BATALHA DO PASSINHO

MANUAL

1. Introdução
   * Batalha do Passinho é um jogo de estratégia no qual o jogador deve se provar o melhor MC do estado, espalhando seu exército de dançarinas no processo.
   * O jogo possui as opções de enfrentar um ou mais jogadores humanos/computadores (máximo de 6 jogadores por partida).
2. Pré-jogo
   * Antes de dar inicio ao jogo, cada jogador humano deve escolher a cor de seu exército de dançarinas, assim como seu nome.
   * Para os jogadores computador já há uma lista de nomes pré definidos de MCs famosos.
3. Objetivos
   * Cada jogador(humano e computador) recebe um objetivo antes do inicio do jogo. Ao tomar conhecimento de seu objetivo, um jogador não deve revelá-lo a seus oponentes.
   * Para ganhar o jogo é necessário cumprir o objetivo.
4. Distribuição inicial de territórios e dançarinas
   * Antes de iniciar o jogo, todos os territórios serão distribuídos aleatoriamente e será adicionada 1 dançarina a cada território de cada jogador.
5. O jogo
   * O jogo irá definir, aleatoriamente, a ordem de jogada dos participantes.
   * Na Primeira rodada, na sua vez, cada jogador deve receber dançarinas e colocá-las nos seus territórios como bem entender.
   * Não há limite de dançarinas em um território, em nenhum momento do jogo.
   * A partir da segunda rodada, cada jogador cumpre cada uma das 4 fases:
     1. Em todas as rodadas recebe novas dançarinas, em função de territórios conquistados e de cartas trocadas, e as coloca no tabuleiro de acordo com sua estratégia.
     2. Ataca os adversários, se desejar.
     3. Desloca suas dançarinas, se desejar.
     4. Recebe uma carta se tiver conquistado, no mínimo, um território.
6. Recebimento de dançarinas
   * Há 3 meios de se receber dançarinas:
     1. A partir do número de territórios possuídos.
     2. A partir das zonas conquistadas por completo.
     3. Se puder trocar cartas (explicações sobre cartas mais adiante).
        1. Territórios Possuídos: No inicio de sua vez, o jogador verifica o número de territórios conquistados, o divide por 2, pega a parte inteira dos resultados e adiciona esse número em dançarinas.  
           \*definir valores p territorios\*
        2. Zonas conquistadas: Se, no inicio de sua vez, o jogador conquistar uma zona inteira, além das dançarinas recebidas pelos territórios possuídos, receberá outras dançarinas, de acordo com os continentes conquistados.
        3. Troca de cartas: Além das dançarinas adquiridas pelos territórios conquistados e pelas zonas conquistadas, o jogador pode trocar suas cartas por mais dançarinas, no inicio de sua vez. Para isso , deve \*\*\*\*\*\*definir esquema de trocas(simbolos e sequencias)\*\*\*\*\*\*
7. Ataques
   * A partir da segunda rodada, os jogadores podem ou não atacar seus oponentes.
   * Para atacar a partir de um território seu, é necessário ter pelo menos duas dançarinas neste terrtório.
   * Como atacar:
     1. O ataque, a partir de um território qualquer, só pode ser direcionado a um território vizinho ao seu(que seja ligado por fronteiras ou linhas imaginárias).
     2. O atacante deve clicar no botão referente ao seu território e clicar no botão referente ao território defensor.
     3. O jogador atacante indica o número de dançarinas atacantes.
     4. Um jogador pode atacar quantas vezes quiser para conquistar um território.
     5. O jogador de ataque jogará um numero de dados igual ao numero de dançarinas atacantes, mas não maior que 3, assim como o jogador de defesa jogará um número de dados igual ao número de dançarinas defensoras, mas não maior que 3.
     6. Após uma batalha(vencida ou não), o jogador atacante pode atacar outros territórios, se desejar.
     7. A Batalha:
        1. Cada jogador rola o número de dados previamente definidos.
        2. Para cada jogador, seus dados são categorizados em: Maior, Segundo Maior e Menor.
        3. São comparados os dados da mesma categoria dos dois jogadores: Maior do jogador atacante contra Maior do jogador defensor  
           Segundo Maior do jogador atacante contra Segundo Maior do jogador defensor  
           Menor do jogador atacante contra Menor do jogador defensor
        4. Se, nessa comparação, um dado do jogador atacante é maior que o do defensor, uma dançarina é descontada do território defensor.
        5. Se, nessa comparação, um dado do jogador atacante é menor que o do defensor, uma dançarina é descontada do território atacante.
        6. Se, nessa comparação, um dado do jogador atacante for igual ao do defensor, uma dançarina é descontada do território atacante.
        7. A batalha é ganha e o território defensor é conquistado quando o número de dançarinas nele chega a zero.
        8. Após ganhar uma batalha, o jogador atacante deve trasferir para o território conquistado um número igual ou menor que o número de dançarinas usado no ultimo ataque.
8. Movimentações
   * Após finalizar seus ataques, o jogador pode realizar a movimentação de dançarinas.
   * Essa movimentação deve obdecer às seguintes regras:
     1. Em cada território deve permanecer pelo menos uma dançarina.
     2. Uma dançarina pode ser deslocada apenas uma vez, isto é, não permitido deslocar dançarinas para um segundo território vizinho, numa mesma jogada.
9. Eliminação de um concorrente
   * Se, durante um jogo, um jogador destrói por completo as dançarinas de um oponente, ele recebe as cartas do jogador eleminado.
   * Se, ao somar as cartas recebidas com as que já possuía, o jogador tiver mais de 5 cartas em sua mão, ele descartará, aleatoriamente, uma carta e repetirá o processo de descarte até que fique com 5 cartas na mão.
10. Ganhando o jogo
    * Ao conquistar o seu objetivo, o jogador ganha automaticamente o jogo.