

INSTRUCCIONES PARA EL JUEGO RENDITION

El objetivo es el mismo que en el juego de mesa RISK, o sea, conquistar el mayor número de países. Al principio, el programa reparte todos los países aleatoriamente, reparto que puede ser aceptado o rechazado por cualquiera de los dos contendientes. Si se rechaza, el programa volverá a efectuar un nuevo reparto hasta que sea aceptado por los dos jugadores.

¿Por qué se puede rechazar un reparto? Porque al comenzar cada turno, se reciben refuerzos según el número de países en poder del jugador. Y aunque ese reparto está equilibrado al principio, si se poseen todos los territorios de un continente, eso proporciona al jugador refuerzos extra (2 si se posee Oceanía, 2 por América del Sur, 3 por África, 3 por Europa, y 4 por América del Norte y 4 por Asia).

Sólo se puede atacar a un territorio adyacente, aunque ese contacto se tenga por el mar, por ejemplo, en el caso de Madagascar y África del Sur, o de Alaska y Kantchatka, etc. Los combates se deciden según la puntuación de los dados. El 6 es la más alta, y en caso de empate con la puntuación de algún dado, pierde el equipo atacante. El máximo de tropas que pueden atacar cada vez es 3, aunque se tengan más en el territorio que ataca, pero se puede repetir el ataque tantas veces como se desee. Si sólo se tienen 2 ejércitos en un territorio, se usarán dos dados, y con un solo ejército está prohibido atacar. El defensor, obviamente, se defenderá con los ejércitos que posea en el territorio atacado, aunque sólo sean uno o dos (en esos casos, sólo podrá defenderse tirando uno o dos dados).

Para realizar un ataque se desplazará el cursor por los territorios usando las teclas "Q" y "A", y después INTRO para seleccionar el territorio. Acto seguido se hará lo mismo para seleccionar el país al que se va a atacar (siempre adyacente al que ataca). Una vez seleccionados ambos países (el que ataca y el que va a ser atacado) se volverá a pulsar ENTER para confirmar el ataque, y se esperará el resultado de la tirada de dados, lo que hará variar el número de ejércitos de cada uno de dichos territorios. En el caso de que un país perdiese todos sus ejércitos, será conquistado por el otro jugador, que decidirá (teclas q y a) con cuántos ejércitos lo ocupa.

El juego finaliza cuando un jugador se ha apoderado de todos los países, aunque el programa se rinde automáticamente cuando le quedan menos de seis países en su poder.

Al principio de cada turno, el programa asigna un determinado número de refuerzos a cada jugador, conforme al total de países que posea, y otorgando refuerzos extra si además se ha ocupado algún continente completo. Esos refuerzos se van colocando en los países a criterio de cada jugador (siempre recorriendo los países con las teclas Q y A, y luego con las mismas teclas se aumenta o disminuye el total de ejércitos que se quieren colocar allí, finalizando la colocación con ENTER).

Para desplazar el cursor se incluyó la opción de "Joystic Sinclair", que, si mal no recuerdo, se activaba con las teclas J+F, aunque eso no lo puedo asegurar al cabo de tantos años transcurridos desde que programé el juego.