TP 1 Reversi – Manual de Instrucciones

Descripción

El Reversi enfrenta a dos jugadores que desarrollan el juego sobre un damero (es indiferente que las casillas sean de dos colores siempre que se trate de un tablero cuadrado de 64, distribuidas en ocho filas y ocho columnas). Se utilizan además 64 fichas iguales de dos colores: el anverso de un color y el reverso de otro diferente.

Objetivo del juego

El objetivo del juego para cada jugador es acabar la partida con un número de fichas de su color sobre el tablero superior al de su oponente.

Inicio del juego

Los jugadores han de ingresar sus datos, es decir, su nombre, el color con el que va a competir y si quieren jugar contra un humano o contra la computadora.

Seguidamente se situarán cuatro fichas (dos de cada color) en las cuatro casillas centrales del tablero, de forma que cada pareja de fichas iguales forme una diagonal entre sí.

Movimientos

Los movimientos consisten en incorporar fichas al tablero a razón de una por turno, nunca en desplazar fichas de las que ya estuvieran sobre el tablero.

Las incorporaciones deberán hacerse en orden a las siguientes normas:

• Sólo podrá incorporarse una ficha flanqueando a una o varias fichas contrarias.

Por flanquear se entiende el hecho de colocar la nueva ficha en un extremo de una hilera de fichas del color del contrario (una o más fichas) en cuyo extremo opuesto hay una ficha del color de la que se incorpora, sin que existan casillas libres entre ninguna de ellas. Esta hilera puede ser indistintamente vertical, horizontal o diagonal. De este modo, las fichas del contrincante quedan encerradas entre una que ya estaba en el tablero y la nueva ficha.

• Cada vez que un jugador incorpora una ficha, y por lo tanto encierra a otras del contrario, debe dar la vuelta a las fichas encerradas convirtiéndolas así en propias.

• Si en una sola incorporación se provocase esta situación de flanqueo en más de una línea, se voltearán todas las fichas contrarias que estuvieran implicadas en cada un de los flanqueos.

• Si no fuera posible para un jugador encerrar a ninguna ficha, deberá pasar en su turno, volviendo el mismo a su oponente.

• A cada jugador le aparecerá una lista de jugadas validas de la cual ellos van a tener que ingresar las coordenadas de las filas y columnas del tablero según el movimiento que quieran realizar.

Final

La partida finaliza cuando todas las casillas del tablero son ocupadas o ninguno de los 2 jugadores tiene posibilidad de incorporar una nueva ficha.

En cualquier caso vence el jugador que tiene más fichas sobre el tablero.

Puede darse el caso de empate si el número de fichas de cada color al acabar la partida es el mismo.