

# JOGO NFT SKATE HIVE

## 1. Objetivo:

Cada jogador deve usar suas cartas de skatistas para competir em diferentes atributos. O objetivo é ganhar no melhor atributo. Os jogadores têm 5 tentativas para fazer o outro escrever "SKATE", em caso de empate, os jogadores escrevem "HIVE" e continuam até que um vencedor seja determinado.

## 2. Cartas:

Cada carta representa uma manobra de skate e possui atributos de beleza, dificuldade e raridade. As cartas também têm um valor total que é distribuído entre 5 terrenos: Gap, Ramp, Rail, Ground e Extreme.

## 3. Atributos de Terrenos:

- **Gap:** Saltar obstáculos.
- **Ramp:** Uso de rampas.
- **Rail:** Corrimões e bordas.
- **Ground:** Manobras no chão.
- **Extreme:** Terrenos não skatáveis.

## 4. Atributos da Manobra:

### - Beleza:

Avaliada em 5 níveis (Feio < Agradável < Bonito < Deslumbrante < Excepcional)

### - Dificuldade:

Avaliada em 5 níveis (Iniciante < Amador < Profissional < Master < Lendário)

### - Raridade:

Avaliada em 10 níveis (Comum < Incomum < Raro < Muito Raro < Extremamente Raro < Lendário < Mítico < Épico < Extraordinário < Único)

## 5. Preço das Cartas:

Baseado na última cotação de compra do NFT vendido. O preço pode oscilar.

## 6. Como Jogar:

- Cada jogador compra 7 cartas do seu deck de 30 cartas.
- Cada jogador escolhe 1 das 7 cartas compradas para jogar.
- Com base nas informações da carta escolhida, cada jogador seleciona 2 dos 5 atributos de terrenos que não querem disputar. Os atributos de terrenos restantes serão disputados.
- Em caso de empate, os jogadores escolhem 1 dos 3 atributos da manobra (Beleza, Dificuldade, Raridade) que não querem disputar. O atributo restante será disputado.
- Se ainda houver empate, o preço em cotação do NFT da carta será o desempate. A carta mais cara vence.
- O jogador que perder a rodada recebe uma letra da palavra "SKATE". E quando um jogador completar a palavra "SKATE", ele perde o jogo.
- Em caso de empate, ambos os jogadores recebem uma letra.
- Se ambos os jogadores empatarem ao escrever "SKATE", uma rodada especial começa para escrever a palavra "HIVE". O jogador que escrever "HIVE" perde.
- Após cada letra recebida, A carta jogada vai para a pilha de usados e as demais cartas são embaralhadas e cada jogador compra 7 novas cartas.

## 7. Tabelas de Atributos:

**TABELA DE ATRIBUTOS DE TERRENO**

Tabela		
Terreno	Descrição	Estilos de Skatista com Nota Alta
Gap	Saltar obstáculos	Street
Ramp	Uso de rampas	Mega Ramp
Rail	Corrimões e bordas	Street
Ground	Manobras no chão, como downhill speed, downhill slide, freestyle	Downhill Speed, Downhill Slide, Freestyle
Extreme	Terrenos não skatáveis, como extreme freestyle, mountainboard, snowskate, iceskateboard, skimboard	Extreme Freestyle, Mountainboard, Snowskate, Iceskateboard, Skimboard

## TABELA DE ATRIBUTOS DE DIFICULDADE DE MANOBRAS

Tabela	
Nível de Dificuldade	Descrição
Iniciante	Manobras simples e fundamentais, como ollies e kickflips.
Amador	Manobras técnicas, como hardflips e 360 flips.
Profissional	Manobras de alta dificuldade, como laser flips e big spins.
Master	Manobras combinadas, como 720 front foot impossible e 900 japan air fingerflip.
Lendário	Manobras extremamente difíceis e inovadoras, como The 900 do Tony Hawk e No Handed Stairway to Heaven do Alexandre Feliz.

## TABELA DE BELEZA DAS CARTAS

Tabela	
Nível de Beleza	Descrição
Feio	Preto e Branco
Agradável	Tons Pastel
Bonito	Colorido
Deslumbrante	Cores Vibrantes
Excepcional	Brilhante Holográfico

## TABELA DE RARIDADE DAS CARTAS

Tabela	
Nível de Raridade	Quantidade Disponível
Comum	Qualquer quantidade
Incomum	10.000
Raro	5.000
Muito Raro	1.000
Extremamente Raro	500
Mítico	100
Épico	50
Super Épico	10
Extraordinário	5
Único	1

## 8. Regra de Criação das Cartas

### 8.1) Regra de Distribuição de Pontos nos Atributos de Terreno

Cada atributo pode receber até 5 pontos, mas a distribuição deve sempre refletir a lógica da manobra em execução. Manobras que envolvem múltiplos terrenos podem ter uma distribuição mais equilibrada, mas sempre respeitando as facilidades e dificuldades naturais da manobra.

#### 1. Distribuição de Pontos por Raridade:

- **Comum, Incomum, Raro, Muito Raro:** 12 pontos para distribuir.
- **Extremamente Raro, Mítico:** 13 pontos para distribuir.
- **Épico, Super Épico:** 14 pontos para distribuir.
- **Extraordinário, Único:** 15 pontos para distribuir.

#### 2. Lógica de Distribuição Baseada na Manobra:

- **Manobras de Flip (ex: 360 flip):**
  - **Facilidade:** Ground, Gap (pontos altos, mínimo 3 pontos)
  - **Dificuldade:** Ramp, Rail (pontos baixos, máximo 3 pontos)
  - **Neutro:** Extreme (qualquer pontuação)
- **Manobras de Stand (ex: pogo):**
  - **Facilidade:** Ground, Extreme (pontos altos, mínimo 3 pontos)
  - **Dificuldade:** Ramp, Rail (pontos baixos, máximo 3 pontos)
  - **Extrema Dificuldade:** Gap (máximo 1 ponto)

#### Exemplos de Distribuição:

##### 1. Carta Comum com Manobra de Flip (ex: 360 flip):

- **Ground:** 4 pontos
- **Gap:** 4 pontos
- **Ramp:** 1 ponto
- **Rail:** 1 ponto
- **Extreme:** 2 pontos

##### 2. Carta Única com Manobra de Stand (ex: pogo):

- **Ground:** 5 pontos
- **Gap:** 1 pontos
- **Ramp:** 2 pontos
- **Rail:** 2 pontos
- **Extreme:** 5 pontos
- **Distribuição Total:** 15 pontos

## 8.2) Regra de Classificação dos Níveis de Dificuldade

A classificação dos níveis de dificuldade das manobras é dividida em cinco categorias:

1. **Iniciante**, que inclui manobras simples e fundamentais como ollies e kickflips;
2. **Amador**, que abrange manobras técnicas como hardflips e 360 flips;
3. **Profissional**, que envolve manobras de alta dificuldade como laser flips e big spins;
4. **Master**, que consiste em manobras combinadas como 720 front foot impossible e 900 japan air fingerflip;
5. **Lendário**, que se refere a manobras extremamente difíceis e inovadoras, como The 900 do Tony Hawk e No Handed Stairway to Heaven do Alexandre Feliz.

Durante a partida, o nível de dificuldade das manobras segue uma hierarquia clara: manobras Lendárias superam as Master, que por sua vez superam as Profissionais. As manobras Profissionais vencem as Amadoras, e estas, por fim, superam as Iniciantes.

## 8.3) Regra de Raridade das Cartas

A raridade das cartas é determinada pela quantidade de NFTs mintados para cada carta. As categorias de raridade são as seguintes:

- **Comum**: Qualquer quantidade de mint.
- **Incomum**: Até 10.000 mints.
- **Raro**: Até 5.000 mints.
- **Muito Raro**: Até 1.000 mints.
- **Extremamente Raro**: Até 500 mints.
- **Mítico**: Até 100 mints.
- **Épico**: Até 50 mints.
- **Super Épico**: Até 10 mints.
- **Extraordinário**: Até 5 mints.
- **Único**: Apenas 1 mint.

A raridade influencia diretamente o valor e a exclusividade da carta, tornando as cartas com menor quantidade de mints mais valiosas tanto no jogo quanto no mercado. Essas cartas são extremamente desejadas por jogadores e colecionadores. Cada categoria de raridade reflete a escassez e a dificuldade de obtenção da carta dentro da coleção.

## 8.3) Regra de Aparência das Cartas