

SPACE TEMPEST

PARA ATÉ 6 JOGADORES

Autoria das regras de SPACE TEMPEST:

Enzo Augusto Marchiorato

Jonattan Debur

Jhonatan Souza Cordeiro

“SPACE TEMPEST” É UMA VARIAÇÃO DO CONHECIDO JOGO TEMPEST (TEMPESTADE), QUE OFERECE UMA EXPERIÊNCIA DE JOGO ÚNICA, SIMPLES E DIVERTIDA UTILIZANDO EM SUA ESTRUTURA SOMENTE 6 DADOS E ALGO PARA ANOTAR OU MARCAR OS RESULTADOS OBTIDOS DURANTE A PARTIDA.

1º RODADA



ESCOLHA DOS NÚMEROS ATRAVES DA JOGADA DE DADOS :

CADA JOGADOR DEVE JOGAR O DADO E O NÚMERO QUE CAIR SERÁ O NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO DE SUA ESPAÇONAVE.

CASO O JOGADOR SEGUINTE TIRAR UM NÚMERO JÁ JOGADO DEVERÁ JOGAR NOVAMENTE.

NO CASO DE 6 JOGADORES, O ÚLTIMO FICARÁ COM O NÚMERO QUE RESTAR.

CADA ESPAÇONAVE COMEÇA O JOGO COM 3 BARREIRAS DE DEFESA.

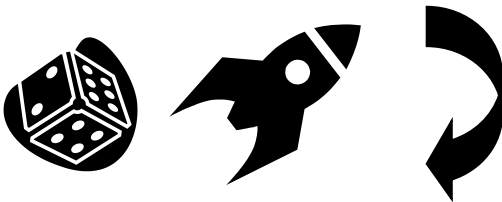


INICIA O JOGO

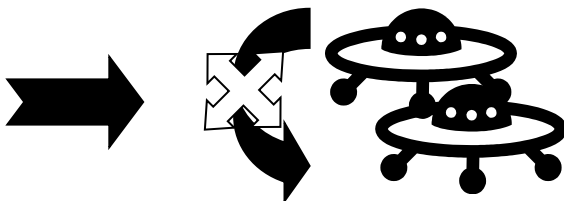


DIFERENTE DO TEMPEST ORIGINAL, AS MARCAÇÕES DO “SPACE TEMPEST” GERAM EMOCIONANTES BATALHAS ENTRE NAVES INIMIGAS, POSSIBILITANDO A DEFESA E O ATAQUE DE FORMA DINÂMICA, QUE PODE OU NÃO AFETAR QUALQUER UM DOS JOGADORES DA MESA, MESMO NÃO ESTANDO NO SEU RESPECTIVO TURNO.

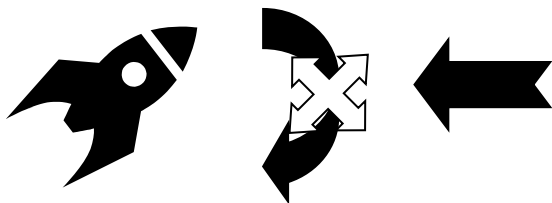
JOGA DADOS



SE CAIR O NÚMERO DA ESPAÇONAVE DE QUEM JOGOU OS DADOS ENTÃO ESTE DEVE FICAR COM DADOS QUE MARCARAM O SEU NÚMERO ASSIM COMO, GERAR UMA BARREIRA DE PROTEÇÃO PARA SUA NAVE.



SE CAIREM NÚMEROS DAS ESPAÇONAVES DOS OUTROS JOGADORES, ESSAS SERÃO ATINGIDAS E PERDERÃO UMA BARREIRA DE PROTEÇÃO CADA UMA.

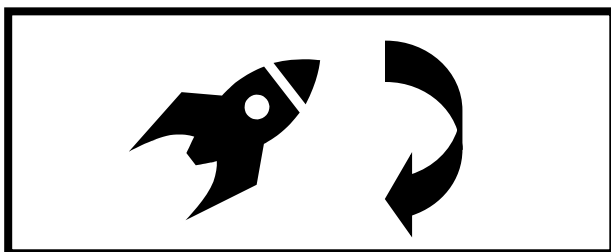
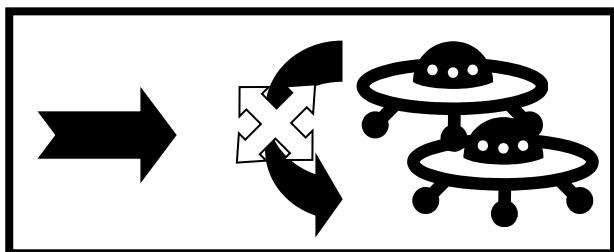


SE, QUEM JOGAR OS DADOS NÃO CONSEGUIR O NÚMERO DE IDENTIFICAÇÃO DE SUA ESPAÇONAVE LEVARÁ UM TIRO E PERDERÁ UMA BARREIRA

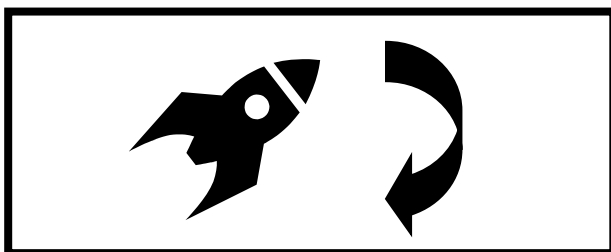
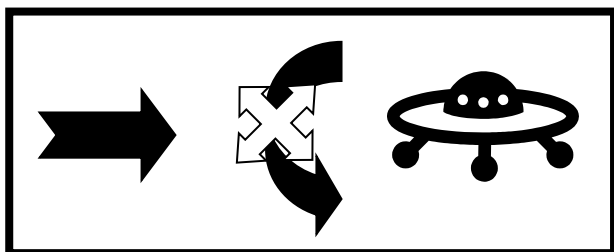
SITUAÇÕES ESPECIAIS



EXISTINDO 2 OU MAIS DADOS COM OS MESMOS NÚMEROS. SOMENTE AS ESPAÇONAVES COM NÚMEROS REPETIDOS LEVAM O TIRO E PERDEM UMA BARREIRA, ENQUANTO QUEM JOGOU TEM UMA BARREIRA A MAIS CRIADA.



SE OS DADOS QUE SE REPETIREM FOREM IGUAIS AO NÚMERO DA ESPAÇONAVE DO JOGADOR, O TIRO SERÁ DADO NO JOGADOR DO PRÓXIMO TURNO E TAMBÉM SERÁ GERADA UMA BARREIRA PARA O QUEM JOGOU OS DADOS.



SE O ÚLTIMO DADO JOGADO FOR IGUAL AO NÚMERO DA ESPAÇONAVE DE QUEM JOGOU ALÉM DE GERAR UMA BARREIRA PARA O JOGADOR UM TIRO TAMBÉM SERÁ DADO NO JOGADOR DO PRÓXIMO TURNO ELIMINANDO UMA DE SUAS BARREIRAS.

