

Eco_power

Objetivo do Jogo: O objetivo do jogo é obter o maior número de pontos possível antes da eliminação ou do término da partida, equilibrando os níveis de Doença e Defesa ao longo do percurso da bola no tabuleiro.

Regulamento do Jogo

1. Início da Partida

Cada jogador inicia o seu turno utilizando o mecanismo de lançamento localizado na extremidade inferior direita do tabuleiro de jogo.

O participante dispõe de até duas tentativas para lançar a bola corretamente fazendo-a subir até ao nível superior do tabuleiro.

Caso ambas as tentativas falhem:

- A jogada será anulada;
- Não serão atribuídos pontos;
- O turno passará para o jogador seguinte.

2. Funcionamento da Partida

Após o lançamento, a bola percorre o nível superior do tabuleiro e, posteriormente, desce para a zona principal de obstáculos.

Durante o percurso, o jogador poderá atravessar diferentes zonas especiais que afetam a pontuação e os estados de jogo.

Zonas Especiais

- Ao atravessar a **FÁBRICA** (lado esquerdo)
 - O jogador perde 1 ponto;
 - Recebe 1 unidade de Doença;

- Ao atravessar a **ETAR** (lado direito)
 - O jogador ganha 1 ponto;
 - Recebe 1 unidade de Defesa.

Cada unidade de Defesa elimina automaticamente 1 unidade de Doença acumulada.

Exemplo: 2 unidades de Doença + 1 unidade de Defesa = 1 unidade de Doença final.

- Ao passar pela **Rampa de Imunidade**:
 - O jogador ganha 3 pontos;
 - O jogador obtém proteção temporária contra a próxima penalização da Zona Fabril;

Regras da imunidade:

- A imunidade elimina todas as doenças pertencentes naquele momento.

3. Fim da Partida

A partida termina quando:

- a bola sai completamente dos limites do tabuleiro, ou seja, por entre os flippers;
- o jogador é eliminado por excesso de Doença, ou seja, quando atinge 3 doenças ativas.

4. Vitória

Vence o jogador que:

- Terminar a partida com o maior número de pontos;
- Não estiver eliminado.

Em caso de empate:

- vence o jogador com menos unidades de Doença;
- se o empate continuar, a vitória será decidida por uma rodada extra.

5. Fair Play

- Não é permitido tocar na bola durante a partida;
- Não é permitido mover ou inclinar o tabuleiro para alterar o percurso da bola;
- Qualquer infração poderá resultar na anulação imediata da jogada, a não ser que a bola tenha ficado presa.

9. Resumindo

- Fábrica = -1 ponto + 1 Doença
- ETAR = +1 ponto + 1 Defesa
- 1 Defesa remove 1 Doença
- 3 Doenças = eliminação
- Imunidade bloqueia todas as doenças que tenha no momento e recebe-se 3 pontos.
- Ganha quem tiver mais pontos no final.

Forma de utilização:

- **Lançador:** Para o berlinde ser disparado pela rampa acima basta colocar o berlinde no lançador e dentro de uma cova. Depois basta puxar o pau para trás e largá-lo e assim o berlinde será disparado para o patamar superior.
- **Flippers:** Para os flippers funcionarem apenas é necessário apertar os botões laterais. O botão direito faz o flipper direito subir e quando se larga o flipper volta à posição original. O botão esquerdo faz o flipper esquerdo subir e quando se larga o flipper volta à posição original.