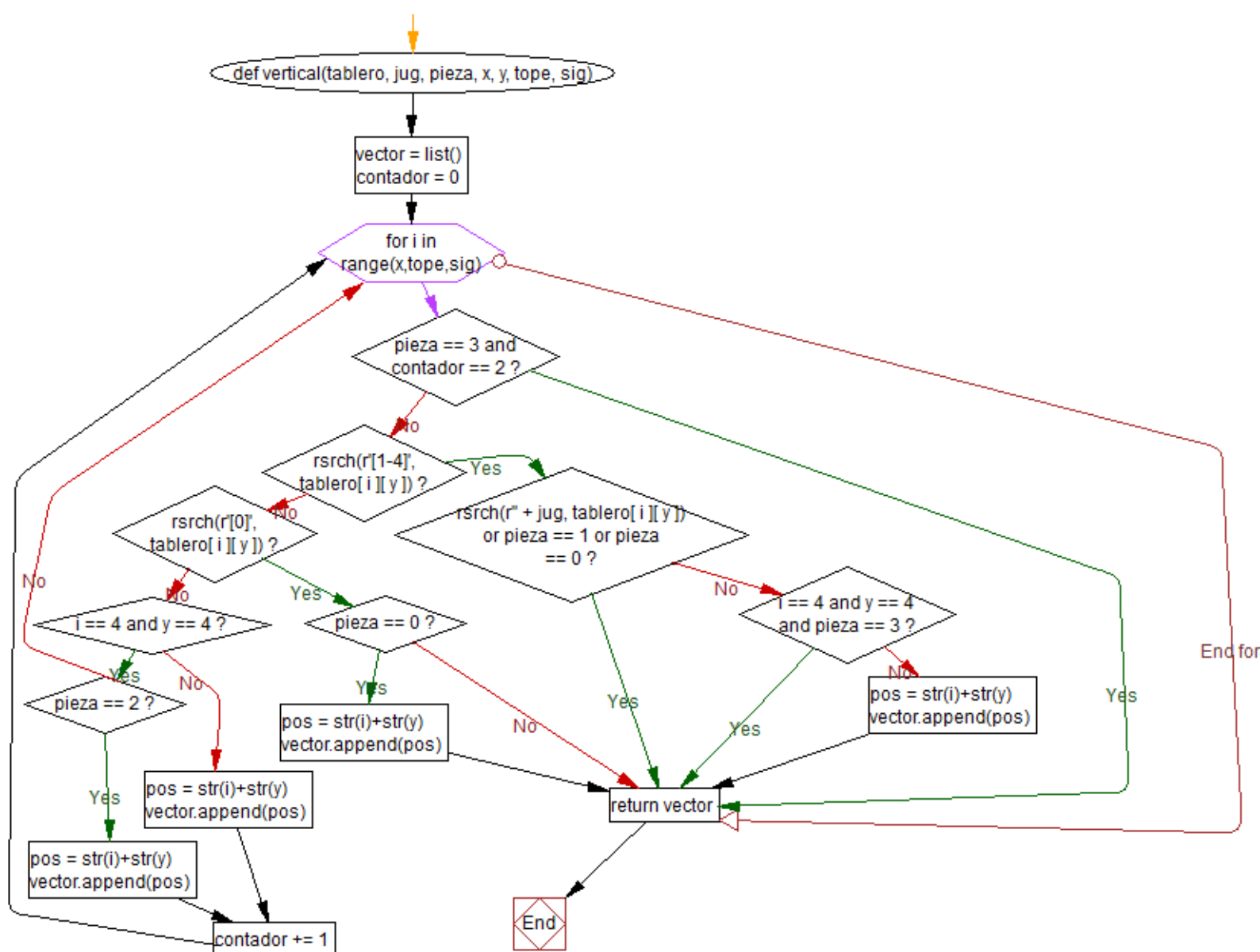


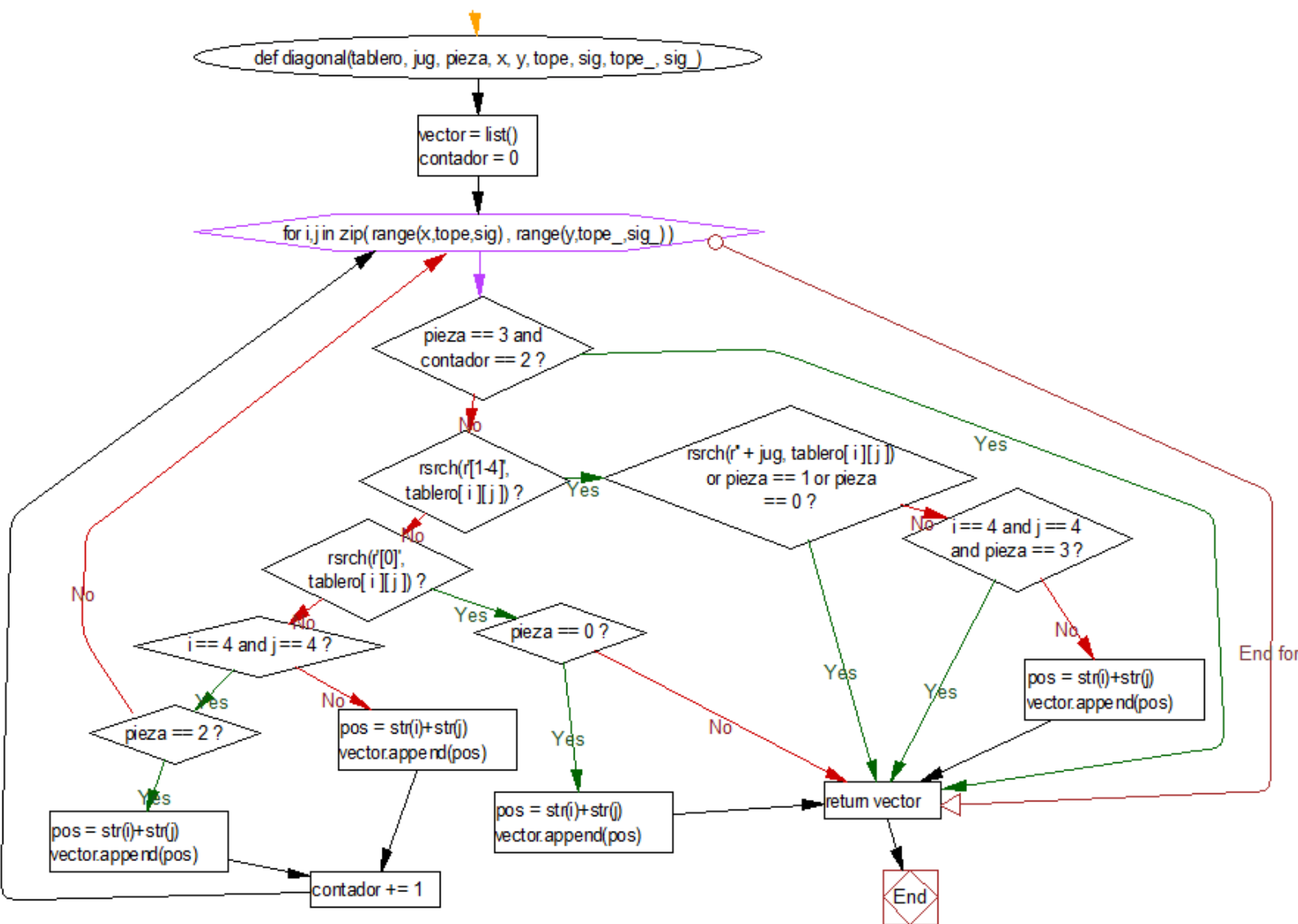


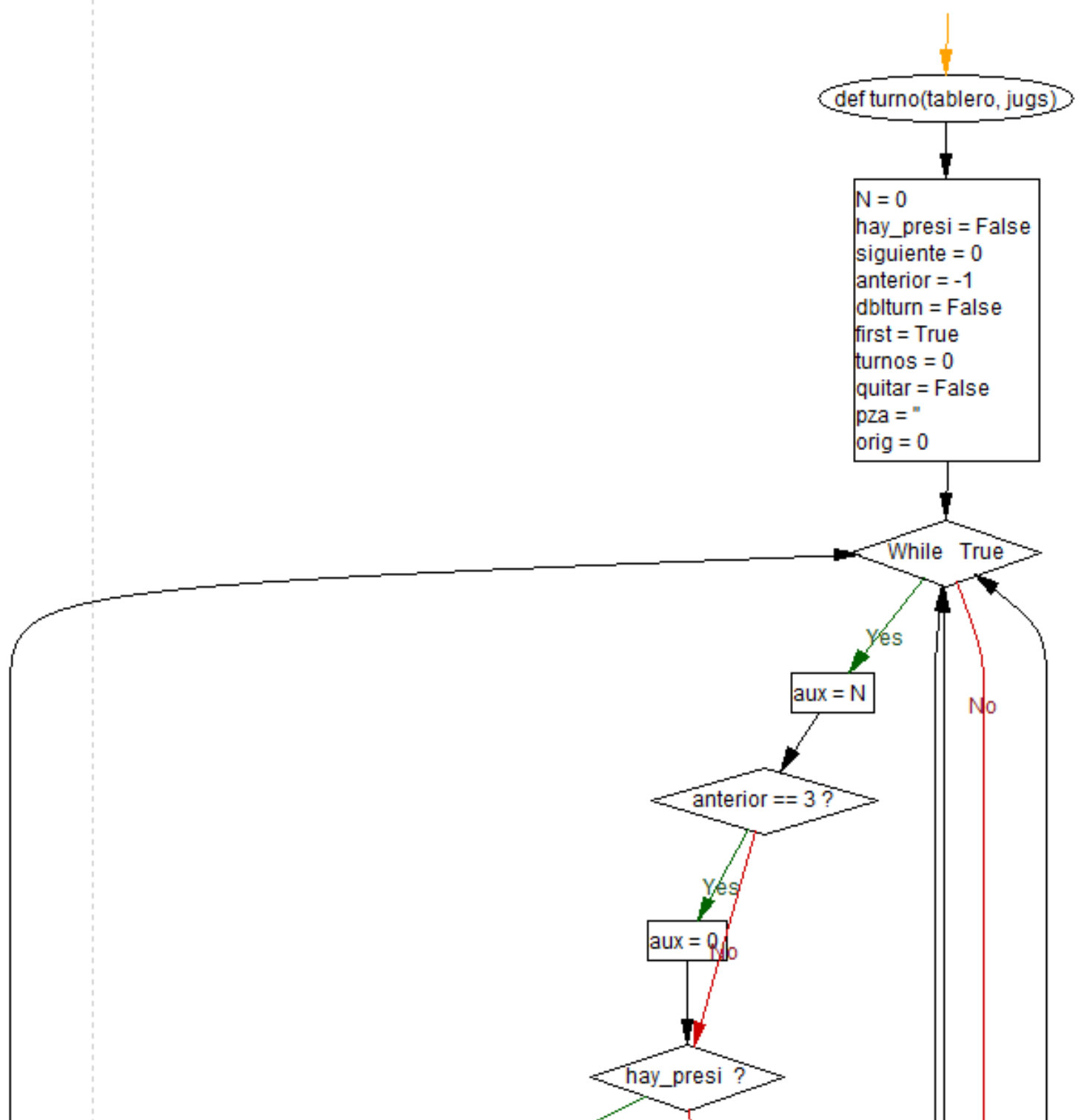


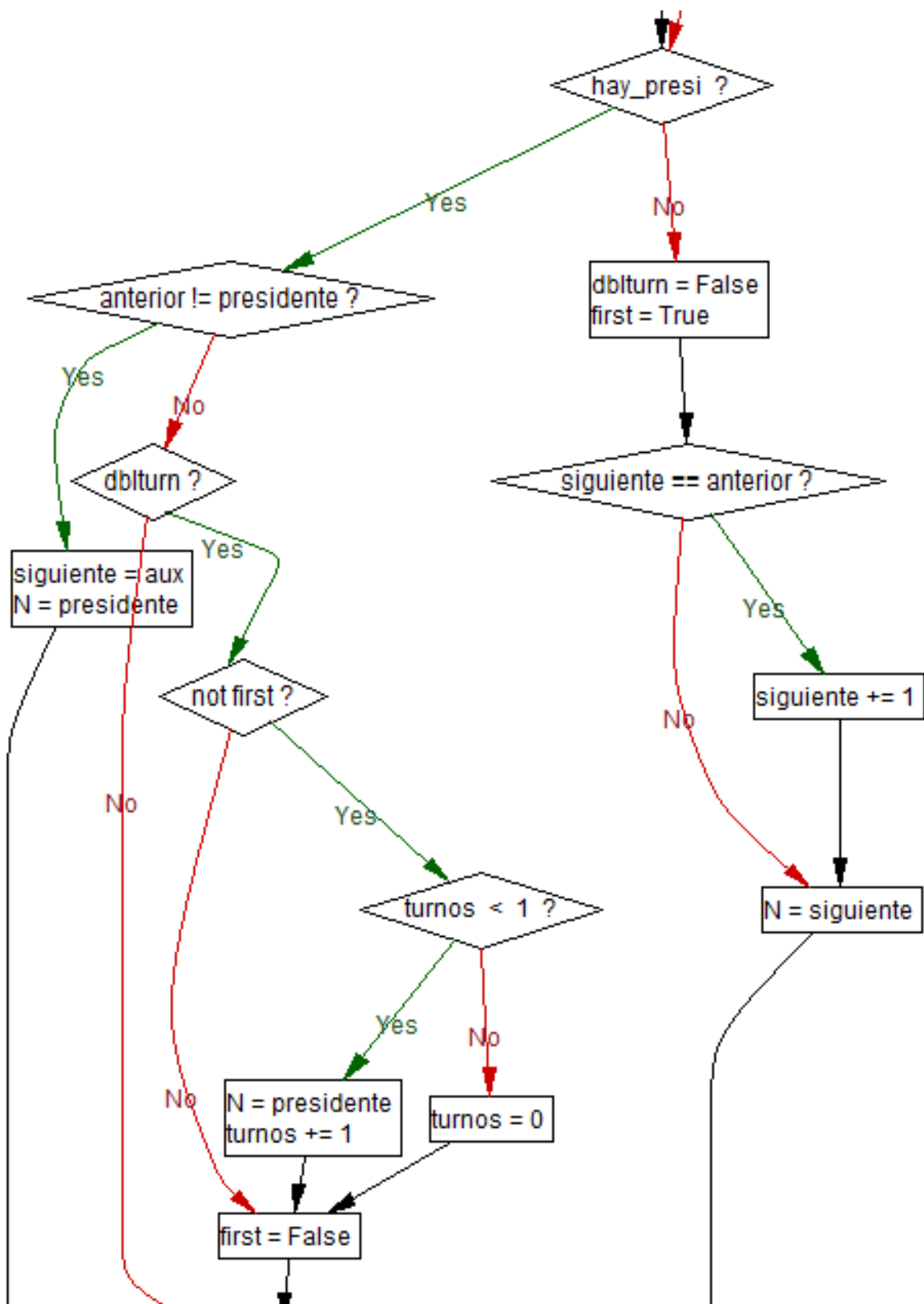


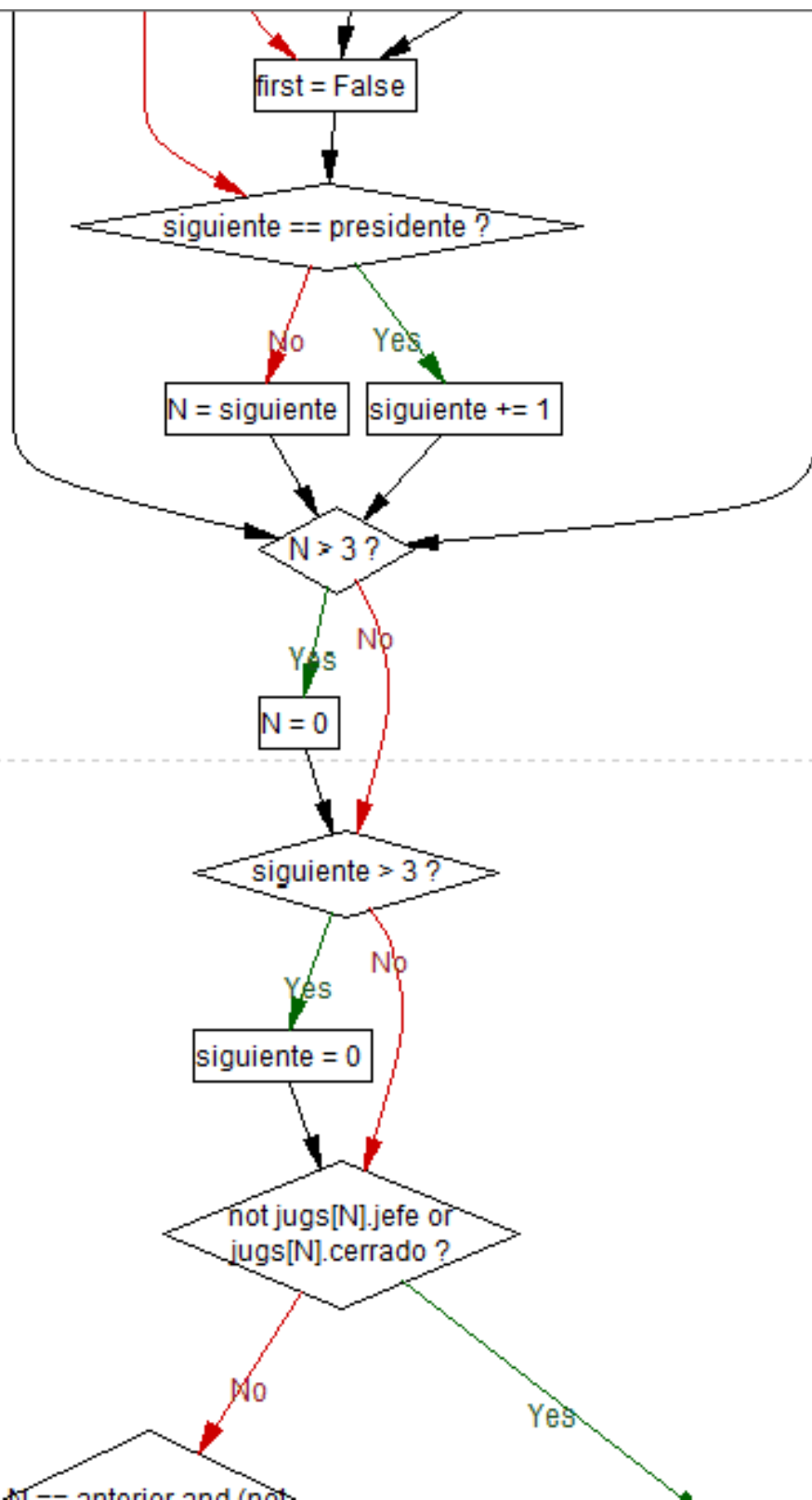


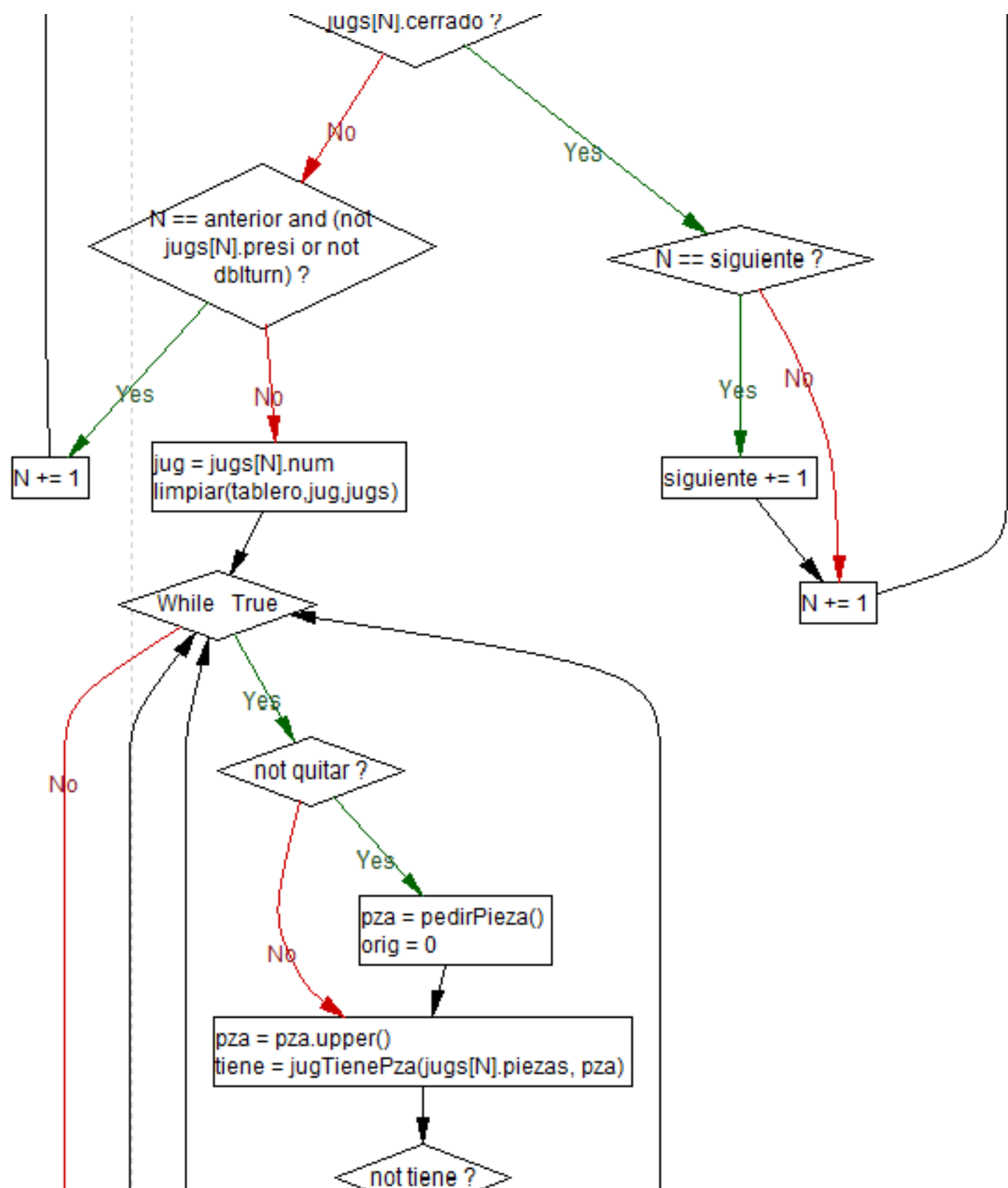


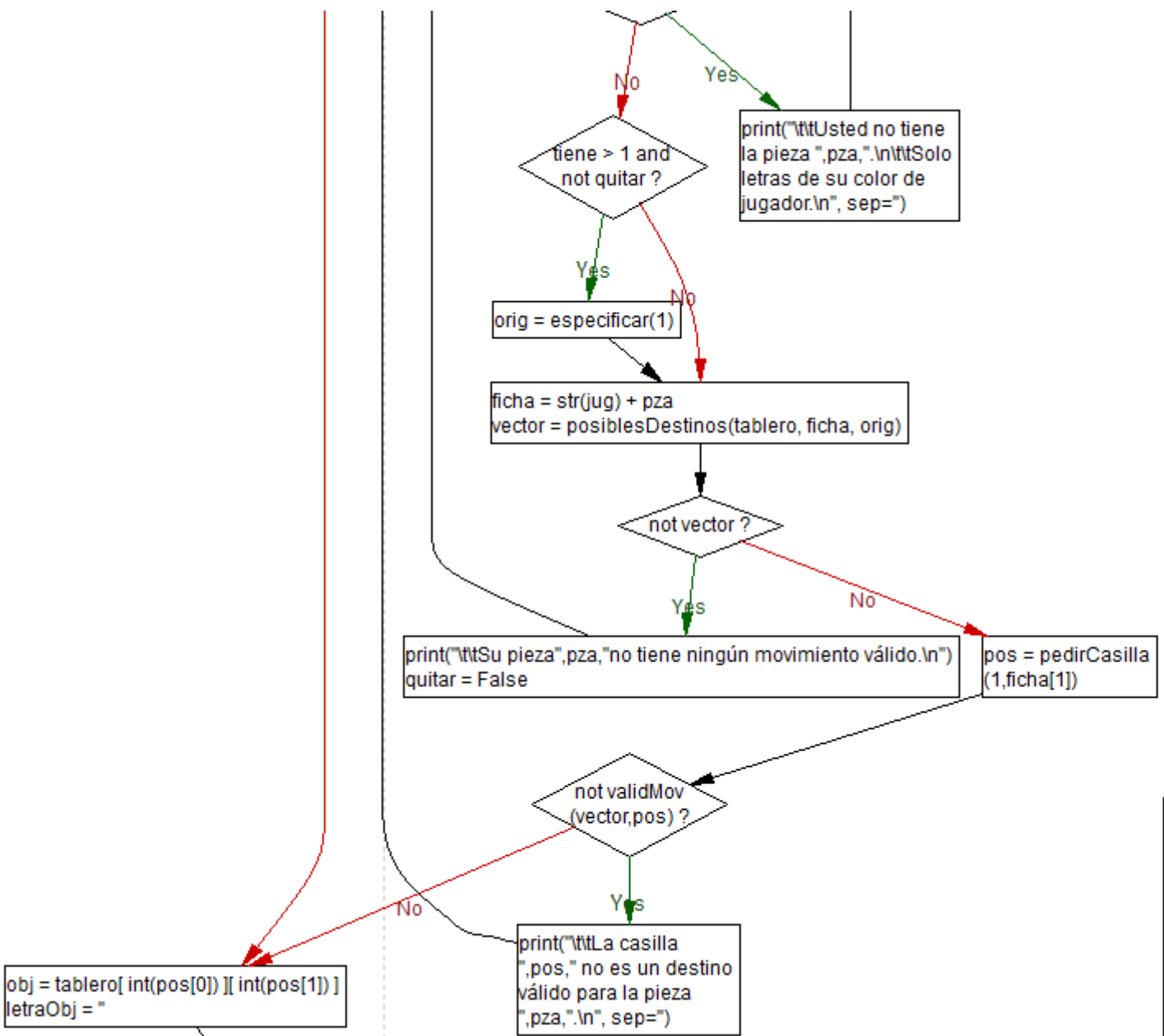


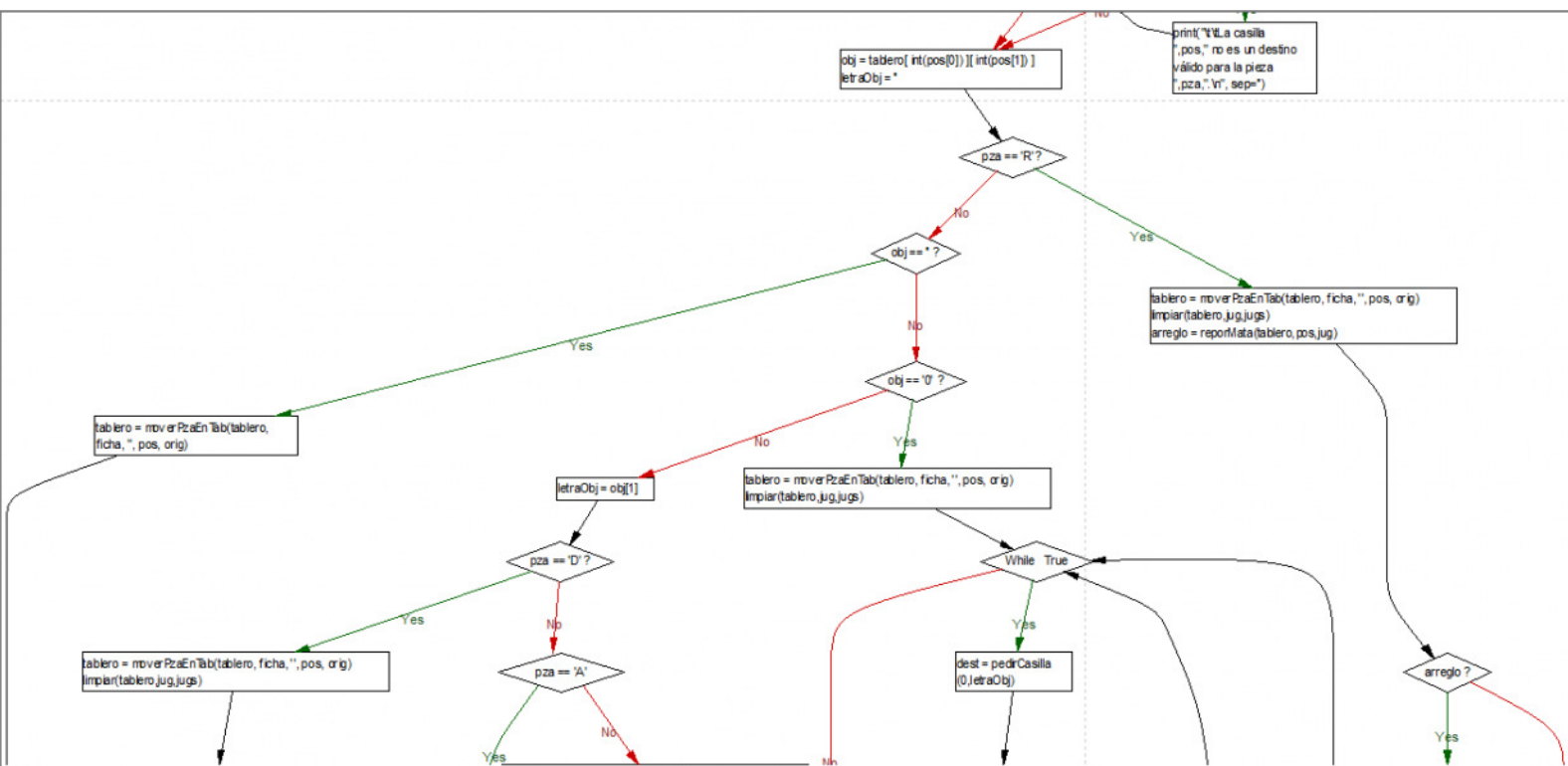


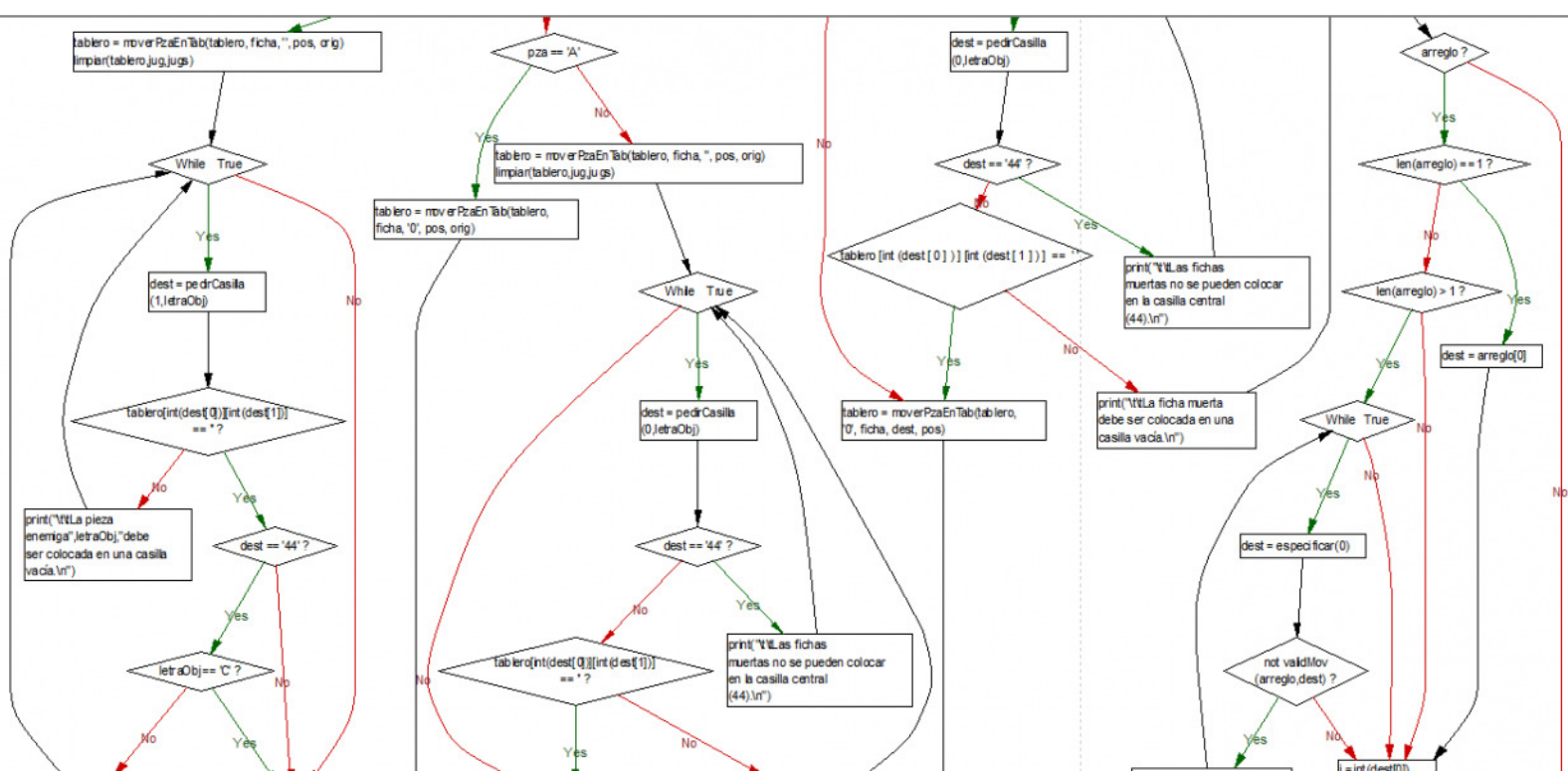


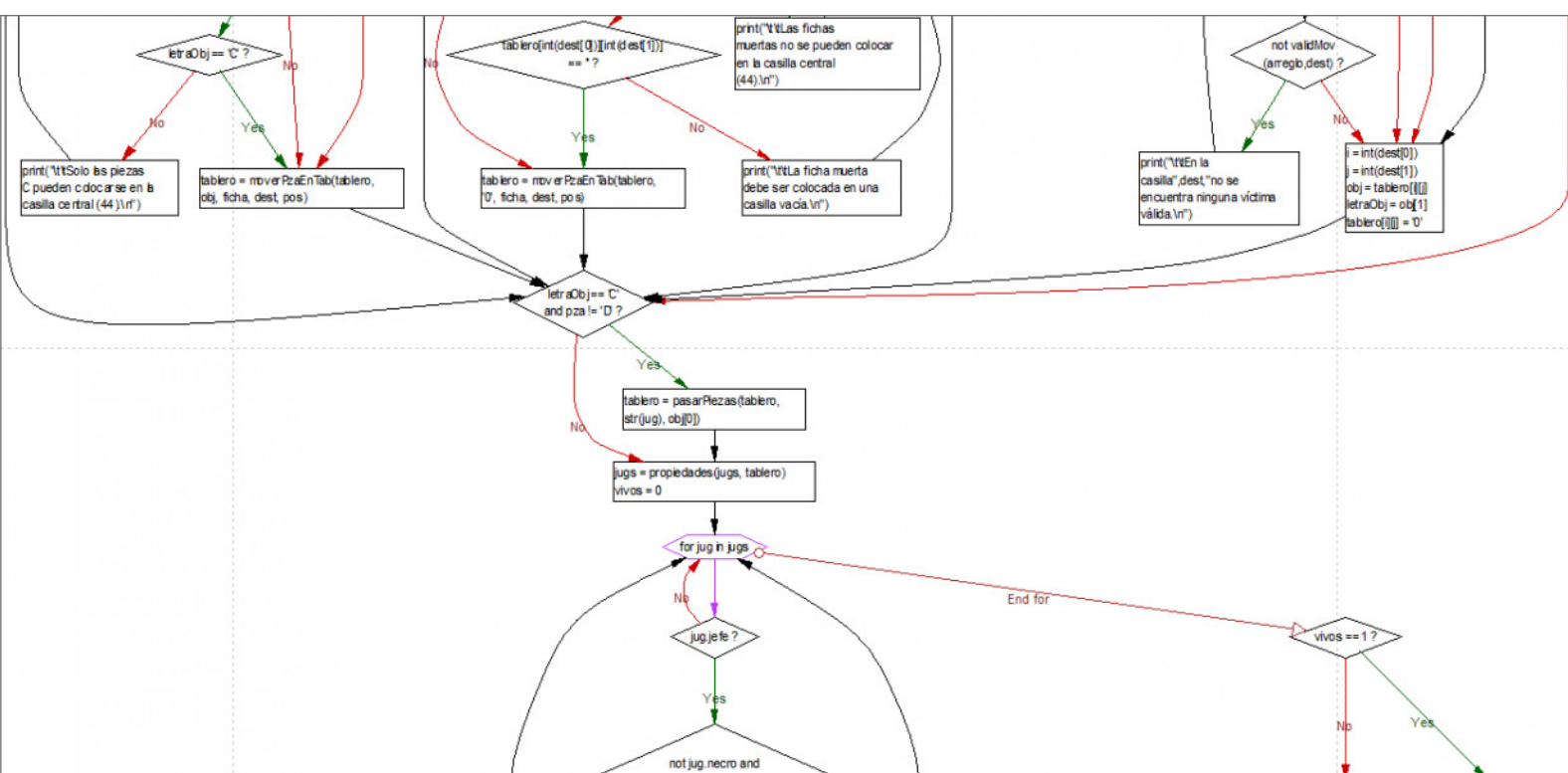


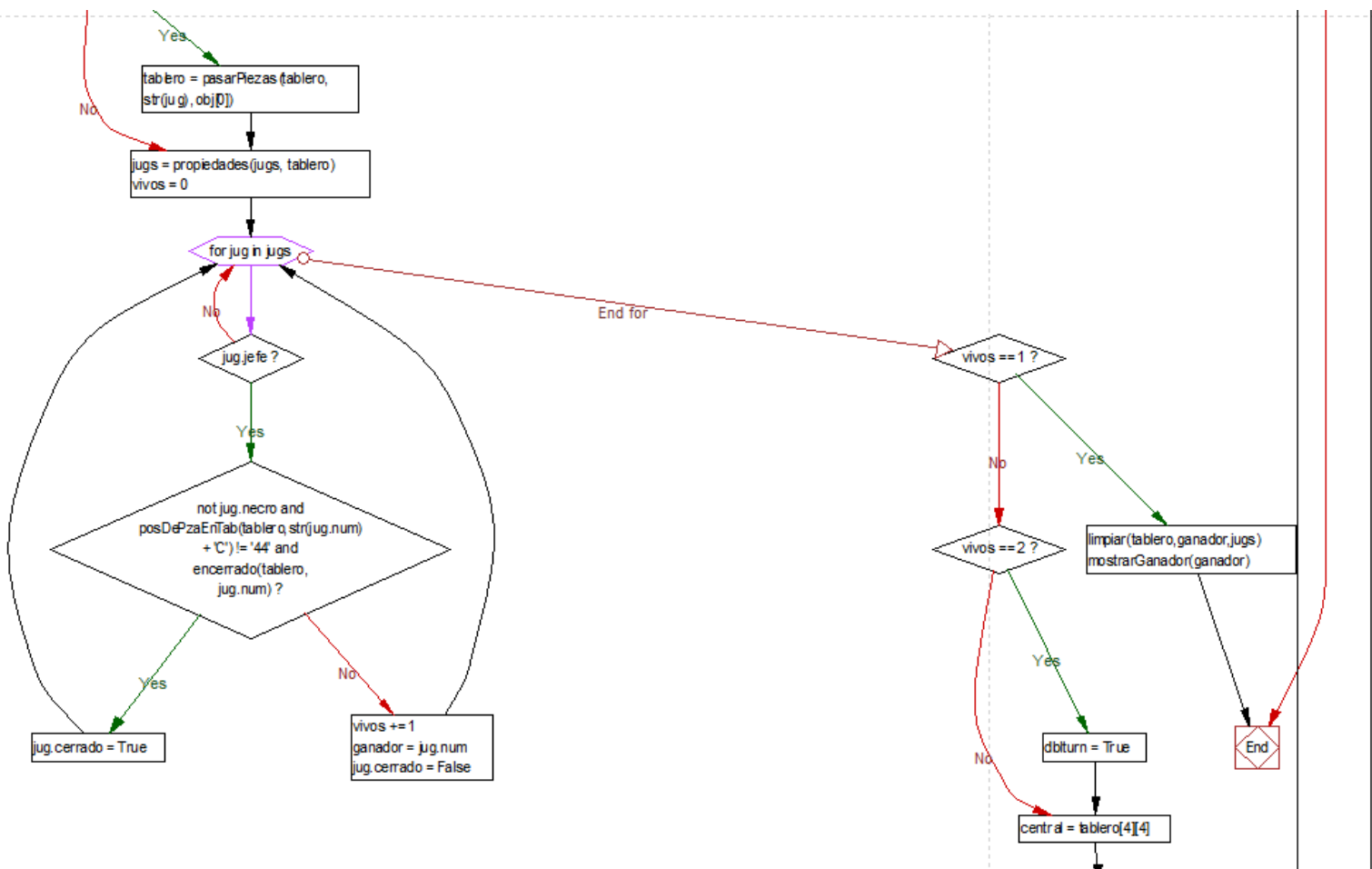


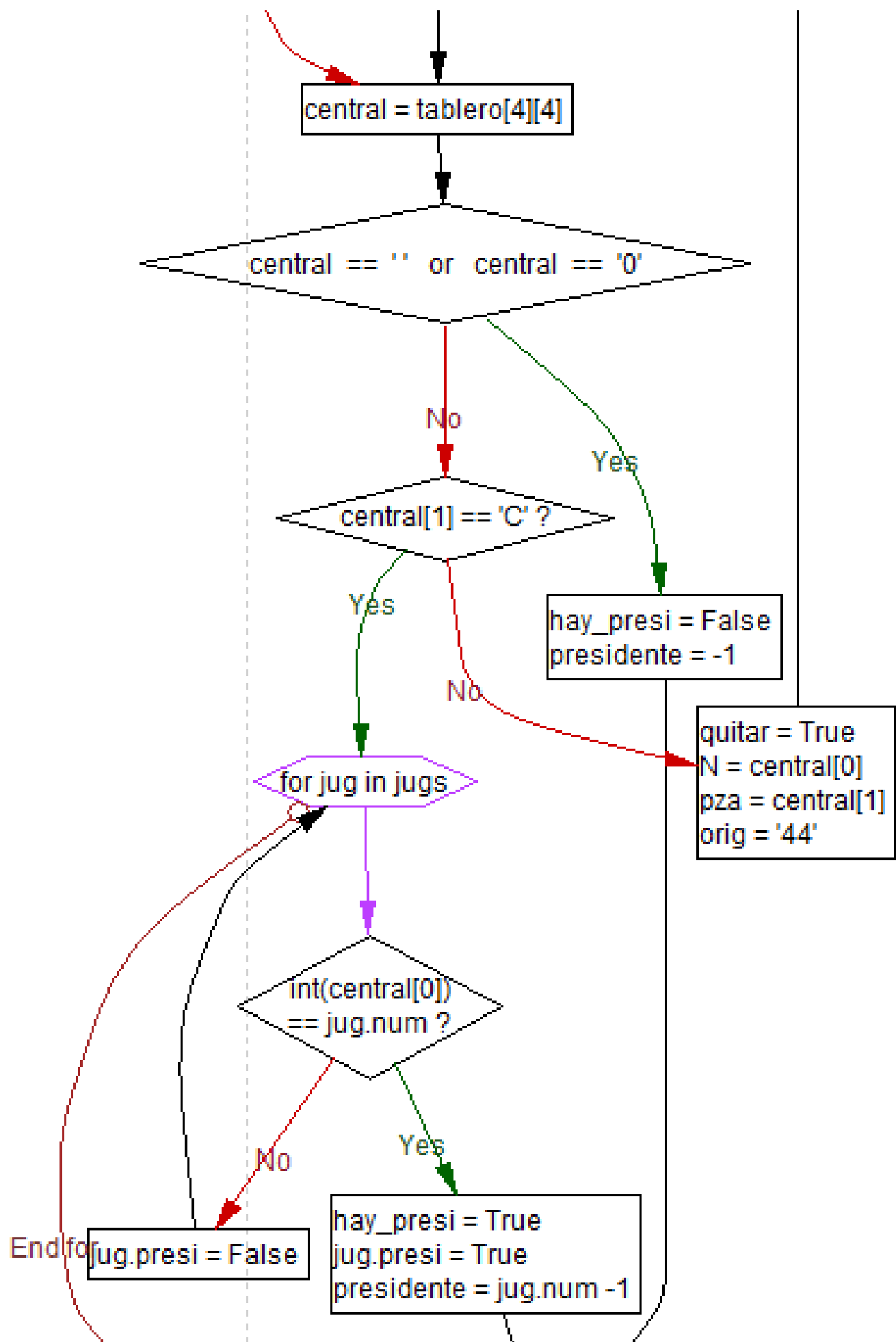


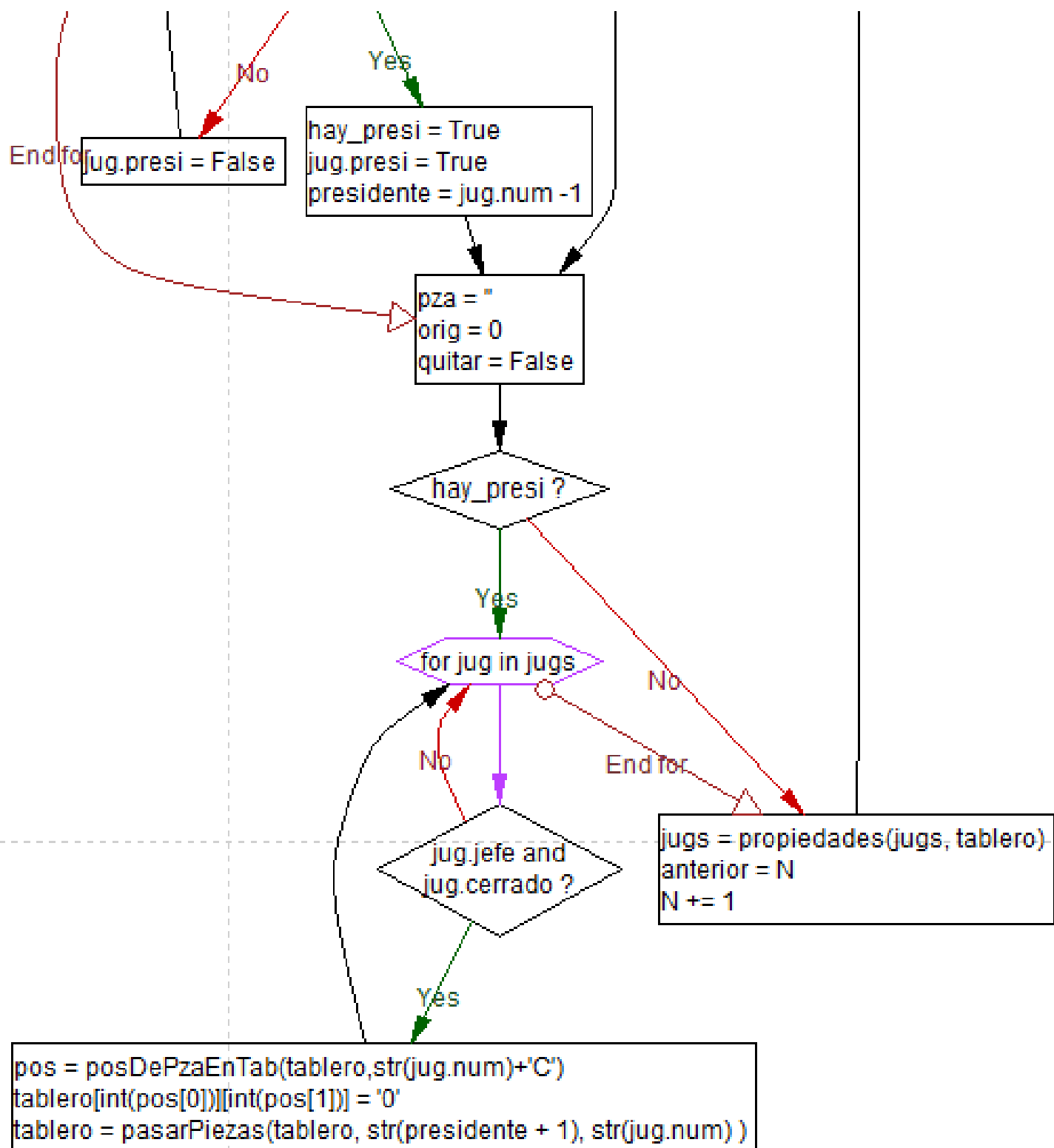












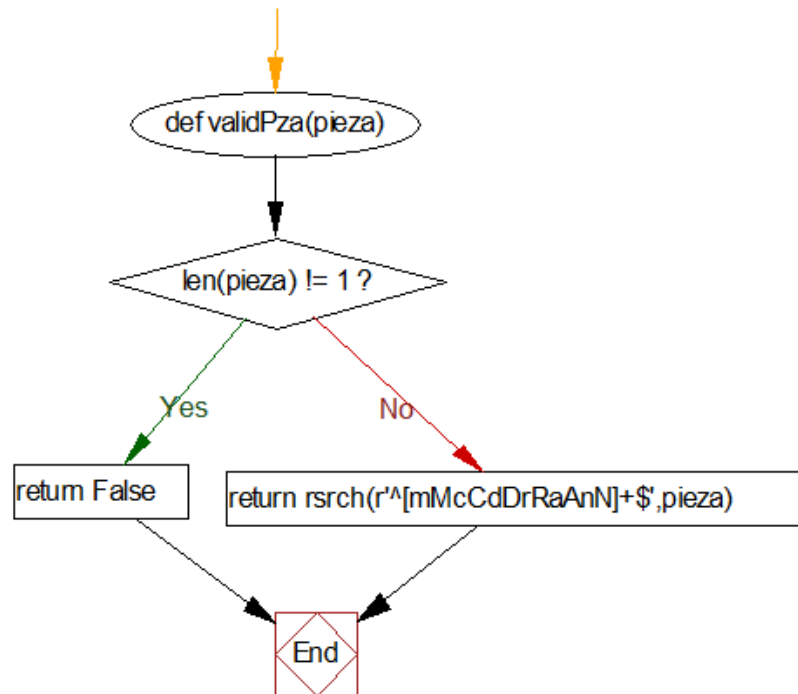
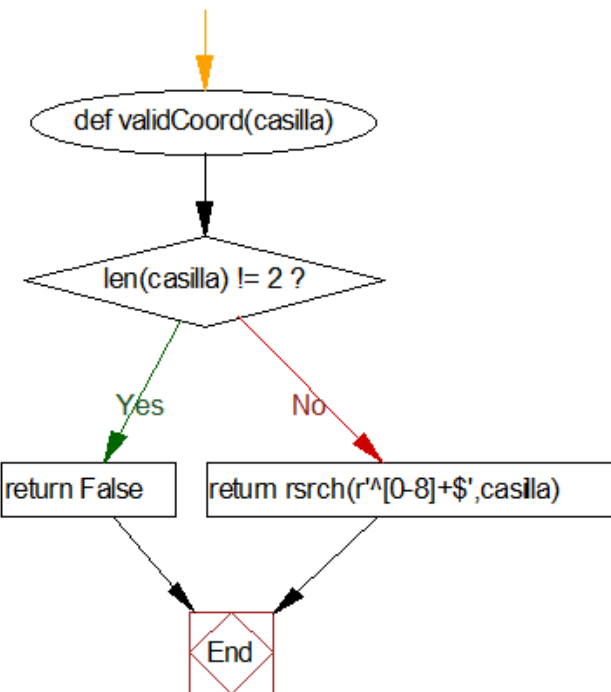
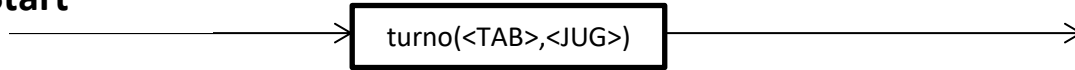


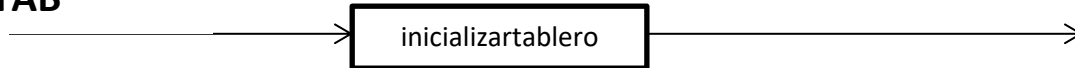
Diagrama sintáctico

MAIN

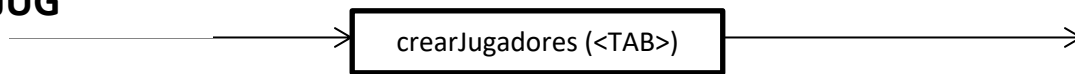
Start



TAB



JUG

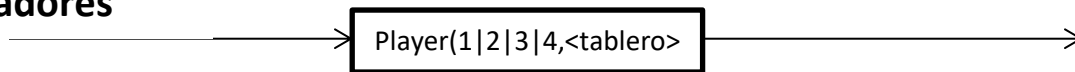


INICIO

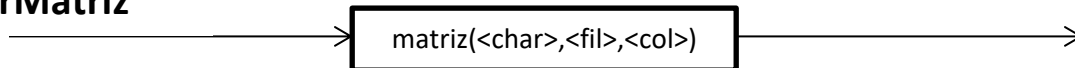
crearJugadores



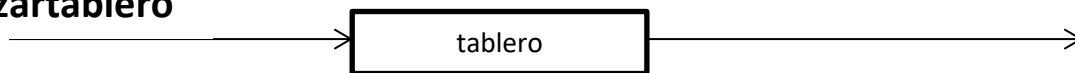
jugadores



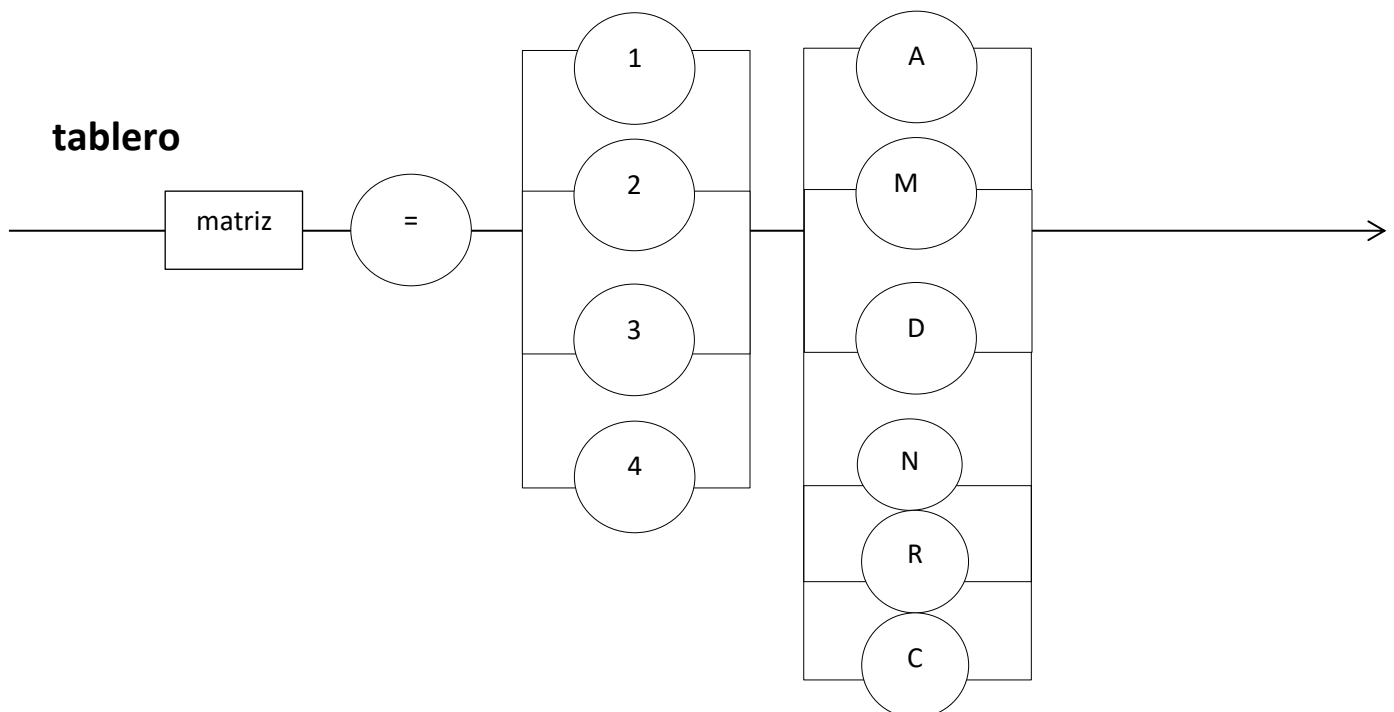
crearMatriz

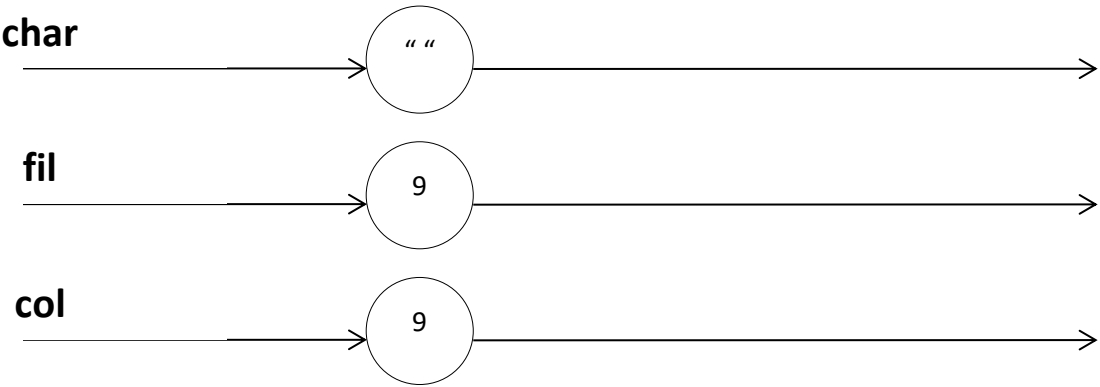


inicializartablero

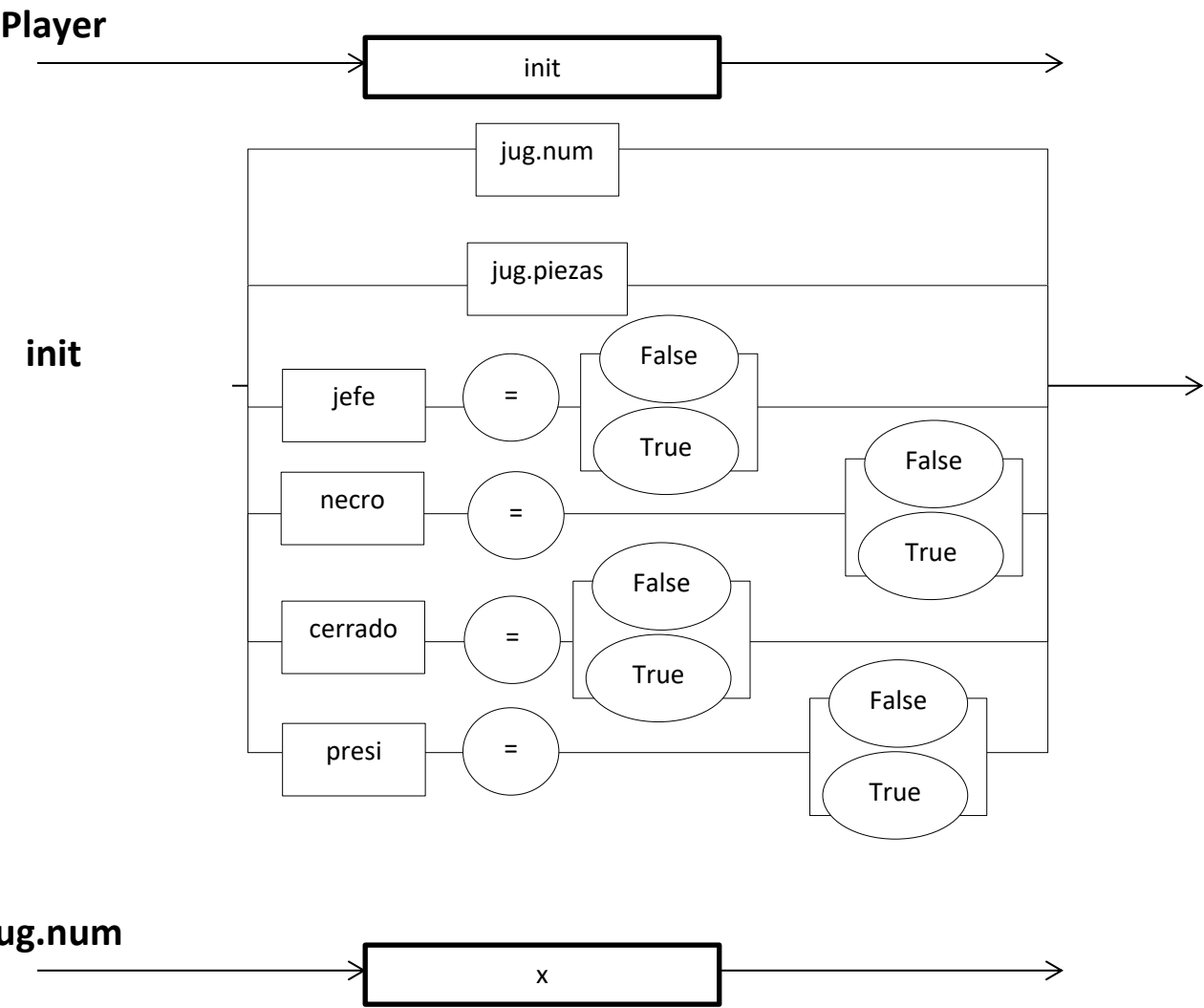


tablero





JUGADOR



jug.piezas



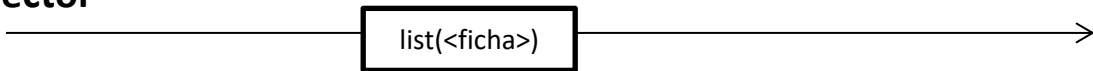
x



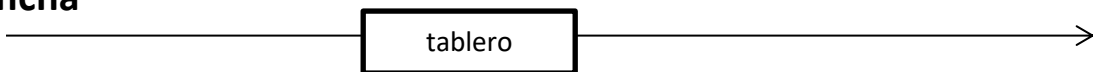
guardarPiezas



vector

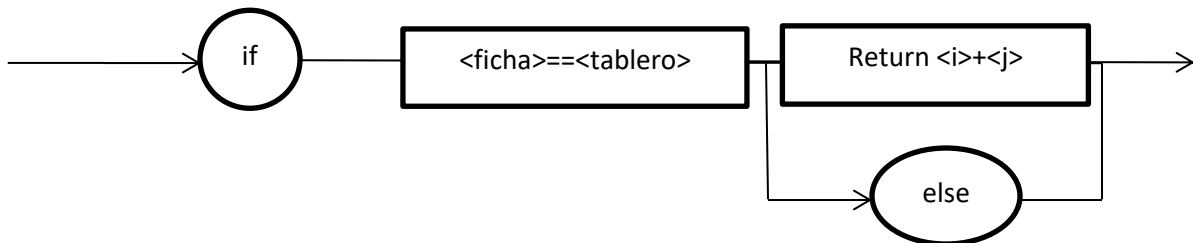


ficha

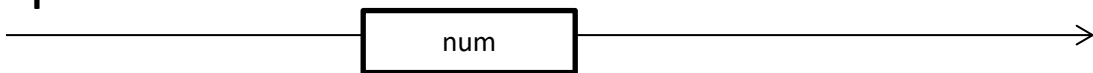


BUSQUEDA

posDePzaEnTab



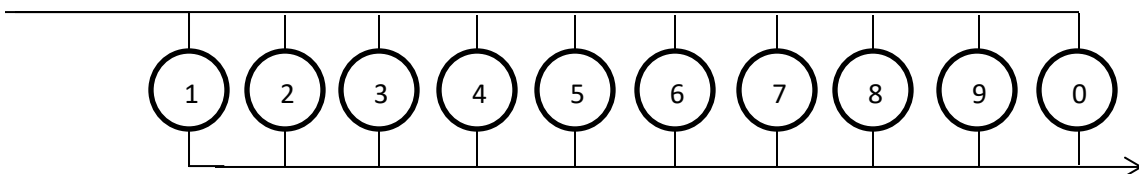
i



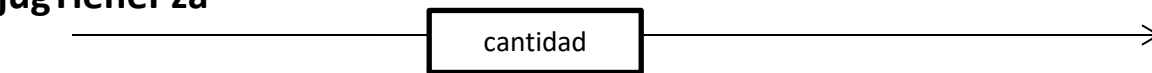
j



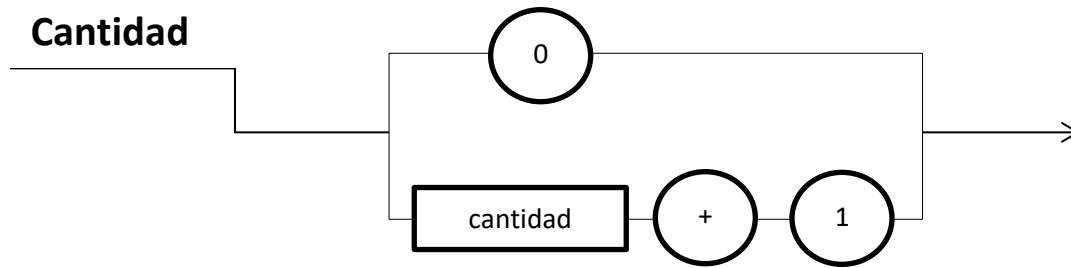
num



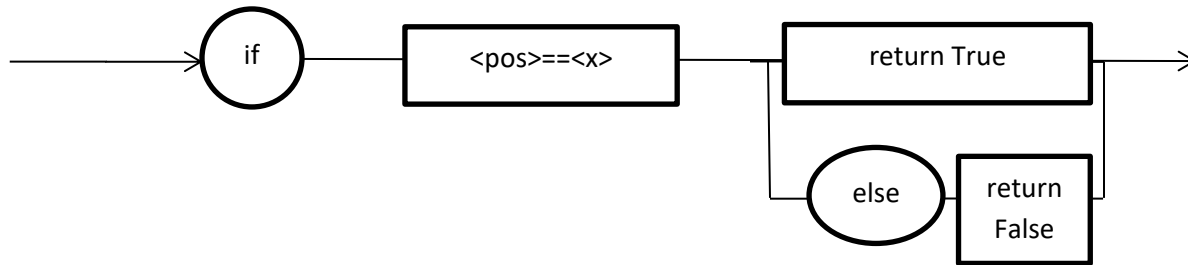
jugTienePza



Cantidad



validMov

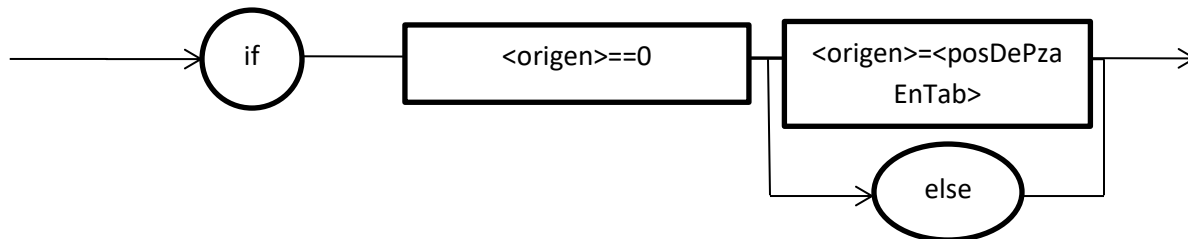


MOVIMIENTO

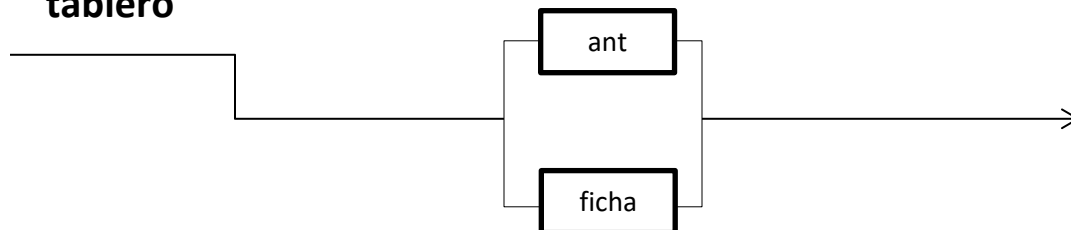
moverPzaEnTab



tablero

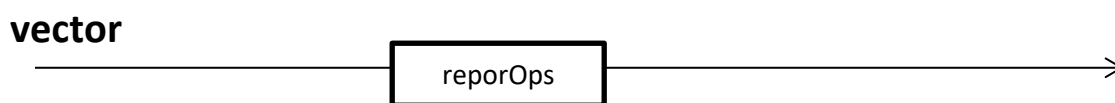
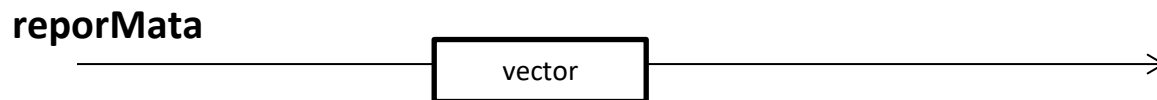
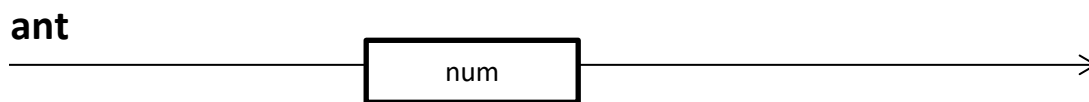


tablero

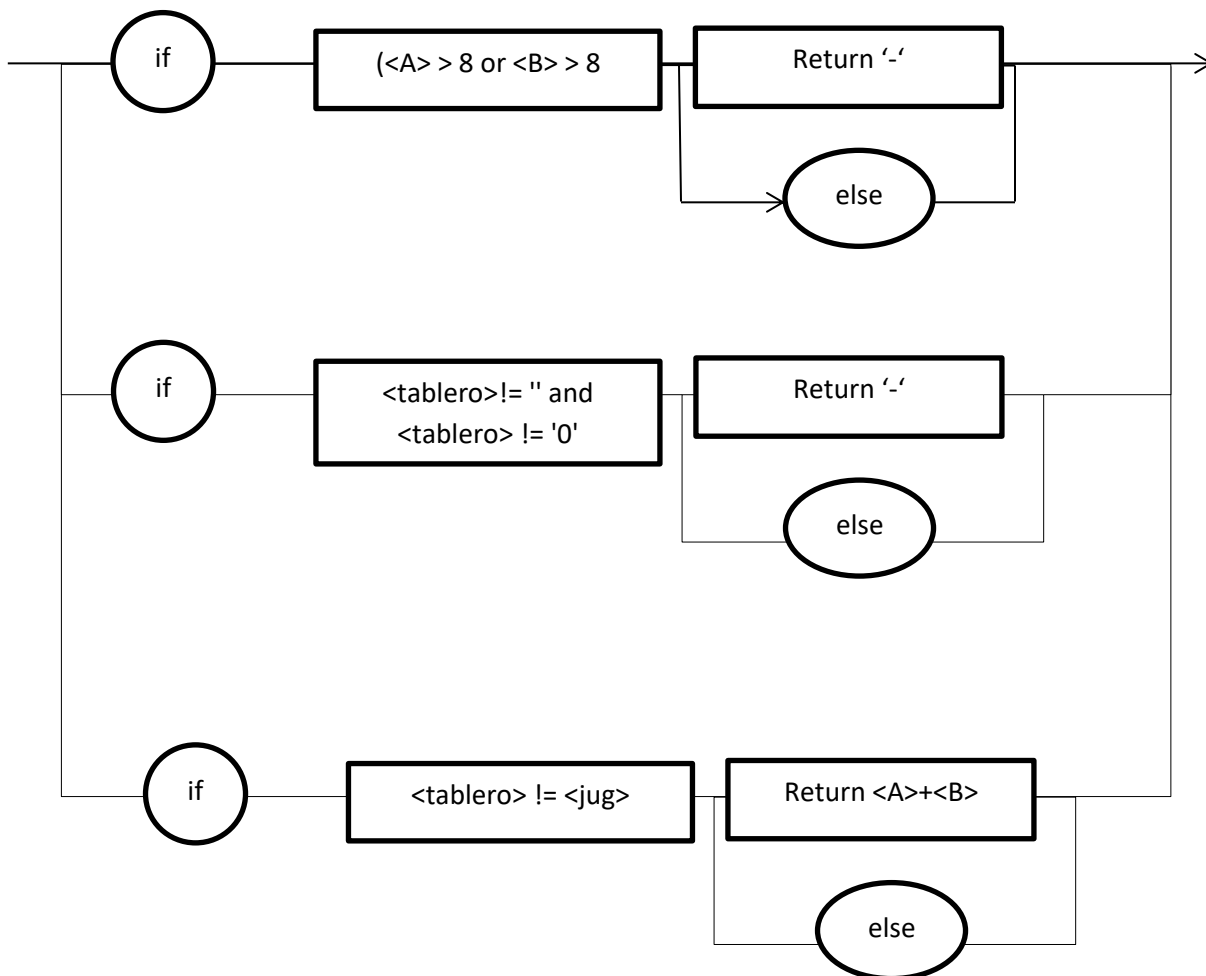


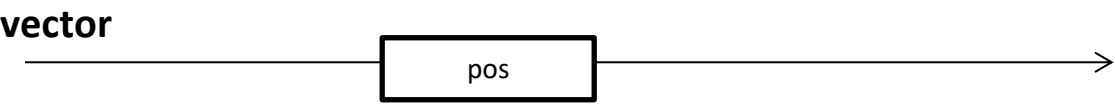
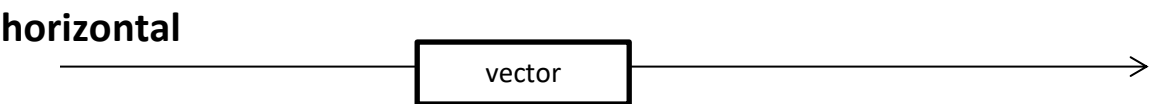
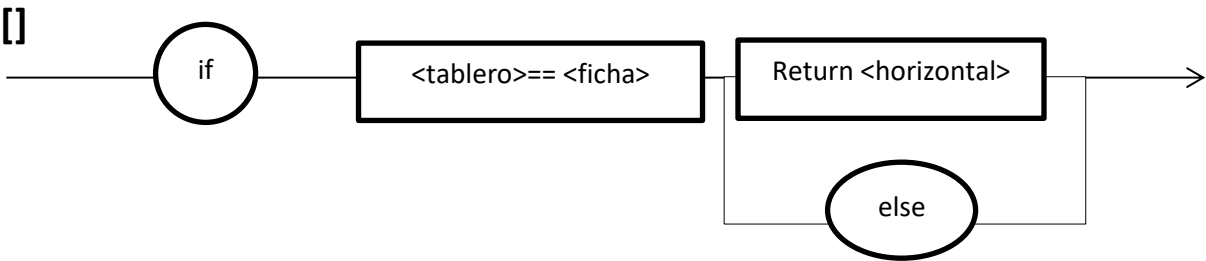
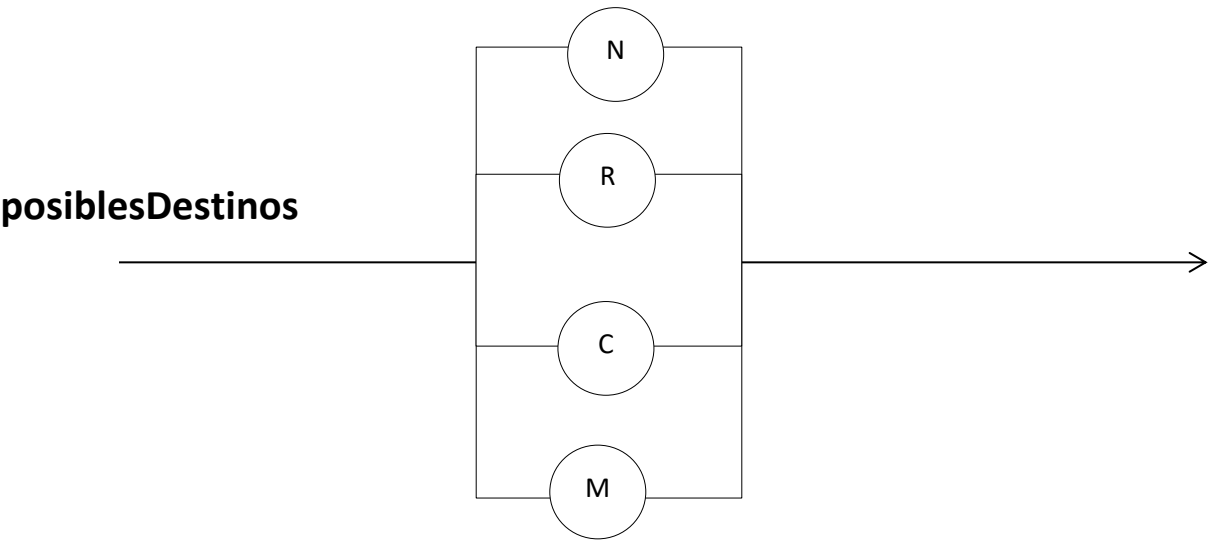
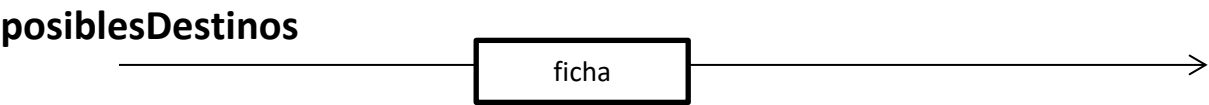
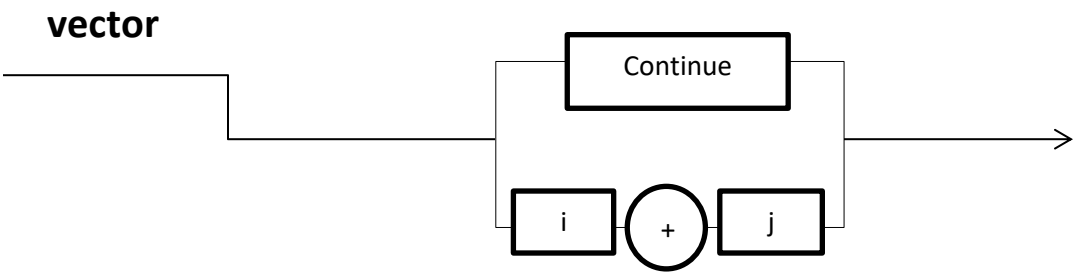
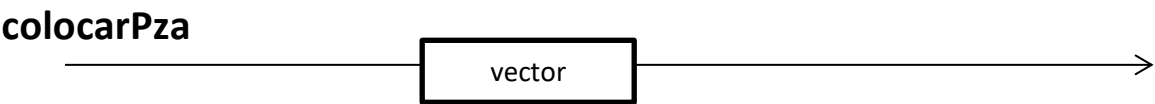
origen





reporOps





vertical



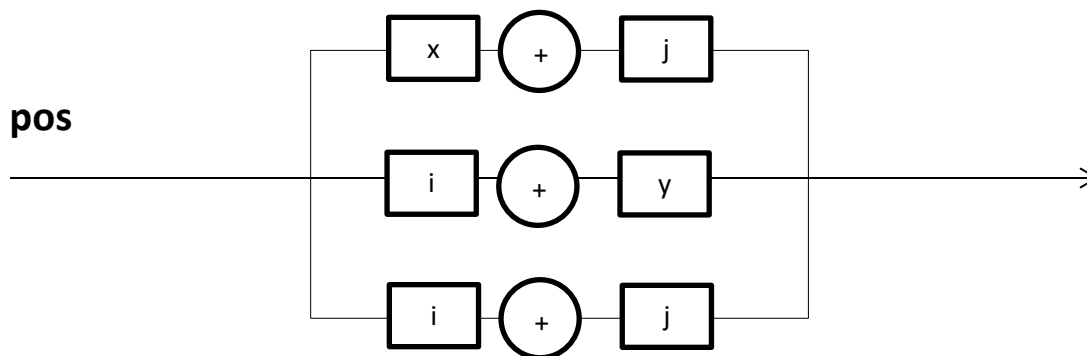
y



diagonal

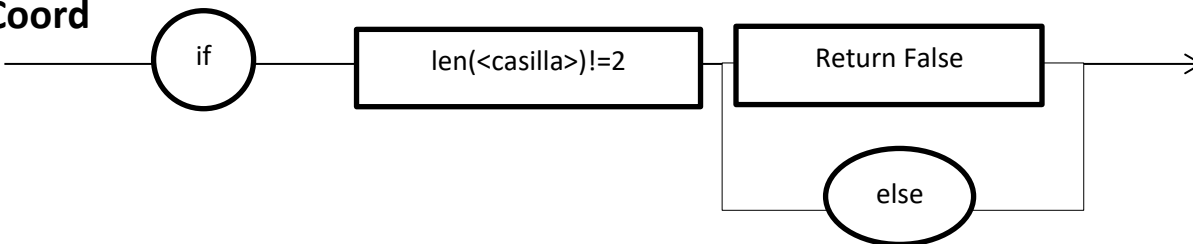


pos

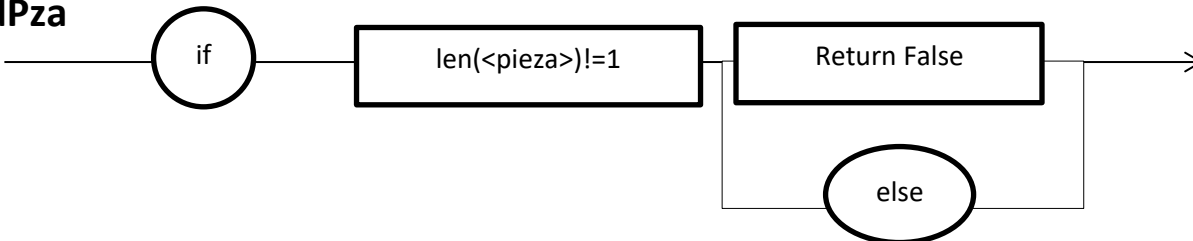


VALIDACIONES

validCoord



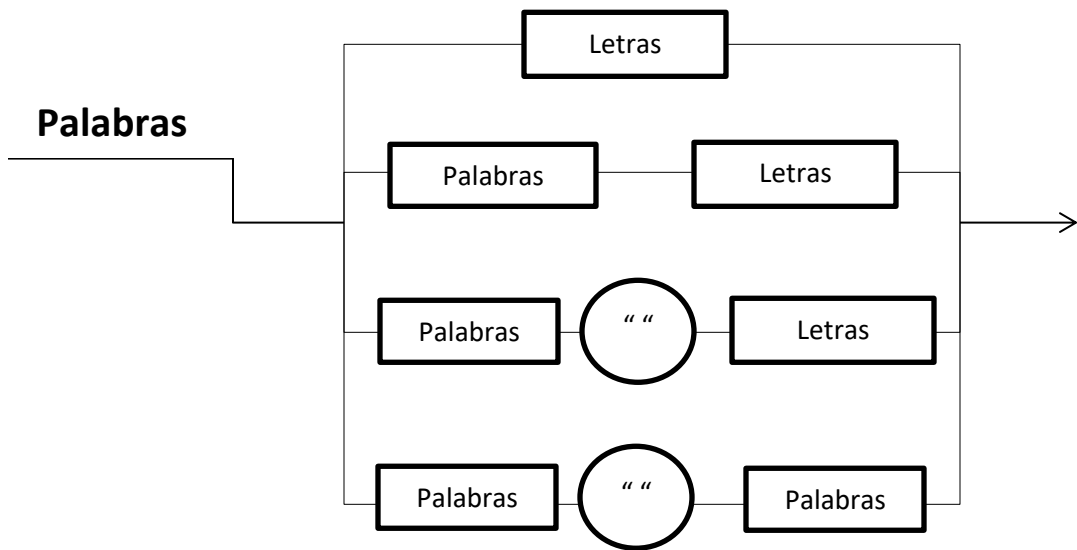
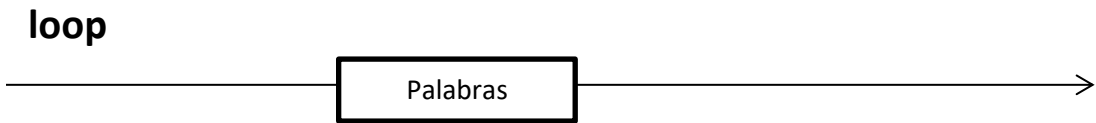
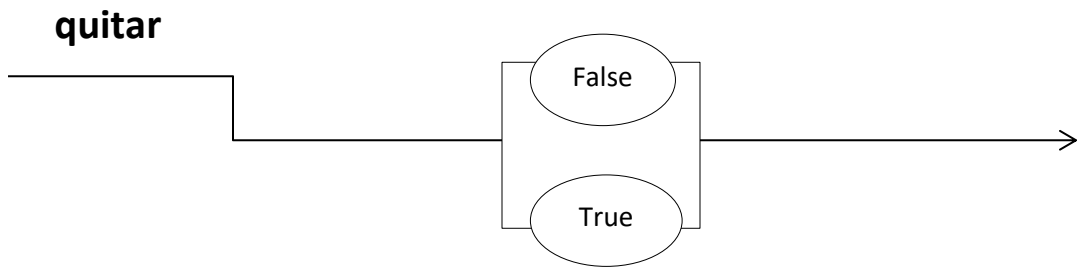
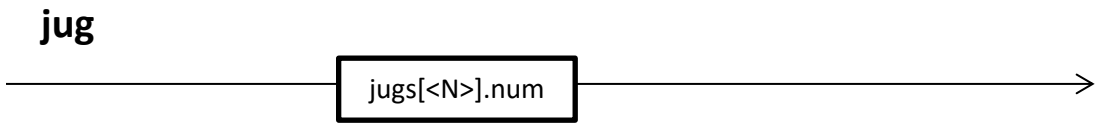
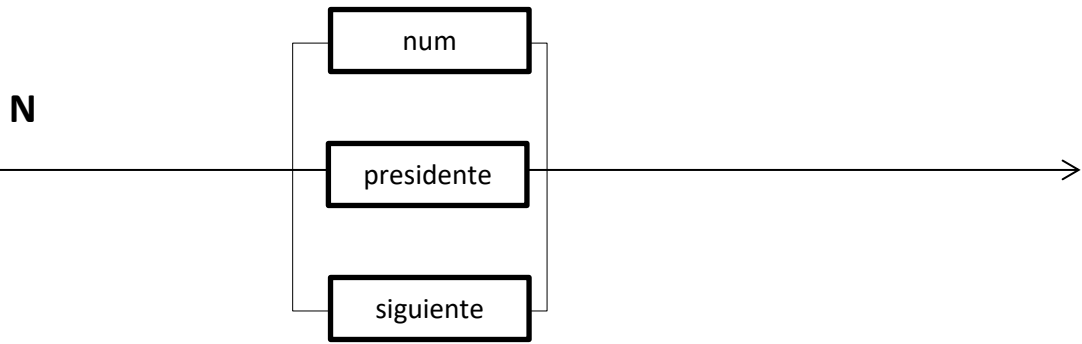
validPza



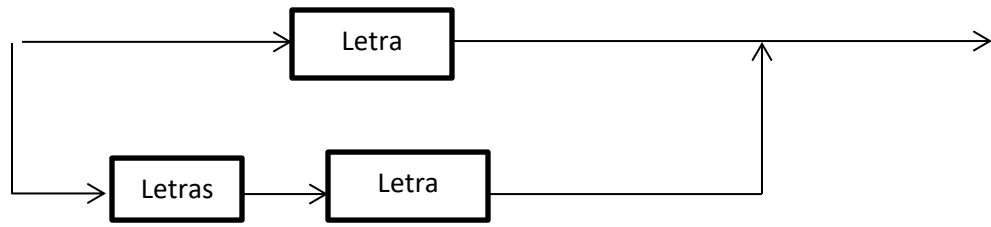
TURNOS

turno

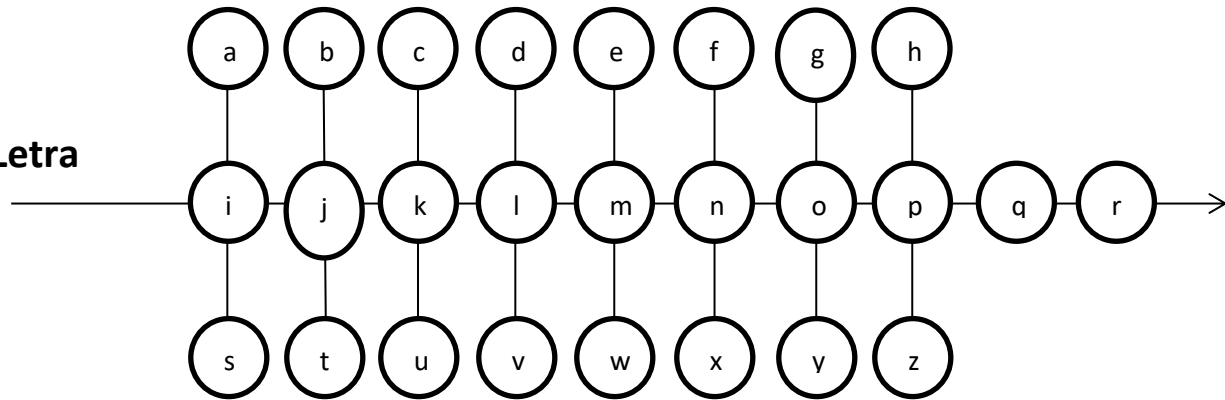




Letras



Letra



MAIN

```
<Start>::= turno(<TAB>, <JUG>)  
<TAB>::= <inicializartablero>  
<JUG>::=<crearJugadores(<TAB>)>
```

INICIO

```
<crearJugadores>::=<jugadores>  
  
<jugadores>::= Player(1|2|3|4,<tablero>)  
  
<crearMatriz>::=matriz((<char>,<fil>,<col>)  
  
<inicializartablero>::=<tablero>  
<tablero>::=matriz=[1|2|3|4][A|M|D|N|R|C]  
<char>::=" "  
<fil>::=9  
<col>::=9
```

JUGADOR

```
<Player>::=<init>  
<init>::=<jug.num>|<jug.piezas>|jefe=[TRUE|FALSE]|necro=[TRUE|FALSE]|cerrado=[TRUE|FALSE]  
|presi=[TRUE|FALSE]  
<jug.num>::=<x>  
<jug.piezas>::=<guardarPiezas>  
<x>::=<num>  
  
<guardarPiezas>::=<vector>  
<vector>::=list(<ficha>)  
<ficha>::=<tablero>
```

BUSQUEDAS

```
<posDe PzaEnTab>::= if (<ficha>==<tablero>) then (return <i>+<j>)  
<i>::=<num>  
<j>::=<num>  
<num>::=0|1|2|3|4|5|6|7|8|9  
  
<jugTienePza>::=<cantidad>  
<cantidad>::=0|<cantidad>+1
```

<validMov>::= if (<pos>==x) then (return True) else (return False)

MOVIMIENTOS

<moverPzaEnTab>::=<tablero>

<tablero>::= if (origen==0) then (<origen>=<posDePzaEnTab>)

<tablero>::=<ant>|<ficha>

<origen>::=<num>

<ant>::=<num>

<ficha>::=<num>

<reporMata>::= <vector>

<vector>::= <reporOps>

<reporOps>::= if (<A> > 8 or > 8) then (return '-')| if (<tablero>!= " and <tablero> != '0') then (return '-')| if (<tablero> != <jug>) then (<A>+)

<colocarPza>::=<vector>

<vector>::=continue|<i>+<j>

<i>::=<num>

<j>::=<num>

<posiblesDestinos>::=<ficha>

<ficha>::=N|R|C|M

<[]>::=if (<tablero>==<ficha>)then(return<horizontal>)

<horizontal>::=<vector>

<vector>::=<pos>

<vertical>::=<vector>

<y>::=<num>

<diagonal>::=<vector>

<pos>::=<x>+<j>|<i>+<y>|<i>+<j>

VALIDACIONES

<validCoord>::= if(len(<casilla>)!=2) then (return False)

<validPza>::= if (len(<pieza>) != 1) then (return False)

TURNOS

<turno>::=<N>

<N>::=<num>|<presidente>|<siguiente>

<jug>::=jugs[<N>].num

<quitar>::=True|False

<loop>::=<Palabras>

<Palabras>::= <letras>|<Palabras><letras>|<Palabras>” “<letras>|<Palabras>“ “<palabras>

<letras>::= <letras>|<letras><letra>

<letra> ::= “a” | “b” | “c” | “d” | “e” | “f” | “g” | “h” | “i” | “j” | “k” | “l” | “m” | “n” | “o” | “p” |
“q” | “r” | “s” | “t” | “u” | “v” | “w” | “x” | “y” | “z”