

Frog Chess- Manual de Instruções

Set up:

1. Abrir o Sicstus e consultar o ficheiro server.pl na pasta prolog.
2. Executar o predicado “server.”
3. Abrir um servidor http local.

Regras:

Frog chess consiste num jogo de tabuleiro entre dois jogadores, em que estes fazem os seus sapos (peças) saltar por cima de outros, eliminando-os. O objetivo é ter o último sapo a saltar.

O jogo consiste num tabuleiro que é constituído por duas zonas: uma zona interior 6x6 rodeada por uma fronteira, logo este é uma matriz 8x8.

O jogo começa com os jogadores (verde e vermelho) a pôr à vez, repetidamente, um sapo na zona interior do tabuleiro até que todos os espaços estejam preenchidos.

Em seguida, cada jogador, alternando turnos, faz saltar um sapo por cima de outro adjacente, independentemente da cor. Consequentemente, o sapo que ficou por baixo do salto é removido do jogo. Os sapos podem saltar para frente e para trás, para os lados e na diagonal. Os saltos podem ser sucessivos: depois de saltar por cima de um sapo, é possível saltar por cima de outro adjacente ao lugar onde “aterrou”.

Considera-se um salto, ou jogada, válido se o sapo que salta saltar por cima de um sapo e aterrando no lugar vazio imediatamente a seguir, se o lugar imediatamente a seguir não estiver vazio o salto é inválido. Caso um sapo acabe o turno na zona de fronteira, denominada zona de pântano, este é removido do jogo.

O jogo acaba quando, no início do turno de um jogador:

- o respetivo jogador não tiver saltos disponíveis, perdendo este o jogo.
- o adversário não tiver mais sapos para jogar, perdendo ele o jogo.

Instruções do Jogo:

Antes de se começar a jogar, é necessário escolheres as opções do jogo na interface. A opção scene permite escolher o cenário do jogo. Game Mode permite escolher a natureza dos jogadores. AI difficulty permite escolher a qualidade de decisão do ai. Free cam é um botão que permite explorar o cenário do jogo. Após as configurações escolhidas, clica-se em start-game.

Após o início do jogo, encontramos-nos na fase de buildup do jogo. Esta consiste em colocar os sapos no tabuleiro de forma alternada. Para isto basta clicar no sitio de tabuleiro de destino e o sapo move-se para lá. Caso se clique numa casa inválida não acontece nada. Depois de colocadas as peças, começa fase de jogo propriamente dita. Na interface, temos o botão de undo que anula a última jogada efectuada. O botão de End turn passa o turno ao adversário. Para jogar basta clicar num sapo e clicar num destino válido. Após a fase de jogo normal e não haver mais jogadas possíveis na interface é indicado o jogador que ganhou e permite visualizar o replay do jogo realizado.