

# Q!nto

## Relatório Intercalar



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e  
Computação

Programação em Lógica

João Miguel Fidalgo Esteves Nogueira - up201303882  
Luís Miguel da Costa Oliveira - up201304515

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

4 de Outubro de 2015

## Conteúdo

<b>1</b>	<b>Descrição detalhada do Jogo</b>	<b>3</b>
1.1	História . . . . .	3
1.2	Conteúdo do Jogo . . . . .	3
1.3	Regras de Jogo . . . . .	3
<b>2</b>	<b>Representação do estado do Jogo</b>	<b>4</b>

# 1 Descrição detalhada do Jogo

## 1.1 História

“Q!nto” é um jogo de tabuleiro recente, criado no ano de 2014 no qual podem participar entre 2 e 4 jogadores. Foi criado por Gene Mackles e lançado pela PDG games

Este jogo faz parte de uma coleção de três jogos chamada Triple Play que é uma coleção de jogos de tabuleiro.

## 1.2 Conteúdo do Jogo

Estão incluídas no Jogo 60 cartas divididas como mostra a figura à direita.

## 1.3 Regras de Jogo

Existem três versões para jogar o Q!nto, sendo elas o *Classic*, *Plus* e *Light*. Neste projeto usaremos apenas a versão *Light* que passamos a explicar a seguir:

Inicialmente cada jogador retira uma carta do baralho para escolher quem começa a jogar. O jogador cuja carta tem o naipe mais alto começa, sendo que a hierarquia é a definida na imagem acima (de cima para baixo). O jogo começa dividindo igualmente o baralho pelos jogadores presentes.

As cartas que cada jogador recebeu serão a pilha de cartas com que ele vai poder jogar. Estas ficarão viradas para baixo e cada jogador retira da pilha de cartas que lhe foi atribuída as primeiras 5.

**Noção base:** Uma linha são 2, 3, 4 ou 5 cartas numa linha ou coluna na qual as cartas têm a mesma cor ou cores diferentes e na qual as cartas têm a mesma forma ou formas diferentes. Uma linha com 5 cartas é um Q!nto. O primeiro jogador começa o jogo. A seguir joga o jogador à sua esquerda. Quando na vez de um jogador, este pode fazer uma de três coisas:

1. Adicionar 1, 2, 3, 4 ou 5 peças à grelha numa única linha reta e depois retirar do topo da sua pilha de cartas o número necessário para voltar a ficar com 5 na mão\*. Se, numa das jogadas, o jogador completar um ou mais Q!ntos, este deve voltar a completar a sua mão\* e deve jogar outra vez.
2. Trocar uma ou mais cartas da sua mão por wildcards já jogadas e/ou a carta Q!nto de forma a que as cartas trocadas continuem a funcionar naquela posição.



Figura 1: Baralho

3. Passar a vez... e trocar algumas, todas ou nenhuma das suas cartas colocando-as no fundo da sua pilha e retirando do topo o número de cartas necessário para voltar a ficar com 5\*.

\*ou menos, se não houver cartas suficientes para perfazer 5.

O jogo termina quando houver 1 jogador que fica sem cartas, sendo este o vencedor.

Nota: Uma carta “wild” ou “Q!nto” pode representar cartas diferentes em diferentes direções. No caso de representar coisas diferentes e não ter na mão uma carta que também as consiga representar, então, essa carta é insubstituível.

## 2 Representação do estado do Jogo