



## INTRODUCCIÓN

La Escalera es un juego de Mesa clásico recomendado para todas las edades ya que su mecánica es muy sencilla, sólo se trata de tirar el dado y avanzar tantas casillas como éste marque.

Hay ciertas casillas especiales que nos permitirán avanzar o retroceder casillas.

## OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es llegar a la casilla 100 donde cayendo mediante un número exacto, ganaremos la partida.

## MENÚ PRINCIPAL DEL JUEGO



1 - Pulsando la Tecla 1, accederemos al Menú de Edición de Jugadores.



Pulsando del 0 al 3 accederemos a la pantalla de Edición de Jugadores, tanto humanos como manejados por el ordenador.



En un primer momento, debemos introducir el Nombre del Jugador. Pulsando Enter directamente, volveremos al Menú Anterior.

Una vez introducido el Nombre, el siguiente paso será elegir si el jugador será manejado por una persona o la computadora.



El último paso será elegir un Retrato para ese Jugador.



Una vez hecho, volveremos al Menú de Elección de Jugador a Editar para poder seguir editando el resto de Jugadores.



Una vez Editados todos los Jugadores, Pulsando la Tecla "4", volveremos al Menú Principal.

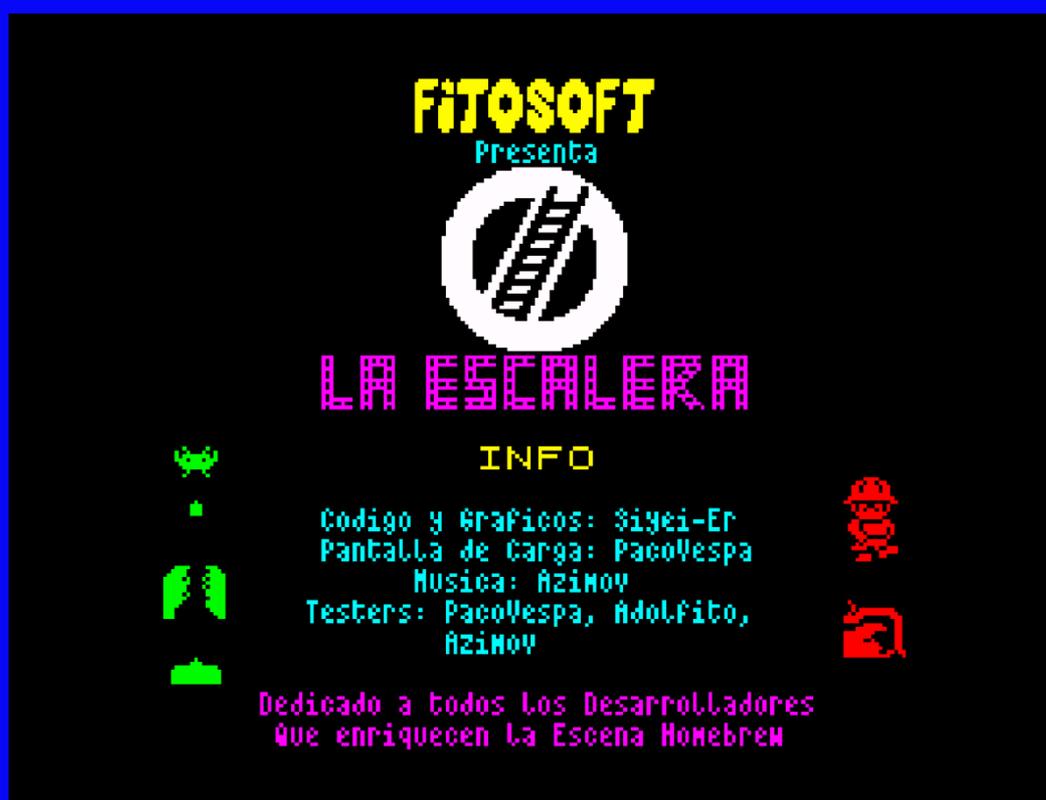


2 – Pulsando la Tecla 2 en el Menú Principal, elegiremos el Tablero sobre el que vamos a Jugar.

3 – Pulsando la Tecla 3 en el Menú Principal elegiremos el número de Jugadores de 2 a 4.

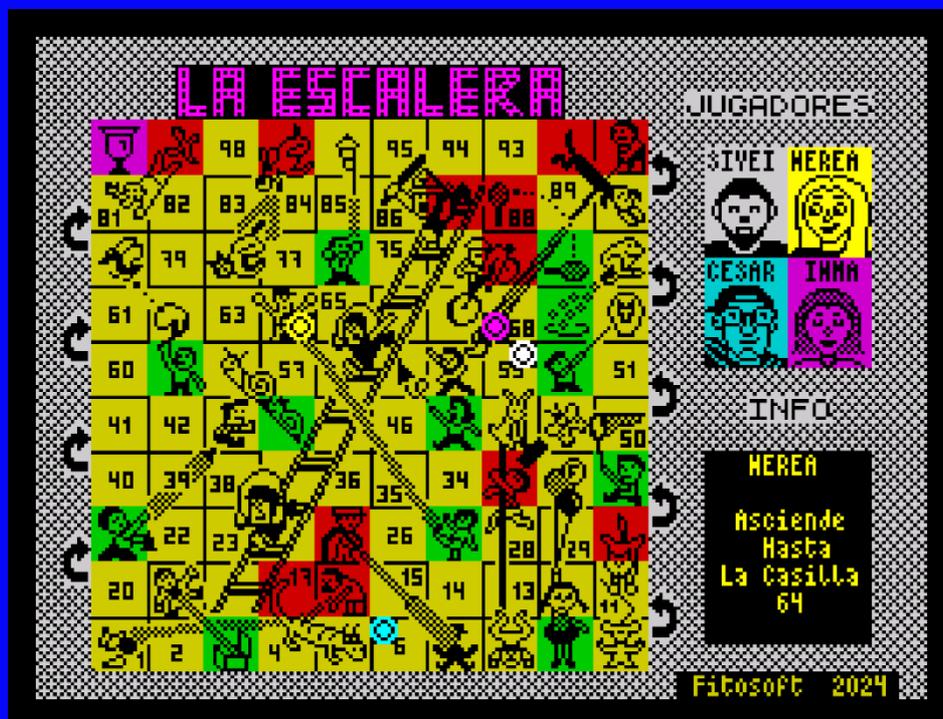
4 - Pulsando la Tecla 3 en el Menú Principal Comenzaremos la Partida con las Opciones elegidas.

5 – Pulsando la Tecla 5 nos informará de los Datos relacionados con el Desarrollo del Juego.



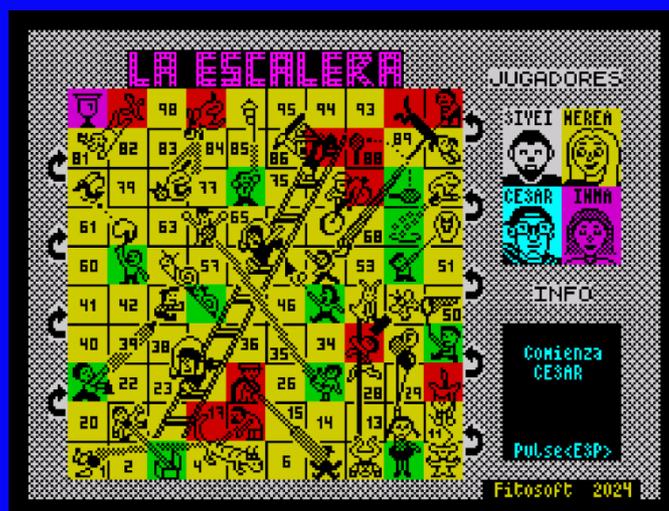
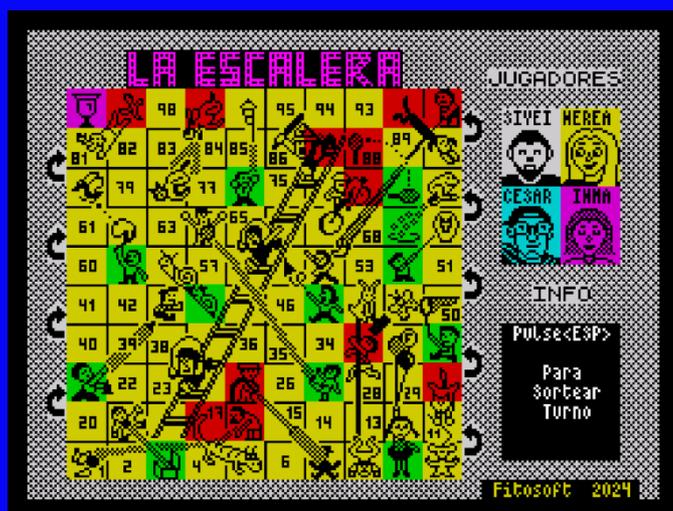
## LA PANTALLA DE JUEGO

En la parte izquierda se sitúa el tablero donde se va desarrollar la toda la Acción, a la derecha de éste, tenemos el panel de Información con los jugadores y una ventana de Información, donde se nos irá Informando de todas las incidencias del Juego.



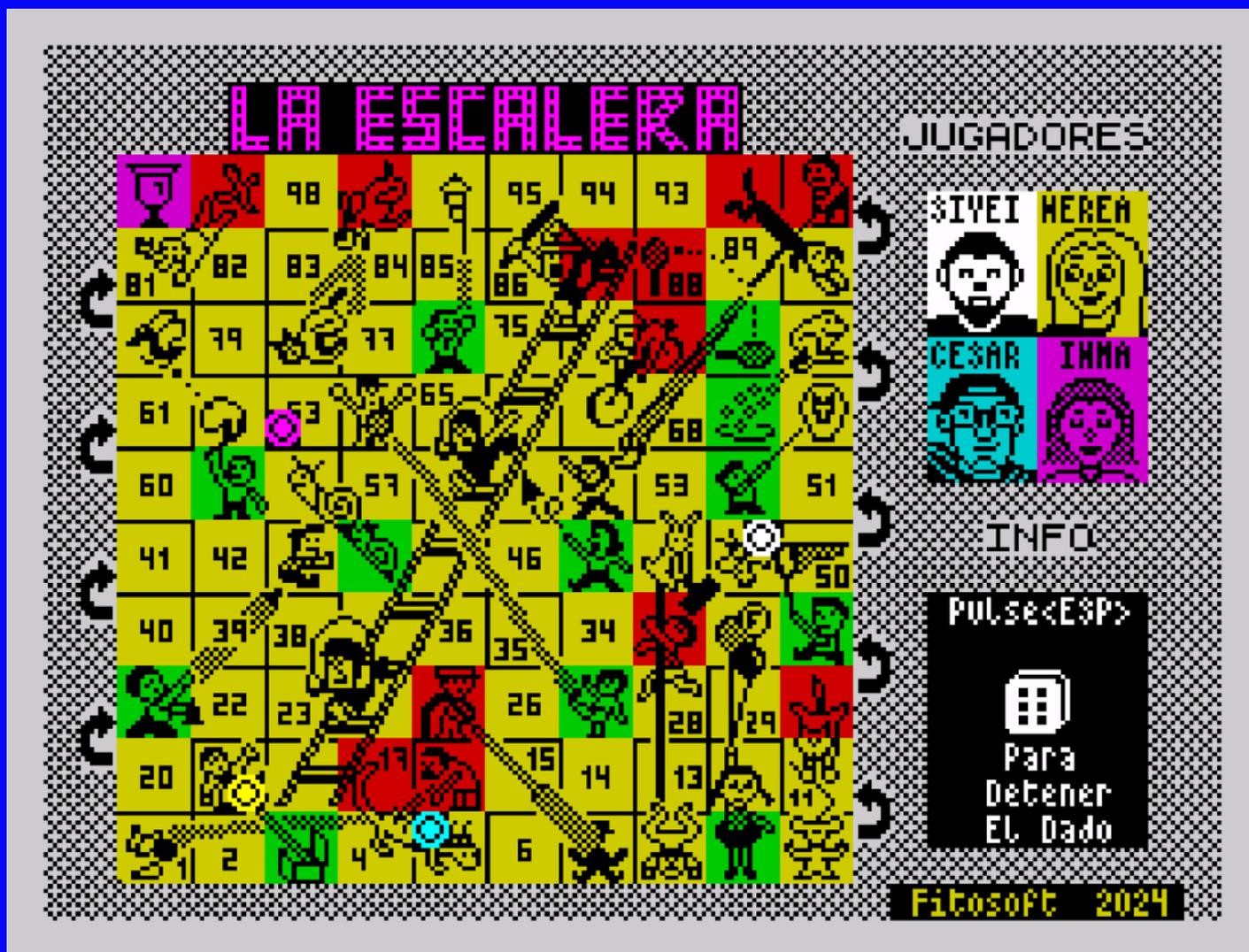
## COMIENZA LA PARTIDA

Al principio de la Partida se sorteará el Turno de Salida para ver qué jugador será el primero en jugar.



Los jugadores irán tirando el Dado y avanzando o retrocediendo, dependiendo de las casillas en las que vayan cayendo.

Cuando llegue el Turno de algún jugador Humano, se le pedirá que Pulse la Tecla Espacio para Detener el Dado, así pues, de su habilidad dependerá el número que salga. XD



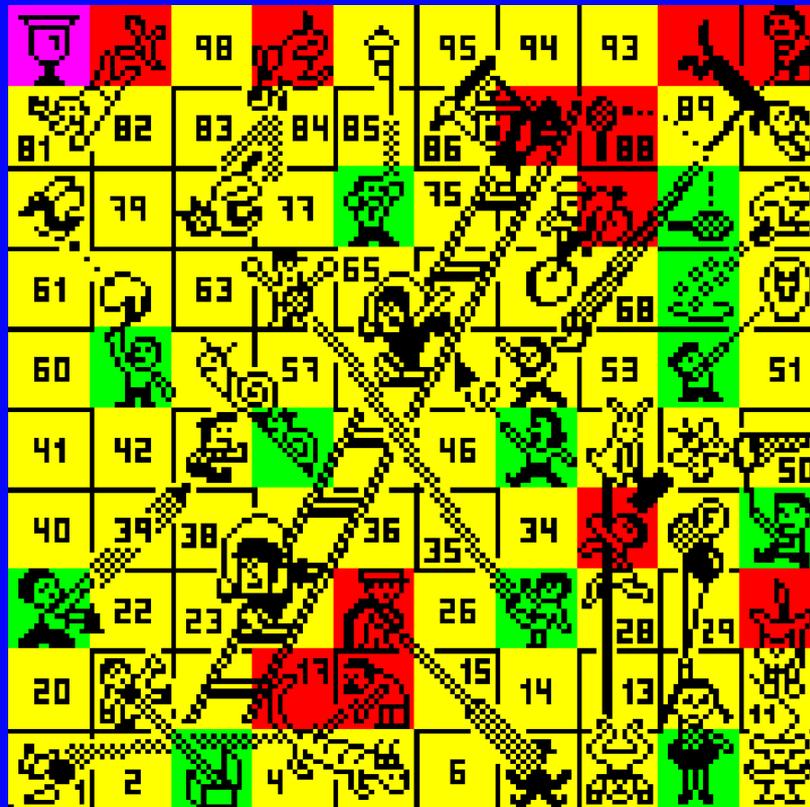
## CASILLAS ESPECIALES

Las Casillas con el Fondo Verde nos Transportarán a hacia una Casilla más adelantada, mientras las que tienen el fondo Rojo, nos harán retroceder hasta una Casilla Anterior.

# TABLEROS

El juego nos da la posibilidad de elegir entre 3 tableros diferentes:

- El Primero es el Original de los años 80.

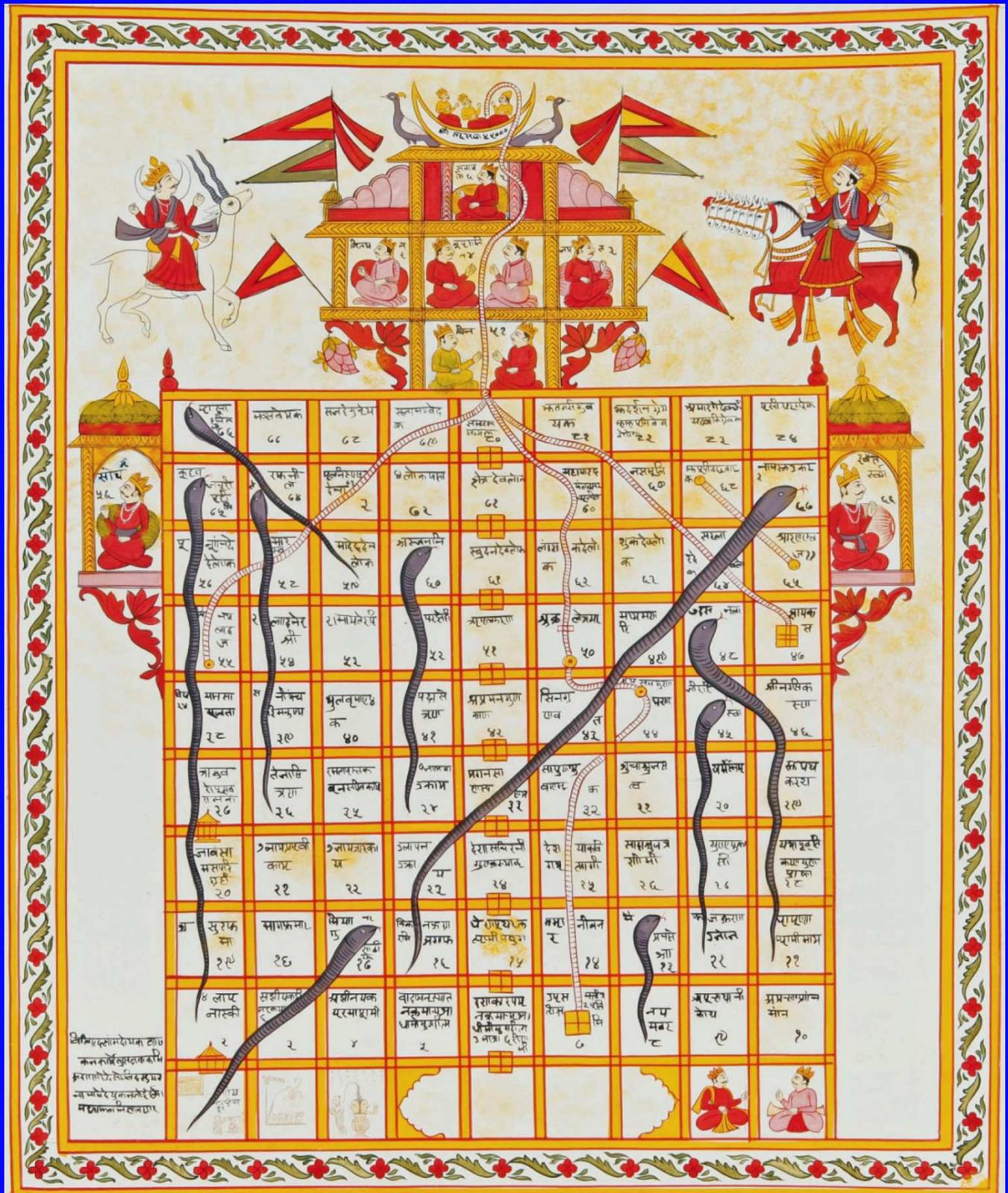


*Juego magnético Original*



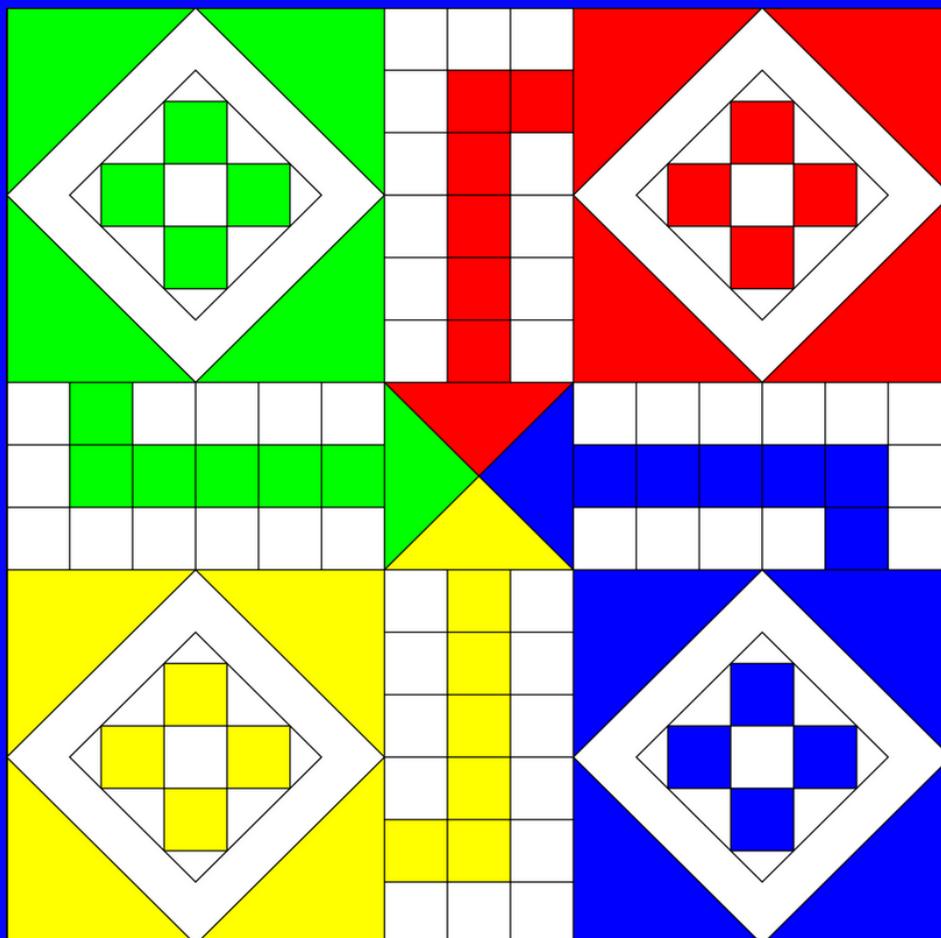
# UN POCO DE HISTORIA

El juego de la Escalera está basado en el antiguo juego indio Serpientes y Escaleras.



(India Siglo XIX)

El juego se inventó en India como parte de una familia de juegos de Dados, incluyendo el Parchisi, conocido en la actualidad como Ludo, muy similar a la adaptación occidental llamada Parchís.



Sus nombres originales eran *Moksha Patam*, *Vaikunthapaali* o *Paramapada Sopaanam* (la escalera a la salvación).

El juego llegó a Inglaterra, donde fue comercializado con el nombre “*Snakes and Ladders*” —*Serpientes y Escaleras*—, y luego el concepto básico del mismo fue introducido en Estados Unidos como “*Chutes and Ladders*” —*Canaletas y Escaleras*—, una "versión nueva y mejorada del famoso deporte inglés de interiores" en 1943 por el pionero de la Industria Juguetera Milton Bradley (1836-1911), fundador de la empresa MB en 1860.



El *Moksha Patam* estaba asociado a la Filosofía Hindú tradicional, que contrasta los conceptos de Karma y Kâma, o destino y deseo.

El juego ponía énfasis en el destino, en contraposición a otros juegos como el Parchisi, que se enfocaban en la vida como una mezcla de habilidades (o libre Albedrío) y Suerte.

El juego también ha sido interpretado y utilizado para enseñar los efectos de las buenas obras en contraposición a las malas.

Las escaleras representan virtudes como la generosidad, la fe y la humildad, mientras que las serpientes representan vicios como la lujuria, la ira, el asesinato y el hurto.

La lección moral del juego era que una persona puede lograr la salvación (Moksha) por medio de las buenas acciones, mientras que las malas acciones llevan a uno a la Reencarnación en formas inferiores de vida.

El número de escaleras era menor al número de serpientes como un recordatorio de que los caminos del bien son más difíciles de transitar que los caminos del mal. Presumiblemente el número «100» representaba el concepto de Moksha o salvación.

En el juego original los casilleros correspondientes a las virtudes eran:

- *Fe: 12*
- *Confiabilidad: 51*
- *Generosidad: 57*
- *Conocimiento: 76*
- *Ascetismo: 78*

A su vez, los casilleros destinados a representar el mal o los vicios eran:

- *Desobediencia: 41*
- *Vanidad: 44*
- *Vulgaridad: 49*
- *Robo: 52*
- *Mentira: 58*
- *Alcoholismo: 62*
- *Deuda: 69*
- *Furia: 84*
- *Codicia: 92*
- *Orgullo: 95*
- *Asesinato: 73*
- *Lujuria: 99*

## AGRADECIMIENTOS

A José Rodríguez, por su fantástico Compilador Boriel.

Al Dr. Gusman por sus maravillosos programas, GuSprites Resource Designer y Boriel ZX Basic Studio.

Y a todos aquellos que con sus donaciones apoyan mi trabajo y me animan a seguir programando y desarrollando juegos que se salen de lo puramente comercial y que en mi opinión son tan necesarios a día de hoy en una escena con sobre representación de juegos Arcade desarrollados con Engines.

## DEDICADO

A todos los Desarrolladores que enriquecen la Escena Homebrew.

## CRÉDITOS

Diseño, Codificación, Sonido y PixelArt ..... Siyei-Er  
Apoyo Logístico ..... Adolfoito  
Música ..... Azimov  
Beta Testers ..... Adolfoito, PacoVespa y Azimov  
Pantalla de Carga ..... PacoVespa  
Manual ..... Siyei-Er

(C) FITOSOFT 2024