

Antes de começares a jogar a Maldição, convém conheceres alguns conceitos gerais que são fundamentais para a interpretação do jogo.

Apresento-te aqui esses conceitos e depois as regras do jogo.

É de esperar que como noutros jogos, te desvies das regras originais. Isso até pode ser positivo para o Jogo, desde que todos sigam as mesmas regras e concordem com elas.

Definições

1. O Documento:

O documento são as cartas jogadas por ti e pelos outros jogadores.

São os códigos e conteúdos que formam uma página WEB. São o código fonte.



2. Baralho Principal:

Conjunto de cartas que ficam disponíveis para o jogo depois da distribuição inicial. Quando não tiveres uma carta para jogar terás de tentar encontrar uma neste baralho. Tirarás a do topo. Neste baralho a face das cartas fica sempre virada para baixo.

3. Baralho Secundário:

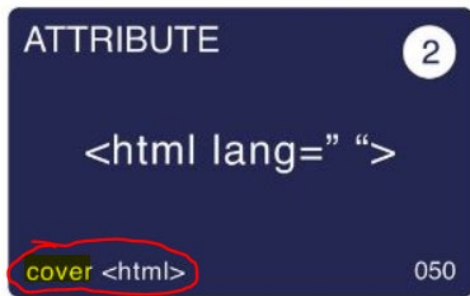
Conjunto de cartas jogadas onde guardarás as cartas que não entrem no Documento. Estas cartas terão a face virada para cima. Quando as cartas do baralho Principal se esgotarem, as cartas do baralho secundário passam a formar o baralho principal.

4. Má formação de HTML:

A má formação de HTML acontece quando jogadores uma carta que não cumpra com as regras de formação de HTML. Como exemplo, um parágrafo aberto não fechado com conteúdo.

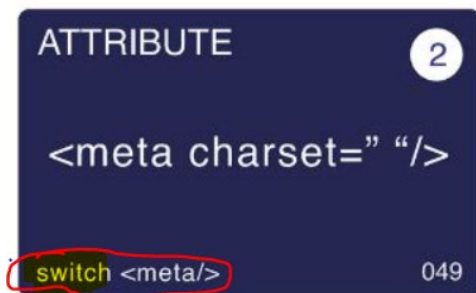
5. Cartas COVER

Se jogares uma carta COVER terás de a colocar por cima de outra.



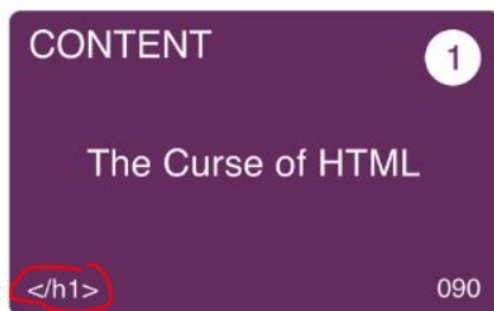
6. Cartas SWITCH

Se jogares uma carta SWITCH, trocas a tua carta pela da mesa.



7. Dependência funcional:

Significa que uma carta depende de outra carta para poder ser colocada no Documento. A única carta que não possui dependência funcional é a carta N°2 <Html>. Podes ver a dependência funcional de cada carta no seu canto inferior. No exemplo da figura, a dependência funcional da carta é o fecho do heading 1.

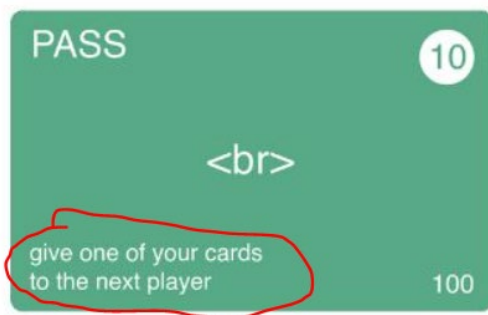


8. Olá Maldição ou Hello Curse!

É a frase que terás de dizer sempre que ficares com uma carta na mão. Significa que estás a uma jogada de vencer o jogo.

9. Cartas especiais.

As cartas PASS, DIRECTION e CURSE são cartas especiais e têm as instruções no canto inferior esquerdo. Depois de jogares uma destas cartas especiais, esta será colocada no baralho Secundário.



10. Limite de cartas em mão.

Durante um jogo cada jogador nunca pode ter mais de 5 cartas na mão.

Regras do Jogo

1. Verifica se estão reunidas as 116 cartas do jogo. Vais precisar de ter todas as cartas de jogo disponíveis para fazeres um jogo completo.
Ainda assim, poderás reservar as cartas VALUE, SETUP, CONTENT, JAVASCRIPT e CSS, caso pretendas concluir o jogo mais rapidamente Também podes guardá-las diretamente no Baralho Secundário. Nota que estas cartas dependem de outras cartas para poderem ser jogadas, mas nenhuma das outras cartas depende delas.
2. Separa as cartas REQUIRED das restantes.
3. Divide o baralho em 4 partes iguais.
4. Junta as cartas REQUIRED a um dos quatro baralhos e mistura bem as cartas.
5. Distribui de forma alternada 5 cartas por cada jogador.
6. As cartas que não forem distribuídas formam o baralho de jogo Principal.
7. O primeiro jogador a jogar será escolhido por sorteio. Se fores sorteado e tiveres a carta de abertura na mão poderás jogá-la. Caso não tenhas a carta de abertura, poderás tentar obtê-la do baralho ou então passar a vez.
8. Por cada jogada poderás jogar uma carta, uma sequência de cartas, ou retirar uma carta do baralho Principal. Mas como já te expliquei, nunca podes ter mais do que 5 cartas na mão.
9. Se jogares uma carta no baralho secundário quando esta carta couber no Documento, isto é, quando essa carta for jogável, esta vai para o documento. Ficas proibido de jogar uma vez pois cometeste uma infração.
10. Podes jogar uma sequência de cartas TAG e respetivo CONTENT. Esta regra não se aplica se desta forma ficares sem cartas. Nunca poderás vencer um jogo sem

que antes tenhas ficado com uma carta na mão (com exceção da utilização da carta nº1 que explicaremos mais à frente).

11. Quando tiveres apenas uma carta na mão, tens de anunciar aos restantes jogadores o teu estado, usando a expressão "Olá Maldição". Caso não o faças ficas proibido de jogar uma vez.
12. Sempre que descobrires uma má formação de HTML na mesa de jogo, todas as cartas que compõem essa má formação irão para o baralho secundário. O jogador que jogou antes de ti, será castigado por essa má formação e ficará impedido de jogar por uma vez.
13. Se mostrares intencionalmente as tuas cartas aos restantes jogadores, ficarás proibido de jogar durante duas jogadas.
14. Se jogares a carta N.º1 para concluir um jogo de forma errada, ficarás proibido de jogar por duas jogadas e a carta vai para o baralho secundário. A carta N.1 só pode ser jogada se o documento estiver bem formado, isto é, quando todos os elementos abertos estiverem também fechados.



15. Ganharás o jogo se ficares sem cartas ou quando jogares corretamente a carta N.1. O jogo termina aqui.
16. Se ganhares um jogo, receberás os pontos marcados em cada carta dos jogadores vencidos. Se perderes, darás o total de pontos somado pelas cartas que tiveres em mão ao jogador que venceu.
17. Só há um vencedor por jogo.