**Labyrinthus**

Bem-Vindo ao Desafiante Mundo de Labyrinthus!

Desenvolvido pelo Laboratory of Artificial Intelligence and Machine Aind da Universidade Federal de Pernambuco (Laima-UFPE).

O Labyrinthus é uma experiência única que desafia os limites da sorte e da mente de seus jogadores.

Jogar o Labyrinthus é um ato de resistência e coragem. Prepare-se para ter sua ansiedade testada ao limite, desde seus primeiros passos nos intrincados corredores e passagens do Labyrinthus.

aqui, a jornada será certamente desafiadora e, nem por isso, menos divertida. No Labyrinthus, você poderá jogar contra o computador, contra outros jogadores e em dupla contra seus adversários. A cooperação poderá ser uma estratégia inteligente para vencer os desconhecidos caminhos do Labyrinthus. Já dificultar a jornada de seus oponentes poderá ser muito divertido, mas como tudo na vida, poderá ter seus riscos também.

Sair do Labyrinthus não será apenas uma questão de sorte e habilidade, mas uma verdadeira prova de paciência, persistência e perspicácia.

Você está pronto para este desafio? Entre e descubra os segredos que se escondem nos caminhos do Labyrinthus.

Teste suas habilidades, enfrente labirintos intricados e prove que você é capaz de superar os muitos obstáculos em seu percurso.

Labyrinthus espera por você. A aventura começa agora!

**Objetivo**:

O objetivo é entrar no Labyrinthus, seguir por seus labirintos intricados e cheios de surpresas até chegar à saída que fica na linha 10, coluna 1, casa 6, labirinto 6.

**Como Jogar**

Antes de entrar no labirinto, o jogador deve rolar o dado 3 vezes para coletar chaves especiais. Cada número que tirar será o valor que sua chave especial terá. Assim, se o jogador tirar 3, 3 e 6, ele terá uma chave especial seis e duas chaves 3.

Cada vez que o jogador usar uma chave especial, ela é subtraída do banco de chaves especiais do jogador.

**Entrando e avançando pelos labirintos**

Depois de coletar suas 3 chaves, o jogador deve jogar um dado e se tirar 1 ou 6, ele entra no Labyrinthus.

Uma vez dentro do Labyrinthus, sempre que o jogador tirar um 6 ou alcançar o valor seis (somatória do valor da casa em que ele está + o valor que tirou no dado), o jogador passa a um novo checkpoint.

Por exemplo, se ele estiver na casa 3 e tirar 3, ele passa para a casa checkpoint seguinte. Se tirar 6,

Passa para o checkpoint seguinte, pois sempre se progride quando o jogador tira o número 6 no dado.

**Regra de intervalo**

Se o jogador estiver numa casa 5, tirar 2, e à frente dele, antes de outra casa seis houver uma casa 2, por exemplo, o jogador deve ir para essa casa dois.

**Retrocesso**

Se um jogador tirar um número que somado ao valor da casa em que está, ultrapassar 6, ele não poderá progredir. Nesse caso, o jogador deverá voltar o valor excedente ao 6. Por exemplo: o jogador está na casa 4 do primeiro corredor. tira 4. Então ele conta do 4 até o 6 e volta duas casas, ficando na casa 4 novamente.

**Checkpoints**

O jogador pode usar uma chave para deixar o checkpoint imediatamente e progredir para outro se ele tiver uma chave de valor seis ou se estiver em uma casa em cujo valor somado a uma chave especial resulte em 6. Neste caso ele não ganha outra chave especial por chegar a um checkpoint.

**Casa de conflito**

Se o jogador estiver em uma casa regular e seu oponente chegar à mesma casa, eles estarão em uma casa de conflito. Os dois jogadores não poderão ficar nela juntos. Um tem de sair.

Nesse caso, o primeiro que chegou à essa casa deve voltar ao checkpoint anterior, isto é, à casa de número seis anterior.

Alternativamente, se ele tiver uma chave, ele poderá desafiar seu oponente para um duelo. O recém-chegado terá de aceitar o desafio, pois se não aceitar, será ele a voltar para o checkpoint anterior.

Quando ocorrer um desafio, o jogador desafiado rola o dado e se ele tirar um número maior do que da chave do jogador que desafiou, ele ganha e o perdedor recua para o checkpoint anterior. Nessa condição, o perdedor não ganha nenhuma chave por chegar no checkpoint, mas pode usar uma chave especial para desafiar o vencedor. Aí, o desafiado joga o dado. Agora, além do perdedor voltar para o checkpoint anterior, o ganhador vai para o checkpoint seguinte.

No caso de o conflito ocorrer no labirinto 1, labirinto de entrada, o perdedor voltará para a casa 1 desse corredor.

**Perdas e Ganhos**:

As chaves especiais podem ser usadas para avançar, desafiar, defender de uma armadilha ou desafio e, em caso de partidas em duplas, até ajudar outro jogador a progredir.

Elas podem ser perdidas se o jogador cair em uma casa de armadilha com essa punição. Chaves especiais também são ganhas a cada vez que o jogador chega a um checkpoint.

**Tabuleiro**

O tabuleiro do Labyrinthus é composto por 7 labirintos alinhados em uma grade de 11 linhas e 6 colunas, totalizando 66 células ou "casas". Essas casas são marcadas com números semelhantes aos usados nos dominós.

Cada número de dominó é colocado no tabuleiro em casas específicas. A primeira casa (linha 11, coluna 1), entrada do Labyrinthus, por onde se inicia o jogo, terá o número 1, por exemplo.

Na linha 10, coluna1, há um número 6, significando fim de jogo para quem chegar nela.

As células da tabela são chamadas de casas. As casas podem ser especiais ou regulares.

Casas especiais são as que têm algum tipo de regra ou poder especial. Por exemplo, as casas que têm o número seis são checkpoints e dão ao jogador chaves aleatórias de 1 a 5. As casas que não são especiais são casas regulares. Não têm nenhum poder.

**Descrição do tabuleiro**

**Linha – coluna – casa – poder – Número do labirinto**

1.

Linha 1, Coluna 1: Casa de número 6 (ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 6;

2.

Linha 1, Coluna 2: Casa de número 5 (armadilha: perde a chave de maior valor), labirinto 6;

3.

Linha 1, Coluna 3: Casa de número 4, labirinto 6

4.

Linha 1, Coluna 4: Casa de número 3, labirinto 6;

5.

Linha 1, Coluna 5: Casa de número 2, labirinto 6;

6.

Linha 1, Coluna 6: Casa de número 1, labirinto 6;

7.

Linha 2, Coluna 1: Casa de número 5, labirinto 6;

8.

Linha 2, Coluna 2: Casa de número 2, labirinto 7;

9.

Linha 2, Coluna 3: Casa de número 3, labirinto 7;

10.

Linha 2, Coluna 4: Casa de número 4 (casa de rerrolagem: ganha o direito de jogar o dado novamente), labirinto 7;

11.

Linha 2, Coluna 5: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 7;

12.

Linha 2, Coluna 6: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 6;

13.

Linha 3, Coluna 1: Casa de número 4, labirinto 6;

14.

Linha 3, Coluna 2: Casa de número 1 (casa de duelo: ganha o direito de desafiar o outro jogador para um duelo se tiver uma chave.), labirinto 7;

15.

Linha 3, Coluna 3: Casa de número 1, labirinto 4;

16.

Linha 3, Coluna 4: Casa de número 1, labirinto 3;

17.

Linha 3, Coluna 5: Casa de número 1 (casa de duelo: ganha o direito de desafiar o outro jogador para um duelo se tiver uma chave.), labirinto 2;

18.

Linha 3, Coluna 6: Casa de número 4, labirinto 6;

19.

Linha 4, Coluna 1: Casa de número 3, labirinto 6;

20.

Linha 4, Coluna 2: Casa de número 5, labirinto 5;

21.

Linha 4, Coluna 3: Casa de número 4, labirinto 4;

22.

Linha 4, Coluna 4: Casa de número 2, (casa de teleport: teleporta para uma casa aleatória no labirinto seguinte), labirinto 3;

23.

Linha 4, Coluna 5: Casa de número 3, labirinto 2;

24.

Linha 4, Coluna 6: Casa de número 5 (casa de rerrolagem: ganha o direito de rolar o dado novamente), labirinto 6;

25.

Linha 5, Coluna 1: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 6;

26.

Linha 5, Coluna 2: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 5;

27.

Linha 5, Coluna 3: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 4;

28.

Linha 5, Coluna 4: Casa de número 3 (casa de duelo: ganha o direito de desafiar o outro jogador para um duelo se tiver uma chave.), labirinto 3;

29.

Linha 5, Coluna 5: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 2;

30.

Linha 5, Coluna 6: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 6;

31.

Linha 6, Coluna 1: Casa de número 5, labirinto 6;

32.

Linha 6, Coluna 2: Casa de número 4 (casa de rerrolagem: ganha o direito de jogar o dado novamente), labirinto 5;

33.

Linha 6, Coluna 3: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 4;

34.

Linha 6, Coluna 4: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 3;

35.

Linha 6, Coluna 5: Casa de número 4, labirinto 2;

36.

Linha 6, Coluna 6: Casa de número 1 (casa de duelo: ganha o direito de desafiar o outro jogador para um duelo se tiver uma chave.), labirinto 1;

37.

Linha 7, Coluna 1: Casa de número 4 (armadilha: perde a chave de maior valor), labirinto 6;

38.

Linha 7, Coluna 2: Casa de número 1, labirinto 2;

39.

Linha 7, Coluna 3: Casa de número 3, labirinto 4;

40.

Linha 7, Coluna 4: Casa de número 2 (casa de duelo: tem o direito de desafiar o outro jogador para um duelo se tiver uma chave.), labirinto 3;

41.

Linha 7, Coluna 5: Casa de número 5 (armadilha: perde a próxima vez de jogar), labirinto 2;

42.

Linha 7, Coluna 6: Casa de número 2, labirinto 1;

43.

Linha 8, Coluna 1: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 6;

44.

Linha 8, Coluna 2: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 2;

45.

Linha 8, Coluna 3: Casa de número 2 (casa de teleport: teleporta para uma casa aleatória no labirinto seguinte), labirinto 4;

46.

Linha 8, Coluna 4: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 3;

47.

Linha 8, Coluna 5: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 2;

48.

Linha 8, Coluna 6: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 1;

49.

Linha 9, Coluna 1: Casa de número 3 (armadilha: perde a próxima vez de jogar), labirinto 6;

50.

Linha 9, Coluna 2: Casa de número 5, labirinto 2;

51.

Linha 9, Coluna 3: Casa de número 1, labirinto 4;

52.

Linha 9, Coluna 4: Casa de número 1 (casa de rerrolagem: ganha o direito de jogar o dado novamente), labirinto 3;

53.

Linha 9, Coluna 5: Casa de número 2, labirinto 2;

54.

Linha 9, Coluna 6: Casa de número 3, labirinto 1;

55.

Linha 10, Coluna 1: Casa de número 6 (checkpoint, ganha chave para sair do Labyrinthus. Fim de jogo.), labirinto 6;

56.

Linha 10, Coluna 2: Casa de número 1, labirinto 2;

57.

Linha 10, Coluna 3: Casa de número 4 (armadilha: volta aleatoriamente de uma a 3 casas regulares), labirinto 2;

58.

Linha 10, Coluna 4: Casa de número 3, labirinto 2;

59.

Linha 10, Coluna 5: Casa de número 1 (casa de duelo: ganha o direito de duelar com o adversário se tiver uma chave), labirinto 2;

60.

Linha 10, Coluna 6: Casa de número 4 (casa de teleport: teleporta para uma casa aleatória no labirinto seguinte), labirinto 1;

61.

Linha 11, Coluna 1: Casa de número 1, labirinto 1 (entrada do Labyrinthus);

62.

Linha 11, Coluna 2: Casa de número 2, labirinto 1;

63.

Linha 11, Coluna 3: Casa de número 3, labirinto 1;

64.

Linha 11, Coluna 4: Casa de número 4, (casa de teleport: teleporta para uma casa aleatória no labirinto seguinte), labirinto 1;

65.

Linha 11, Coluna 5: Casa de número 5, labirinto 1;

66.

Linha 11, Coluna 6: Casa de número 6 (checkpoint, ganha uma chave aleatória de 1 a 5), labirinto 1 (primeiro checkpoint;

**São 7 os labirintos, conforme descritos na tabela a seguir:**

**Linha, Coluna, Casa, Labirinto**

**Labirinto 7**

Linha 2, Coluna 2, Casa 2;

Linha 2, Coluna 3, Casa 3;

Linha 2, Coluna 4, Casa 4;

Linha 2, Coluna 5, Casa 6;

Linha 3, Coluna 2, Casa 1;

**Labirinto 6**

Linha 1, Coluna 1, Casa 6;

Linha 1, Coluna 2, Casa 5;

Linha 1, Coluna 3, Casa 4;

Linha 1, Coluna 4, Casa 3;

Linha 1, Coluna 5, Casa 2;

Linha 1, Coluna 6, Casa 1;

Linha 2, Coluna 1, Casa 5;

Linha 2, Coluna 6, Casa 6;

Linha 3, Coluna 1, Casa 4;

Linha 3, Coluna 6, Casa 4;

Linha 4, Coluna 1, Casa 3;

Linha 4, Coluna 6, Casa 5;

Linha 5, Coluna 1, Casa 6;

Linha 5, Coluna 6, Casa 6;

Linha 6, Coluna 1, Casa 5;

Linha 7, Coluna 1, Casa 4;

Linha 8, Coluna 1, Casa 6;

Linha 9, Coluna 1, Casa 3;

Linha 10, Coluna 1, Casa 6;

**Labirinto 5**

Linha 4, Coluna 2, Casa 5;

Linha 5, Coluna 2, Casa 6;

Linha 6, Coluna 2, Casa 4;

**Labirinto 4**

Linha 3, Coluna 3, Casa 1;

Linha 4, Coluna 3, Casa 4;

Linha 5, Coluna 3, Casa 6;

Linha 6, Coluna 3, Casa 6;

Linha 7, Coluna 3, Casa 3;

Linha 8, Coluna 3, Casa 2;

Linha 9, Coluna 3, Casa 1;

**Labirinto 3**

Linha 3, Coluna 4, Casa 1;

Linha 4, Coluna 4, Casa 2;

Linha 5, Coluna 4, Casa 3;

Linha 5, Coluna 4, Casa 3;

Linha 6, Coluna 4, Casa 6;

Linha 7, Coluna 4, Casa 2;

Linha 8, Coluna 4, Casa 6;

Linha 9, Coluna 4, Casa 1;

**Labirinto 2**

Linha 3, Coluna 5, Casa 1;

Linha 4, Coluna 5, Casa 3;

Linha 5, Coluna 5, Casa 6;

Linha 6, Coluna 5, Casa 4;

Linha 7, Coluna 2, Casa 1;

Linha 7, Coluna 5, Casa 5;

Linha 8, Coluna 2, Casa 6;

Linha 8, Coluna 5, Casa 6;

Linha 9, Coluna 2, Casa 5;

Linha 9, Coluna 5, Casa 2;

Linha 10, Coluna 2, Casa 1;

Linha 10, Coluna 3, Casa 4;

Linha 10, Coluna 4, Casa 3;

Linha 10, Coluna 5, Casa 1;

**Labirinto 1**

Linha 6, Coluna 6, Casa 1;

Linha 7, Coluna 6, Casa 2;

Linha 8, Coluna 6, Casa 6;

Linha 9, Coluna 6, Casa 3;

Linha 10, Coluna 6, Casa 4;

Linha 11, Coluna 1, Casa 1;

Linha 11, Coluna 2, Casa 2;

Linha 11, Coluna 3, Casa 3;

Linha 11, Coluna 4, Casa 4;

Linha 11, Coluna 5, Casa 5;

Linha 11, Coluna 6, Casa 6;

**Listas de casas especiais por linhas, colunas e valor das casas**

**Casas de Armadilha**

1.

Linha 1, Coluna 2: Casa de número 5 (labirinto 6)

2.

Linha 7, Coluna 1: Casa de número 4 (labirinto 6)

3.

Linha 7, Coluna 5: Casa de número 5 (labirinto 2)

4.

Linha 9, Coluna 1: Casa de número 3 (labirinto 6)

5.

Linha 10, Coluna 3: Casa de número 4 (labirinto 2)

**Casas de Duelo**

1.

Linha 3, Coluna 2: Casa de número 1 (labirinto 7)

2.

Linha 3, Coluna 5: Casa de número 1 (labirinto 2)

3.

Linha 5, Coluna 4: Casa de número 3 (labirinto 3)

4.

Linha 6, Coluna 6: Casa de número 1 (labirinto 1)

5.

Linha 7, Coluna 4: Casa de número 2 (labirinto 3)

6.

Linha 10, Coluna 5: Casa de número 1 (labirinto 2)

**Casas de Rerrolagem**

1.

Linha 2, Coluna 4: Casa de número 4 (labirinto 7)

2.

Linha 4, Coluna 6: Casa de número 5 (labirinto 6)

3.

Linha 6, Coluna 2: Casa de número 4 (labirinto 5)

4.

Linha 9, Coluna 4: Casa de número 1 (labirinto 3)

**Casas de Teleport**

1.

Linha 4, Coluna 2: Casa de número 2 (labirinto 3)

2.

Linha 8, Coluna 3: Casa de número 2 (labirinto 4)

3.

Linha 10, Coluna 6: Casa de número 4 (labirinto 1)

4.

Linha 11, Coluna 4: Casa de número 4 (labirinto 1)

**Casas de Checkpoint**

1.

Linha 1, Coluna 1: Casa de número 6 (labirinto 6)

2.

Linha 2, Coluna 5: Casa de número 6 (labirinto 7)

3.

Linha 2, Coluna 6: Casa de número 6 (labirinto 6)

4.

Linha 5, Coluna 1: Casa de número 6 (labirinto 6)

5.

Linha 5, Coluna 2: Casa de número 6 (labirinto 5)

6.

Linha 5, Coluna 3: Casa de número 6 (labirinto 4)

7.

Linha 5, Coluna 5: Casa de número 6 (labirinto 2)

8.

Linha 5, Coluna 6: Casa de número 6 (labirinto 6)

9.

Linha 6, Coluna 3: Casa de número 6 (labirinto 4)

10.

Linha 6, Coluna 4: Casa de número 6 (labirinto 3)

11.

Linha 8, Coluna 1: Casa de número 6 (labirinto 6)

12.

Linha 8, Coluna 2: Casa de número 6 (labirinto 2)

13.

Linha 8, Coluna 4: Casa de número 6 (labirinto 3)

14.

Linha 8, Coluna 5: Casa de número 6 (labirinto 2)

15.

Linha 8, Coluna 6: Casa de número 6 (labirinto 1)

16.

Linha 10, Coluna 1: Casa de número 6 (labirinto 6)

17.

Linha 11, Coluna 6: Casa de número 6 (labirinto 1)