

## O Jogo MOD X

### Contextualização

O MOD X é um jogo de tabuleiro, criado em 2015, recomendado para jogadores com mais de 15 anos de idade. É um jogo de estratégia, divertido e fácil de aprender. Cada partida reúne 2 a 4 jogadores e tem a duração prevista de 20 a 30 minutos.

### Componentes do jogo

- 1 Tabuleiro 8x8;
- 56 peças de jogo em formato X (14 em cada cor);
- 72 marcadores de pontuação (18 em cada cor);
- 5 peças *Joker* em formato X (brancas);



Figura 1: Caixa do MOD X

### Objetivo do jogo

O objetivo deste jogo é criar padrões com peças coloridas (vermelho, preto, amarelo ou laranja). Pretende-se assim, formar o maior número de padrões possível, de forma a conseguir a melhor pontuação. O vencedor é o jogador com mais pontos. Evidentemente, é também suposto bloquear os adversários de modo que não consigam construir esses padrões.

### Regras

- Define-se a ordem dos jogadores, cada um escolhe a cor das suas peças e define-se o limite de pontos;
- Cada jogador inicia o jogo com 14 peças e 18 marcadores;
- Os *Jokers* são dispostos inicialmente de forma aleatória no tabuleiro;

- No seu turno, cada jogador coloca uma peça no tabuleiro, em qualquer posição livre;
- Os padrões utilizados para ganhar pontos são o "X", o "+" e o "cinco em linha";

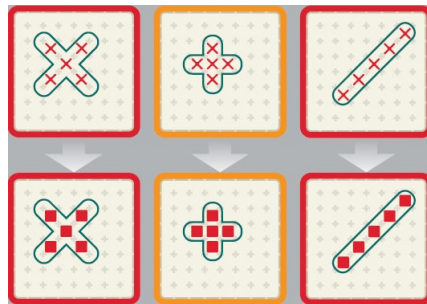
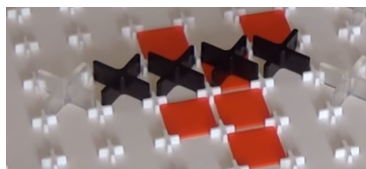
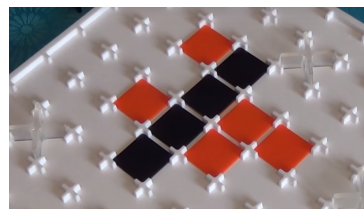


Figura 2: Padrões usados

- O jogador pode usar os *Jokers* para formar padrões, como se das suas próprias peças se tratassem;
- Quando um padrão é formado, retiram-se as peças de jogo e introduzem-se marcadores nessas posições. As peças de jogo podem agora voltar a ser utilizadas e as casas com marcadores também;
- Cada marcador colocado corresponde a um ponto;
- Caso tenha sido usado um *Joker* para formar um padrão, nessa posição não é introduzido um marcador. O *Joker* é agora colocado numa posição ao critério do jogador. Atenção, o *Joker* não pode ser usado para formar um novo padrão de imediato;



(a) Peças



(b) Marcadores

Figura 3: Substituição das peças por marcadores

- O primeiro jogador a atingir o número de pontos, determinado inicialmente, é o vencedor;
- O jogo pode também acabar quando um jogador já não dispõe de peças ou marcadores. Nesse caso, ganha o jogador com mais pontos até ao momento;

## Como jogar:

- 1º Abrir o SICStus, fazer uma consulta ao ficheiro server.pl e executar o predicado "server.";
- 2º Abrir o mongoose e no browser escolhe-se agora as configurações de jogo;
- 3º Carregar no botão "Play Game" para jogar;
- 4º O jogo obedece às regras do ModX (<https://boardgamegeek.com/boardgame/131387/mod-x>);
- 5º Carregar no espaço do tabuleiro pretendido para fazer o movimento da peça para lá. No final do jogo, o marcador anunciará o vencedor e passado 10 segundos mostrará o filme de jogo.
- P.S.: O botão "Quit" serve para "desligar" o SICStus. Os restantes botões são auto-explicativos sabendo o funcionamento do jogo.