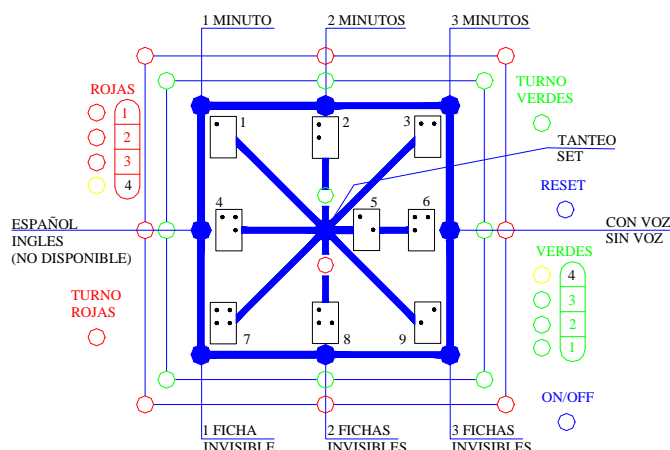


LAS TRES EN RAYA INVISIBLES ELECTRÓNICO



PULSADORES MULTIFUNCIÓN:

ON/OFF: Interruptor para encender y apagar el juego, se utiliza también para comenzar un nuevo set cuando uno de los dos jugadores ha conseguido ganar 9 partidas que es el máximo que el juego permite, para comenzar el nuevo set hay que apagar y encender el juego pulsando este interruptor.

El juego está preparado para empezar, si no se toca ninguna tecla la partida empieza sin tiempo, con todas las fichas vistas y con voz, para salir ver apartado de **TURNO VERDES-PLANAS**, **TURNO ROJAS-PUNTA**.

RESET: Pulsador que se utiliza para comenzar una nueva partida, se utiliza siempre después de haber pulsado la casilla 5 cuando se ha terminado una partida y se ha pulsado el 5 para ver el tanteo del set.

TURNO VERDES-PLANAS, TURNO ROJAS-PUNTA: Cuando se empieza la partida se quedan encendidos el led verde y el rojo esperando que uno de los dos jugadores empiecen a jugar, si salen verdes-planas se pulsará sobre la casilla central número 5 y se quedará encendido para toda la partida el led verde-planas, se juegue o no con fichas invisibles.

Si salen rojas-punta, se hará una doble pulsación sobre la casilla central número 5 y se quedará encendido para toda la partida el led rojo, se juegue o no con fichas invisibles.

Cuando se ha terminado una partida, se ha pulsado la casilla 5 para ver el resultado parcial del set y se ha pulsado el **RESET** para comenzar la siguiente partida, uno de los dos led de turno se quedarán parpadeando esto nos indica a que jugador le corresponde salir en la nueva partida, siempre nos indicará que le corresponde salir al contrario que salió en la partida anterior, pero esto no es imperativo si algún jugador quiere salir aunque no le corresponda el sistema lo permite.

pulsadores están desactivados, hay que esperar a que el juego termine de hablar para realizar el siguiente movimiento, una vez comenzado el juego representa la casilla número 6, cuando uno de los dos jugadores ha ganado y se pulsa la casilla 5, sirve para indicar el sexto punto ganado para las rojas o verdes, encendiéndose el led rojo o verde dependiendo de quien haya ganado la partida.

CASILLA 7: Antes de comenzar la partida sirve para seleccionar jugar con una ficha invisible, una vez comenzado el juego representa la casilla número 7, cuando uno de los dos jugadores ha ganado y se pulsa la casilla 5, sirve para indicar el séptimo punto ganado para las rojas o verdes, encendiéndose el led rojo o verde dependiendo de quien haya ganado la partida.

CASILLA 8: Antes de comenzar la partida sirve para seleccionar jugar con 2 fichas invisibles, una vez comenzado el juego representa la casilla número 8, cuando uno de los dos jugadores ha ganado y se pulsa la casilla 5, sirve para indicar el octavo punto ganado para las rojas o verdes, encendiéndose el led rojo o verde dependiendo de quien haya ganado la partida.

CASILLA 9: Antes de comenzar la partida sirve para seleccionar jugar con 3 fichas invisibles, una vez comenzado el juego representa la casilla número 9, cuando uno de los dos jugadores ha ganado y se pulsa la casilla 5, sirve para indicar el noveno punto ganado para las rojas o verdes, encendiéndose el led rojo o verde dependiendo de quien haya ganado la partida.

En este momento que uno de los dos jugadores ha ganado nueve puntos el set habrá terminado, para comenzar un nuevo set tendremos que pulsar en ON/OFF y procederemos como si fuera una nueva partida es decir tendremos que seleccionar si queremos jugar con tiempo, en español o inglés, con voz o sin voz, con una, dos o tres fichas invisibles, si empezamos a jugar sin pulsar ninguna casilla, se jugará sin tiempo, con voz en español y con todas las fichas vistas.

¿QUIEN GANA LA PARTIDA?:

- El jugador que hace las tres en raya.

¿QUIEN PIERDE LA PARTIDA?:

- 1: Cuando se juega con tiempo el jugador que lo consume antes.
- 2: El jugador que pisa una ficha propia o una de su contrario.
- 3: El jugador que ocupa una cuarta casilla.