

SUPERVISIONTM

CHINESE CHECKERS

SPANISH

I. INTRODUCCION DEL JUEGO

Este es un juego de tablero. El juego de Damas Chinas se juega en un tablero hexagonal con forma de estrella. Las esquinas de seis puntas del tablero están divididas en 3 zonas de colores. Una zona para las Damas Blancas, una para las Damas Grises y una para las Damas Negras. Dos zonas que están directamente enfrentadas tienen el mismo color. El objetivo de este juego es mover las Damas de una zona a la zona opuesta del mismo color.

II. DETALLES DEL JUEGO

Las Damas tienen dos tipos de movimientos. Estos son movimientos cortos y de salto.

(a) Movimiento Corto.

Mueva un paso al hueco vecino EMPTY (VACIO).

(b) Movimiento de Salto.

Dependiendo del camino que se ha tomado, una Dama puede mover varios pasos saltando sobre las otras piezas. Sin embargo, una pieza sólo puede saltar sobre la pieza adyacente cuando el hueco vecino está vacío.

III. COMIENZO

Cuando se enciende el aparato, el logo de SUPERVISION es mostrado y luego aparece el título del juego en pantalla. Necesita pulsar la tecla START para empezar el juego, si no se pulsa aparecerá la pantalla de los nombres del equipo, volviendo de nuevo a la pantalla del título del juego de nuevo. Una vez pulsada la tecla START, la pantalla de selección del juego aparece. En esta pantalla puede pulsar las teclas UP/DOWN para seleccionar una de las opciones de juegos (SELECT MODE, SELECT CHECKER, SELECT ROUND) (seleccione modalidad, seleccione Dama, seleccione vuelta) indicadas por la señal circular gris. Pulsando las teclas LEFT/RIGHT (izquierda/derecha) para seleccionar las varias elecciones disponibles para esa opción. La elección en curso viene señalada por el gráfico-digital. Pulse la tecla START ahora para entrar en el juego.

IV. PANTALLA DE SELECCION DEL JUEGO

Hay cuatro modalidades de juego disponibles en SELECT MODE, estas son PLAYER vs COMPUTER (jugador contra ordenador), PLAYER vs TWO COMPUTERS (jugador contra dos ordenadores), TWO COMPUTERS IN DEMO (dos ordenadores en demostración), THREE COMPUTERS IN DEMO (tres ordenadores en demostración).

La opción SELECT CHECKER le permite elegir el color de su Dama (GRIS, NEGRA, BLANCA).

La opción SELECT ROUND le permite fijar las vueltas del juego en 3, 6 o 9.

V. MANDOS DEL JUEGO

(1) En la pantalla de selección del juego :

TECLAS DE DIRECCION : Seleccione las opciones/elecciones del juego.

START : Empieza un juego.

(2) En el juego :

TECLAS DE DIRECCION : Elija la Dama que desea mover o elija el camino de salto.

START : Inicie el movimiento o el salto.

Tecla A : Confirme la Dama elegida, o confirme el hueco VACIO como parte del camino de salto.

Tecla B : Cancele la decisión de la Dama elegida o del camino de salto.

VI. PANTALLA DEL JUEGO

En una pantalla de juego típica debe tomar nota de lo siguiente:

1. La información del movimiento en curso viene dada por el indicador de triángulo parpadeante en el lado superior izquierdo de la pantalla PCL que apunta a la Dama.
2. El número en la esquina derecha de abajo de la pantalla PCL es el número de VUELTA del juego en curso.
3. La Dama parpadeante es la Dama actual elegida que debe ser movida. Puede cambiar esto pulsando las teclas de DIRECCION, luego pulse la Tecla-A para confirmar su elección. A partir de esta confirmación un indicador de triángulo también aparecerá, aquí es donde se moverá la Dama elegida. Puede cambiar este destino con las teclas de DIRECCION. Pulse la Tecla-A para confirmar su elección. El indicador de triángulo se convertirá en un señalizador de círculo completo tras su confirmación. Las series de señalizadores en círculo representarán su camino de salto. Todo lo que necesita hacer ahora es pulsar la tecla START para iniciar el movimiento en el camino elegido. Si deseara cambiar su camino, puede utilizar la Tecla-B para cancelar todos los señalizadores y empiece seleccionando el camino de salto de nuevo.
4. El camino de salto debe ser una serie de huecos OCUPADOS y VACIOS.
5. La Zona Central (Área Hexagonal) es un área común donde las Damas de todos los colores pueden aterrizar y permanecer. Sin embargo en las esquinas de seis puntas (Zona Gris, Negra y Blanca), las Damas de un color distinto al de la zona no podrán permanecer, pero podrá pasar transitoriamente por esta área en un movimiento de salto. Todas las Damas pueden permanecer solamente en la zona del mismo color o quedarse en la Zona Central.
6. El mensaje de ERROR será desplegado en la esquina derecha superior de la pantalla PCL cuando se intenten realizar movimientos no válidos.
7. El primero que mueva todas las Damas de una esquina a la esquina opuesta será el ganador de esa vuelta de juego.

VII. PUNTUACIONES DEL JUEGO

Después de cada vuelta, el primer ganador obtiene 150 puntos, y el segundo obtiene 50. No se concederán puntos para el tercer jugador. El juego finalizará cuando todos los números de vuelta elegidos hayan sido jugados y las puntuaciones acumuladas serán utilizadas para decidir quién es el campeón final del juego.

SUPERVISION™

CHINESE CHECKERS

I. INTRODUZIONE AL GIOCO

Questo è un gioco da tavolo. La dama cinese si gioca su un tavolo esagonale a forma di stella. I sei angoli a punta del tavolo sono divisi in tre zone di diverso colore. Una zona per la dama bianca, una per la grigia e una per la nera. Le zone esattamente opposte hanno lo stesso colore delle zone alle quali si fa riferimento. L'obiettivo di questo gioco è di muovere tutte le dame da una zona alla zona opposta che ha lo stesso colore.

II. DETTAGLI DI GIOCO

Le dame hanno due tipi di mosse: una breve e una che salta.

a) MOSSA BREVE. Muove di un passo verso il punto vuoto più vicino.

b) MOSSA SALTATA. A seconda della traiettoria presa una dama può muovere alcuni passi saltando le altre dame usufruendo delle caselle vuote intermedie.

Nel caso in cui i punti sono occupati la mossa saltata deve seguire il criterio di andare ad occupare i punti vuoti che sono nel mezzo. Questi punti vuoti servono da piattaforma di atterraggio.

III. ANDANNO A COMINCIARE

Acceso l'apparecchio comparirà la scritta SUPERVISION e il titolo del gioco. Per iniziare devi premere il tasto START altrimenti tornerai automaticamente al quadro del titolo del gioco. Premendo START arriverai al quadro della selezione dei giochi. In questo quadro potrai premere i tasti UP/DOWN per selezionare una delle opzioni del gioco (SELECT MODE, SELECT CHECKERS, SELECT ROUND) indicate da un punto lampeggiante grigio. Premendo il tasto LEFT/RIGHT puoi selezionare le varie scelte disponibili in questa opzione. La scelta che stai per effettuare ti sarà indicata. A questo punto premi START ed entrerai nel gioco attuale.

IV. QUADRO DELLA SELEZIONE DEL GIOCO

Nel SELECT MODE sono disponibili quattro modi di gioco, questi sono PLAYER VS COMPUTER (giocatore contro computer), PLAYER VS TWO COMPUTERS (giocatore contro due computers), TWO COMPUTERS IN DEMO (due computers in dimostrazione), THREE COMPUTERS IN DEMO (tre computers in dimostrazione).

Con SELECT CHECKER tu scegli il colore della tua dama (grigia, nera, bianca).

Con SELECT ROUND regoli il round del gioco su 3, 6 o 9.

V. CONTROLLO DEL GIOCO

1) Nel quadro della selezione del gioco

Tasti direzionali: Selezionano le scelte delle opzioni del gioco

START: Dà inizio al gioco

2) Nel gioco attuale

Tasti direzionali: Sceglie la dama da muovere o sceglie la mossa saltata

START: Inizia a muovere o a saltare.

A: Conferma la dama scelta o conferma il punto vuoto come parte della traiettoria saltata.

B: Annulla la decisione della dama scelta o della traiettoria saltata

VI. SCHERMO DEL GIOCO

Su un tipico schermo di gioco puoi notare quanto segue:

1) Informazioni sulla mossa attuale sono date da un indicatore triangolare lampeggiante all'angolo superiore sinistro dello schermo che punta sulla dama.

2) Il numero dell'angolo in fondo a destra dello schermo si riferisce al numero dell'attuale round di gioco.

3) La dama lampeggiante e' quella scelta da muovere. La puoi cambiare premendo i tasti direzionali e premendo poi il tasto e confermi la scelta. Su questa conferma apparirà anche un indicatore triangolare, che significa dove si muoverà la dama scelta. Puoi cambiare questa destinazione con i tasti direzionali. Premi il tasto "A" per confermare la tua scelta. L'indicatore triangolare diventerà un segno circolare completo sopra la tua conferma. Le serie di segni circolari rappresenteranno la tua traiettoria saltata. Quello che devi fare ora e' premere il tasto "START" per iniziare a muoverti nella traiettoria scelta.

Se volessi cambiare traiettoria puoi usare il tasto "B" per cancellare tutti i segni e cominciare di nuovo a selezionare le traiettorie saltate.

4) La traiettoria saltata deve essere una serie alternata di caselle "occupate" e "vuote".

5) La zona centrale (esagono area) e' un'area comune, dove le dame di tutti i colori possono atterrare e sostare. Comunque sui sei angoli a punta (zona grigia, nera e bianca), non sarà permesso di sostare a dame di colore differente dalla zona, ma sarà permesso transitare attraverso questa zona durante il movimento a salti. Tutte le dame possono stare solamente nelle aree con lo stesso colore oppure stare nella zona centrale.

6) Apparirà il messaggio "errore" nell'angolo superiore a destra dello schermo quando tenterai delle mosse non valide.

7) Il primo che muove tutte le dame da un'angolo a quello opposto e' il vincitore dell'attuale round.

VII. PUNTEGGI

Dopo ogni round, il primo vincitore guadagna 150 punti, il secondo 50 e nessun punto per l'ultimo. Il gioco finisce quando sono stati giocati tutti i round scelti, e il punteggio accumulato sarà usato per decidere il vincitore finale del gioco.

confer