

# 1. O Jogo

## 1.1 História

Inventado por Vernan R. Parton, em 1961, Corrida de Reis é uma popular variante do xadrez.

## 1.2 Detalhes do Jogo

O jogo é realizado num tabuleiro 8x8, com células alternadas de duas cores claras e escuras.

Normalmente, as linhas têm como notação números de 1 a 8 (de baixo para cima) e as colunas letras de A a H (da esquerda para a direita).

No estado inicial, as peças são posicionadas nas duas primeiras linhas do tabuleiro - as pretas no lado esquerdo e as brancas no lado direito.

Cada jogador começa com 8 peças da mesma cor, que consistem num rei, uma rainha, dois bispos, dois cavalos e duas torres.

Começa o jogo quem tem as peças brancas.



## 1.3 Objetivo

O objetivo do jogo é levar o rei até à última linha (linha 8) primeiro que o adversário.

## 1.4 Jogada

Em cada rodada, um jogador pode mover a sua peça para uma célula vazia ou capturar uma peça do adversário, movendo a sua peça para a célula em que essa peça se encontra.

## 1.5 Regras da Variante

Nesta variante, fazer check é totalmente proibido: não só é proibido colocar o próprio rei em check, como também é proibido colocar o rei oponente

Para além do supracitado, as peças movem-se e capturam-se precisamente como no xadrez normal.

## 1.6 Finalização

O jogo termina quando o jogador move o rei para a última linha. No entanto, se o rei branco chegar primeiro a essa linha, e o rei preto chega também na rodada seguinte, o jogo é considerado um empate.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Esta última regra foi criada para compensar quem joga com as peças pretas, por causa da vantagem de quem começa com as peças brancas.

## 2. Instruções para o Programa

### 2.1 Iniciar o programa

Para correr o programa, é necessário criar um server http e seleccionar o diretório correspondente à pasta *reader*.

Além disto é necessário consultar o ficheiro *server.pl* no diretório *reader/racingKings/network* e correr o predicado *server.* no SICStus.

### 2.2 Instruções do jogo

Ao iniciar o programa, o utilizador pode ver a cena de jogo e uma interface de controlos. Nesta interface, existem 3 menus:

- **Ambiente** - Neste menu, o utilizador tem a possibilidade de escolher as luzes que deseja que apareçam na cena, e até mudar a câmara ou o cenário do jogo;
- **Configuração do Jogo** - Através deste menu, o jogador pode escolher dentre várias configurações. No modo de jogo, o utilizador tem a possibilidade de 3 opções de jogo: Jogador contra Jogador (PVP); Jogador contra Computador (PVC); Computador contra Computador (CVC). Na dificuldade, o utilizador pode escolher o nível do Computador (fácil ou médio). No controlo do tempo, é possível cada jogador ter um limite de 30 a 300 segundos para efetuar as suas jogadas durante a partida inteira. Na opção *Start Game*, é onde o utilizador deve iniciar o jogo.
- **Controlo do Jogo** - Neste menu, o utilizador pode parar e resumir o temporizador, voltar atrás numa jogada ou desistir, dando a vitória ao adversário.