

Manual do Usuário

Descrição:

Gamão é um jogo de tabuleiro para duas pessoas. Cada jogador é representado por uma cor e cada um possui 15 peças. A cada partida são rolados dois dados de 6 lados para realizar as movimentações no tabuleiro. O jogador vendedor é aquele que retirar primeiro todas as peças do tabuleiro.

Objetivo:

Retirar as peças do tabuleiro antes do adversário.

Componentes:

- 1 tabuleiro com 24 casas;
- 2 dados onde cada um gera um número de 1 a 6;
- 1 dado de pontos de seis faces (2,4,8,16,32,64);
- 15 peças de cada cor(30 no total).

Regras do jogo:

I. Gamão é um jogo de tabuleiro para 2(dois) jogadores.

I.i O objetivo do jogo é mover todas as peças para seu tabuleiro interno e, então, fazer a retirada final de cada uma delas do tabuleiro

I.ii O primeiro jogador a retirar todas as suas peças vence a partida.

II. Consiste em um tabuleiro com 24(vinte e quatro)casas

II.i O tabuleiro é dividido em quatro quadrantes, que se refere a seis casas consecutivas.

II.ii As casas de 1 a 6 constituem o quadrante interior ou o *home board*.

II.iii As casas de 7 a 12 constituem o quadrante exterior ou o *outer board*.

II.iv No meio se localiza a barra, para onde as peças que são impedidas temporariamente estão.

III. Possui um total de 30(trinta) pecas, 15(quinze) para cada jogador .

III.i Cada grupo de peças é da cor vermelha ou preta,

III.ii Essas peças estão dispostas inicialmente de forma organizada no tabuleiro.

a) Para um jogador:

2 peças na casa 1

5 peças na casa 6

3 peças na casa 8

5 peças na casa 12

b) Para outro jogador:

A mesma quantidade de peças nas casas opostas do tabuleiro.

IV. O jogo possui dois tipos de dado:

IV.i Dado pontos: Um dado que marca o valor da partida.

a) Ao iniciar a partida, a mesma se inicia com 1(um) ponto.

b) O valor da partida pode ser dobrado de forma alternada por cada jogador.

c) Não é permitido que o mesmo jogador dobre duas vezes.

d) O Dado de pontos pode valer 2,4,8,16,32,64.

e) Não é permitido dobrar além de 64.

IV.ii Dado: Dois dados simples de um a seis lados.

a) Quando lançado, gera dois números aleatórios de um a seis.

b) Se os números forem iguais, o jogador dobra o movimento.

c) O jogador é obrigado a jogar enquanto houver possibilidade de movimento.

V. Na partida:

Vi. Tabuleiro no início do jogo:

a) Com as peças dispostas, o jogador inicia a partida do lado oposto ao seu no tabuleiro.

b) O objetivo é trazer as peças para o quadrante mais próximo e por fim removê-las.

V.ii Dados no início do jogo:

a) O dado simples é lançado, gerando dois números.

b) Cada um se refere a um jogador.

c) O jogador com maior número nos dados inicia o jogo utilizando o ambos dos dados iniciais.

V.iii Dados a cada partida durante o jogo:

a) São gerados dois valores aleatórios de um a seis que são utilizados para movimentar as peças.

V.iv Movimentação no tabuleiro:

a) Condições para mover as peças

a.1) O local que se deseja movimentar está vazio

a.2) O local que se deseja movimentar tem apenas peças do próprio jogador

a.3) O local que se deseja movimentar tem apenas uma peça do jogador adversário(e a mesma é movida para a barra)

b) O jogador pode mover as peças das seguintes formas (se cumprir com as condições para mover as peças):

b.1) Uma peça com o valor total dos dados

b.2) Duas peças, cada uma com o valor de cada dado

b.3) Caso tenha tido dobra, o jogador pode repetir as ações anteriores .

c) Caso de peças na barra

c.1) O jogador da vez só pode mover as peças quando retirar todas suas peças da barra.

c.2) O jogador só pode retirar as peças da barra se o dado lançado na vez permitir realizar algum movimento das Condições para mover peças .

c.3) Se o jogador da vez não puder realizar nenhum movimento com base nos valores de dado recebidos ele perde a vez.

VI. Retirada final:

VI.i O jogo se aproxima do fim quando pelo menos um dos jogadores coloca todas suas peças no seu quadrante final.

VI.ii A partir desse momento o jogador pode começar a retirar suas peças com base no valor dos dados.

VI.iii O jogador tem que conseguir um valor mínimo para retirar as peças do tabuleiro.

a)Um jogador retira uma peça ao tirar um número nos dados que corresponda ao ponto em que a peça se encontra, permitindo que ele a retire definitivamente do tabuleiro. Assim, ao tirar um 6, o jogador retira *uma* peça de seu ponto 6.

VI.iv A saída de uma peça do jogo é definitiva.

VII. Pontuação

VII.i O ganho inicial de uma partida é de 1 ponto. Este ponto é ganho pelo primeiro jogador que consegue retirar todas as suas peças.

VII.ii Um jogador pode a qualquer altura propor dobrar a aposta. Segue com a validade de *IV.i Dado Pontos*

a)Em caso de dobra:

- Abandonar: Jogador não aceita a dobra e abandona imediatamente a partida e perde consequentemente 1 ponto.

- Aceitar: neste caso, a partida continua e os ganhos são duplicados.

VII.iii O vencedor da partida ganha esse número de pontos

VIII. Interface

VIII.i Durante cada mão os seguintes itens são exibidos na tela:

- Nome do jogador da vez;

- Placar da partida;

- Quantos pontos está valendo a partida.

- A opção válida ou inválida de dobrar a quantidade de pontos da partida.

- Nome do próximo a jogar.

VIII.ii No menu inicial, será exibido na tela o que poderá ser escolhido:

- A opção de continuar um jogo existente.
- A opção de começar um jogo novo.

Comandos do jogo

Os comandos estão explicitados de acordo com as possibilidades, de acordo com as imagens que acompanham.

Início da partida

É exibido um menu com as opções iniciais.

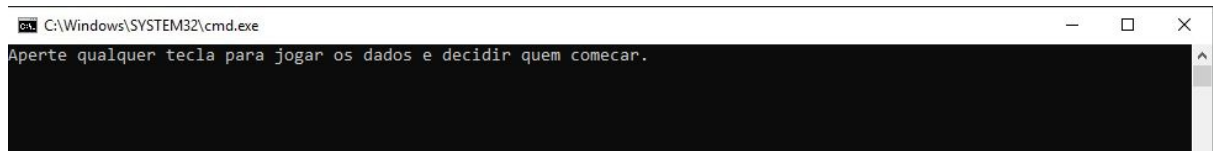


```

C:\Windows\SYSTEM32\cmd.exe
Gamao
Novo Jogo
Continuar Jogo
Sair

```

Caso seja um novo jogo, começa do início.

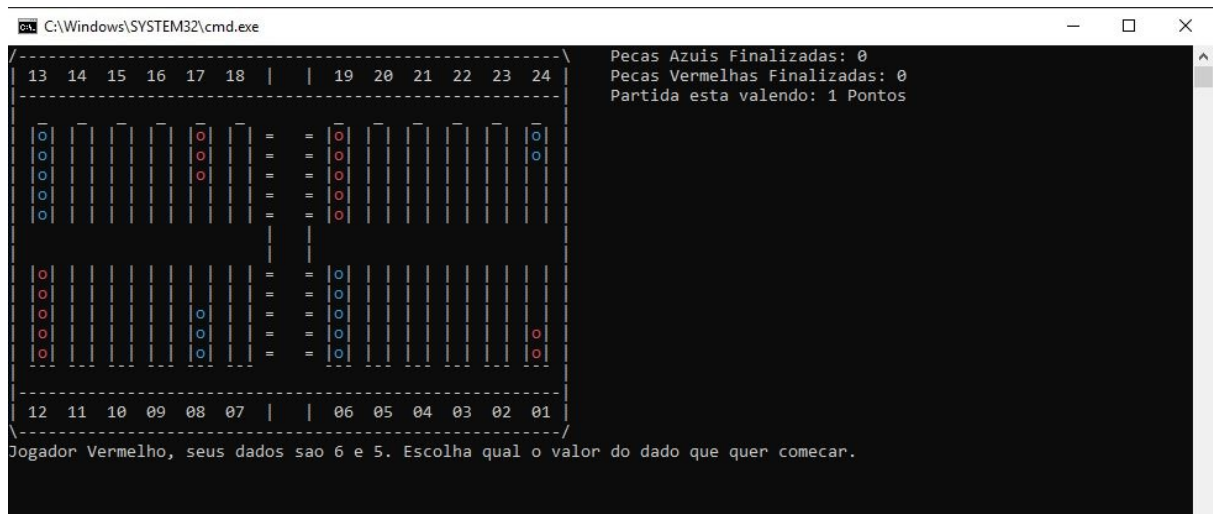


```

C:\Windows\SYSTEM32\cmd.exe
Aperte qualquer tecla para jogar os dados e decidir quem comecar.

```

Se for um jogo já salvo, as peças voltam para a posição sava e a patida com os pontos salvos.



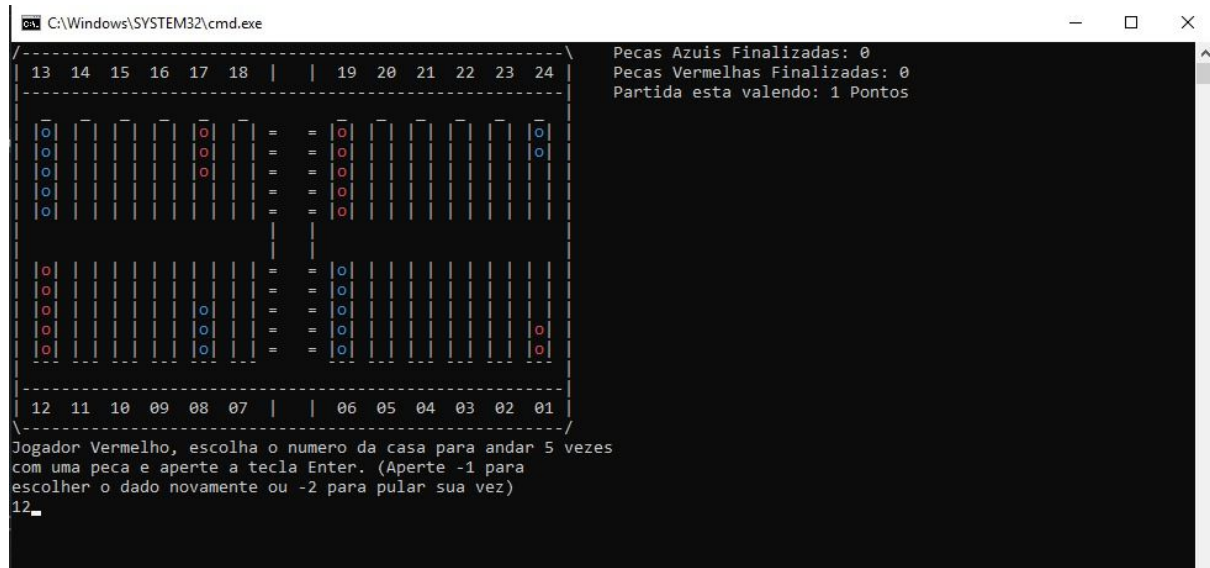
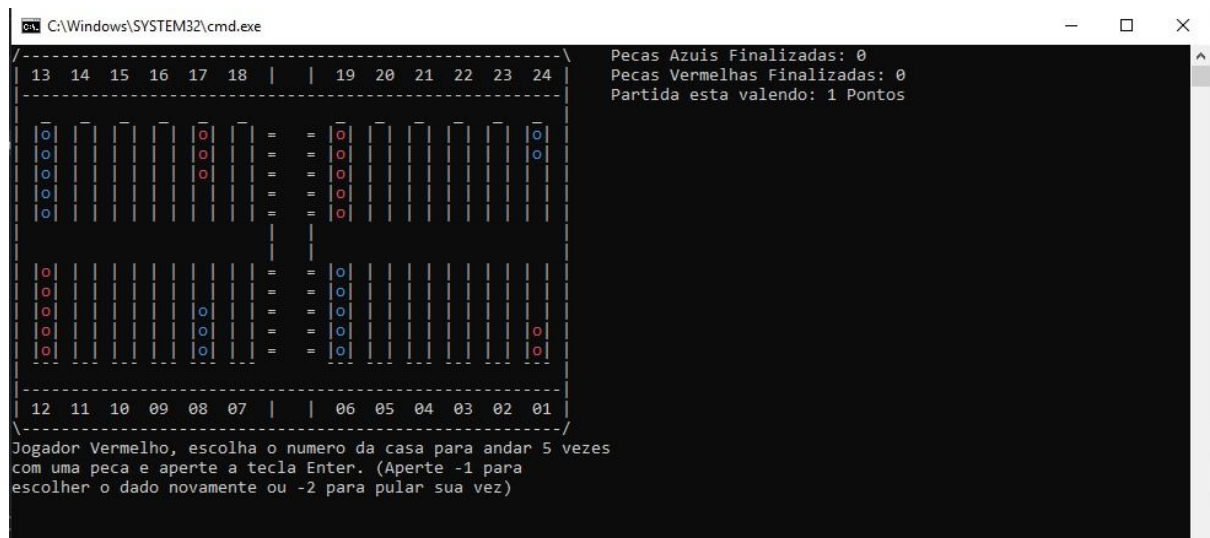
```

C:\Windows\SYSTEM32\cmd.exe
-----
13 14 15 16 17 18 | | 19 20 21 22 23 24
-----
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
-----
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
|o| | | | |o| = = |o| | | | |o|
-----
12 11 10 09 08 07 | | 06 05 04 03 02 01
-----
Pecas Azuis Finalizadas: 0
Pecas Vermelhas Finalizadas: 0
Partida esta valendo: 1 Pontos
Jogador Vermelho, seus dados sao 6 e 5. Escolha qual o valor do dado que quer comecar.

```

Movimentação das peças

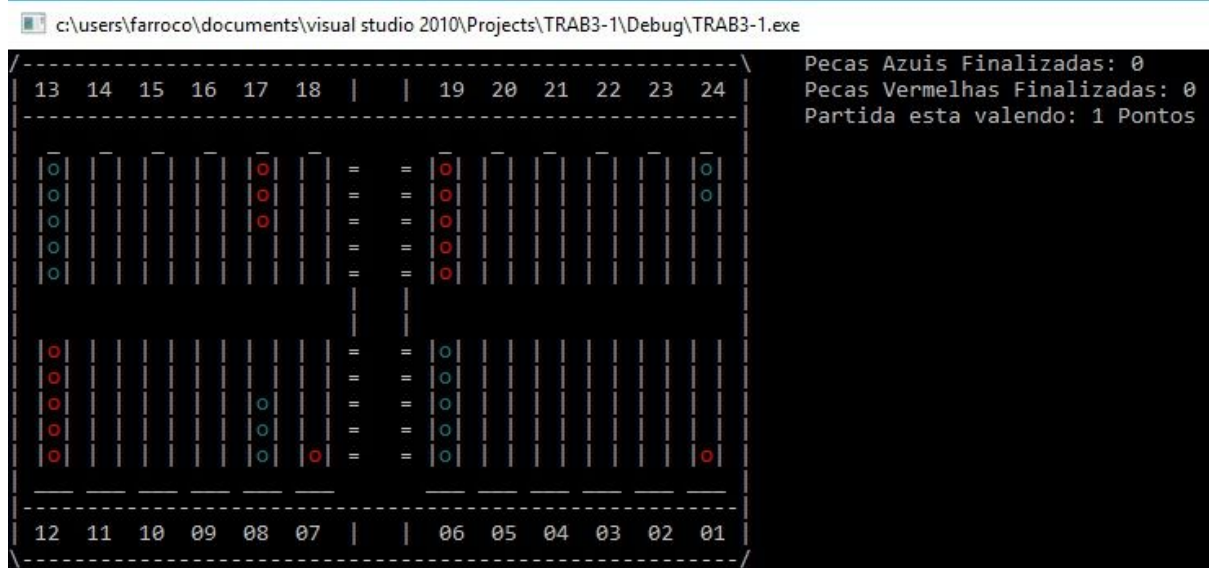
Com os dados determinados, o jogador escolhe de qual casa quer mover as peças digitando o número da casa que contém a peça a ser movida.



Captura e resgate de peças

A movimentação é feita de acordo com as imagens mostradas anteriormente. Mas caso se movimente uma peça por cima de uma individual do oponente, a peça do oponente vai para a barra.

antes da captura:

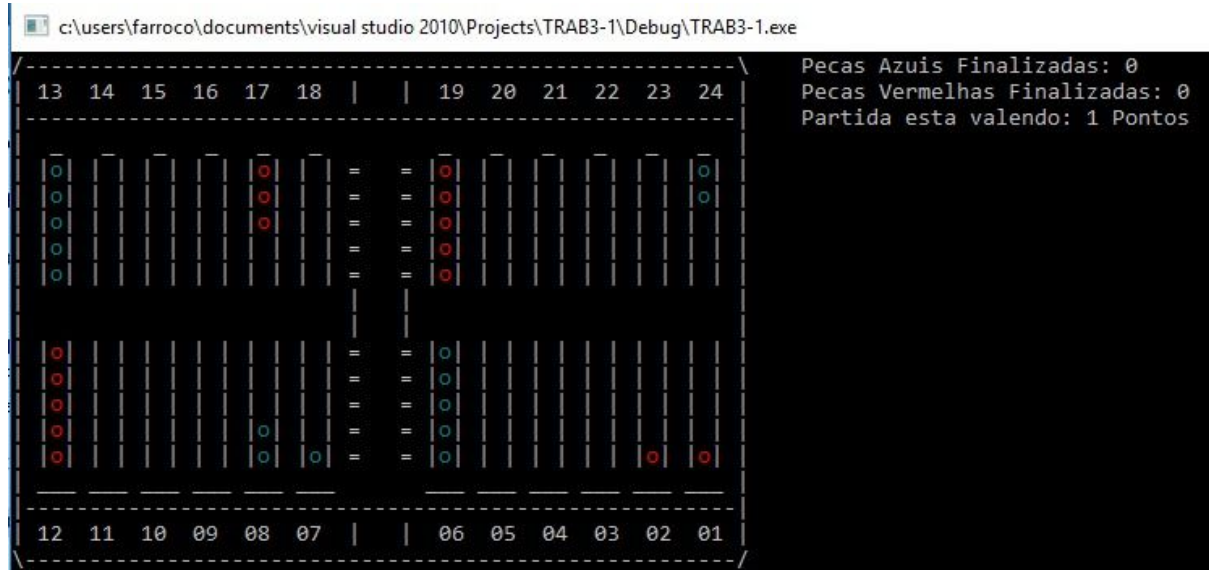


depois da captura:



na recuperação, o jogador deve possuir casas livres no seu quadrante inicial.

recuperando a peça:



Jogada duplicada

Em caso de jogada duplicada em que os dados dão o mesmo valor, segue a mesma movimentação normal de peças exibida anteriormente e as regras contidas no manual.



Retirada de peças do tabuleiro

Ao cumprir as regras para remoção de acordo com a documentação, são retiradas de acordo com o valor dos dados

Dobra da aposta

Em caso de dobra, selecione a opção desejada.

