

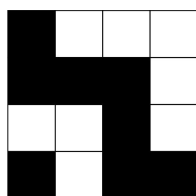
JOGO COMBATE DE SUPERFÍCIES

REGRAS DO JOGO:

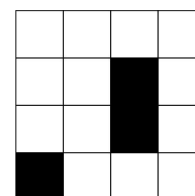
- ❑ CADA DUPLA RECEBERÁ UM TOTAL DE 40 CARTAS QUE SERÃO MISTURADAS E DISTRIBUÍDAS ENTRE CADA JOGADOR. CADA UM FICARÁ COM 20 CARTAS.
- ❑ A PARTIDA ACONTECERÁ DURANTE 10 RODADAS.
- ❑ A CADA RODADA OS JOGADORES ESCOLHEM UMA DE SUAS CARTAS PARA O COMBATE.
- ❑ APÓS ESTAR COM A CARTA ESCOLHIDA EM MÃOS CADA JOGADOR ESCOLHERÁ, A CADA RODADA, UM DOS TRÊS CRITÉRIOS PARA COMPARAÇÃO DA CARTA COM A DO Oponente. OS CRITÉRIOS SÃO: ÁREA OCUPADA, ÁREA VAZIA E TOTAL DE PEÇAS. OS CRITÉRIOS ESTÃO DESCRITOS NA TABELA PARA ANOTAÇÃO DOS RESULTADOS DO JOGO. O CRITÉRIO QUE NÃO FOR ESCOLHIDO NAQUELA RODADA DEVERÁ SER RISCADO E CADA UM DOS OUTROS CRITÉRIOS SERÁ ENTÃO CONSIDERADO PARA O COMBATE.
- ❑ JÁ COM OS DOIS CRITÉRIOS DA RODADA DEFINIDOS E AS CARTAS PREVIAMENTE ESCOLHIDAS, OS JOGADORES DEVEM MOSTRAR SUAS CARTAS PARA ANOTAR AS INFORMAÇÕES E COMPARÁ-LAS.
- ❑ CADA JOGADOR DEVERÁ ANOTAR NA TABELA (QUE É UMA ÚNICA POR DUPLA) OS VALORES CORRESPONDENTES À SUA CARTA. E O OUTRO JOGADOR IRÁ CONFERIR SE A ANOTAÇÃO ESTÁ CORRETA E ENTÃO PODERÃO VERIFICAR QUEM OBTVEU O MAIOR VALOR EM CADA UM DOS CRITÉRIOS.

EXEMPLO:

ESSAS FORAM DUAS CARTAS ESCOLHIDAS PARA UMA DAS RODADAS. O JOGADOR 1 RESOLVEU ESCOLHER O CRITÉRIO ÁREA OCUPADA E O JOGADOR 2, O TOTAL DE PEÇAS, DESCARTARAM A ÁREA VAZIA. OS JOGADORES ESCOLHEM OS CRITÉRIOS SEM CONHECER A CARTA DO Oponente. DEPOIS QUE MOSTRAM AS CARTAS CADA UM IRÁ ANOTAR AS INFORMAÇÕES (RELATIVAS AOS DOIS CRITÉRIOS ESCOLHIDOS) DE SUA CARTA.

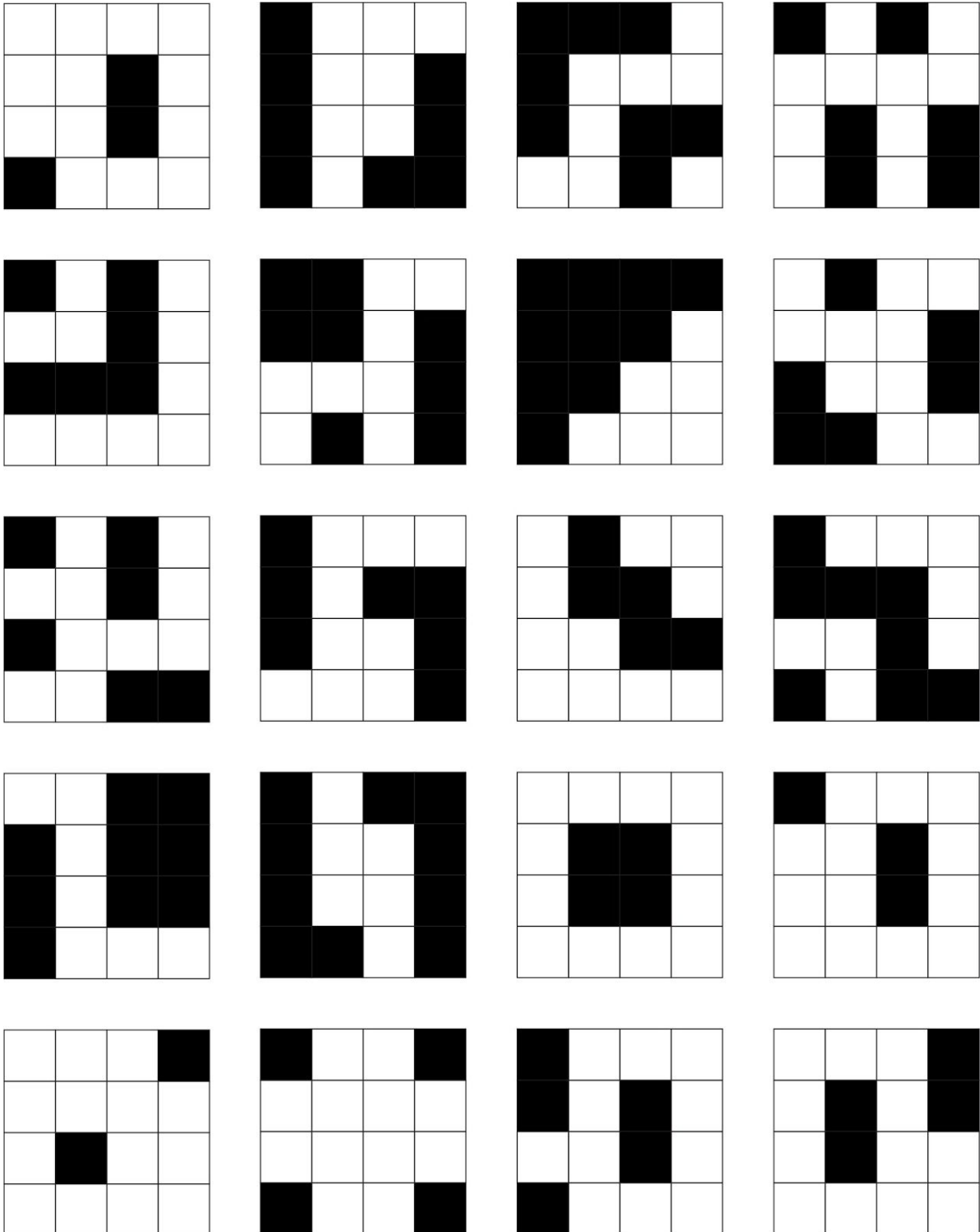


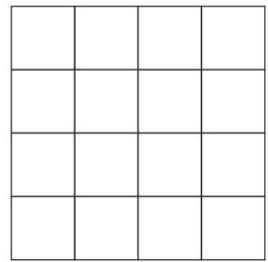
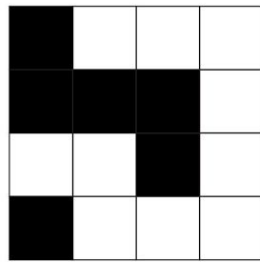
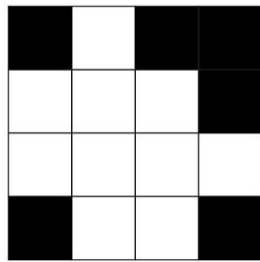
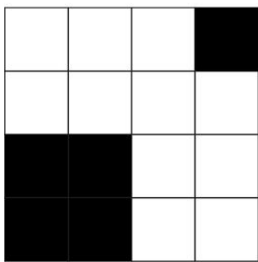
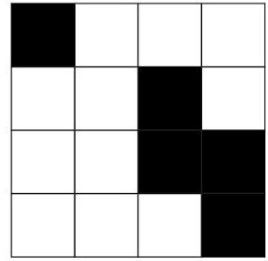
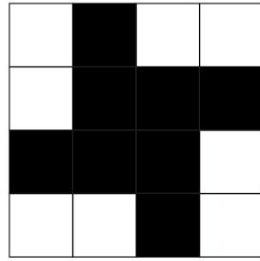
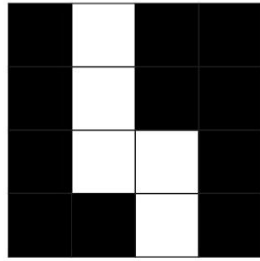
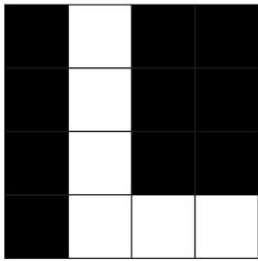
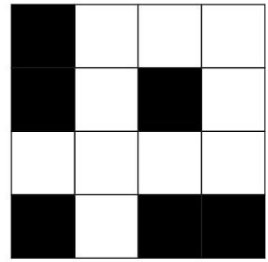
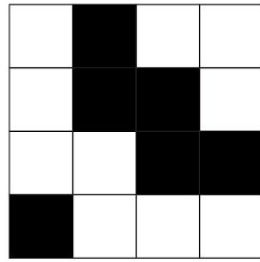
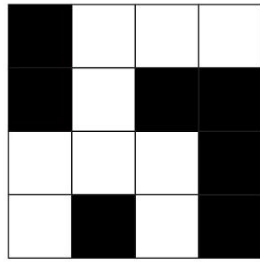
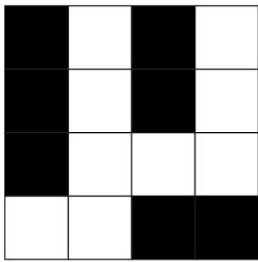
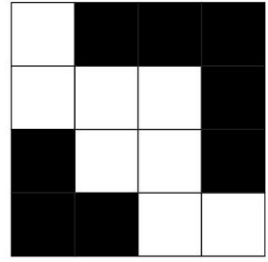
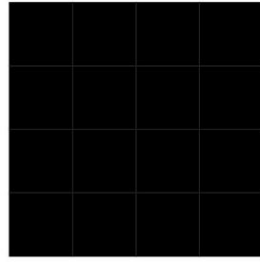
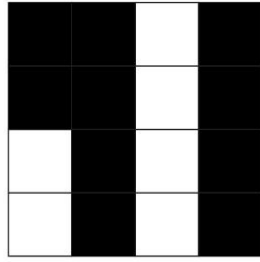
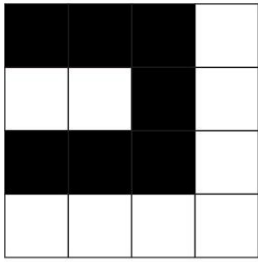
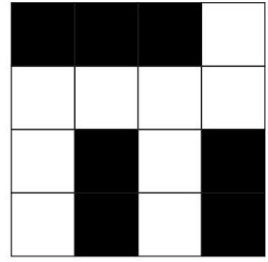
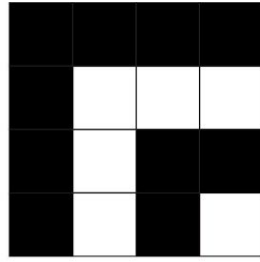
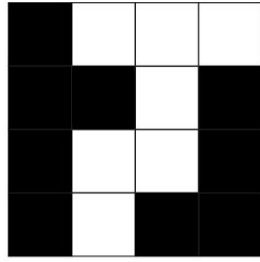
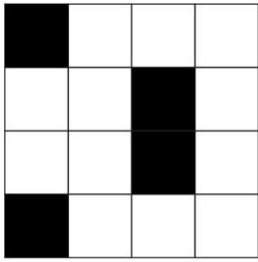
8	ÁREA OCUPADA	3
2	ÁREA VAZIA	
	TOTAL DE PEÇAS	2




DEPOIS DE AMBOS TEREM PREENCHIDO AS INFORMAÇÕES REFERENTES ÀS SUAS CARTAS, COMPARAM OS RESULTADOS E VERIFICAM QUAL O MAIOR VALOR PARA CADA CRITÉRIO. NOTE QUE OS DOIS TÊM CHANCES DE PONTUAR, JÁ QUE A CADA RODADA ELES PODEM TENTAR IDENTIFICAR QUAL CRITÉRIO É O MAIS FORTE DE SUA CARTA. NESTA RODADA DO EXEMPLO, JOGADOR 1 PONTUOU EM RELAÇÃO À ÁREA OCUPADA E AMBOS PONTUARAM EM RELAÇÃO AO TOTAL DE PEÇAS, POIS HOUE EMPATE.

DICA: IMPRIMIR AS CARTAS EM UM MATERIAL UM POUCO MAIS FIRME OU EM PAPEL SULFITE COMUM E, POSTERIORMENTE, COLAR EM UM PAPEL COM GRAMATURA UM POUCO MAIOR (CARTOLINA, CARTONA). A UTILIZAÇÃO DE UM MATERIAL MAIS ESPESSO TAMBÉM PERMITIRÁ QUE O OUTRO JOGADOR NÃO ENXERGUE ATRAVÉS DO PAPEL A CARTA QUE SEU Oponente POSSUI. SÃO UM TOTAL DE 40 CARTAS DIFERENTES. A TABELA PARA JOGAR A PARTIDA PODE SER IMPRESSA EM PAPEL COMUM E DISTRIBUÍDA POR DUPLAS.





JOGADOR 1	COMBATE DE SUPERFÍCIES	JOGADOR 2
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
	ÁREA OCUPADA ÁREA VAZIA TOTAL DE PEÇAS	
 TOTAL DE PONTOS 