

# Morelli

## Relatório Intercalar



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e  
Computação

Programação em Lógica

**Grupo :**

Francisco Rodrigues - 201305627

Marta Lopes - 201208067

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

3 de Outubro de 2015

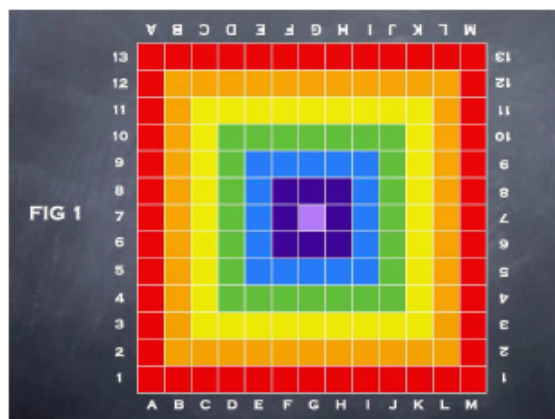
## Conteúdo

<b>1</b>	<b>Descrição do Jogo</b>	<b>3</b>
1.1	História . . . . .	3
1.2	Regras de Jogo . . . . .	4

# 1 Descrição do Jogo

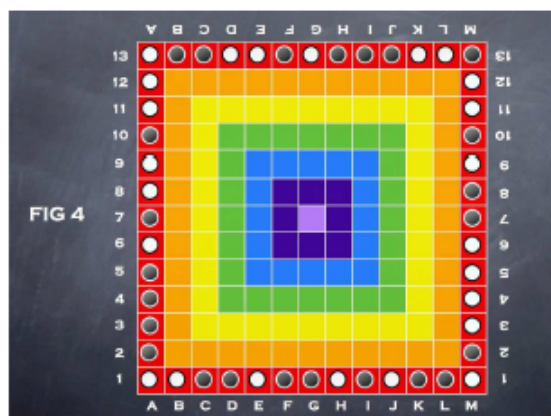
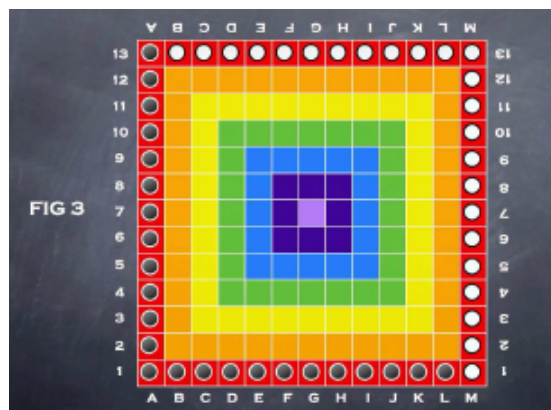
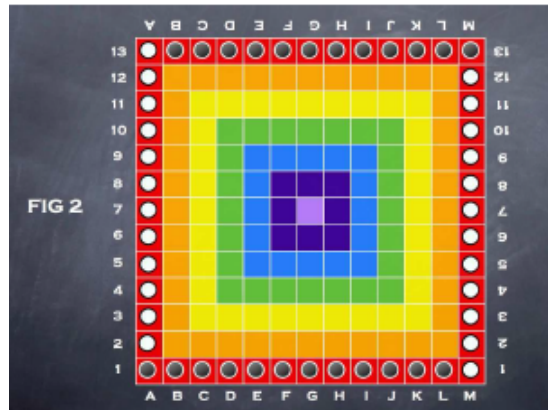
## 1.1 História

*Morelli* é um jogo de tabuleiro criado por *Richar Moxham* em 2011. É jogado por apenas 2 jogadores num tabuleiro preferencialmente de 13x13 quadrados coloridos em faixas concêntricas (Fig.1). A faixa de fora será a maior, com 48 casas vermelhas, depois o laranja, amarelo, verde, azul, roxo e terminando na casa central em violeta.

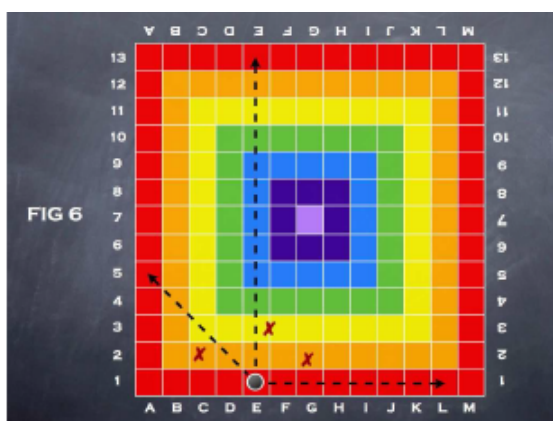
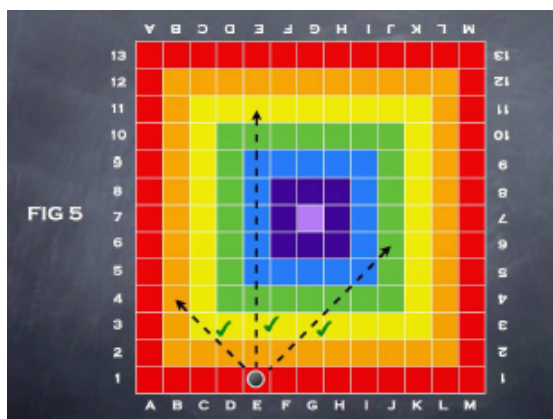


## 1.2 Regras de Jogo

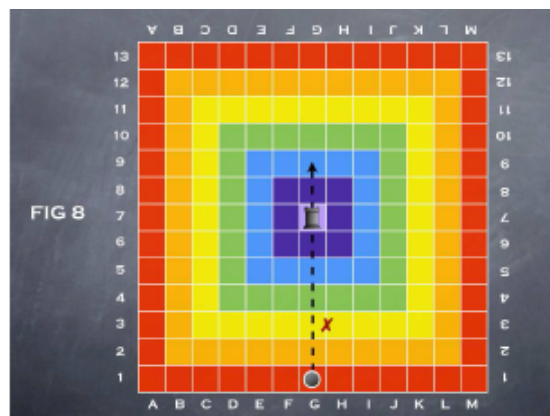
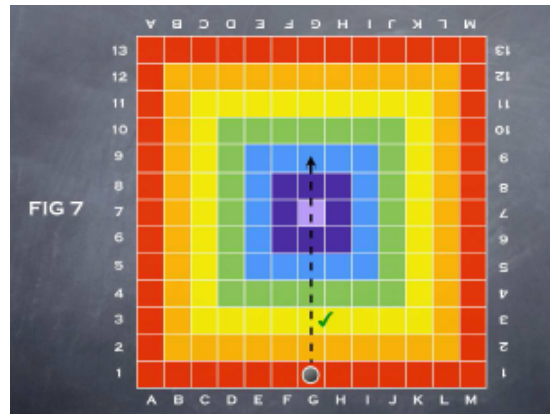
- O jogo começa com 24 peças pretas e 24 peças brancas, ambas reversíveis, posicionadas nos quadrados vermelhos, de forma diametralmente oposta. Podem estar de frente umas para as outras (Fig.2), adjacentes (Fig.3) ou soltas (Fig.4). Para além disso cada jogador vai ter uma torre da cor respectiva, que não vai entrar no tabuleiro no início do jogo.



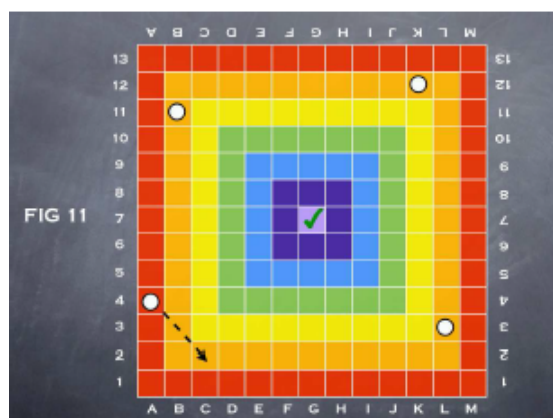
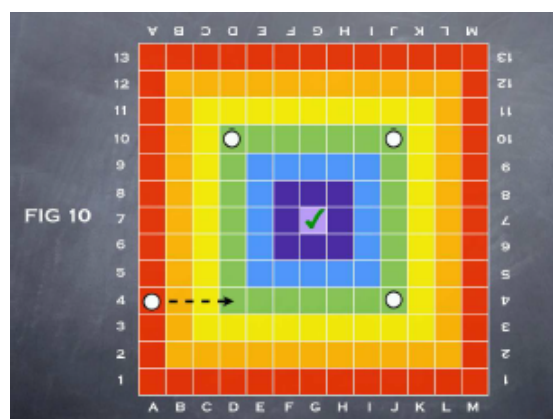
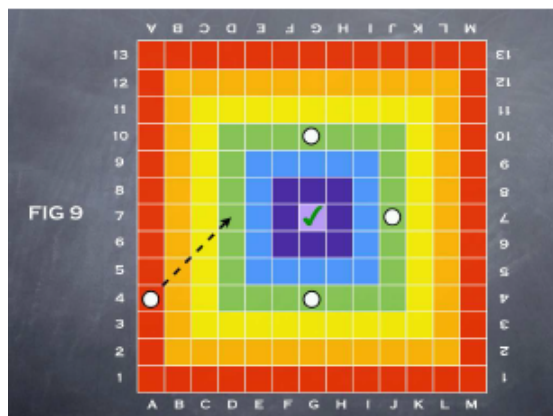
- Cada jogador joga na sua vez, começando primeiro o jogador que tiver as peças da cor preta. Um movimento legal (Fig.5) consiste em mover a peça para um quadrado desocupado numa linha ortogonal ou diagonal desde que seja para uma faixa de cor mais próxima do centro do que aquela em que se encontra no momento, não se podendo manter na mesma faixa ou voltar para trás (Fig.6).



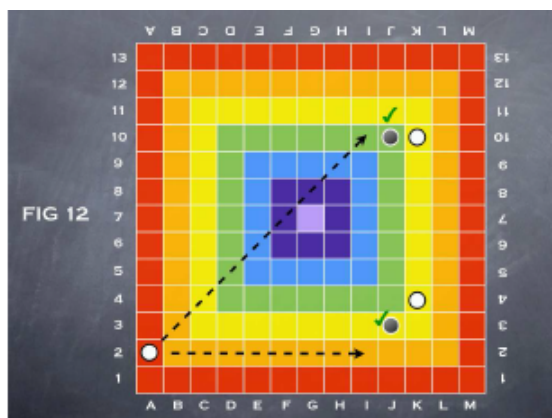
- Apenas será possível passar pelo centro se este estiver vazio, não podendo parar nele. (Fig.7, Fig.8).



- A captura do centro é feita quando o jogador cria um quadrado de qualquer tamanho com as suas peças, centrado na célula central (Fig.9, Fig. 10, Fig. 11). Quando o centro está capturado é colocada a torre da cor respectiva no centro do tabuleiro, removendo a torre adversária se se aplicar.



- A cada movimento o jogador poderá capturar uma peça adversária quando conseguir rodea-la por duas peças da sua cor seja ortogonal ou diagonalmente (Fig.12). Uma peça capturada é revertida passando para a cor contrária.



- O vencedor será o jogador que terá a sua torre no centro no final do jogo. O jogo acaba quando não existirem mais jogadas possíveis ou, se for um jogo cronometrado, quando o tempo acabar. Se o centro se mantiver sem nenhuma torre até ao final do jogo, é um empate.