

# Trabalho de Programação em Lógica

Elementos: Afonso Fernandes (33%), Daniel Dong (33%), Rodrigo Giglio (33%)

## Jogo Escolhido:

- Sevens
- [https://en.wikipedia.org/wiki/Sevens\\_\(card\\_game\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Sevens_(card_game))
- <https://zh.wikipedia.org/wiki/%E6%8E%92%E4%B8%83>

Este jogo é a versão 3 do “Sevens” da página em chinês, no entanto a seguir as regras são descritas.

## Regras principais do jogo:

Ordem das cartas	A	2	3	4	5	6	7	8	9	10	J	Q	K
Pontuação das cartas	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13

**Objetivo:** Acabar com menos pontos “burried”.

**Número de jogadores:** 4.

**Tabuleiro:** no tabuleiro serão dispostas, ao longo do jogo, as sequências (A a K) separadas por naipe (Figura 1).



Figura 1: exemplo de um tabuleiro

## Início do jogo:

- Baralham se as cartas e dividem se as cartas todas pelo número de jogadores.
- O jogador com o 7 de espadas (7♠) é o primeiro a jogar ( e tem de jogar o sete de espadas).

**Legal moves:**

- Se uma sequência estiver vazia pode-se jogar o sete, caso contrário pode se jogar acima da carta mais alta ou abaixo da mais baixa até a sequência estar completa.
- O jogador que estiver a jogar tem de jogar obrigatoriamente se tiver jogadas possíveis.
- Caso não tenha nenhuma jogada possível irá dar “burry” a uma carta qualquer, e os pontos dessa carta serão acumulados nos pontos do jogador.

**Fim do jogo:**

- O jogo termina quando nenhum jogador tiver cartas na mão.
- O jogador que tiver menos pontos ganha.

**Explicação de alguns termos:**

Burry: Quando o jogador não tem jogadas possíveis, vai colocar uma carta fora de jogo, somando os pontos correspondentes ao mesmo jogador (conta como jogada).

Carta buried: Cartas que já estão fora de jogo.