



# Green Skull

## Programação Lógica

Relatório Intercalar

Tomás Gonçalves

[up201806763@fe.up.pt](mailto:up201806763@fe.up.pt)

Diogo Santos

[up201806878@fe.up.pt](mailto:up201806878@fe.up.pt)

# 1 - Descrição:

## Introdução:

Green Skull é um jogo de tabuleiro disputado por dois jogadores. O material necessário para jogar é: um tabuleiro, peças redondas (8 verdes, 10 roxas e 10 brancas) e uma peça não redonda (geralmente em formato de crânio).



O tabuleiro é de formato triangular apresentando bordas de cores correspondentes aos três tipos de peças. As casas do tabuleiro apresentam um formato hexagonal e a base do triângulo é composta por 10 casas.

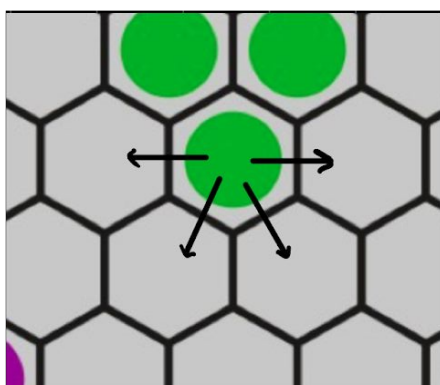
Os três tipos de peças representam diferentes criaturas mitológicas (embora a representação seja apenas abstrata). As peças verdes são chamadas de Zombies, as brancas de Orcs e as roxas de Goblins.

## Instruções de jogo:

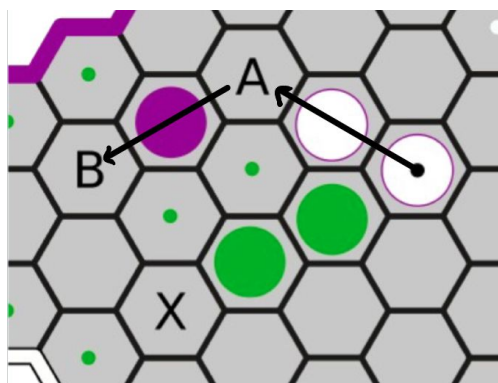
Ao iniciar o jogo, um dos jogadores toma posse dos Goblins enquanto que o adversário controla os Orcs. O controlo das peças Zombie vai alternando entre os dois jogadores à medida que vão jogando (embora seja primeiro atribuído ao jogador que possui os goblins).

Ambos os jogadores podem efetuar um de dois movimentos possíveis:

-O primeiro é deslocar uma das suas peças para uma casa adjacente vazia.



-Pode também efetuar um ou mais saltos em linha reta sobre outra peça (incluindo peças do próprio jogador) caindo numa casa vazia. Estas peças pelas quais a peça vai passando por cima vão sendo removidas do tabuleiro. Se o jogador que possui o crânio optar por este segundo movimento, deve ceder o crânio ao seu adversário tendo agora ele posse dos Zombies.



O jogador que possui o crânio pode ainda mover uma das peças zombies após cada jogada com as suas respectivas peças.

O jogo termina quando **todas** as peças de um tipo forem comidas ou estiverem em contacto com a borda da mesma cor.

### Pontuação:

Vence a espécie que obtiver mais pontos de acordo com a seguinte contagem:

- cada espécie recebe 2 pontos por cada peça que toque a borda da sua cor
- cada espécie recebe 1 ponto por cada peça capturada que não seja da sua cor

## 1 - Representação interna do Estado do jogo: