

Para correr o FEUDAL é necessário correr o ficheiro Prolog, com o predicado init,e de seguida o executavel ./CGFexample.

Descrição e Regras do Jogo

O jogo está inserido numa temática medieval, em que dois reinos estão em disputa há bastantes gerações, com ciclos de batalhas sangrentas, para tentarem conquistar o território do outro. A certo ponto, os Reis do dois reinos chegaram à conclusão que a única maneira de vencerem seria conquistarem o castelo adversário sem descurarem o seu próprio. Para isso convocaram os seus exércitos e partiram para guerra.

Regras:

Peças de cada exército:

- 1 Castelo (C)
- 1 Rei (R)
- 1 Príncipe (P)
- 1 Duque (D)
- 1 Escudeiro (E)
- 2 Cavaleiros (K)
- 2 Sargentos (S)
- 2 Lanceiros (L)

Condições de vitória:

Conquistar C adversário
Derrotar Realeza (R, P, D)

Movimentos:

- R - 1 ou 2 casas em qualquer direcção
- Figuras Montadas(P,D,K) - quantas casas quiserem em qualquer direcção
- S - 5 casas da diagonal ou 1 casa da horizontal/vertical
- E - 1 casa na horizontal/vertical seguido de uma casa na diagonal
- L - 5 casas na horizontal/vertical ou 1 casa na diagonal

Tipos de terreno e condicionantes

Montanha (M)
Floresta (F)

Mais regras:

O Castelo e a Entrada podem ser colocados em qualquer tipo de terreno. A Entrada do Castelo tem de ser colocada numa casa imediatamente adjacente. Só é possível

entrar no ou sair do Castelo indo primeiro para a Entrada do Castelo, pelo que, devido às limitações do Escudeiro, este não consiga lá entrar. Todas as figuras (amigas ou inimigas) que queiram entrar no castelo têm de parar na Entrada durante um turno. Só pode haver uma figura no Castelo de cada vez (normalmente o Rei).

No início do jogo, é escolhido à sorte o jogador inicial. O outro pode escolher rodar o tabuleiro como quiser(360 graus), ou seja, escolher qual metade será o seu reino. De seguida, cada jogador dispõe das suas peças em segredo. Quando ambos estiverem prontos, começa o jogo e o tabuleiro fica totalmente visível por todos.

No turno de um jogador, esse jogador tem de mover pelo menos uma peça até todas as peças. No fim das movimentações, o turno passa automaticamente para o adversário.

Directorias(Partindo de CGFexample):

Prolog /server

lsf /bin

texturas /textures

modelos /obj

source /src

includes /include