



AQUAFLAG™ α

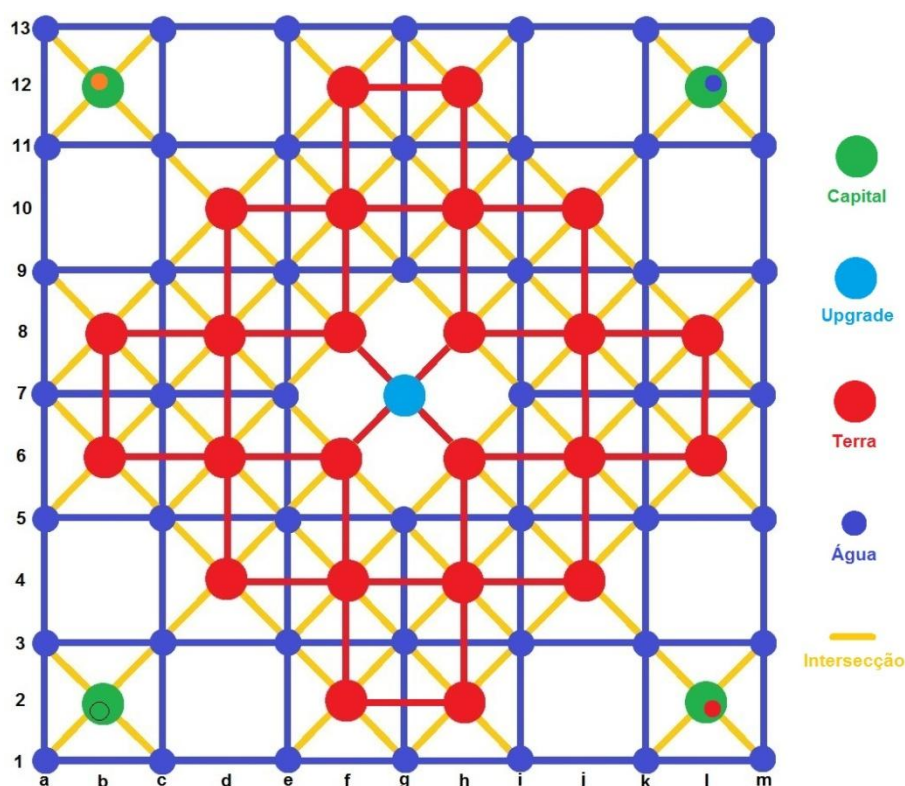
Por Melqui Eugenio

Intro

Aquaflag™ é um jogo de tabuleiro inspirado na ideia de criar um “Xadrez com temática naval”. O objetivo de cada jogador, capitão de um navio, é dominar todas as casas capitais e seus recursos. Sendo o vencedor aquele que completar o objetivo ou ser o último sobrevivente da partida.

“lou Hou, Hou! E uma garrafa de Rum!”

Tabuleiro



Casa Capital

A capital é a casa que dá direito a um jogador de controlar determinadas unidades correspondentes a ela (**Capitão, Navio e Bandeira**).



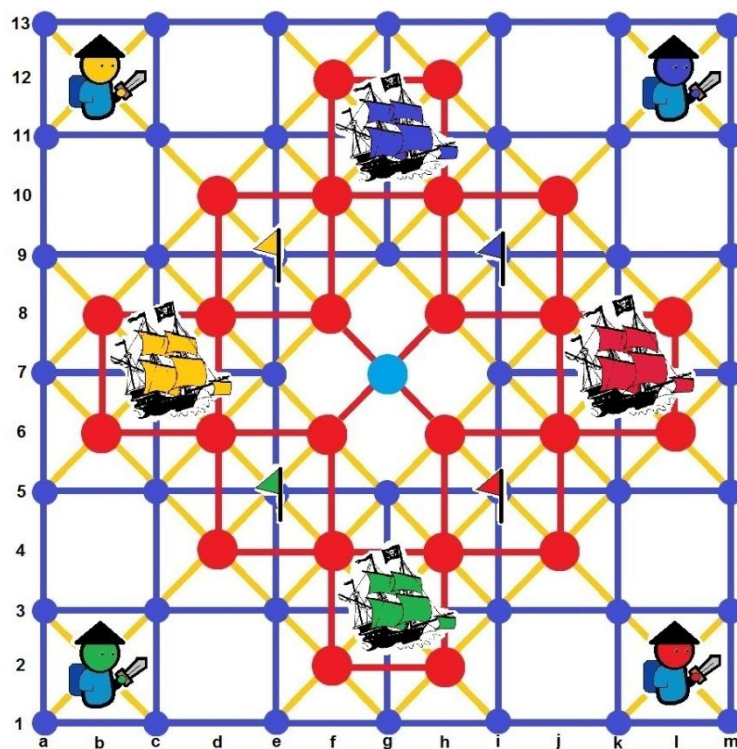
Casa Upgrade

Na casa upgrade é acrescentado um item (**Ovo da Fênix**) a cada eventual unidade removida do jogo. Representando o renascimento daquele recurso e sua evolução.

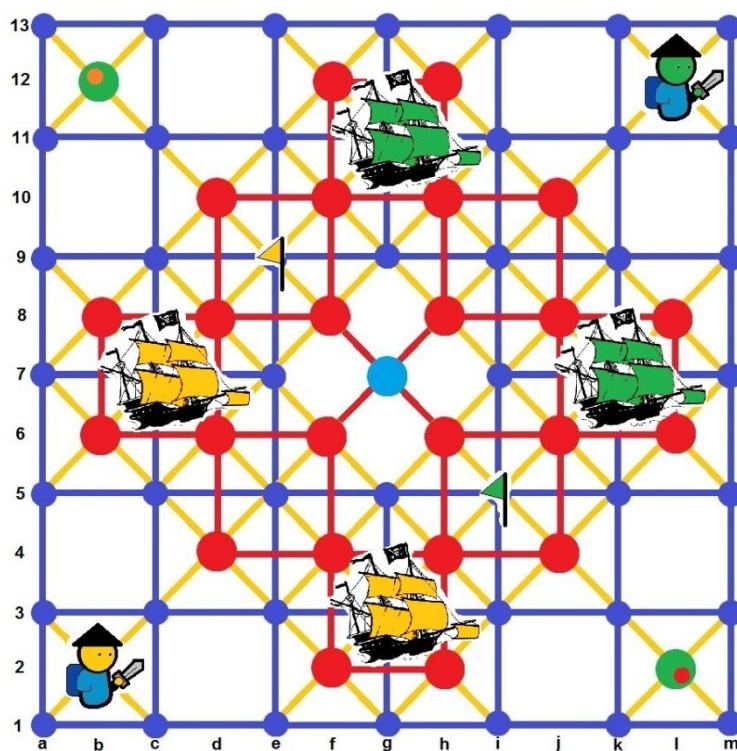
Disposição Inicial



4 Jogadores



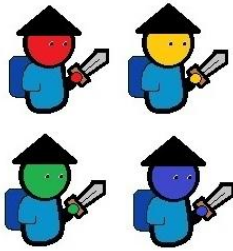
2 Jogadores



Peças



Capitão



Spawn: Sob as capitais.

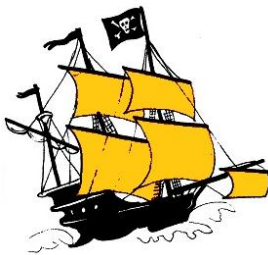
Movimentação: 1 casa/turno.

Capacidade de Carga: 1 item.

Alcance de Ataque: melee, sob superfície.

Habilidade: lança itens até uma casa de distância.

Navio



Spawn: 2P: c7, g3 e g11, k7; 4P: g3, c7, g11 e k7.

Movimentação: até 2 casas d'água lineares/turno.

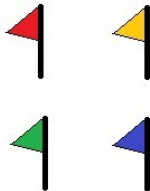
Capacidade de Carga: 2 unidades.

Alcance de Ataque: até 2 casas d'água lineares.

Habilidade: Dropar unidades na imediata posição inicial de um movimento.

Itens

Bandeira



Spawn: 2P: e9 e i5; 4P: e5, e9, i9 e i5;

Quantidade no Spawn: 1.

Alcance de Ataque: 0.

Habilidade: Conquistar capitais e recursos.

Ovo da Fênix



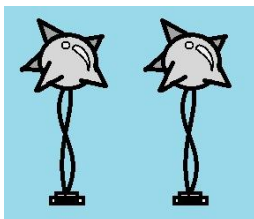
Spawn: Sob a casa upgrade a cada eventual unidade removida.

Quantidade no Spawn: 1.

Alcance de Ataque: 0.

Habilidade: Renasce uma unidade em forma evoluída quando disposto sob uma casa propícia.

Minas Aquáticas



Spawn: Sob uma capital quando um ovo for disposto nela.

Quantidade no Spawn: 3.

Alcance de Ataque: 1 casa d'água.

Habilidade: Após posicionada na água, explode toda a área de alcance ao uma unidade se aproximar.

Disposições Gerais



Inicialização: Por sorteio. Rodadas em sentido horário.

Empate: Três turnos seguidos com movimentos repetidos por ambos os Jogadores.

Desistência: 20 (vinte) jogadas sem moção do Mochileiro.

Limite de jogadas carregando item inimigo = 6.

Empassant: Quando um **navio** ultrapassa o posicionamento de outro navio, inimigo, a um alcance mínimo de uma casa de distancia, concede direito a este navio inimigo de revogar a sua captura, assumindo a posição da casa de alcance mínimo ultrapassada.

- a) Caso um **capitão** esteja sob o navio a ser capturado: O capitão finaliza na posição final do movimento. Não sendo parado pelo empassant.
- b) Caso uma **bandeira** esteja sob o navio a ser capturado: A bandeira é lançada na casa da direção gerada pela “colisão” dos navios.
 - a. Caso não haja casa que satisfaça a condição b, ou caso essa casa seja uma capital: A bandeira cai na casa inicial do movimento do tubarão capturado.

Versão Alfa

Melqui Eugenio

melqui.eug@gmail.com