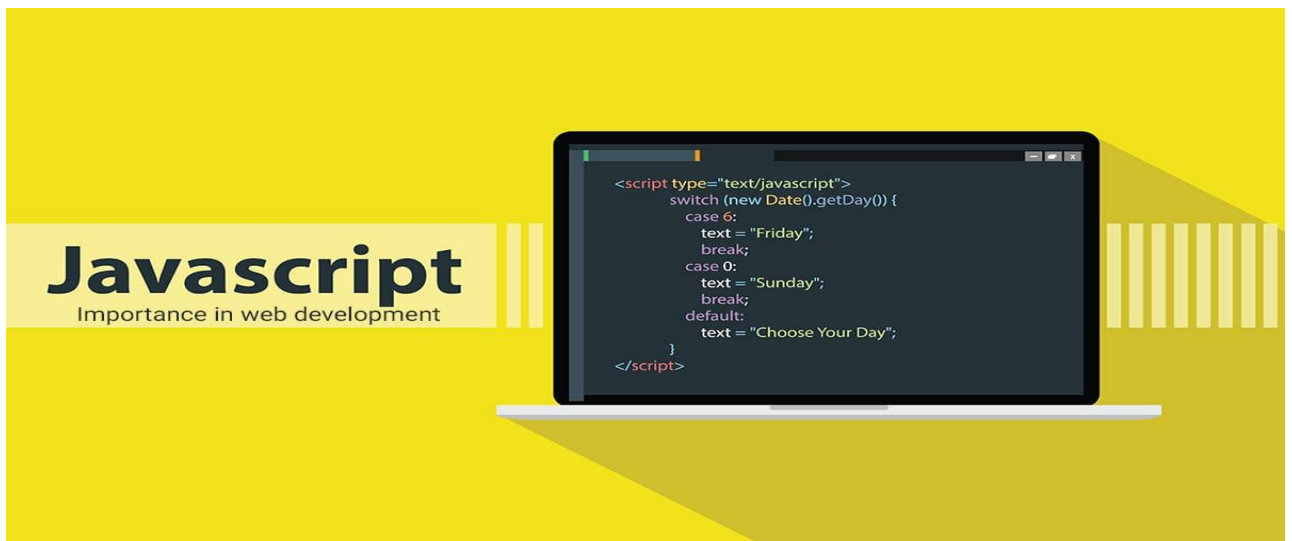


ARRAY 10



74 Cartas Total

36 Card Numbers

20 Actions Normal Cards

24 Actions Array Cards

Actions Normal Cards (20 Cards)

SORT (3)

REVERSE(3)

ARRAY(2)

CONSOLE LOG (2)

POP(3)

SHIFT (3)

SLICE/2 (1)

MAP +1

MAP -1

FIND

BREAK

Action Array Card (24 Cards)

PUSH 12

UNSHIFT 12

Numbers Cards (26 Cards)

1 (6)

- 2 (6)
- 3 (6)
- 4 (5)
- 1 (6)
- 2 (6)
- 3 (6)

Modo 10 ou Mais

Nesse módulo o objetivo é somar 10 ou mais pontos no seu array.

Separa-se em montes:

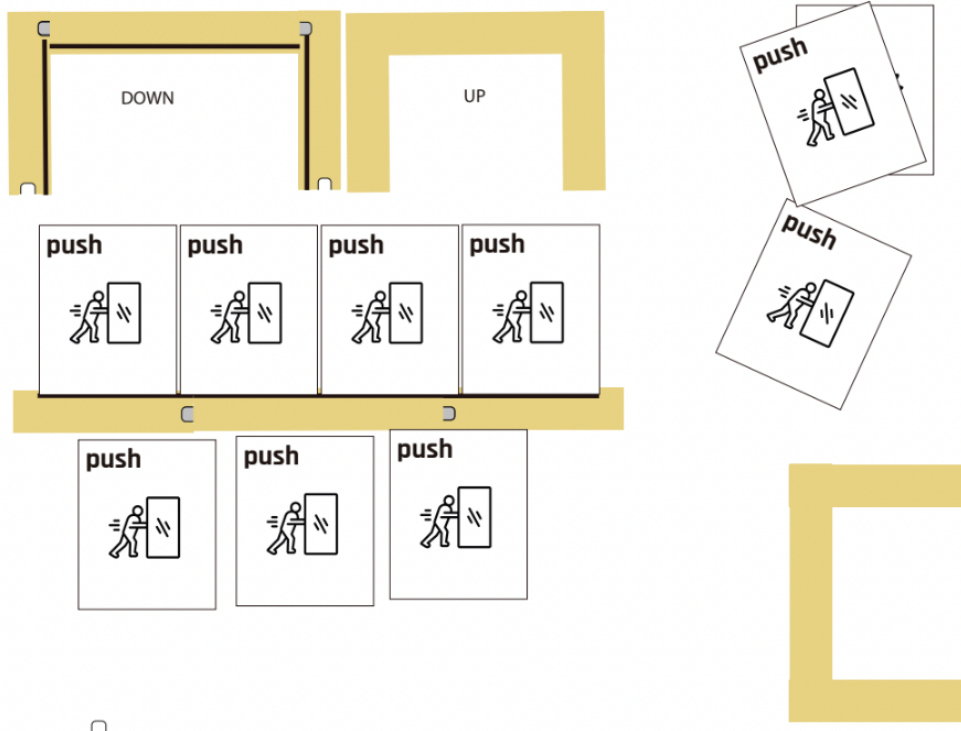
- Cartas ações
- Cartas de função especiais
- Cartas números
- Cartas array

Distribui-se para cada jogador:

- Um array
- 3 cartas ações
- 2 cartas números

Início do jogo:

Cada jogador com o seu array montado, vira-se duas cartas do monte de cartas array e as deixa viradas para cima na mesa.



Turno:

Jogada 1 - Em seu turno o jogador poderá fazer a ação push ou unshift de acordo com as cartas viradas para cima na mesa, usando junto a uma das cartas número que tenha nas mãos, escolhendo se deseja fazer a ação para dentro do seu array, ou do array do adversário. Ao escolher qual das duas cartas array viradas para cima quer utilizar, deve-se retirar a mesma e a pôr no monte de descarte e logo a seguir repor a carta em falta, retirando uma do monte de cartas array.

Jogada 2 - O jogador poderá jogar apenas uma carta ação ou uma carta ação e uma carta ação combinada. As cartas ações combinadas podem ser usadas antes ou depois de usar a carta ação ou até mesmo apenas sozinhas. Mas não podem ser jogadas duas cartas ações ou duas cartas ações combinadas no mesmo turno.

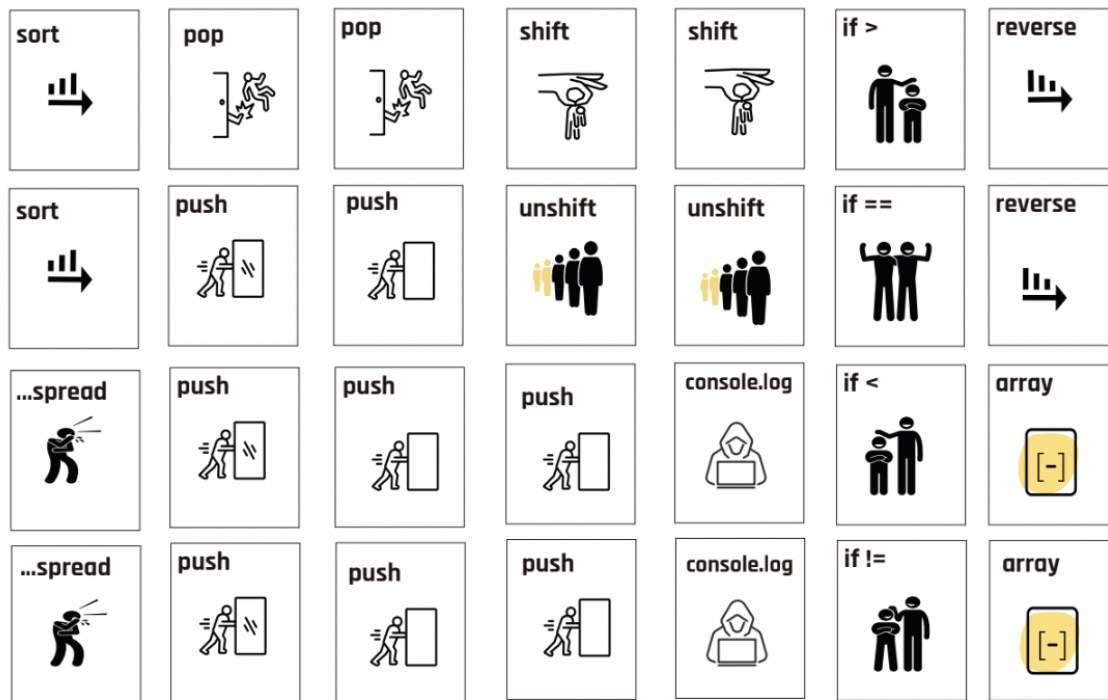
Jogada 3 - Todas as vezes que somar mais de 5 pontos no seu array, você no final do turno pega uma carta de função especial. Caso no turno seguinte, do seu adversário, ele tirar pontos do seu array fazendo que você volte a ter 5 ou menos pontos no teu array e no turno seguinte você voltar a somar 5 pontos, você poderá retirar uma outra carta função especial.

Só é possível ter duas cartas especiais na mão, caso o ocorra de ter a terceira carta especial, o jogador poderá escolher não retirar um carta especial no fim do turno. Mas caso decida retirar, primeiro deverá descartar uma das cartas ações especiais que tenha em mãos e assim retirar a segunda carta especial.

*O jogador poderá escolher quais dos três tipos de jogadas quer realizar primeiro de acordo com a sua estratégia. Entretanto, não poderá fazer duas vezes o mesmo tipo

de jogada.

*Caso ocorra de não poder executar nenhuma das jogadas ou não deseja efetuar nenhuma jogada, o jogador poderá anunciar que vai pular o turno.



Fim do Turno:

Ao anunciar o fim das jogadas, o jogador poderá retirar cartas ações ou cartas números do monte. Não é possível ter mais de 5 cartas na mão, por isso na hora de retirar as cartas dos montes, o jogador caso tenha 4 cartas na mão terá que descartar primeiro uma carta que tenha na mão e assim poderá sacar as duas cartas.

O jogador poderá escolher, retirar duas cartas números, ou retirar duas cartas ações ou retirar uma de cada (as cartas ações especiais não contam como uma das 5 cartas). Ao retirar as cartas o turno é encerrado.

* Não é obrigatório retirar cartas. Fica a critério da estratégia do jogador.

CARTAS:

Cartas Ações Normais:

- **Array** | Ao utilizar essa carta você poderá montar um novo array e colocar no seu lado da mesa.

- **Sort** | Ao utilizar esta carta, os números dentro do array escolhidos serão

organizados de forma crescente (do menor número para o maior). Em caso de números negativos, a ordem é do menor número negativo ao maior número positivo.

[2,1,4,-3 -2] **sort** [-3,-2,1,2,4]

- **Reverse** | Ao utilizar esta carta, os números dentro do array escolhidos serão organizados de forma decrescente (do maior número para o menor). Em caso de números negativos, a ordem é do maior número positivo ao menor número negativo.

[2,1,4,-3,-2] **reverse** [4,2,1,-3,-2]

- **Console.log** | Ao utilizar essa carta, o jogador poderá escolher um dos oponentes e ver todas as cartas que ele possui.

- **Pop** | Ao utilizar essa carta o jogador remove o último número do array escolhido. Caso só tenha um número no array, o número é removido.

[1,2,3,4] **pop** [1,2,3]

- **Shift** | Ao utilizar essa carta, o jogador remove o primeiro número do array escolhido. Caso só tenha um número no array, o número é removido.

[1,2,3,4] **shift** [2,3,4]

- **Slice 2** | Ao utilizar essa carta, o jogador remove os dois primeiros elementos do array escolhido.

[1,2,3,4] **slice(2)** [2,3]

Cartas Ações Array:

- **Push** | Ao utilizar essa carta, o jogador escolhe uma carta número da sua mão e coloca no final do array escolhido.

[1,2,3] **push 4** [1,2,3,4]

- **Unshift** | Ao utilizar essa carta, o jogador escolhe uma carta número da sua mão e coloca no início do array escolhido.

[1,2,3] **unshift 4** [4,1,2,3]

Cartas Funções Especiais:

- **Map +1** | Ao utilizar essa carta a cada número do array escolhido é somado +1. Deve-se colocar em cima de cada carta número uma peça quadrado azul, que indica que o valor da carta é somado +1.

[1,2,3] **unshift 4** [2,3,4]

- **Map -1** | Ao utilizar essa carta a cada número do array escolhido é subtraído -1. Deve-se colocar em cima de cada carta número uma peça quadrado vermelho, que indica que o valor da carta é subtraído -1.

[1,2,3] **unshift 4** [0,1,2]

- **Break** | Ao utilizar essa carta o próximo jogador não joga. Passa a vez para o próximo jogador da mesa.

- **Find** | Ao utilizar essa carta, o jogador anuncia qual o número vai buscar no monte de cartas de números e retirá-la do monte e colocá-la na sua mão. Caso o jogador já tenha 5 cartas na mão, deverá descartar obrigatoriamente uma carta antes de realizar a próxima ação. Caso o jogador não encontre a carta no monte de cartas de números, ele automaticamente perde a vez. Após utilizar a carta, o jogador deverá embaralhar novamente as cartas do monte.