**Sixteen Stone**

**Relatório Intercalar**



Mestrado Integrado em Engenharia Informática e Computação

Programação em Lógica

**Grupo 2: Sixteen Stone**

Pedro Miguel Vieira da Silva – 201306032

Miguel Guilherme Perestrelo Sampaio Pereira – 201305998

11 de outubro de 2015

# Sixteen Stone

## **História**

Sixteen Stone é um jogo de tabuleiro da categoria da estratégia abstrata lançado em 2015 e criado por Gary Boyd.

## **Detalhes do jogo**

O jogo realiza-se num tabuleiro de dimensões 5x5, em que as casas têm cores semelhantes. Cada jogador começa com oito peças vermelhas ou azuis, colocadas alternadamente em qualquer uma das células vazias. O jogo começa assim que todas as peças tenham sido colocadas.

## **Objetivo**

O objetivo do jogo é remover as peças do oponente do tabuleiro, empurrando-as ou capturando-as.

## **Regras**

Começando pelo jogador vermelho, os jogadores jogam à vez fazendo diferentes ações. Os jogadores podem realizar cada uma das seguintes ações uma vez por turno, por qualquer ordem:

* Empurrar
* Movimentar
* Sacrificar

**Empurrar uma peça**

Os jogadores podem empurrar as peças do oponente se tiverem mais peças numa linha do que o seu oponente. Se uma peça for empurrada do tabuleiro, ela é devolvida ao conjunto de peças do oponente.

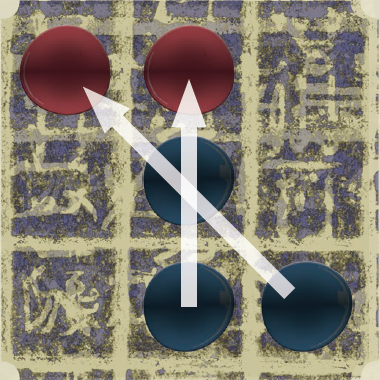
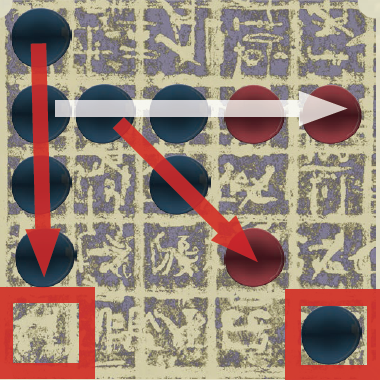


Figura 2 - 3 peças podem empurrar 2 peças. Os jogadores não podem empurrar as suas próprias peças

Figura 1 - As peças podem mover-se na diagonal

**Movimentar uma peça**

Para além de empurrar, os jogadores podem movimentar uma das suas peças para qualquer célula adjacente livre.

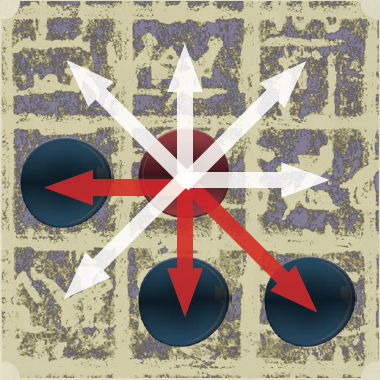


Figura 3 - Uma peça pode ser movida diagonalmente ou ortogonalmente

**Capturar uma peça**

Se um jogador mover uma peça para uma posição que cerque uma peça do oponente em dois lados apostos, essa peça é devolvida ao conjunto de peças do oponente e é substituída por uma peça de outra cor.

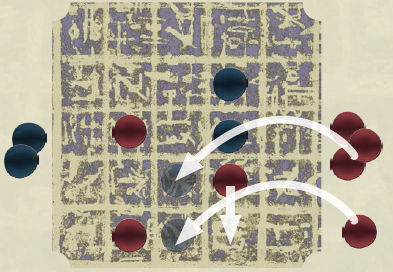


Figura 3 - Esta jogada resultará na captura de duas peças azuis, uma vez que o movimento da peça vermelha causa que ambas fiquem cercadas em lados opostos

Uma peça não é capturada se se mover voluntariamente para uma posição entre duas peças do oponente.

**Sacrificar uma peça**

Os jogadores podem remover permanentemente uma das peças do seu monte para fazer uma jogada adicional.

**Regras adicionais e clarificações**

* Os jogadores podem realizar cada uma das três ações durante a sua vez. É possível um jogador, empurrar, movimentar e sacrificar, de forma a poder empurrar ou movimentar outra vez.
* Um jogador não pode empurrar uma das próprias peças.
* As peças são empurradas apenas uma célula na direção do empurrão. Se saírem do tabuleiro, são colocadas no monte de peças.
* Enquanto se empurra, se uma das peças do jogador for movida para uma posição que não estava previamente ocupada por uma peça e cercar uma peça do oponente, o jogador pode capturar essa peça.
* Se o jogador empurrar uma peça do oponente para uma posição entre duas das peças do jogador, essa peça pode ser capturada.
* Quando uma peça do oponente é capturada, a peça com a qual essa é substituída não pode ser usada imediatamente para cercar outra peça. As peças têm de ser movidas para poderem capturar.
* Se as peças do jogador estiverem todas no tabuleiro, o jogador não pode capturar peças do oponente.

**Final do jogo**

Se um jogador ficar reduzido a uma única peça, o jogo acaba imediatamente e o jogador perde o jogo.