

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” só funcionará quando uma “Área” estiver criada.



The screenshot shows a player interface titled "JOGADOR" in yellow text. It features a text input field containing "Judoca03", a dropdown menu for "AREA 01", and a "Classe:" label next to a dropdown menu showing "Surpresa". There is also an avatar icon and the text "avatar03". At the bottom, there are two buttons: "Entrar" and "Criar Área". The version "Versão 1.0" is displayed at the bottom of the interface.

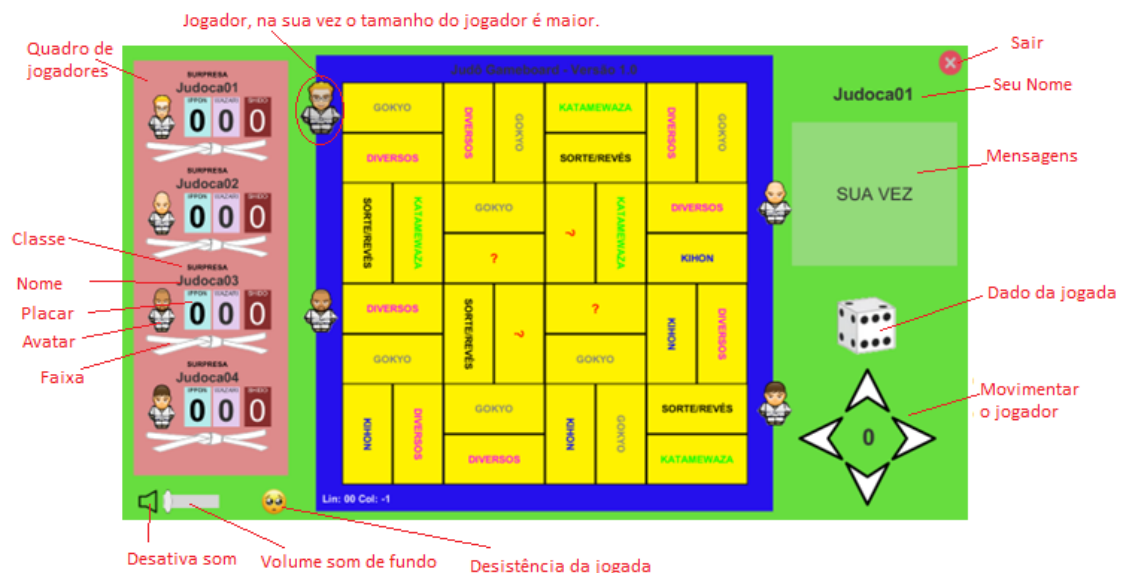
O criador da sala deverá aguardar todos os jogadores entrarem na “Área”. Após todos estiverem na “Área”, o criador deverá clicar em “Começar”.

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. As casas são os tatames, andar no mesmo tatame conta como 1 passo.



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

Uma avaliação (pontuação) será dada.

Código da carta

Categoria

Classe

Judô Gameboard - Versão 1.2

[076] KATAMEWAZA

JUVENIL

A black and white line drawing of a judo throw, specifically a Katame Waza, showing a person in a blue gi being thrown by another person in a blue gi.

QUAL O NOME DO GOLPE ?

SANKAKU JIME SANKAKU JIME GYAKU JUJI JIME OKURI ERI JIME

Lin 02 Col 01

Desafio

Alternativas

Para provocar o “Shiai”, o jogador deverá finalizar a jogada em um tatame onde haja um jogador.



O “Shiai” será uma melhor de 3, quem tirar o maior ponto no dado irá responder clicando em



Ao final das rodadas a arbitragem definirá o vencedor.



O vencedor será quem conseguir atingir a faixa preta primeiro.

Judô Gameboard - Versão 1.2

KATAMEWAZA	GOKYO	KIHON	DIVERSOS	GOKYO	KIHON
GOKYO	GOKYO	KIHON	KIHON	GOKYO	KIHON
DIVERSOS	GOKYO	SORTE/REVÊS	KATAMEWAZA	KATAMEWAZA	GOKYO
DIVERSOS	DIVERSOS	VENCEDOR	DIVERSOS	GOKYO	GOKYO
SORTE/REVÊS	SORTE/REVÊS	KIHON	DIVERSOS	DIVERSOS	DIVERSOS
DIVERSOS	SORTE/REVÊS	GOKYO	DIVERSOS	DIVERSOS	KATAMEWAZA

Lin: 04 Col: 01