

# JUDO GAMEBOARD

## MANUAL

**OBS: As regras são baseadas no jogo de tabuleiro.**

### INÍCIO

Digite seu “Nome” e selecione um “Avatar”.

Selecione uma “Área”

Selecione sua “Classe” – Infantil, Juvenil, Sênior ou Surpresa, selecionando Surpresa, a cada rodada será selecionado uma Classe aleatoriamente.

- Somente um jogador poderá criar uma Área clicando em “Criar Área” os outros jogadores deverão entrar na jogada clicando em “Entrar”. O botão “Entrar” funcionará quando uma “Área” estiver criada, você poderá entrar em uma Área em jogo clicando neste botão, desde que a Área não esteja cheia (máximo 4 jogadores por Área).



O criador da sala deverá clicar em “Começar”.



Poderão jogar de 1 a 4 jogadores.

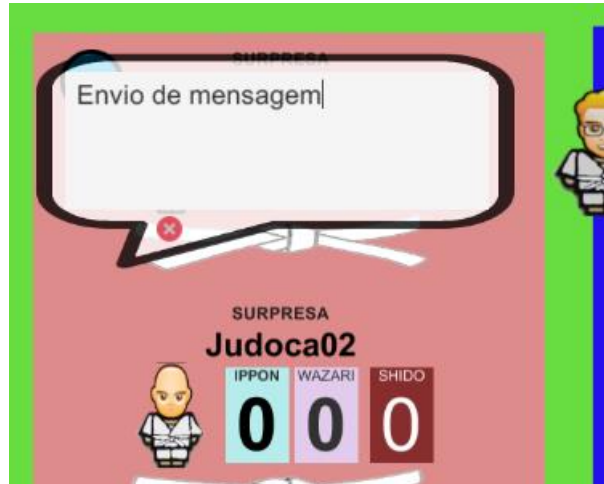


O jogador atual terá o “Dado” para jogar. Clique no “Dado” jogar.

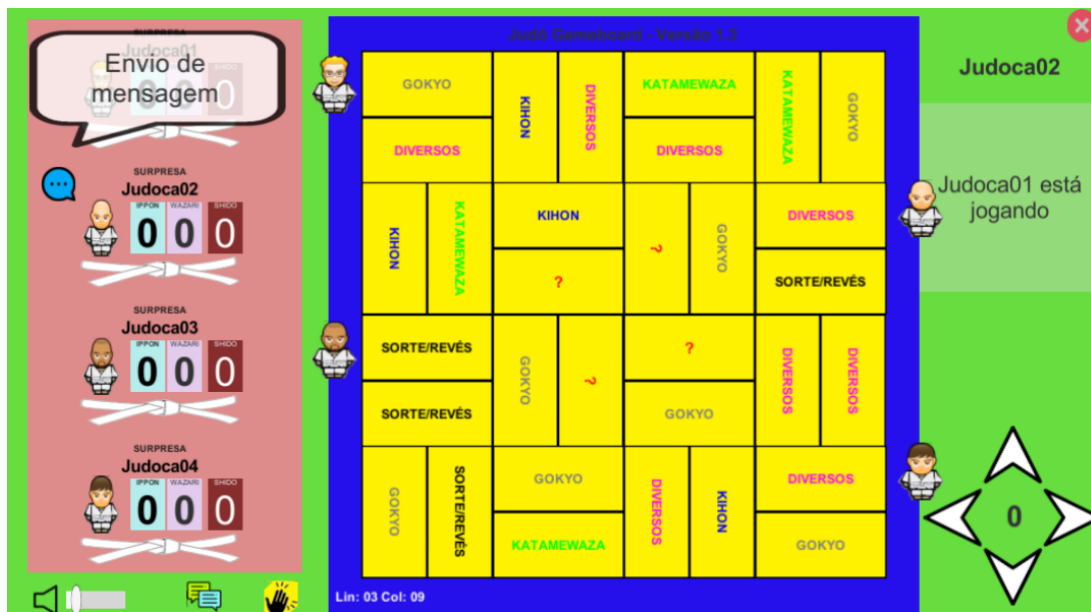
Ande nas casas de acordo com o número do dado, clicando nas setas (Movimentar). As casas são os tatames, andar no mesmo tatame conta como 1 passo.



Para iniciar um chat clique em , digite a mensagem e tecla ENTER para enviar ou clique em  para cancelar.

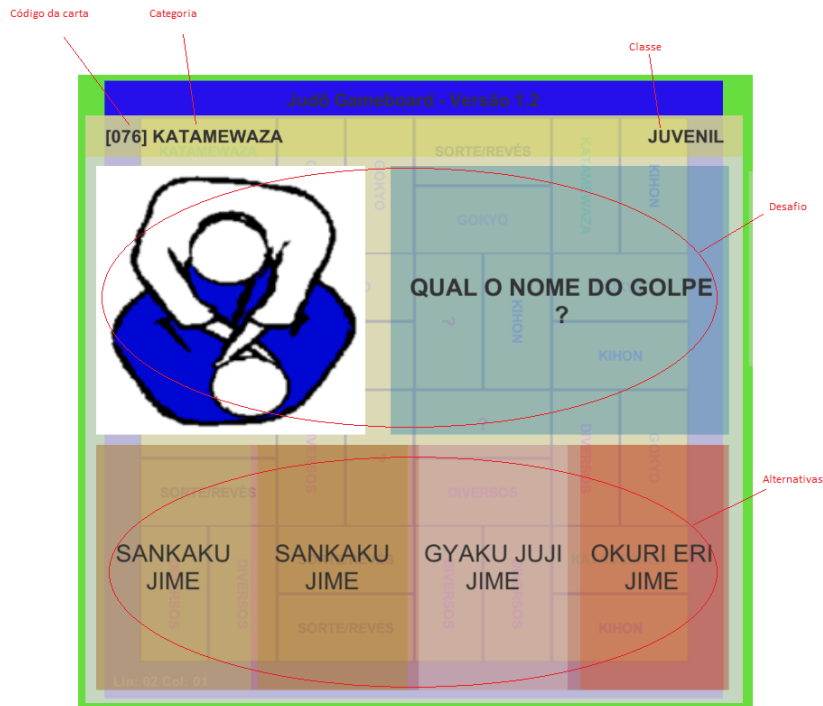


Mensagem recebida por todos, aparecerá em um balão na posição do judoca no quadro de jogadores.

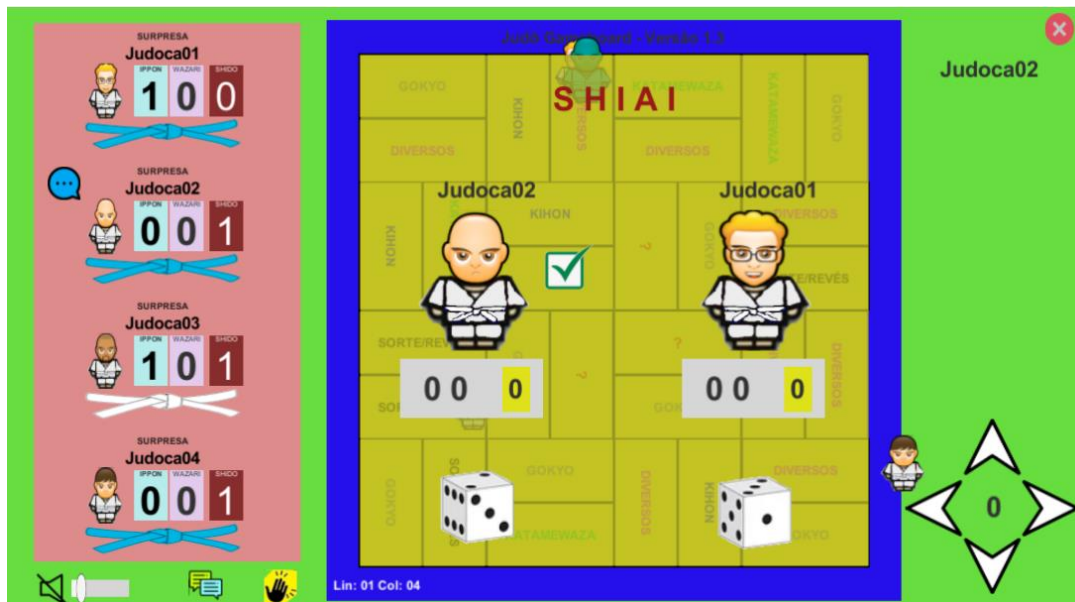




Ao final da jogada, um desafio será gerado com 4 alternativas, clique na alternativa que julgar correta.

Uma avaliação (pontuação) será dada.




Para provocar o “Shiai”, o jogador deverá finalizar a jogada em um tatame onde haja um jogador ou em caso de estar sozinho na sala, no tatame surpresa (“?”) você terá 50% de chance de fazer um “Shiai” com o “Master Bot”. Clique no “dado” para jogar o dado.



O “Shiai” será uma melhor de 3, quem tirar o maior ponto no dado irá responder clicando em , se estiver jogando sozinho, clique em  do “Master Bot” quando este ganhar no jogo de dado e aguarde o resultado.

Ao final das rodadas a arbitragem definirá o vencedor.



Em caso de algum travamento, impossibilidade de movimentar ou jogar o dado, clique em  para desistir da jogada.

O vencedor será quem conseguir atingir a faixa preta primeiro.



Críticas ou sugestões favor encaminhar para [jknoda@gmail.com](mailto:jknoda@gmail.com)