

|  |
| --- |
| Asterismo |
|  |
| **20 outubro**   * José Guerra * Martim Silva |



# Índice

* Asterismo ………………………………………………………………. 3,4
* Representação interna do estado do jogo ..…………….. 5

* Visualização do tabuleiro ……………………………………….. 6
* Predicados ……………………………………………………………… 7

# Asterismo

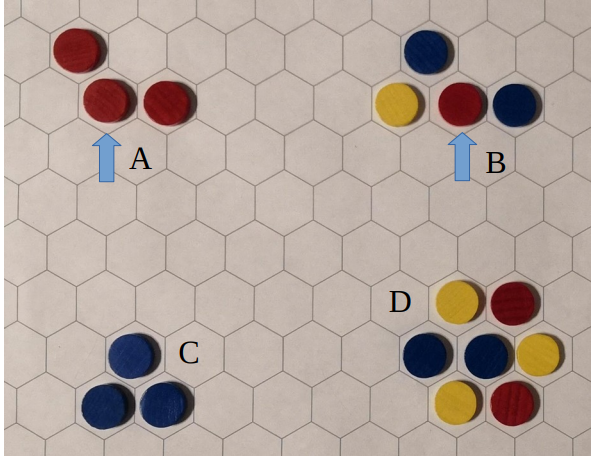
# 

Este jogo de tabuleiro foi criado em 2019 por Giuliano Polverari.

É um jogo cooperativo para ser jogado entre 2 pessoas jogado num tabuleiro hexagonal.

Há 63 peças de 3 cores diferentes (vermelho, amarelo e azul).

O objetivo de cada jogador é obter 5 peças de cada cor, sem perturbar o equilíbrio da arvore de jogo.



Regras:

Qualquer peça pode ser retirada, no entanto as peças adjacentes têm de estar seguras.

Uma peça está **segura** se estiver ligada a duas peças da mesma cor (situação A) ou ligada a 3 peças de qualquer cor (situação B).

Qualquer jogador pode adicionar uma peça a um hexágono vazio, desde que esteja ligada a pelo menos 1 peça.

Cada jogador por turno faz apenas um jogada, ou seja, adiciona ou remove 1 peça.

Prémios:

* 2º lugar Cogita 2019 ("melhor jogo abstrato de estratégia”) 5ª edição.

**Figura 1**: tabuleiro do jogo



Situação inicial:

As peças são colocadas aleatoriamente pelo tabuleiro.

As peças, que devido a configuração inicial não estejam **seguras**, terão de ser atribuídas a cada jogador da forma mais justa que for possível.

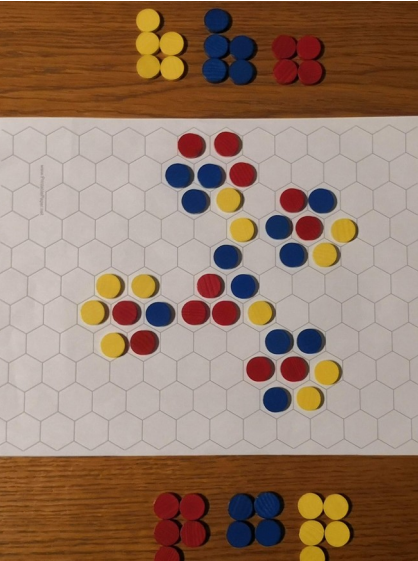
Desenvolvimento:

Vai-se retirando e colocando peças, respeitando as regras de jogo, tendo como objetivo principal acumular 5 peças de cada cor.

Porém, o jogador terá de considerar que, de forma a conseguir tal feito, terá de organizar as suas jogadas estrategicamente, sendo que, mesmo tendo o jogador já adquirido 5 peças de 1 determinada cor, poderá ter de colecionar mais peças dessa cor, para usá-las numa jogada futura .

O jogador terá de ter especial atenção para não quebrar a arvore do jogo, isto é não poderá haver blocos sem peças adjacentes





Situação final:

O jogador terá de estar atento a situações em que possui 14 peças , assim como o seu aderversário.

Nestas situações, é provável que nao seja possível retirar mais peças sem que previamente se modique a arvore do jogo através da coloçãoo de pecas que o jogador ja tenha colecionado.

# Representação interno do estado do jogo

# Situação inicial:

# 

# Desenvolvimento:

# 

# Situação final:

# 