

LAIG - Trabalho Prático 3

Manual de Jogo - Emergo

Turno 6 Grupo 9
José Ricardo de Sousa Coutinho
Daniel Pimentel Nunes

January 5, 2014

1 Instalação

Para o programa correr correctamente é necessário ter:

- 0emergoboard.png
- 1emergoboard.png
- 2emergoboard.png
- black.png
- white.png
- config.yaf
- executavel
- Pasta que contém o código fonte (opcional)

2 Atalhos do teclado

2.1 Cameras

Existem 4 cameras em perspectiva disponíveis. As suas teclas de atalho são respectivamente:

- Q - Camera em perspectiva do Jogador 1
- W - Camera em perspectiva do Jogador 2
- E - Camera em perspectiva da lateral direita
- R - Camera em perspectiva da lateral esquerda

2.2 Temas

- 0 - Tema de Madeira
- 1 - Tema de Preto e Branco
- 2 - Tema de Verde

2.3 Undo - Voltar atrás

É possível recuar uma jogada utilizando a tecla U.

2.4 Replay

Após o fim de jogo, ao clicar na tecla I é possível assistir ao replay de jogo.

2.5 Terminar aplicação

A qualquer altura é possível terminar a aplicação utilizando a tecla ESC.

3 Introdução

Emergo é um jogo de tabuleiro para dois jogadores. Foi inventado por Christian Freeling e Ed van Zon, em 1986. Este jogo pertence à família de jogos que utilizam 'colunas de damas', tal como Bashni e Lasca.

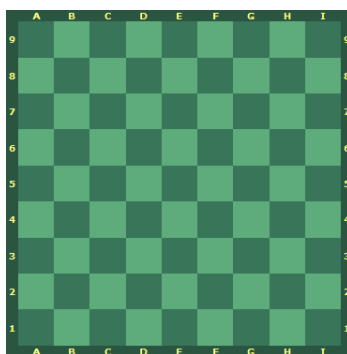


Figure 1: Um tabuleiro 9x9.

Emergo é jogado num tabuleiro de damas de 9x9.

Existem dois jogadores, o primeiro possui 12 peças Brancas e o segundo jogador possui 12 peças Pretas, antes do início do jogo.

4 Objectivo

O objectivo de Emergo é capturar todas as peças do adversário.

5 Como Jogar

Os jogadores fazem jogadas alternadamente, isto é, captura ou colocação ou movimentação. O início do jogo cabe ao jogador com as peças Brancas.

O jogo compreende duas fases:

1. Colocação
2. Movimentação

6 Capturas

Durante o jogo surgem situações em que o jogador é obrigado a capturar uma ou mais peças do adversário. Estas capturas estão limitadas apenas à peça movimentada, tal como no jogo das damas.

7 Fase de Colocação

Durante a fase de colocação, os jogadores, se não forem obrigados a capturar, têm de colocar uma peça por turno garantindo que:

- A peça não pode ser colocada de forma a que seja capturada no próximo turno do adversário.
- Se o outro jogador já tiver colocado todas as suas 12 peças, então o jogador terá de colocar as suas peças restantes em monte.

8 A Fase de Movimentação

Durante a fase de movimentação, os jogadores, se não forem obrigados a capturar, têm de movimentar uma peça por turno garantindo que:

- A peça só se movimenta 1 casa na diagonal.

9 Final do Jogo

O jogo acaba sempre que se verifique uma das seguintes situações:

- Um jogador ganha se captura todas as peças do adversário.
- Um jogo finaliza num empate se um jogador não tem um movimento válido mesmo que tenha peças no tabuleiro (isto é, todas as suas peças estão bloqueadas).