**תיאור המשחק -**

סיבוב במשחק מתחיל כאשר כל השחקנים מפוזרים במקומות אקראיים במפה.

כל שחקן מתחיל עם מד הליום מלא, ועל פיסת אדמה אקראית, ב2 שניות הראשונות של המשחק לא ניתן לירות, כדי לאפשר לשחקנים להתפזר במפה.

השליטה בתנועה במפה נעשית על ידי ניפוח אוויר בבלונים כדי להתרומם למעלה, כאשר השחקנים דואים לאט כלפי מטה כשהם לא מנפחים אוויר בבלונים, ועל ידי שימוש בחצי ניווט ימינה ושמאלה, כדי לקבוע את כיוון ההתרוממות או הדאייה.

שחקן גם יכול לפוצץ בלונים של שחקנים אחרים, על ידי שימוש בחצי קליעה למטרה שהם הנשק העיקרי של השחקנים במשחק ,כדי להקטין את קיבולת ההליום שלהם ולפסול אותם מהסיבוב במידה וכל הבלונים שלהם התפוצצו.

לכל שחקן יש מלאי בלתי מוגבל של חצים, אך ישנו זמן טעינה ששחקן נאלץ לחכות בין כל יריית חץ.

שחקן במשחק נפסל כאשר כל הבלונים שלו התפוצצו, או שהוא נפל מהמגרש מכיוון שנגמר לו ההליום, והוא לא הספיק לנחות על פיסת אדמה.

בכל משך המשחק, ישנם חפצי בונוס המופיעים במקומות אקראיים במפה, שניתן לצרוך אותם על ידי מעבר על ידם, שנעלמים אחרי כמה שניות במידה ואף שחקן לא צרך אותם:

* מילוי מד ההליום – ממלא את מד ההליום של השחקן בחצי מהקיבולת שלו.
* יריית חצים מהירה – מקטין את זמן הטעינה בין כל יריית חץ לזמן מוגבל.
* חסינות מפגיעת חצים – השחקן חסין מפגיעת חצים לזמן מוגבל.

המנצח בסיבוב הוא השחקן ששרד אחרון מבלי שיפוצצו לו את הבלונים או שנפל מהמגרש.

**למשחק ישנם כמה מודים -**

**Classic battle:**

משחק מרובה משתתפים, כולם נגד כולם, השורד האחרון מנצח.

**Inside and out:**

משחק אונליין המעודד מפגשים פיזיים, יצירת חברויות, וגיבוש בין קבוצות.

בבחירת גרסת המשחק הזו, נעשה Match making בין שחקנים הנמצאים במרחק רדיוס של 200 מטר אחד מהשני.

התוספת המיוחדת של גרסה זו, היא שילוב הממד הפיזי למשחק, בנוסף לממד הווירטואלי:

לשחקנים נוספת היכולת לבצע Nerfs שונים על שחקנים שנמצאים במרחק 0-2 מטרים מהם, ללא קשר למרחקם אחד מהשני במפת המשחק:

כאשר שני שחקנים מתקרבים אחד לשני בממד הפיזי, מופיע לכל אחד מהם על מסך המשחק כפתור המאפשר להם לבצע Nerf רנדומלי לשחקן הקרוב אליהם, כאשר הNerfs האפשריים הם:

* האטת תנועת השחקן.
* הפחתת הליום ממד ההליום של השחקן.
* הגבלת היכולת לירות חצים למשך כמה שניות.

כאשר שחקן מבצע Nerf לשחקן אחר, מתבטלת האפשרות לשני השחקנים לבצע Nerf לשחקנים אחרים לכמה שניות, כדי לאפשר לשחקן אשר ביצע את הNerf לברוח פיזית מהשחקן שלו הוא ביצע את הNerf.

**Teams:**

לפני תחילת המשחק השחקנים מחולקים לקבוצות, כאשר הקבוצה המפסידה היא זו שכל השחקנים בה נפסלו, והקבוצה המנצחת היא זו שבסיום הסיבוב נשארו לה שחקנים ששרדו.