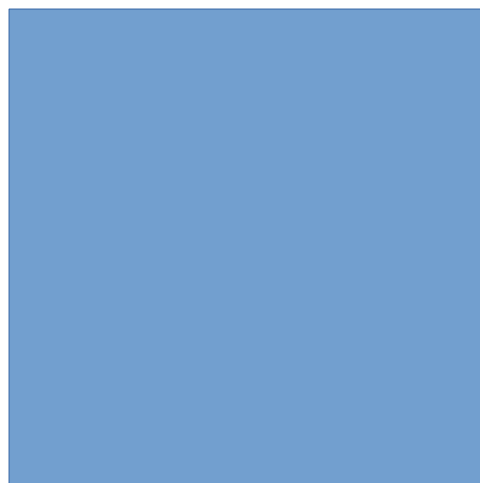
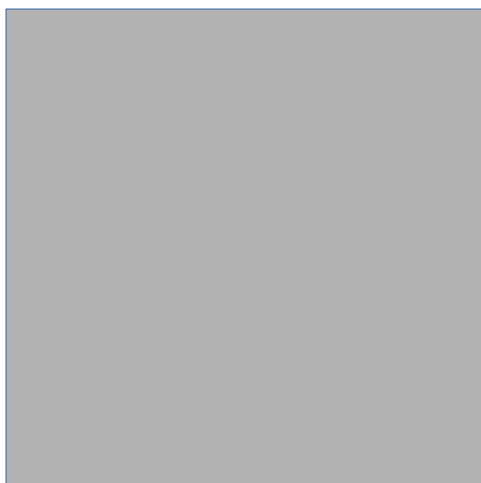


Manual
de
Usuario
Quoridor



1. Configuración.

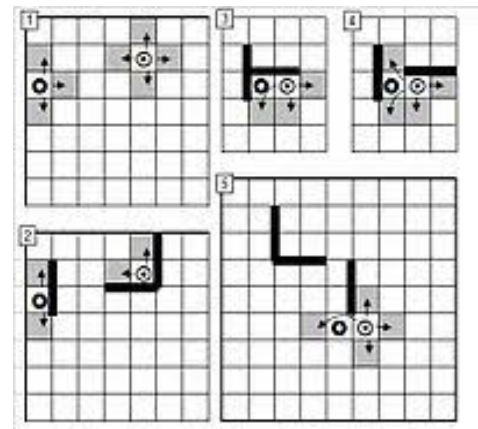
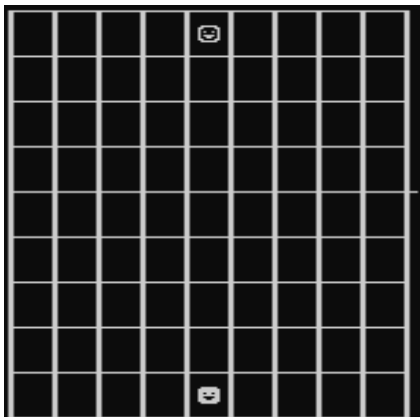
Para comenzar se debe dirigir a propiedades de la consola y asegurarse que esta seleccionada la opción de Fuentes de mapa de bits.



2. Reglas de juego:

El tablero del Quoridor, consta de una cuadrícula de 9x9. Cada jugador, controla un peón, que comienza en alguno de los bordes del tablero. Los peones están ubicados en el centro de la fila y enfrentados el uno del otro. Antes de comenzar, cada jugador tiene 10 bloques. Los bloques deben ubicarse en la ranura ubicada entre cada casillero. Por su ancho, cada bloque corta el camino de dos filas o columnas (según si se ubica en horizontal o vertical).

En cada turno, el jugador puede optar por mover su peón (que avanza un solo casillero por turno y no puede moverse en diagonal) o colocar una nueva pared, siempre que no haya utilizado todas. Cuando dos peones quedan enfrentados pueden saltar al otro, avanzando excepcionalmente dos casilleros, o evadirlo moviéndose diagonalmente un casillero hacia adelante. Las reglas oficiales no contemplan cómo proceder si dos peones se ven encerrados entre dos paredes y el borde del tablero.



- **Jugador 1**



w: Mover peón o muro hacia adelante.
a: Mover peón o muro hacia la izquierda.
s: Mover peón o muro hacia abajo.
d: Mover peón o muro hacia la derecha.
1: Movimiento diagonal especial.
3: Movimiento diagonal especial.
p: Mover bloque.
o: Cambiar orientación del bloque.
l: Colocar bloque en el tablero.

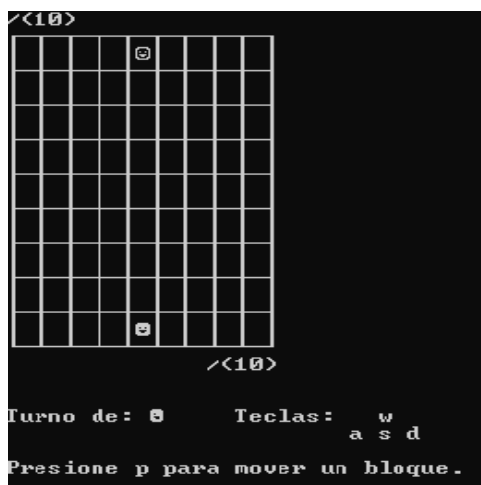
- **Jugador 2:**



Cursor hacia arriba: Mover peón o muro hacia adelante
Cursor hacia la izquierda: Mover peón o muro hacia la izquierda
Cursor hacia abajo: Mover peón o muro hacia abajo
Cursor hacia la derecha: Mover peón o muro hacia la derecha.
1: Movimiento diagonal especial.
3: Movimiento diagonal especial.
p: Mover bloque.
o: Cambiar orientación del bloque.
l: Colocar bloque en el tablero.

4. Comenzar a jugar:

En principio cada jugador estará situado en cada extremo del tablero y su objetivo para ser el ganador consiste en llegar al lado contrario, el primero en jugar es el jugador situado en la parte posterior del tablero.

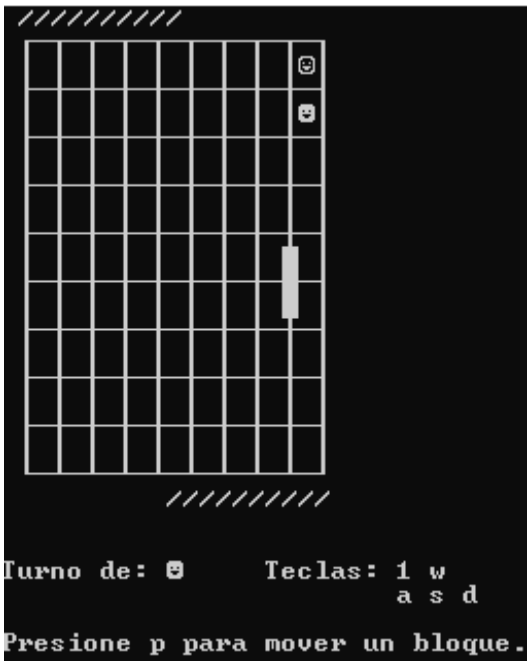
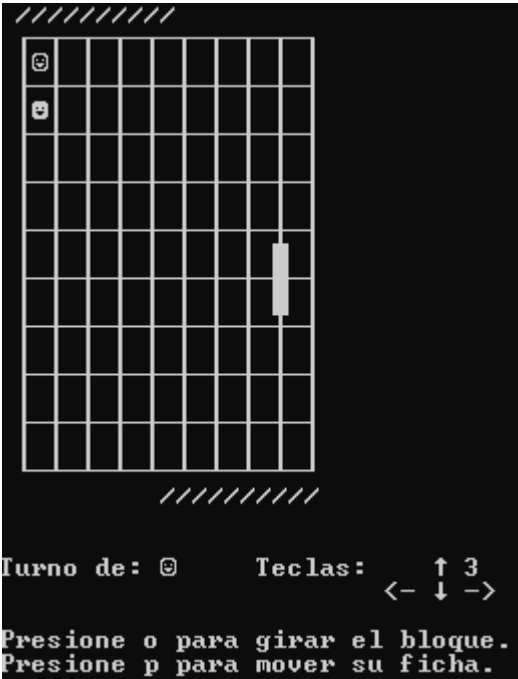
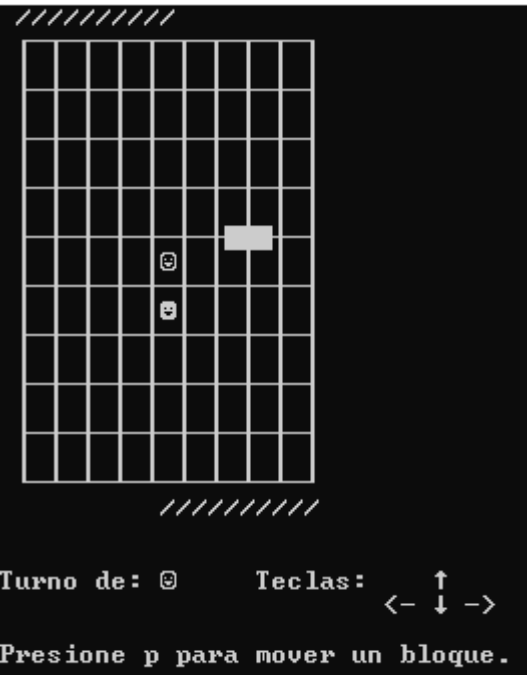


Al principio contara con 10 muros, podrá colocar solo uno en cada turno para dificultar el camino del adversario.



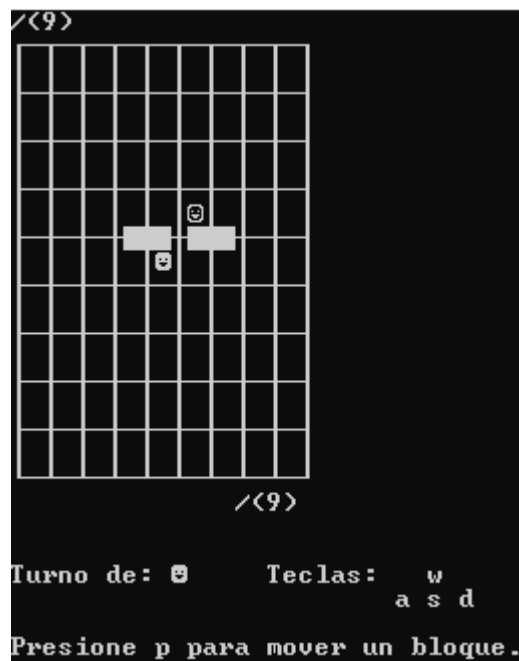
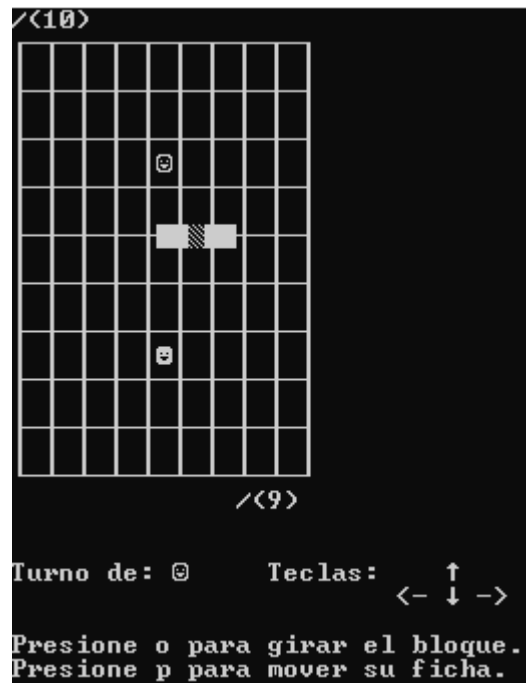
4.1 Movimientos especiales:

Cuando un jugador esta bloqueado vertical u horizontalmente por otro jugador se habilitaran teclas de jugadas especiales. Ejemplo:



4.2 Restricciones del juego

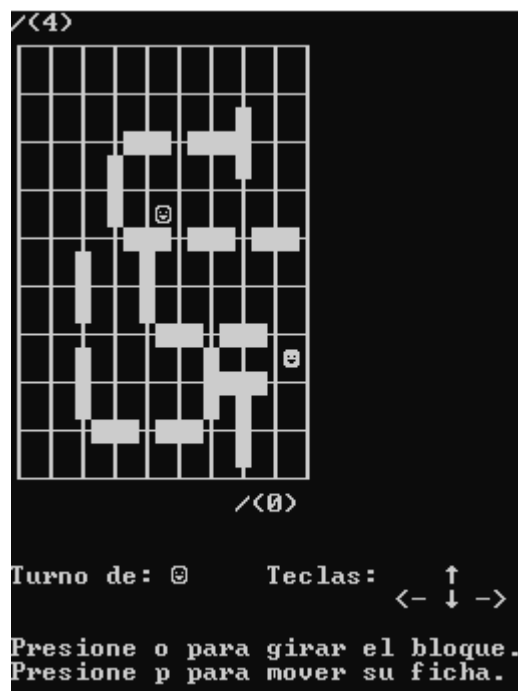
1. El jugador no podrá sobreponer muros



2. El Jugador no podrá sobrepasar muros

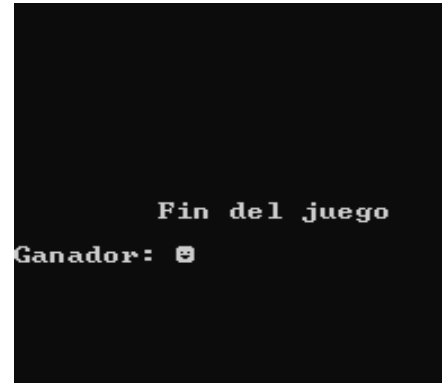
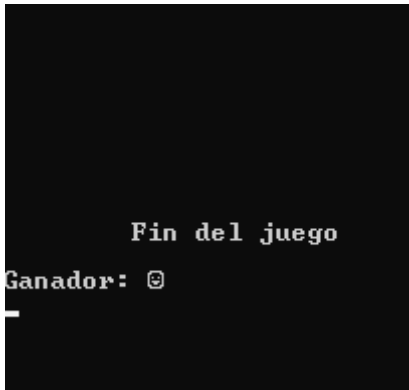
En este caso el Jugador 1 no podrá sobrepasar el muro al presionar w, cabe destacar que no cambiara de turno hasta que haga un movimiento valido.

3. El Jugador no podrá encerrar al otro jugador con muros



En este ejemplo el jugador 2 quiere colocar un muro para bloquear al jugador 1 como la posición del muro es invalida el juego no lo dejara usar la tecla l para colocar definitivamente el muro.

5. Fin del Juego.



Cuando un Jugador llegue al extremo contrario de el tablero, se mostrara en pantalla que se ha acabado el juego y se mostrara el carácter que representaba al jugador ganador.