

INSTRUCCIONES CAJA MULTI JUEGOS



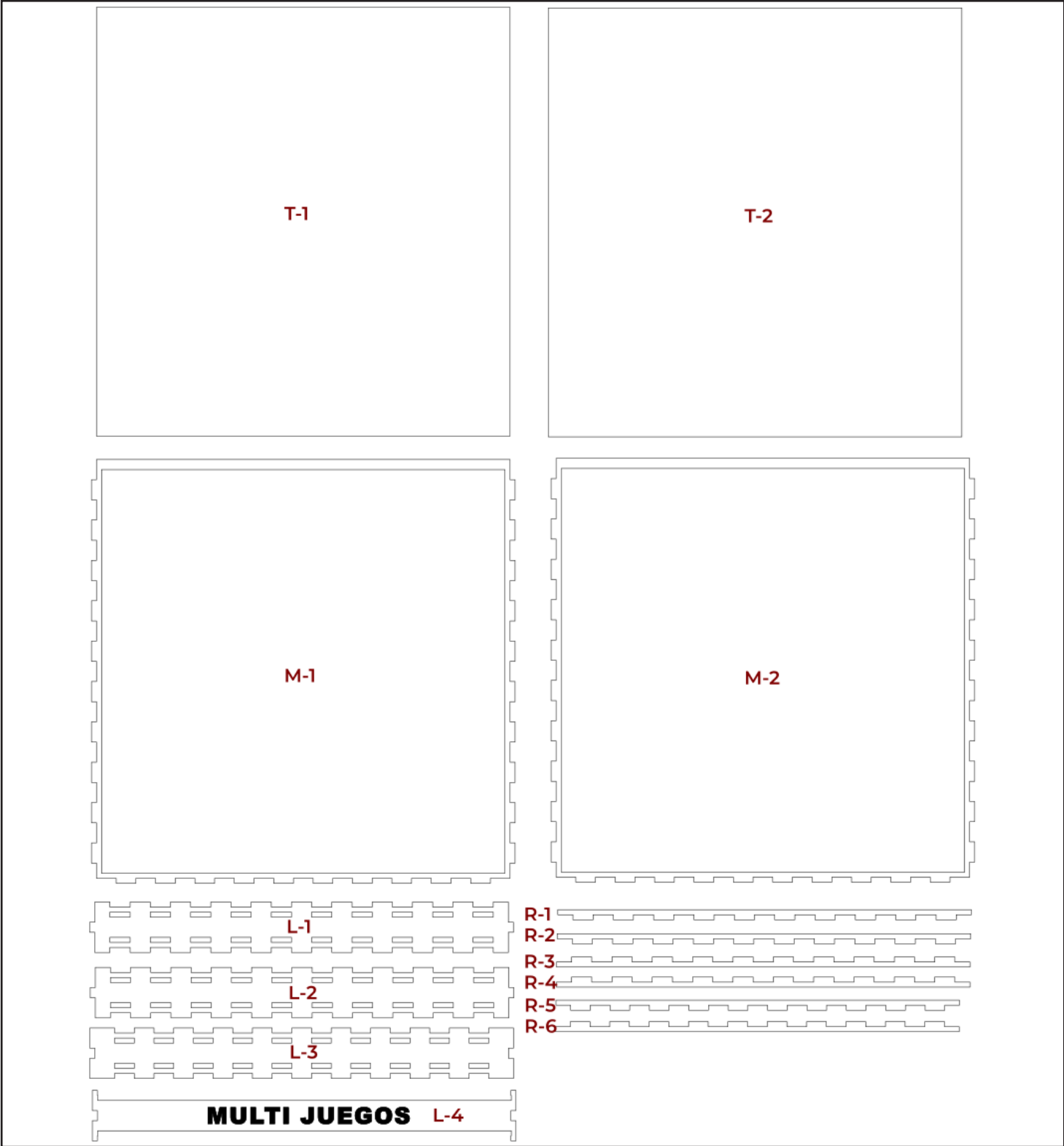
20.130 - Fabricación digital

2do Semestre 2020/21

PRÁCTICA

María Esmeralda Ortiz Unceta

Piezas de la caja



Tapas

T-1 Tapa Superior
T-1 Tapa Inferior

Marco tapas

M-1 Marco Superior
M-1 Marco Inferior

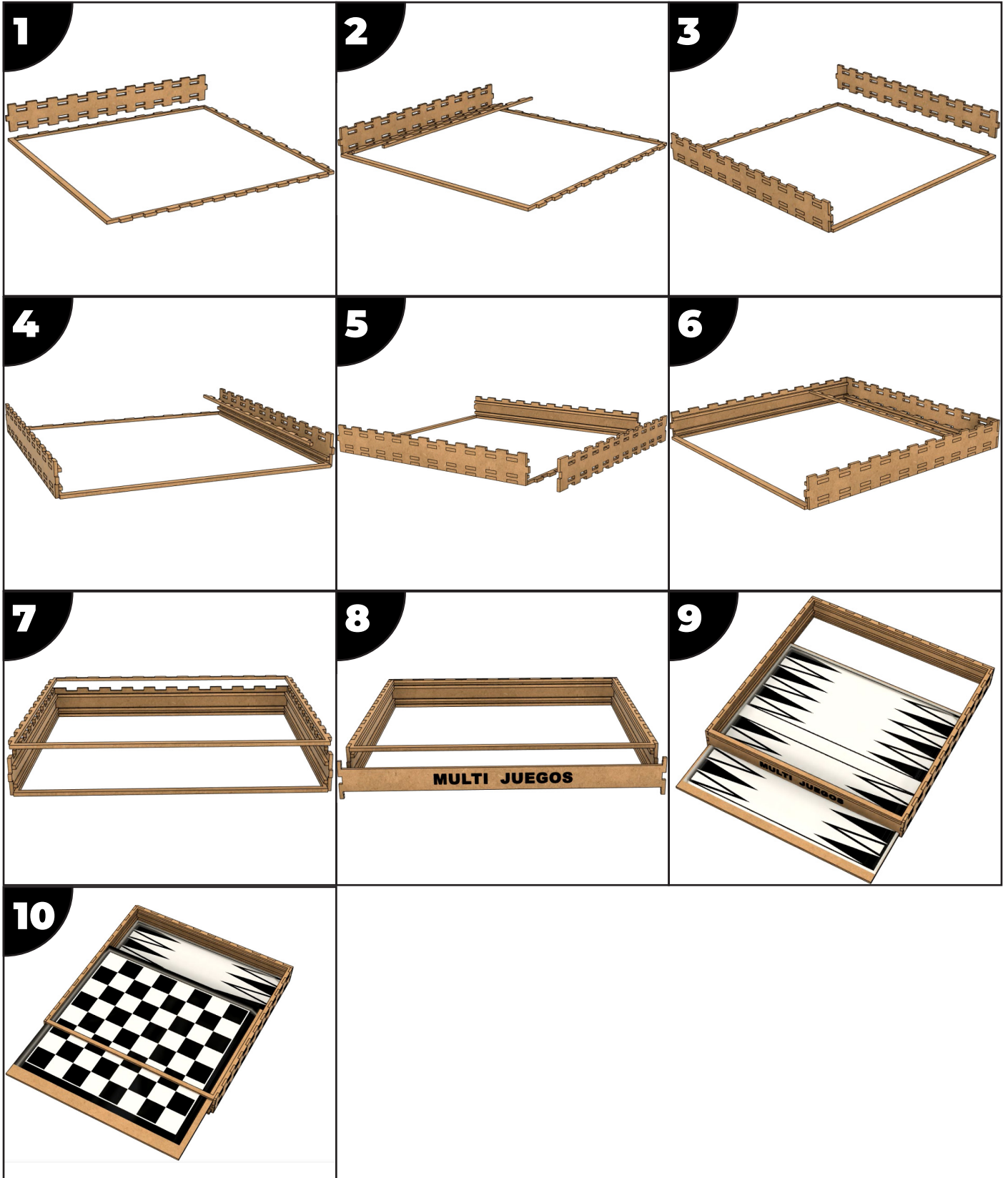
Laterales

L-1 Lateral Frontal
L-2 Lateral Fondo
L-3 Lateral Derecho
L-4 Lateral Izquierdo

Railes

R-1 Rail fondo
R-2 Rail fondo
R-3 Rail frontal
R-4 Rail frontal
R-5 Rail derecho
R-6 Rail derecho

Instrucciones de montaje



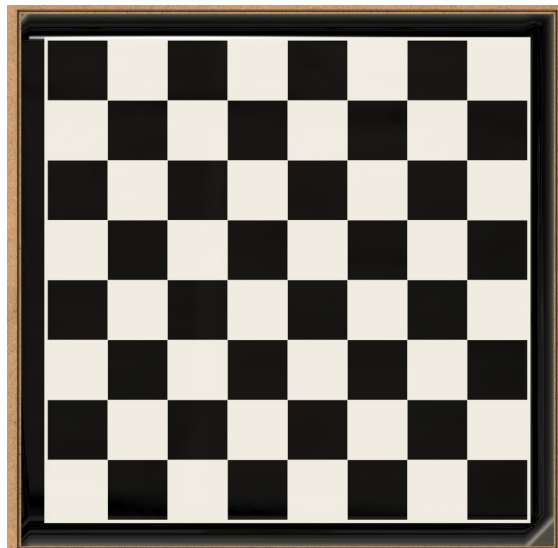
Video de montaje y utilización



<https://youtu.be/nbXdGo3pcGc>

JUEGOS INCLUIDOS

Ajedrez (2 jugadores)



- El **rey**, pieza principal, se puede mover sobre una casilla en cualquier dirección.
- La **torre** se mueve horizontal o verticalmente cualquier número de casillas, con tal que no haya una pieza que impida su paso.
- El **alfil**, en la diagonal de su color, en ambas direcciones.
- La **reina o dama**, es la pieza más valiosa porque puede moverse hacia delante, hacia atrás, horizontal y diagonalmente a casillas que no estén ocupadas.
- El **caballo** es la única pieza que puede saltar sobre otras en cualquier dirección y que se mueve describiendo una L dos casillas más allá del punto de partida a una de distinto color de la que ocupaba.
- Los **peones** no pueden nunca retroceder y avanzan una casilla cada vez al frente; en su primer movimiento pueden adelantar una o dos casillas, según se desee. Para matar a otra pieza se desplazan en diagonal hacia adelante. Cuando llega en su avance a la última casilla, se dice que corona y puede cambiarse por la pieza que se desee.

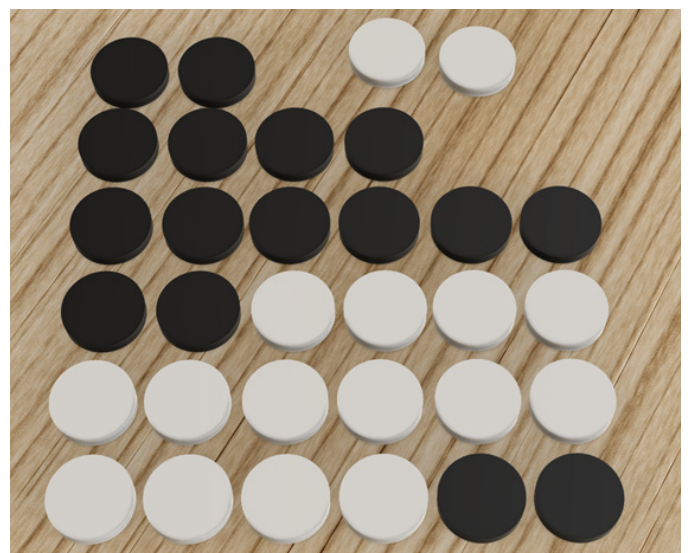
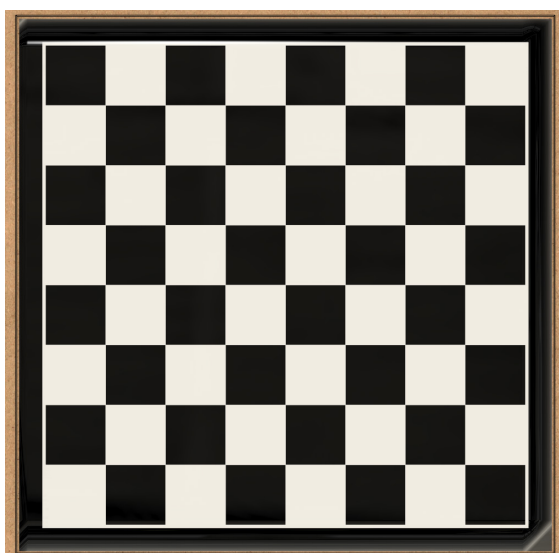
Para **matar** o tomar una pieza contraria (cosa que no es obligatoria en el ajedrez), se quita del tablero y se reemplaza por la que la mató.

El **objetivo del juego** es dar jaque-mate al rey enemigo; cuando una pieza amenaza al rey, se acostumbra a decir «Jaque». Para liberar al rey amenazado, se puede mover una casilla si no está ocupada, interponer otra pieza de las suyas o matar a la que ataca. Si no hay posibilidad de ninguna de estas tres cosas, la jugada es «Jaqua-mate» y la partida termina.

Si se repite la misma jugada tres veces seguidas, si no se puede hacer ninguna jugada correcta más que situar al rey en posición de jaque (rey ahogado), la partida no tiene vencedor, es un empate.

El rey puede efectuar una jugada de «enroque», que consiste en colocarlo al lado de la torre y mover esta al otro costado del rey; esta jugada la puede hacer una sola vez cada jugador en cada partida y sólo si ninguna de las dos plazas ha sido antes movida, ni hay plazas entre ellas, ni ninguna de las casillas intermedias está dominada por una pieza contraria, ni si el rey se encuentra en Jaque; es enroque corto si lo hace con la torre más cercana, y enroque largo si se hace con la torre de la izquierda.

Damas (2 jugadores)



Se juega con dos jugadores, con doce fichas cada uno.

Las fichas se colocan delante de cada jugador sobre los cuadros negros, ocupando así tres líneas de cuatro cuadros de cada lado y dejando vacías las dos líneas del medio del tablero.

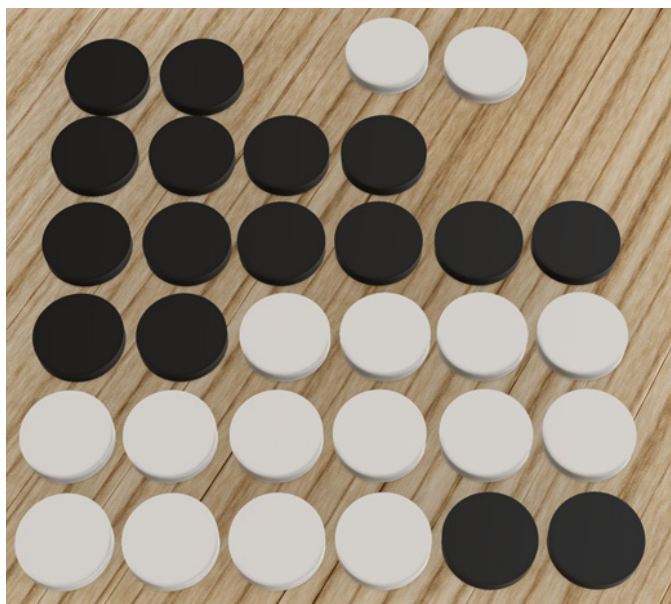
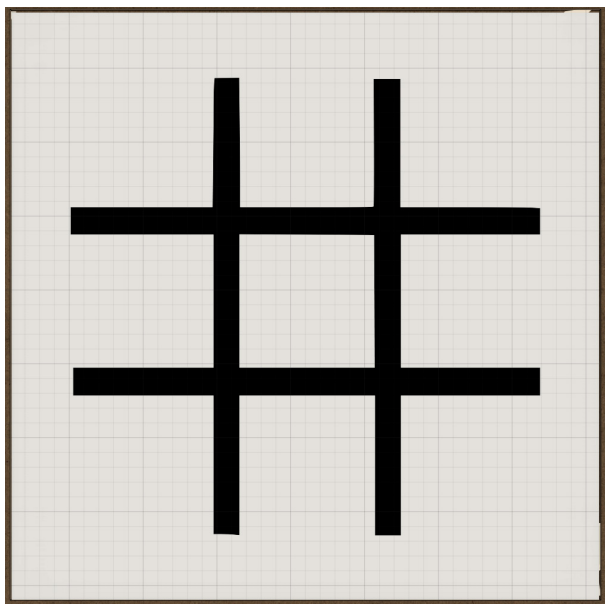
El juego consiste en tomar las fichas de su oponente saltando por encima de ellas, siempre que se encuentra una casilla vacía detrás de la ficha que se captura. Esto puede repetirse dos o tres veces seguidas, ganando el jugador que primero coge todas las fichas de su oponente.

Las fichas se mueven de cuadro en cuadro hacia delante, pero en diagonal, jamás hacia atrás, salvo cuando han hecho dama. Cuando una ficha llega a la primera línea del campo contrario, se dice que tiene «DAMA», y se le da la vuelta; es entonces cuando la dama tiene derecho a desplazarse sobre todo el largo del tablero y tomar las fichas que estén en su ruta.

Es muy interesante intentar hacer «DAMA» lo más rápido posible.

Después que una ficha es tomada, debe ser retirada del Juego.

3 en raya (2 Jugadores)

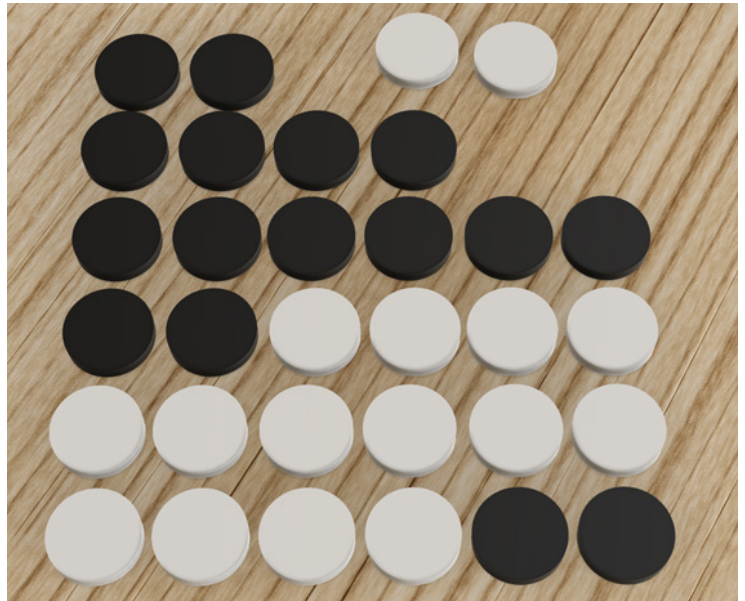
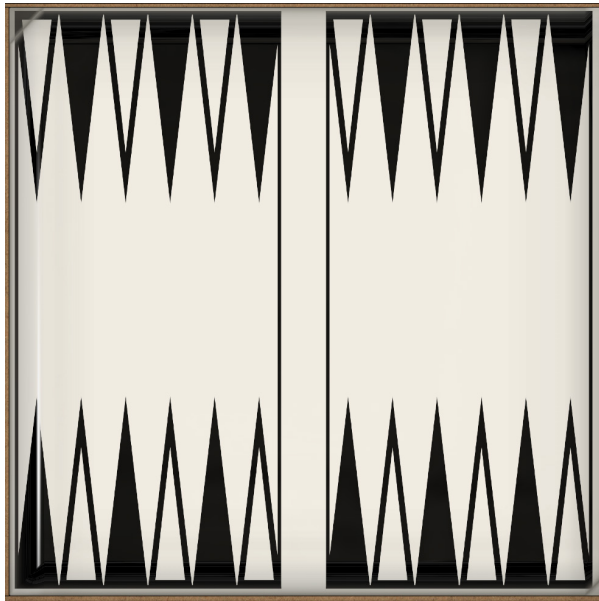


Cada uno de los jugadores tiene tres peones o fichas del mismo color, que es distinto para cada jugador.

Las Jugadas son alternas, efectuándose por sorteo para empezar.

El jugador que inicia la partida coloca su ficha en el círculo central, de donde ya no puede moverla mientras dure el juego. Todas las demás fichas pueden moverse en cualquier dirección, pudiendo ocupar los círculos que estén libres. Es ineludible mover ficha cada vez que se está en turno de juego. Gana el que consigue colocar sus tres fichas en línea recta, lo cual debe impedir el jugador contrario con sus propias fichas.

Backgammon (2 Jugadores)



Los jugadores van moviendo sus 15 fichas según la puntuación obtenida con dos dados en sentido inverso uno del otro hasta sacarlas fuera del tablero.

Colocación de las fichas: El jugador de negras se pone del lado de arriba y el de blancas del lado de abajo

Salida: Es primero el que obtenga mayor puntuación en una tirada previa.

Avance: Los jugadores avanzarán sus fichas en el sentido que les corresponde, nunca retrocederán. A cada tirada, con los dos dados, el jugador puede avanzar o bien dos fichas (cada una la puntuación de un dado), o una sola (la suma de los dos dados) con la condición de que pueda mover dos fichas por separado según la puntuación de cada dado. Si no puede, pierde la tirada. Hay que avanzar siempre, la totalidad de los puntos obtenidos.

Doble: Cuando sale el mismo número en los dados, se duplica el número de puntos que se puede adelantar. Ejemplo: si salen dos cinco, se puede adelantar una ficha 20, dos fichas 10, una 15 y otra 5, una 10 y dos 5. En todo caso cada tirada de 5 tiene que ser realizable.

Barreras: Una ficha no puede colocarse donde hay dos o más fichas del contrario, pero si puede saltar la barrera y seguir adelante.

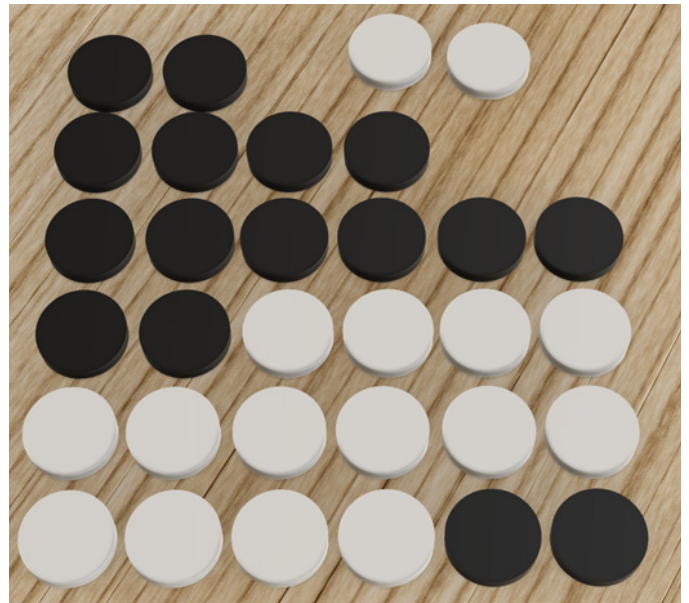
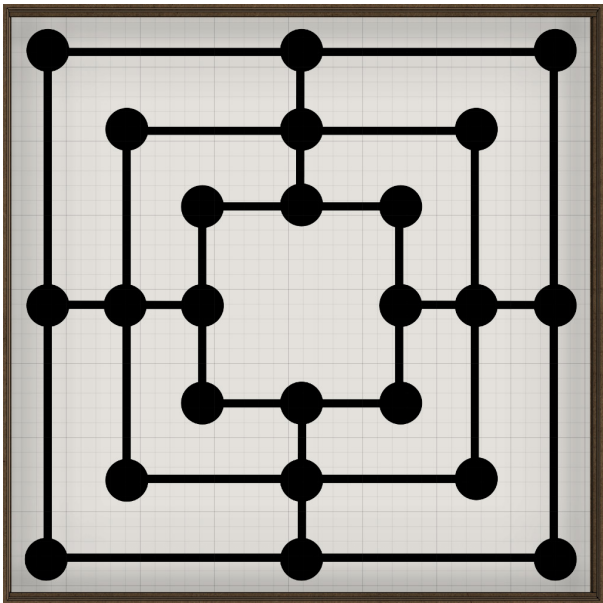
Matar: Cuando una ficha va a parar a una casilla donde hay una sola ficha contraria, la «mata». La ficha «muerta» tiene que colocarse fuera del tablero, al principio del recorrido propio. El Jugador que tiene fichas «muertas» no puede adelantar ninguna otra hasta que las haya puesto en juego.

Puesta en juego de las fichas «muertas»: Se tiran los dos dados y puede utilizar la puntuación del dado que le interese. El valor del dado no utilizado se pierde. No se puede sacar más de una ficha por tirada. La ficha que entre en juego mata a la del contrario que este a su alcance, si está sola. Si ninguno de los números le permite reingresar, pasa el turno sin mover.

Rescate: Cuando un jugador ha conseguido colocar todas sus fichas en las 6 últimas casillas de su recorrido, empieza el rescate. Con el método habitual de avance el jugador va sacando las fichas del tablero, siempre que pueda hacerlo con un número exacto de puntos. El jugador, durante el rescate no tiene la obligación de utilizar los puntos de uno de los dados, si no le interesa. Si durante la operación de rescate le «matan» una ficha no puede continuar el rescate hasta que la ficha «muerta» haya llegado de nuevo a la zona de rescate.

Ganador: Es el que rescate primero todas sus fichas.

El molino (2 Jugadores)



Se comienza con un tablero vacío. Juegan dos jugadores que reciben cada uno nueve fichas de un color y se turnan para colocarlas en las intersecciones vacías.

Si un jugador es capaz de formar una fila de tres piezas a lo largo de una de las líneas del tablero, tiene un "molino" y puede eliminar una de las piezas de su oponente en el tablero; las piezas quitadas no podrán ser colocadas de nuevo.

Los jugadores deben eliminar cualquier otra pieza antes de eliminar una pieza de un molino formado. Una vez que todas las dieciocho piezas se han colocado, los jugadores se turnan moviendo.

En una variante común, una vez que un jugador es reducido a tres piezas, sus piezas pueden "volar", "brincar" o "saltar" a cualquier intersección vacía, no solo a las adyacentes.