

Corso di Intelligenza
Artificiale e
Rappresentazione della
Conoscenza
A.A. 2020/2021

Gioco: Murus Gallicus

Introduzione

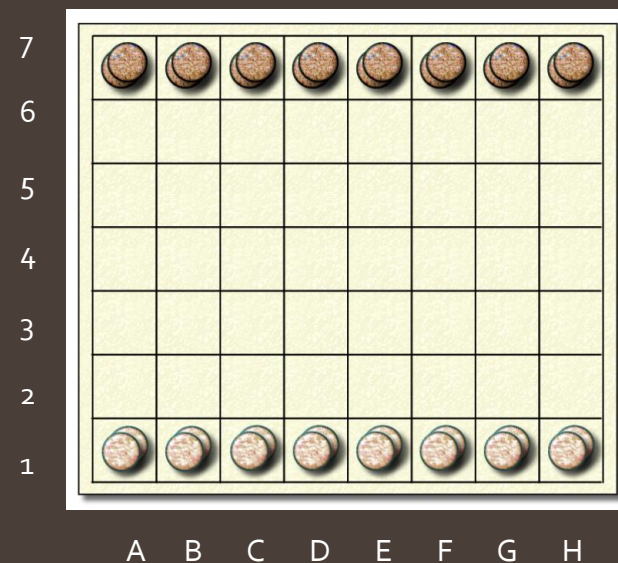
- Murus Gallicus è un gioco, ispirato alle guerre Galliche di Giulio Cesare, a due giocatori che si svolge su una scacchiera composta da 7 righe ed 8 colonne
- Ciascun giocatore ha a disposizione 16 pedine, e a ciascuno di essi sarà assegnato un insieme di pedine dello stesso colore (bianche per i romani, nere per i galli)
- Lo scopo del gioco è quello di raggiungere la riga «base» dell'avversario (e contestualmente di impedire all'avversario di fare lo stesso)

Le pedine

- All'interno del gioco è possibile sovrapporre in una stessa cella fino a due pedine dello stesso colore, in quel caso si parla di torre, la pedina singola rappresenterà invece una pietra
- Non è consentito sovrapporre pedine di colore diverso
- Le torri possono muoversi, le pietre no

La configurazione di gioco iniziale

- All'inizio della partita tutte le pedine saranno poste sulla propria riga «base», su ciascuna cella saranno posizionate due pedine. La riga «base» del giocatore bianco è la riga 1, quella del giocatore nero la riga 7

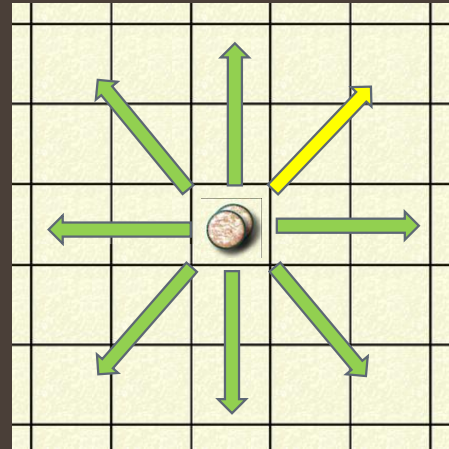


- Il primo giocatore che muove è quello cui vengono assegnate le pedine bianche

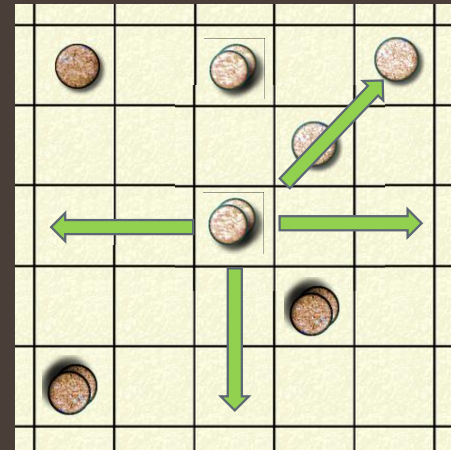
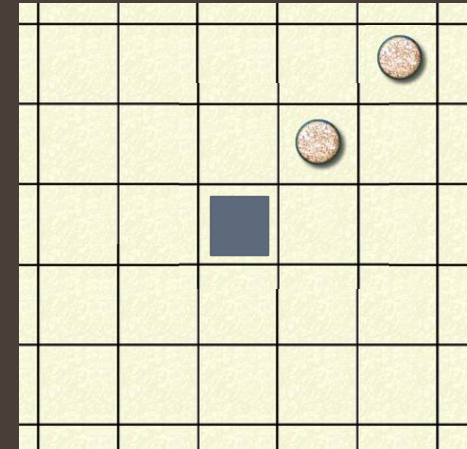
Mosse valide

- Ciascun giocatore durante il proprio turno può muovere solo le proprie torri (stack di due pedine)
- Ciascuna torre si può muovere in qualsiasi direzione (orizzontale, verticale ed obliqua), la mossa prevede la ridistribuzione delle due pedine della torre nelle due celle successive della direzione scelta.
- Perché la mossa sia valida ciascuna cella di destinazione deve essere vuota o contenere un muro amico

Mosse valide



mossa



Mosse valide

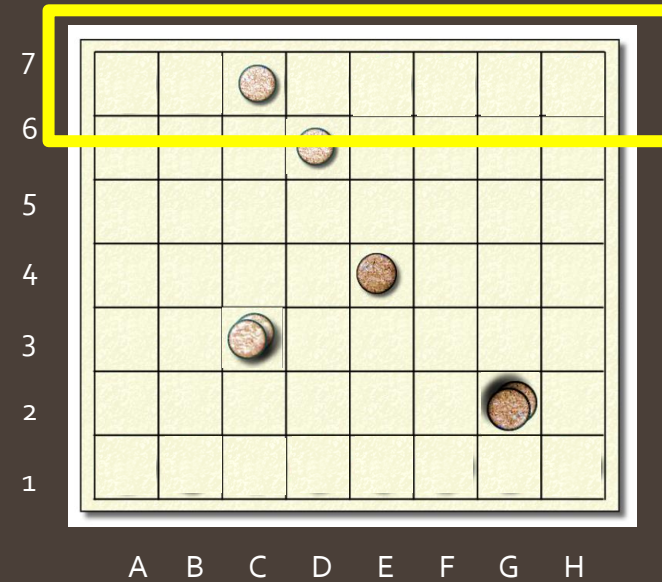
- È possibile inoltre rimuovere un muro nemico adiacente ad una torre sacrificando una pietra della torre, dopo questa mossa la torre diventa un muro
- Tale mossa non è forzata dalla presenza di un muro nemico adiacente alla torre
- Un giocatore non può mai passare il turno

Mosse valide



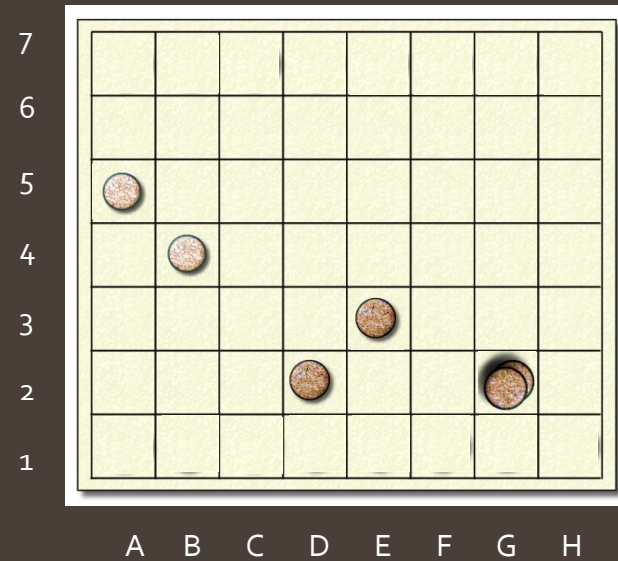
Configurazioni finali

- Il gioco può concludersi in due modi:
 1. Uno dei due giocatori raggiunge con almeno una pedina la riga «base» del giocatore avversario



Configurazioni finali

- Il gioco può concludersi in due modi:
 1. Uno dei due giocatori all'inizio del suo turno non può effettuare nessuna mossa, in questo caso la vittoria va al giocatore avversario
 2. Uno dei due giocatori all'inizio del suo turno non può effettuare nessuna mossa, in questo caso la vittoria va al giocatore avversario



Tocca al
giocatore
bianco

- Il gioco non prevede il pareggio

Contatti

Per chiarimenti potete scrivere all'indirizzo email

simona.nistico@dimes.unical.it