

Laboratórios de Informática II

LEI (1º ano)

Projecto Integrado

Spite and Malice – descrição do jogo

Ano Lectivo de 2006/07

1 A paciência Spite and Malice

Na paciência Spite and Malice, o objectivo de ambos os jogadores é ser o primeiro a livrar-se das cartas do seu *stock*, jogando-as para as *pilhas do centro* numa sequência ascendente que começa com um **Ás** e acaba com uma **Rainha**.

2 Jogadores e equipamento

Esta paciência para dois jogadores usa dois **baralhos** de 52 cartas. As cartas em cada baralho são ordenadas do mais pequeno ao maior, A-2-3-4-5-6-7-8-9-10-J-Q, funcionando o **Rei** como **joker** (isto é, podendo em qualquer momento substituir qualquer carta); neste jogo o naipe é irrelevante.

3 Regras do Jogo

Para começar o jogo, ambos os baralhos são misturados em conjunto e são dadas 20 cartas viradas para baixo a cada jogador, formando o seu **stock**, e mais 5 cartas que constituem a sua **mão**. O restante das cartas forma o **monte de encarte** que é colocado entre os dois jogadores. Nesta altura, os **montes de descarte**— 3 **pilhas centrais** comuns e 4 **pilhas laterais** de cada jogador—encontram-se vazias.

A carta do topo de cada **stock** é virada para cima. O jogador que tiver a carta maior é quem começa. Caso ambas as cartas sejam iguais, ambos os jogadores baralham os seus stocks e voltam a abrir a sua carta do topo.

O objectivo do jogo é ser o primeiro a livrar-se de todas as cartas do seu **stock** jogando-as para as **pilhas centrais**. Só a carta do topo do stock está disponível para ser jogada; quando conseguir livrar-se da carta do topo, o jogador volta a carta seguinte.

Cada pilha central começa por um **Ás** (que pode ser substituído por um **Rei**), depois seguindo a sequência ascendente 2, 3, até à **Rainha** sendo cada carta coberta pela sua sucessora. Não podem existir mais do que 3 pilhas centrais em qualquer altura.

O jogador cuja carta de topo do seu monte seja a maior começa a jogar e após isso, os jogadores sucedem-se alternadamente. Se tiver menos do que 5 cartas na sua mão, comece o seu turno por biscar cartas do **monte de encarte** até voltar a perfazer as 5. A seguir o jogador pode executar uma série de movimentos, sendo as possibilidades as seguintes:

- Jogar um **Ás** para uma das **pilhas centrais** que esteja vazia, ou jogar para a pilha central a carta seguinte à que lá se encontra nesse momento (por exemplo, um 6 em cima de um 5 ou um **Valete** em cima de um 10, independentemente dos naipes). A carta pode vir da sua **mão**, do topo de uma das suas **pilhas laterais** ou do topo do seu **stock**.

Após este movimento o jogador *continua a jogar*.

- Jogar uma carta da sua **mão**, virada para cima, no topo de uma das suas **pilhas laterais**. Um jogador não pode ter mais do que 4 pilhas laterais em qualquer momento; se não tiver nenhuma pilha lateral vazia terá que descartar a sua carta no topo de uma das pilhas laterais bloqueando a carta que se encontrava no topo. Este movimento *termina a sua jogada*.

Note que em nenhum momento pode jogar uma carta do seu **stock** para uma das **pilhas laterais**, ou mover uma ou mais cartas de uma das **pilhas laterais** para outra, nem deslocar uma carta que esteja numa das **pilhas centrais**.

Pode descartar um **Rei** para uma das **pilhas laterais** sem ter que designar que valor ele representa. Mas ao colocar um **Rei** numa das **pilhas centrais**, este representa o valor seguinte ao da carta que este cobre.

Se durante o seu turno o jogador conseguir jogar todas as 5 cartas que tem na mão, sem jogar nenhuma para uma das pilhas laterais, deve biscar mais 5 cartas do **monte de encarte** e pode continuar a jogar normalmente.

Se o jogador completar uma das pilhas centrais, jogando uma **Dama** (ou um **Rei** em sua substituição), o oponente volta a baralhar esta pilha junto com o **monte de encarte**, abrindo assim o espaço para uma nova pilha central; o jogador continua a jogar.

4 Fim do jogo

O jogo termina quando alguém ganha por utilizar a última carta do seu **stock**, jogando-a para uma das **pilhas centrais**.

O jogo pode também acabar caso o baralho fique sem cartas; neste caso há um *empate*.

Para contabilizar os ganhos, uma hipótese é convencionar que o jogador vencedor averba 25 pontos mais o número de cartas que o seu oponente tem no seu **stock**. No caso de empate, o jogador com menos cartas no **stock** averba a diferença entre o número de cartas restantes nos dois **stocks**.