# Necessary actions to have the complete program running;

- Consultar o ficheiro server.pl no diretório “prolog”;

- No SICStus chamar o predicado “server.”;

- Abrir este diretório através de um web server;

# Short summary of the game main rules (rules for pieces movement, etc);

# User instructions (pieces movement, buttons functionality, menus, etc).

- Regras: O jogo processa-se num tabuleiro de 5x5 com quadrados pretos e brancos alternados onde todos os cantos do tabuleiro são negros. Cada jogador possui 5 peças azuis ou verdes, consoante a cor que escolher para sua identificação, onde 3 dessas peças tem um círculo branco e as outras 2 um preto, estes são os círculos que caracterizam a natureza da peça, que será a sua capacidade de mutação no decorrer do jogo.

- Começo do Jogo: O jogo começa com as peças posicionadas como na figura 1, todas as peças do mesmo jogador posicionadas num dos lados do quadrado, com as peças do outro jogador posicionadas no lado oposto, com a particularidade de que as peças com a pinta preta devem estar posicionadas no azulejo do tabuleiro com um circulo da mesma cor do jogador. Após posicionamento correto das peças para começo, é feita a escolha do primeiro jogador, sem qualquer regra em concreto, e este começa a movimentar qualquer peça que o mesmo queira respeitando as regras de movimentação. Cada jogador só pode mover uma peça por jogada.

- Regras de movimentação: Primariamente todas as peças se podem movimentar como o rei do xadrez, 1 casa em todas as 8 direções. No entanto, dependendo da casa onde se posicionam, ganha uma nova regra de movimentação onde as jogadas que esta oferece são adicionadas às jogadas que o movimento primário permite.

Se uma peça estiver numa casa com a mesma cor da sua natureza, pode-se mover para qualquer distância desde que nas suas diagonais, equivalente ao movimento do bispo no xadrez, ou seja, se uma peça de natureza preta esta num azulejo preto, pode adicionalmente fazer este movimento, o mesmo para uma peça de natureza branca situada num azulejo branco (ver figura 3-a)).

Por outro lado, se a peça se encontra no azulejo com a cor oposta à sua natureza, pode-se mover também como um cavalo, em ‘L’ para qualquer sentido podendo saltar sobre outras peças (ver figura 3-b)).

No início de jogo qualquer destes movimentos pode ser feito, sem restrições.



- Captura de peças: Um jogador pode ter oportunidade de capturar uma peça do oponente se, seguindo as regras de movimentação conseguir fazer um movimento que faça com que a sua peça acabe posicionada em cima de uma peça oponente, recolhendo-se a peça oponente do tabuleiro, ficando esse lugar ocupado pela peça que a capturou.

- Ganhar o Jogo: Um jogador pode ganhar o jogo de uma de 3 formas:

1. O jogador que capturou todas as peças do seu oponente;

2. Um jogador conseguiu colocar uma das suas peças na área do oponente (linha mais longe no seu lado do tabuleiro) e não foi capturada no turno seguinte do oponente;

3. Caso o jogador só tenha uma peça em tabuleiro e consigo colocá-la na área do oponente, ganha imediatamente o jogo, sem ter de esperar pelo turno do oponente.

Caso as últimas 2 condições de vitoria se verifiquem ao mesmo tempo, prevalece a segunda forma sobre a terceira.