

Shōbu

João Pedro Pinto Mota
Ângelo Daniel Pereira Mendes Moura

up201704567@fe.up.pt
up201303828@fe.up.pt

1 Correr o jogo

Para abrir o servidor em prolog basta compilar o ficheiro shobu/server.pl e escrever server. no terminal do SICStus.

Para abrir o jogo basta lançar o servidor e ligar ao endereço 127.0.0.1 (localhost) com a porta desejada (predefinição é 8887), tendo a biblioteca WebCGF na mesma pasta do nosso trabalho.

2 O Jogo Shōbu

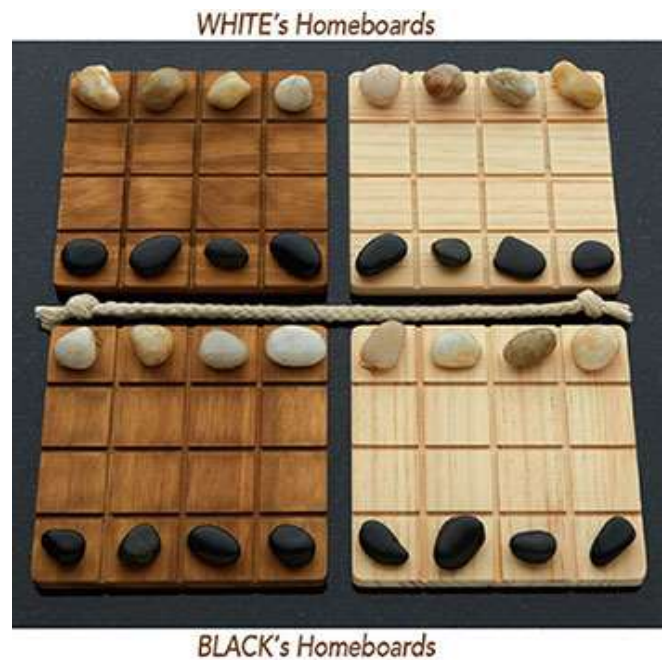
2.2 Regras

2.2.1 Preparação

Inicialmente, os componentes do jogo estão organizados de modo a que cada jogador fique com as pedras da sua respetiva cor no seu lado de cada um dos quatro tabuleiros.

Um jogador controlará todas as pedras pretas e o outro as brancas. Os dois tabuleiros mais próximos de cada jogador são os seus Homeboards, com a corda marcando essa divisão.

Um dos Homeboards de cada jogador é de cor escura e o outro de cor clara.



2.2.2 Objetivo

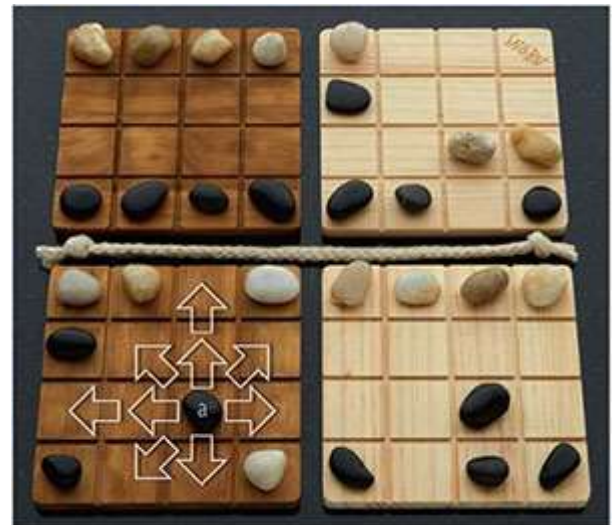
O jogo termina quando alguém ficar sem peças da sua cor num dos tabuleiros.

2.2.3 Desenvolvimento

Shōbu é jogado alternadamente, sendo o jogador com as pedras pretas quem começa. Cada jogada é composta por dois movimentos, um passivo e um agressivo.

2.2.3.1 Movimento Passivo

O movimento passivo tem de ocorrer num dos Homeboards do jogador, podendo deslocar uma peça para qualquer direção livre (horizontal, vertical ou diagonal) numa distância máxima de dois espaços.



2.2.3.2 Movimento Agressivo

Depois de ser feito o movimento passivo, é executado um segundo movimento igual ao primeiro, com a mesma direção e distância do passivo, tendo, porém, de ser feito num tabuleiro de cor diferente do movimento passivo.

Este movimento agressivo pode, no entanto, empurrar uma peça da outra equipa, não conseguindo, no entanto, empurrar duas peças ao mesmo tempo, nem uma da sua equipa.

