

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA  
DO RIO DE JANEIRO



# Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro

## **INF1301** Gamão Manual do Usuário

Alunos	1711799 - Fernando Tancini 1710635 - Júlia Rocha 1811208 - Suemy Inagaki
Professor	Flávio Heleno Bevilacqua e Silva

Rio de Janeiro, 16 de Junho de 2019

# Conteúdo

<b>1</b>	<b>Hitórico de Revisões</b>	<b>1</b>
<b>2</b>	<b>Manual do Usuário</b>	<b>1</b>
2.1	Descrição . . . . .	1
2.2	Objetivo . . . . .	1
<b>3</b>	<b>Componentes</b>	<b>1</b>
<b>4</b>	<b>A partida</b>	<b>1</b>
<b>5</b>	<b>Regras do Jogo</b>	<b>2</b>
5.1	Primeiro Jogador . . . . .	2
5.2	Movimentação das Peças . . . . .	3
5.3	Captura e Resgate de Peças . . . . .	3
5.4	Jogada Duplicada . . . . .	4
5.5	Retirada das Peças . . . . .	4
5.6	Dobra da Aposta . . . . .	4
5.7	Vencedor . . . . .	5

# 1 Hitórico de Revisões

Data	Versão	Descrição	Autor
22/Maio/2019	1.0	Início do desenvolvimento do manual	Suemy Inagaki
02/Junho/2019	1.0	Manual Completo	Suemy Inagaki

## 2 Manual do Usuário

### 2.1 Descrição

Gamão é um jogo de tabuleiro com dois jogadores. Cada jogador é representado por uma cor - vermelha ou preta - e possui 15 peças. Para realizar suas jogadas, cada jogador lança dois dados de seis lados. O vencedor da partida é aquele que consegue retirar todas as suas peças do tabuleiro primeiro. O vencedor do jogo é aquele que conseguir obter o maior número de pontuação.

### 2.2 Objetivo

Retirar todas as suas peças antes do adversário.

## 3 Componentes

- 01 Tabuleiro
- 02 Dados de 6 faces (1, 2, 3, 4, 5, 6)
- 01 Dado de Pontos de 6 faces (2, 4, 8, 16, 32, 64)
- 15 Peças vermelhas
- 15 Peças Pretas

## 4 A partida

### Comandos do Jogo

- Tecla 'y' para iniciar uma partida
- Qualquer tecla para rolar o dado 1

- Qualquer tecla para rolar o dado 2
- "0,0" para usar o dado de pontos
- "100, 100" se você não puder se movimentar
- para fazer um movimento: casa\_origem, qtd\_casas\_a\_andar
- Tecla 'Enter' para confirmar cada movimento

```

***** Jogo Gamao *****

Comecar um jogo? (y/n)
y

~~~ Início de jogada ~~~
Vez do jogador preto
Responda qualquer coisa para jogar o dado 1!
k
Responda qualquer coisa para jogar o dado 2!
l
Valores dos dados: 5 e 4

(1) : 2 pretas          (13): 5 vermelhas
(2) : 0                 (14): 0
(3) : 0                 (15): 0
(4) : 0                 (16): 0
(5) : 0                 (17): 3 pretas
(6) : 5 vermelhas       (18): 0
(7) : 0                 (19): 5 pretas
(8) : 3 vermelhas       (20): 0
(9) : 0                 (21): 0
(10): 0                 (22): 0
(11): 0                 (23): 0
(12): 5 pretas          (24): 2 vermelhas

Pretas capturadas: 0
Vermelhas capturadas: 0

Pretas finalizadas: 0
Vermelhas finalizadas: 0

Pontuacao em disputa: 1

Vc pode dobrar os pontos. Para isso, digite "0, 0".
Obs: Se vc perceber que nao pode se movimentar, digite "100, 100".
Vc tem os movimentos possiveis: 5, 4, 0, 0
Faça um movimento por vez: <casa_origem>, <qtd_casas_a_andar>
1, 0

```

## 5 Regras do Jogo

### 5.1 Primeiro Jogador

O primeiro jogador terá a cor preta e o segundo jogador terá a cor vermelha.

## 5.2 Movimentação das Peças

Cada jogador, no começo de sua jogada, lançará dois dados, digitando para cada um deles qualquer tecla do teclado. A movimentação das peças é obrigatória e o jogador deverá fazer a movimentação de acordo com os valores obtidos nos dados.

- Exemplo: Se um jogador lança os dados e obtém os valores 5 e 4, ele escolherá a casa de origem da peça a ser movida e a quantidade de casas a avançar com ela. OBS: Se for movimentar uma única peça, não pode movimentá-la de uma vez só (as nove casas de uma vez). Obrigatoriamente deve-se mover primeiro o valor de um dado e depois o valor de outro dado.

Cada jogador sempre deve movimentar as peças em um único sentido. O jogador preto movimentará no sentido crescente, e o jogador vermelho no sentido decrescente.

Se o jogador atual não conseguir efetuar movimentos legais com os valores obtidos nos dados, este passará a vez. A casa de destino de uma peça nunca pode ser uma que já tenha 2 ou mais peças do oponente.

## 5.3 Captura e Resgate de Peças

Se a casa de destino tiver somente 1 peça adversária, esta é capturada e a lista de peças capturadas é acrescida de 1.

No exemplo abaixo, existem duas peças pretas capturadas.

```
Vc pode dobrar os pontos. Para isso, digite "0, 0".
Obs: Se vc perceber que nao pode se movimentar, digite "100, 100".
Vc tem os movimentos possiveis: 4, 0, 0, 0
Faca um movimento por vez: <casa_origem>, <qtd_casas_a_andar>
11, 4
caiu aqui c 1
```

(1) : 0	(13): 4 vermelhas	Pretas capturadas: 2 Vermelhas capturadas: 0
(2) : 1 vermelhas	(14): 0	
(3) : 1 vermelhas	(15): 0	
(4) : 0	(16): 0	
(5) : 0	(17): 3 pretas	Pretas finalizadas: 0 Vermelhas finalizadas: 0
(6) : 5 vermelhas	(18): 0	
(7) : 1 vermelhas	(19): 5 pretas	
(8) : 1 vermelhas	(20): 0	
(9) : 0	(21): 0	Pontuacao em disputa: 1
(10): 0	(22): 0	
(11): 0	(23): 0	
(12): 5 pretas	(24): 2 vermelhas	

Quando um jogador tem uma ou mais peças capturadas, ele só pode fazer movimentos de resgate. O que irá determinar a casa de destino de uma

peça capturada são os valores retirados nos dados. São válidas para resgate somente casas que estejam no quadrante inicial da peça correspondente, ou seja, as 6 primeiras casas. As 6 primeiras casas das peças pretas são 1, 2, 3, 4, 5 e 6 e, portanto, sempre que uma peça preta estiver na barra, ela deve ser retornada para alguma dessas casas. As primeiras casas das peças vermelhas são 19, 20, 21, 22, 23 e 24. A casa de origem das peças capturadas é sempre '-1'.

## 5.4 Jogada Duplicada

Se um jogador obtiver nos seus 2 dados valores iguais, terá o direito de fazer 4 jogadas com os valores dos dados em vez das 2 jogadas habituais. Pode, do mesmo modo, movimentar uma só peça 4 vezes.

## 5.5 Retirada das Peças

Um jogador só pode retirar suas peças quando todas elas estiverem no seu quadrante interno. Para o jogador que possui as peças vermelhas, o interno é o quadrante superior a esquerda do tabuleiro [1 a 6], e para o jogador que possui as peças pretas, é o quadrante inferior à direita [19 a 24]. Para retirar uma peça, o jogador deve obter nos dados o valor equivalente ou superior ao número de casas restantes.

## 5.6 Dobra da Aposta

A partida inicialmente vale 1 ponto. Este ponto é ganho pelo primeiro jogador que conseguir retirar todas as suas peças do tabuleiro. No entanto, um jogador pode, a qualquer altura, propor dobrar a aposta. Neste caso o dado de pontos indicará quanto passa a valer a partida. O adversário tem então duas opções:

- Abandonar: ele abandona imediatamente a partida e perde consequentemente 1 ponto.
- Aceitar: neste caso, a partida continua e os ganhos são duplicados.

OBS: apenas o jogador que aceitou o convite para dobrar a aposta pode propor dobrar novamente a aposta. Isto é, um mesmo jogador não pode propor dobra de aposta duas vezes seguidas.

## 5.7 Vencedor

Um jogador tem três chances de vencer a partida:

1. Retirar todas as suas peças antes do adversário.
2. O adversário abandona a partida
3. O adversário não aceita a proposta de dobra

Nos três casos o jogador recebe a pontuação da partida.