

MOD X

Relatório Intercalar



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e
Computação

Programação em Lógica

Grupo ModX3:

António Manuel Vieira Ramadas - 201303568

Rui Miguel Teixeira Vilares - 201207046

Faculdade de Engenharia da Universidade do Porto
Rua Roberto Frias, sn, 4200-465 Porto, Portugal

8 de Outubro de 2015

1 O Jogo MOD X

1.1 Contextualização

O MOD X é um jogo de tabuleiro, nascido 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.

1.2 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

1.3 Objetivo do jogo

O objetivo deste jogo é criar padrões com peças coloridas (vermelho, preto, amarelo e 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 padrões¹.

1.4 Regras

- Define-se a ordem dos jogadores, cada um escolhe a cor das suas peças e define-se o limite de pontos²;
- Cada jogador inicia o jogo com 14 peças e 18 marcadores;

¹<https://boardgamegeek.com/boardgame/131387/mod-x>

²<https://www.cryptozoic.com/games/mod-x>

- 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";

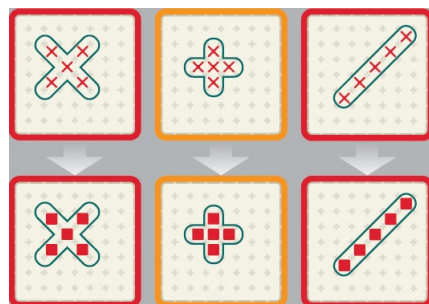
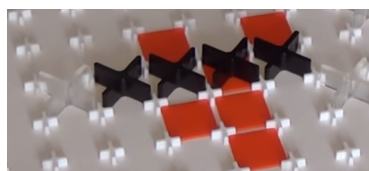
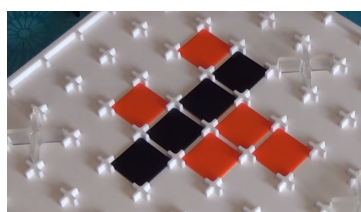


Figura 2: Padrões usados

- 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;
- 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.



(a) Peças



(b) Marcadores

Figura 3: Substituição das peças por marcadores

2 Representação do Estado do Jogo

2.1 Representação do estado do tabuleiro

2.2 Posições iniciais do jogo

2.3 Posições intermédias do jogo

2.4 posições finais do jogo

3 Visualização do Tabuleiro

4 Movimentos