

Regras do Jogo:

Pré-Configuração:

Existem três tipos de azulejos que podem ser colocados sobre o tabuleiro:

- “Parede de Pedra”
- “Caixa”
- “Parede de Gelo” (que têm uma poça na parte de trás)



1. As cartas “Usa Laser” devem ser retiradas do deque de jogo. Estas apenas são desbloqueadas mais tarde no jogo.



2. Cada Mestre-Tartaruga (jogador) deve escolher/ser atribuída uma tartaruga robô, tendo direito ao respetivo baralho de cartas de instruções.

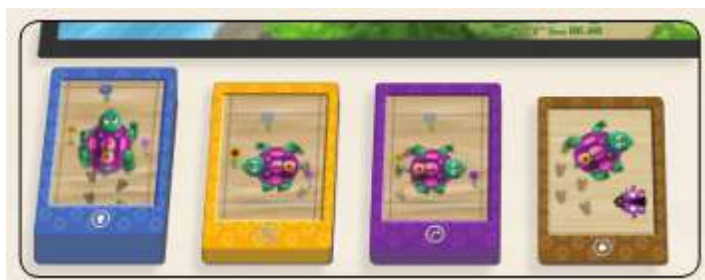


3. Cada tartaruga deve igualmente ter atribuído um canto do tabuleiro de jogo. E uma Jóia Robô por cada jogador no centro. A cor da Jóia Robô não importa, tão pouco a sua ordem no tabuleiro.



4. Cada Mestre-Tartaruga deve dividir o seu baralho em quatro pilhas. Estas vão ser posicionadas viradas para cima à sua frente na superfície de jogo:

- 18 cartas de “Avançar” azuis.
- 8 cartas de “Virar para a Esquerda” amarelas
- 8 cartas de “Virar para a Direita” roxas
- 1 cartão de “Bug” castanho.



5. O Mestre-Tartaruga mais novo é o primeiro a jogar (garanta que neste caso a idade do jogador é um requisito no registo). E a ordem é feita pelo sentido do relógio.

Funcionamento padrão:

1. Existe um “narrador” (que neste caso será a própria aplicação) que move as tartarugas de acordo com o que diz em cada carta/cartão jogado pelos jogadores.
2. Na sua vez, cada jogador, escolhe uma das cartas/cartão de instrução e coloca-o à sua frente em linha com todas as cartas já jogadas.
3. Se um jogador se arrepender do último movimento que fez, e se ainda for a sua vez de jogar (no turno atual), pode jogar o cartão de “Bug” (enquanto ao mesmo tempo grita “Bug”) para que o seu último movimento seja desfeito.
4. As cartas jogadas têm os seguintes movimentos associados:

4.1. “Vire à Direita” - Gira a tartaruga no lugar 90° em direção à flor roxa. A tartaruga não dá qualquer passo.



4.2. “Vire à Esquerda” - Gira a tartaruga no lugar 90° em direção à flor amarela. A tartaruga não dá qualquer passo.



4.3. “Avançar” - Faz a tartaruga avançar uma casa na direção em que está apontada (para a flor azul).



5. Se uma tartaruga dá um passo e o quadrado em frente está ocupado por uma parede, a borda do tabuleiro ou outro jogador, a tartaruga não se move.
6. Os jogadores podem usar o cartão de “Bug” muitas vezes, mas só podem reverter no seu turno atual. Assim que o próximo jogador fizer a sua jogada, o turno está terminado.
7. O jogo termina quando todos os jogadores recebem a sua jóia.

Modo “Paredes de Gelo”:



Faça um labirinto de gelo! Paredes de gelo são colocadas aleatoriamente no tabuleiro antes do jogo começar. As tartarugas não podem atravessar paredes. Se um Mestre-Tartaruga tentar, a tartaruga deverá mexer-se reproduzindo um barulho esquisito. O jogador pode gritar “Bug” e jogar o seu cartão “Bug” em resposta, e tentar novamente.

Modo “Lasers”



As cartas “Laser” são incluídas no deque de jogo. As cartas “Laser” derretem uma “Parede de Gelo” que esteja em frente à tartaruga pertence ao Mestre-Tartaruga que a joga. Quando uma “Parede de Gelo” é derretida, o cartão é invertido passando a mostrar uma poça de água que as tartarugas podem atravessar.

Se a tartaruga está apontada para algo que não é uma “Parede de Gelo”, e a carta de “Laser” for jogada, a tartaruga deverá mexer-se e ouvir-se um barulho esquisito. O jogador provavelmente vai querer usar a sua carta “Bug” para tentar novamente.

Modo “Paredes de Pedra”



As “Paredes de Pedra” castanha são à prova de laser e são colocadas aleatoriamente no tabuleiro antes do jogo começar.

Modo “Caixas”



Deslizadores complicados! As caixas são inspiradas pelo jogo de computador clássico, Sokoban. As tartarugas podem empurrá-las para a frente se não houver nada no lado oposto. Se houver algo para além de um quadrado aberto ou uma poça d'água, a caixa não se move. Não há nenhuma maneira de puxar uma caixa. Empurrando uma caixa para um canto irá prender essa caixa nesse sítio para sempre. As “Caixas” devem ser colocadas aleatoriamente no tabuleiro antes do jogo começar.

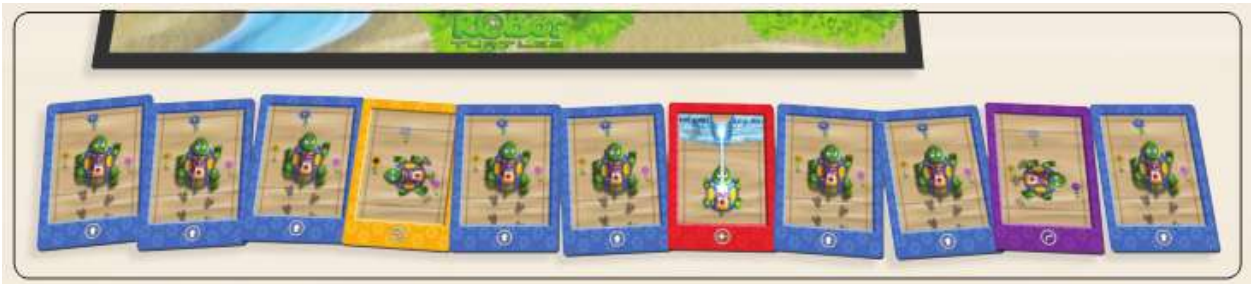
Modo “Joga 3”



Em vez de apenas jogar uma carta durante cada turno, o Mestre-Tartaruga pode jogar 3 cartas. Assim que as cartas são jogadas, são executadas todas as três instruções. Se o jogador jogar a carta “Bug”, as três cartas voltam para a sua mão, e o turno passa para o jogador seguinte.

Modo “Escreve o Programa”

Escreve o Programa é muito diferente do jogo básico, pois neste modo no primeiro turno, os Mestres-Tartaruga jogam tantas cartas quanto quiserem. Quando estiverem prontos, devem dizer "Executar Programa". De seguida, cada carta é apontada, uma de cada vez, da esquerda para a direita. À medida que as cartas são apontadas, a sua instrução correspondente é executada até que o programa esteja completo.



Quando um jogador chegar à joia, ganha. Caso não chegue à jóia, o jogador pode dizer “Bug” e todas as ações são invertidas (incluindo paredes de gelo que possam ter sido derretidas), e o próximo jogador tem a vez.

MAIS INFORMAÇÕES SOBRE O JOGO :

<https://docs.google.com/document/d/1SLkHVzlyMDzaXEtdF-t-N8YuUT6rzzoEjjCYJfOYnQo/edit#>