

Manual de Usuário da Aplicação Gamão

1. Para iniciar o jogo aperte enter.
2. Escolha se quer iniciar uma nova partida ou carregar uma partida que estava em andamento. Para isso digite a letra “i”(Iniciar uma nova partida) ou a letra “c”(Carregar partida em andamento) e de enter.
3. Aperte a tecla enter mais uma vez e o jogo ira te perguntar se deseja salvar o estado atual do jogo. Se quiser digite “s” e aperte enter se não quiser simplesmente aperte enter.
4. O jogo ira te perguntar se deseja dobrar o valor da partida. Se quiser digite “s” e aperte enter se não quiser digite “n” e aperte enter.
5. Aperte enter mais uma vez para fazer o lançamento dos dados.
6. Escolha qual peça deseja mover, agora digite a casa em que ela se localiza e aperte enter.
7. Serão exibidas na tela as opções de movimento da peça selecionada. Se os movimentos não te agradam digite “-1” e aperte enter. Assim você voltara para a tela de seleção de peça. Caso queira fazer um dos movimentos exibidos digite o dado responsável pelo movimento e aperte enter. O dado responsável por cada movimento está dentro dos [] do lado do movimento sugerido.
8. Faça o mesmo até todos os seus dados terem acabado e então aperte enter para passar a vez para o próximo jogador.
9. O jogo ira ficar se repetindo do passo 3 ao 8 até que um dos jogadores consiga colocar todas suas peças no último quadrante.
10. Quando todas as peças do jogador estiverem no último quadrante ele pode começar a fazer a retirada das mesmas do jogo, para assim ganhá-lo.
11. O jogo seguira a mesma fórmula de antes, porém, agora ao invés de escolher uma casa para onde a peça andaria o jogador só precisara fornecer qual dado ele utilizara para fazer a retirada da tal peça e apertar enter.
12. Assim que o jogador tirar sua última peça do tabuleiro ele é nomeado o vencedor daquela partida.

Peças comidas(BAR):

Quando uma peça é comida as coisas mudam um pouco. Essa peça será movida para o BAR e no início do turno do jogador dono da tal peça ele será obrigado a tirá-la de lá usando seus dados. Para isso basta escrever o número do dado que será usado para tal operação e apertar enter. As pecas são reinseridas no jogo a partir do seu primeiro quadrante.