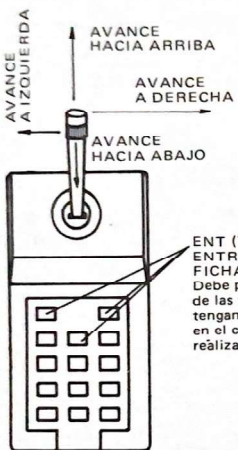


MANDOS



ENT (TECLAS DE ENTRADA DE UNA FICHA EN EL TABLERO)
Debe pulsarse una cualquiera de las tres teclas ENT cuando tengamos la ficha posicionada en el cuadro deseado para realizar la jugada.



CASSETTE PROGRAMADO
PARA SISTEMA
DE VIDEO TRQ
H - 21

Electrónica Querol, s.a.

IMP. GRAFICAS PIRU, S. A.

OTHELLO

OTHELLO

DESCRIPCION DE LA CASSETTE

El programa está basado en las reglas de Edmond Dujardin para este juego. La mayoría de los juegos son para un sólo jugador contra la computadora.

VARIACIONES

Existen 15 variaciones descritas por medio de dos números que aparecen en la pantalla indicando el número del juego antes del inicio del mismo.

Ejemplo: 0 1 → Número de la derecha
Número de la izquierda

El número de la derecha puede ser:

El 1.—Juego para dos jugadores. Empieza el jugador izquierdo.

El 2.—Para un solo jugador (izquierdo) contra la computadora. El jugador realiza el primer movimiento.

El 3.—Para un solo jugador (izquierdo) contra la computadora, la computadora empieza a jugar primero.

El número de la izquierda puede ser:

El 0 (ó el 5).—El juego empieza con la disposición normal del tablero. Si se elige la opción entre paréntesis, aparece un temporizador en la pantalla que limita el tiempo para cada jugador a 15 segundos. En caso de no realizar jugada en 15 segundos, la computadora realiza la jugada.

El 1 (ó el 6).—La computadora entrega automáticamente al inicio de la partida una ficha extra al jugador, derecho.

El 2 (ó el 7).—Igual que el anterior pero en vez de una, son dos fichas.

El 3 (ó el 8).—Tres fichas.

El 4 (ó el 9).—La computadora entrega 4 fichas extra al jugador de la derecha.

PUNTUACION

En todos los juegos el marcador izquierdo da el número de fichas del jugador izquierdo y el marcador derecho el número de fichas del jugador derecho.

NOTA: El marcador que parpadea es siempre el del jugador al que corresponde tirar.

REGLAS GENERALES DE JUEGO DEL OTELLO

1.—Juego para dos jugadores con un tablero de 8 x 8 cuadros y 64 fichas.

2.—Cada una de las fichas es roja por un lado y verde por el otro.

3.—Cada jugador elige su color.

4.—Se determina quien es el que inicia la partida.

5.—El juego se inicia con 4 fichas en el centro del tablero según la fig. 1.

```

X X X X X X X X
X X X X X X X X
X X X X X X X X
X X X R V X X X
X X X V R X X X
X X X X X X X X
X X X X X X X X
X X X X X X X X

```

Fig. 1

R — Rojo.

V — Verde.

X — Posiciones para tirar.

6.—El objeto del juego es "rodear" las fichas del contrario entre dos de las nuestras, volviéndolas entonces del otro lado (cambio de color) y pasando a ser fichas de nuestro color. Gana el jugador que al final tiene sobre el tablero el mayor número de fichas de su color.

7.—Vamos a explicar detalladamente el sentido de la palabra "rodear" del párrafo anterior. Se trata de conseguir colocar una ficha contraria o varias fichas contrarias alineadas, entre una de nuestras propias fichas ya en el tablero y otra ficha nuestra que es la que vamos a colocar.

Ejemplo:

R V V V V (R)

La roja en el círculo es la que tiramos.

8.—Cada jugador puede tirar sólo una ficha cuando le toca el turno y siempre tiene que rodear una o más fichas contrarias (en todas las direcciones posibles) volviéndose de su color las fichas "rodeadas".

9.—En toda jugada es obligado "rodear" una o más fichas del contrario. Si la tirada no es correcta, la computadora no la acepta. En caso de no poder "rodear" ninguna ficha contraria, el turno pasa automáticamente al otro jugador.

10.—Las fichas contrarias rodeadas cambian de color automáticamente después de la jugada.

11.—El juego finaliza cuando:

- El tablero está completo.
- Un jugador se ha quedado sin fichas sobre el tablero.
- Ninguno de los dos jugadores puede "rodear" fichas del contrario.