

Projekt - Gra Makao

Wykonane przez: Jakub Kubik, Konrad Barański

Opis gry

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart - ten, kto pierwszy się ich pozbędzie, zostaje zwycięzcą. W talii znajdują się dwa rodzaje kart: karty zwykłe, które nie mają konkretnych funkcji (5, 6, 7, 8, 9, 10, dwa króle: karo i trefl), oraz karty funkcyjne, które pełnią określone role.

Karty funkcyjne

Karty funkcyjne obejmują:

- Dwójkę i trójkę, które zmuszają gracza do dobrania dodatkowych kart (dwójka — dwie karty, trójka — trzy karty).
- Czwórkę, czyli kartę pauzy, która skutkuje utratą kolejki.
- Waleta, który wymaga od innych graczy konkretnych kart zwykłych, na przykład walet może zażądać piątek.
- Damę, która może być zagrana na dowolną inną kartę, a na nią można położyć każdą kartę zgodnie z zasadą "dama na wszystko, wszystko na damę".
- Króla, istniejącego w czterech rodzajach, z czego dwa rodzaje są "bitne" i zmuszają graczy do dobrania po 5 kart (zgodnie z oficjalnymi zasadami, bitne króle to król kier i pik, choć niektórzy uważają, że bitne są czerwone i czarne serce).
- Asa, który wymaga zagrania kart o określonym kolorze, na przykład as może zażądać czarnych serc.
- Jokera, który pełni rolę karty zastępczej, zastępując wszystkie inne karty (zarówno zwykłe, jak i funkcyjne).

Rozgrywka

Gra w makao odbywa się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Osoba po lewej stronie rozdającego talię rozpoczyna pierwszą rundę. Każda kolejna tura wymaga wyłożenia na stół kart, które pasują do karty znajdującej się na szczycie stosu leżącego na stole.

Zasady gry:

- Każdy gracz otrzymuje pięć kart, jednak nie powinien ich pokazywać innym graczom.
- Po rozdaniu kart, na środku stołu kładziemy jedną kartę z figurową stroną do góry. Ta karta jest widoczna dla wszystkich graczy, jednak nie może być kartą funkcyjną.
- Pozostałe nierozdane karty są umieszczane na stosiku, z którego gracze będą dobierać kolejne karty w trakcie gry.
- Pierwszy gracz odkłada jedną kartę ze swojej talii na kartę leżącą na środku. Wybrana karta musi mieć taki sam kolor lub tę samą wartość, na przykład jeśli na środku jest 9 kier, gracz może położyć dowolną kartę kier lub inną dziewiątkę z talii.
- Można nałożyć na kartę 1,3 lub 4 inne karty, na przykład na 9 kier można położyć 9 żółdź, 9 czarne serce i 9 czerwone serce, jednocześnie pozbywając się trzech kart.
- Jeśli gracz nie ma karty o takim samym kolorze lub numerze, musi dobrać kartę z reszty talii.
- Gdy graczowi pozostaje tylko jedna karta, powinien głośno powiedzieć "makao". Jeśli tego nie zrobi, musi dobrać pięć kart z talii.
- Gra kończy się, gdy jeden z graczy nie ma już kart w swojej talii.

Przewidywany interfejs gry

- Menu główne



Menu główne

Po kliknięciu przycisku “Graj” otworzy się okno rozgrywki.

Po kliknięciu przycisku “Zasady” otworzy się okno z zasadami rozgrywki.

- Pole rozgrywki



Pole rozgrywki

Na górze będą znajdować się karty przeciwnika.

Na środku będzie znajdować się talia, z której będziemy dobierać karty oraz stos wykładanych kart.

Na dole będą znajdować się karty gracza.

Okno wygranej

- Po wygranej rozgrywce wyświetli się następujący komunikat:



Okno przegranej

- Po przegranej rozgrywce wyświetli się następujący komunikat:



Nie tym razem!
Przegrałeś