

# MANUAL DE USUARIO

Al iniciar el juego se muestra una ventana como la siguiente:

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	C	A	M	■	■	■	M	A	C
1	R	D	M	■	■	■	M	D	R
2	M	M	N	■	■	■	N	M	M
3	■	■	■	■	■	■	■	■	■
4	■	■	■	■	M	■	■	■	■
5	■	■	■	■	■	■	■	■	■
6	M	M	N	■	■	■	N	M	M
7	R	D	M	■	■	■	M	D	R
8	C	A	M	■	■	■	M	A	C

Cada casilla es identificada con un número de dos cifras.  
La primera cifra es el número de la fila, y la segunda el de la columna.  
Ninguna pieza puede saltar otras piezas.  
Todas las piezas pueden moverse en cualquier dirección y las casillas que sean, excepto los Militantes, que solo pueden avanzar 2 casillas como máximo.  
Solo el Capitán puede ocupar la casilla central, la 44.  
El Diplomático solo pueden mover piezas vivas.  
El Necromóvil solo pueden mover fichas muertas.  
El Asesino mata intercambiando lugares con la pieza víctima, los Militantes y el Capitán colocan la ficha muerta donde el jugador guste.  
Si hay un error al escoger una pieza, el movimiento puede ser cancelado, ingresando cualquier casilla que no sea válida para esa pieza.  
Cuando un Capitán llega a la casilla central se convierte en Presidente, lo que le otorga un turno extra después de cada jugador.  
Si un Capitán queda encerrado entre fichas muertas sin posibilidad de moverse, y el necromóvil de su color ha muerto, el jugador ya no jugará, a menos que sea liberado por otro equipo; o si hay un Presidente, entonces las piezas pasan a ser del Presidente y el jugador pierde.  
El ganador es el último Capitán vivo o el último que pueda jugar.

**JUGADOR 1**  
Ingresar letra de pieza a mover: ■

Consta del tablero a la izquierda con las piezas de cada jugador, que son cuatro en total y cada uno se identifica con un color distinto; a la derecha una breve explicación sobre cómo identificar cada casilla del tablero; y abajo un texto donde informa cuál jugador mueve, y los pasos a seguir para completar el turno.

La ventana se limpia al terminar cada movimiento o cada turno, y se vuelve a imprimir ya actualizada.

## Tablero

	0	1	2	3	4	5	6	7	8
0	C	A	M				M	A	C
1	R	D	M				M	D	R
2	M	M	N				N	M	M
3									
4									
5									
6	M	M	N				N	M	M
7	R	D	M				M	D	R
8	C	A	M				M	A	C

El tablero consta de nueve filas enumeradas del 0 al 8, al igual que las nueve columnas, haciendo un total de 81 casillas.

Las piezas están en su posición inicial de acuerdo las reglas del Djambi, así como los jugadores, que van en dirección opuesta a las manecillas del reloj y se identifican con los colores:

1. Rojo
2. Celeste
3. Amarillo
4. Verde

La casilla central del tablero, o también llamada la presidencia, sobresale del resto de las casillas por su símbolo diferente, esto para identificarla mejor a simple vista. Su número identificador es 44.

## Piezas

M	M	N
R	D	M
C	A	M

Cada jugador posee 9 piezas, reconocidas con el color asignado al jugador. Todos los jugadores al inicio del juego tienen las mismas. En el tablero, cada pieza es identificada con una letra que corresponde a la primera de su nombre:

- 1 **C**apitán, también llamado líder o jefe.
- 1 **R**eportero.
- 1 **D**iplomático, también llamado provocador.
- 1 **A**sesino.
- 1 **N**ecromóvil.
- 4 **M**ilitantes.

Con esas letras asignadas, cada jugador selecciona la pieza que va a mover en su turno.

Cuando un capitán queda encerrado por fichas muertas, sin posibilidad de moverse, y el necromóvil de su equipo ha muerto, su equipo cambia de color a blanco, pues está en pausa. Siguiendo las reglas del Djambi, puede ser liberado por otro jugador o puede morir si otro capitán llega a la presidencia, quedándose con el resto de las piezas del equipo que fue encerrado. Esto significa que cuando ya hay un capitán siendo presidente, automáticamente el capitán encerrado muere y la transacción de las piezas ocurre de inmediato.

## Casillas

Como se menciona en la ventana del juego, cada casilla del tablero se identifica con un número de dos cifras, que sirve para introducirlo al momento de hacer un movimiento en el turno. Este número está asignado de la siguiente manera:

- La primera cifra es el número de la fila donde se encuentra la casilla.
- La segunda cifra es el número de la columna donde se encuentra la casilla.

Así, el número identificador de cada casilla es donde se cruzan la fila y la columna de dicha casilla. Por lo tanto, las 81 casillas del tablero se identifican del 00 al 88.

Ejemplos de cómo se identifican las casillas:

- La casilla central, o presidencia, es la 44.
- Al inicio del juego, las piezas C (los jefes) se ubican en las siguientes:
  1. La del jugador rojo, en la 80.
  2. La del celeste, en la 88.
  3. La del amarillo, en la 08.
  4. La del verde, en la 00.

### Jugar el turno

```
JUGADOR 1
Ingresar letra de pieza a mover: _
```

En la ventana del juego, debajo del tablero es donde se piden los datos necesarios para mover las piezas y completar el turno. Si se ingresa un dato incorrecto, aparecerá un mensaje diciendo el porqué de la invalidez de la entrada, y se vuelve a pedir el mismo dato:

```
JUGADOR 1
Ingresar letra de pieza a mover: N
Colocar la pieza N en la casilla: presidencia
      Entrada no válida.
                Solo coordenadas numéricas de 00 a 88.
Colocar la pieza N en la casilla: _
```

Si cuenta con varias piezas iguales, es decir que tengan la misma letra, como es el caso de los militantes (M) al inicio, se le pide la casilla donde se encuentra la pieza específica que quiere mover:

```

M M N ■ ■ ■ N M M
R D M ■ ■ ■ M D R
C A M ■ ■ ■ M A C

JUGADOR 1
Ingresar letra de pieza a mover: M
Especifique la casilla donde se encuentra la pieza que quiere mover:

```

Si hay un error al escoger la pieza a mover, el movimiento puede ser cancelado ingresando, cuando se solicita la casilla destino, cualquiera que no sea válida para esa pieza. Así, la petición de datos retrocederá y podrá ingresar otra pieza. Esto puede hacerse indefinidas veces:

```

      0  1  2  3  4  5  6  7  8
0  C  A  M  ■  ■  ■  M  A  C
1  R  D  M  ■  ■  ■  M  D  R
2  M  M  N  ■  ■  ■  N  M  M
3  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
4  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
5  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■  ■
6  M  M  N  ■  ■  ■  N  M  M
7  R  D  M  ■  ■  ■  M  D  R
8  C  A  M  ■  ■  ■  M  A  C

Cada casilla es identificada con un número de 0 a 63.
La primera cifra es el número de fila y la segunda el de columna.
Ejemplo:
Al inicio del juego, la pieza C está en la casilla 00.

JUGADOR 1
Ingresar letra de pieza a mover: N
Colocar la pieza N en la casilla: 62
      La casilla 62 no es un destino válido para la pieza N.

Ingresar letra de pieza a mover: N
Colocar la pieza N en la casilla: 44
      La casilla 44 no es un destino válido para la pieza N.

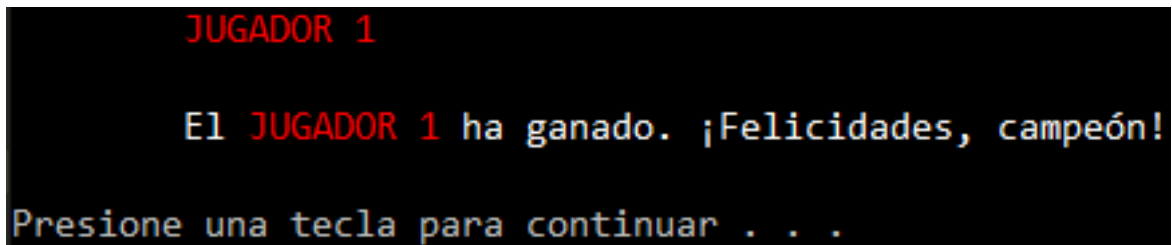
Ingresar letra de pieza a mover: ■

```

Sin embargo, no es posible cancelar todos los movimientos. No será posible retroceder si:

- Va a colocar una ficha muerta, ya sea con el necromóvil o que la haya matado con cualquier otra pieza.
- Va a mover una pieza viva con el diplomático.
- Tiene que escoger cuál pieza matar con el reportero.
- Ya terminó el turno.

Esta sección estará siempre solicitando los datos necesarios para completar cada turno y así poder avanzar en el juego, hasta que un jugador gane y el juego termine:



```
JUGADOR 1  
  
El JUGADOR 1 ha ganado. ¡Felicidades, campeón!  
Presione una tecla para continuar . . .
```