

Counter Strike, o cardgame

Número de jogadores: 2

Projeto de Eric, Bianca e Leonardo

Componentes:

10 cartas de **Contraterrorista (CT)**

10 cartas de **Terrorista (TR)**

2 dados

1 tabuleiro

As cartas de **CT**:

5 soldados

5 cartas em branco

As cartas de **TR**:

5 soldados

4 cartas em branco

1 carta de **bomba (C4)**

Objetivo de cada time

O jogo se divide em rodadas, sendo o objetivo de cada rodada

Terroristas:

Caso 1: Matar todos os **CTs**

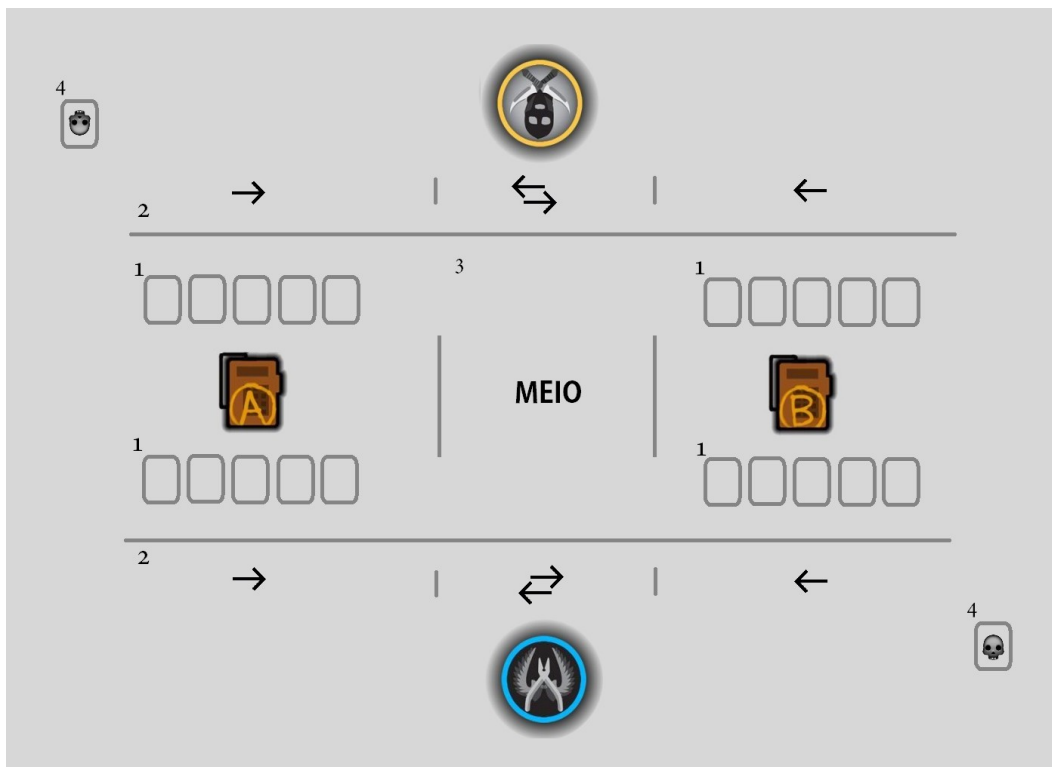
Caso 2: Plantar e detonar a **bomba**

Contraterroristas:

Caso 1: Matar todos os **TRs** caso a **bomba** não tenha sido plantada

Caso 2: Caso a **bomba** tenha sido plantada, basta desarmá-la para ganhar a rodada, não sendo necessário matar todos os **TRs**.

O tabuleiro



1. Zona de combate

Só há lutas no bombsite A e B, todas as ações do jogo devem ser executadas na seguinte ordem.

A → Meio → B

Devendo o **TR** ser sempre o primeiro a declarar sua ação, depois o **CT**.

2. Zona de trânsito

Dividida em 3 partes (uma para cada região), a zona de trânsito é reservada às cartas que já sofreram deslocamento durante a fase de trânsito. As setas indicam as zonas de trânsito para as quais podem ser enviadas as tropas da zona de combate.

3. Meio

Não há combates no meio, no entanto as cartas de soldados do meio ainda assim devem ser reveladas durante a fase de combate.

4. Pilha de descarte

Cartas de utilidade depois de ativadas e soldados mortos em combate devem ficar aqui até o início da próxima rodada.

Regras da rodada

A rodada se divide em fases, a fase de Respawn só é executada uma vez, e todas as outras são executadas repetidamente até que um dos jogadores tenha vencido a rodada

Fase de Respawn

Com todas as 10 cartas correspondentes à sua própria equipe em sua mão, os jogadores distribuem suas cartas no tabuleiro, da seguinte maneira.

1. O jogador **TR** põe quantas cartas quiser, da sua mão para o Bombsite A.
2. O jogador **CT** põe quantas cartas quiser, da sua mão para o Bombsite A.
3. O jogador **TR** põe quantas cartas quiser, da sua mão para o MEIO
2. O jogador **CT** põe quantas cartas quiser, da sua mão para o MEIO
5. O jogador **TR** põe as cartas restantes em sua mão no Bombsite B.
6. O jogador **CT** põe as cartas restantes em sua mão no Bombsite B.

Fase de Combate

1. Ambos os jogadores revelam quais de suas cartas são soldados
2. Se houver soldados de ambos os times no bombsite, ambos os jogadores jogam um dado

Obs: se houver soldados de ambos os times nos 2 bombsites, é feita a etapa de combate primeiro no A, depois no B.

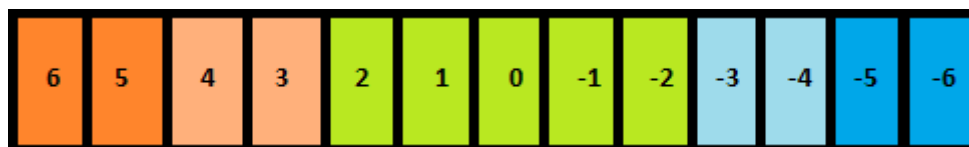
Obs 2: Não há combate no meio

3. Ao resultado do dado é somado o número de soldados presente no bombsite correspondente ao local da batalha.

4. Se a bomba ainda não foi plantada, somam-se dois pontos ao resultado do time CT.

5. Subtraia os pontos do time TR do time CT, e calcule o dano causado usando a seguinte tabela. (o número representa)

Dano > 4	2 CT morrem
2 > Dano < 4	1 CT morre
-3 > Dano < 3.....	Ninguém morre
-4 > Dano < -2.....	1 TR morre
Dano < -4.....	2 TR morrem



Fase de Mobilização

1. Vire todas as cartas para baixo.
 2. O jogador TR segura todas as cartas do Bombsite A, e decide quais delas vão para o Meio, movendo quantas quiser.
 3. As cartas selecionadas vão para a zona de Trânsito do Meio e não poderão mais ser movidas essa rodada, viradas para baixo. As restantes são retornadas à zona de combate, também viradas para baixo.
 4. O jogador CT faz o mesmo
 5. O processo é repetido para o Meio e para o Bombsite B (respectivamente)
- Lembrete: Somente as cartas do MEIO podem ser enviadas para o A, B ou Ambas.
6. Ao final de todas as movimentações, mova as cartas da zona de transição para a zona de combate.

Ativação e desarme da bomba

A bomba é ativada quando, ao final de uma rodada há pelo menos 1 TR em um bombsite, e nenhum CT para impedi-lo de plantar a bomba. (Vire a carta da bomba para cima e deixe-a virada até o final da rodada).

De maneira análoga, quando houver 1 CT, enquanto a bomba estiver plantada, e nenhum TR para impedi-lo de desarmar, ela será desarmada, e os CT vencem a rodada.

Se ao final de uma rodada, a bomba já estiver plantada e não houver CT nenhum no bombsite, ela explode e os terroristas vencem a rodada.

Global Offensive edition

A versão Global Offensive segue as mesmas regras do Jogo normal, exceto que além das cartas de Soldado, são removidas as cartas em branco e adicionadas as seguintes cartas

Cartas de **CT**:

2 Granadas Explosivas

2 Granadas de luz (flashbang)

1 AWP

As cartas de **TR**:

2 Granadas Explosivas

2 Granadas de luz (flashbang)

O bônus dos CT são reduzidos para +1

-AWP :

-Ao final de cada rodada (depois que a bomba explode ou é desarmada, ou um time é eliminado) a AWP retorna ao time CT

-Da mesma forma que a bomba, deve haver pelo menos um soldado na localização de sua AWP para operá-la.

-Para utilizar a AWP, você deve declarar que vai fazê-lo antes de revelar os soldados de ambos os times.

-Revele a posição de sua AWP.

-Revele os soldados de ambos os times

-Se houver pelo menos 1 soldado na localização do seu oponente correspondente à posição em que a AWP foi colocada ele morre (salvo a exceção a seguir).

Ou seja: Uma AWP no A, não pode atingir um jogador no meio.

-Se o seu oponente tiver na localização correspondente à que a AWP foi disparada pelo menos uma carta de Flashbang,le poderá descartá-la e negar a morte do seu soldado.

-Transfira a posse da AWP para o seu oponente (tendo o disparo resultado em morte ou não) ela fica na posição onde o disparo foi efetuado

-Flash:

-Há 2 cartas de flash por time

-Além da função de negação do disparo da AWP, o flash pode ser utilizado para re-rolar o dado

-Após o resultado de ambos os dados, declare que você gostaria de utilizar o flash (essa função só pode ser utilizada se o flash estiver no local referente ao dado que foi rolando)

-Jogue o dado novamente, e aplique o resultado que for maior.

-Granada:

- +2 no dado daquele local