

Disparar Canhões!

Objetivo

Jogue Hearthstone 3x3! Cada jogador tem que ganhar uma contenda especial para um a fim de ganhar casas no tabuleiro do jogo Disparar Canhões! Será que a sua equipe vai ser a primeira a marcar 4 quadrados seguidos?

Do que você precisa

- Um Encontro Fireside de Hearthstone com a contenda Especial Fireside configurada para **Disparar Canhões!** Você pode configurar seu Encontro Fireside acessando: <https://us.battle.net/hearthstone/en/fireside-gatherings/create> (é fácil!)
- Duas equipes de 3 jogadores, cada um com um dispositivo com Hearthstone instalado e conectado ao seu Encontro Fireside.
- Uma cópia impressa do tabuleiro de **Disparar Canhões!**



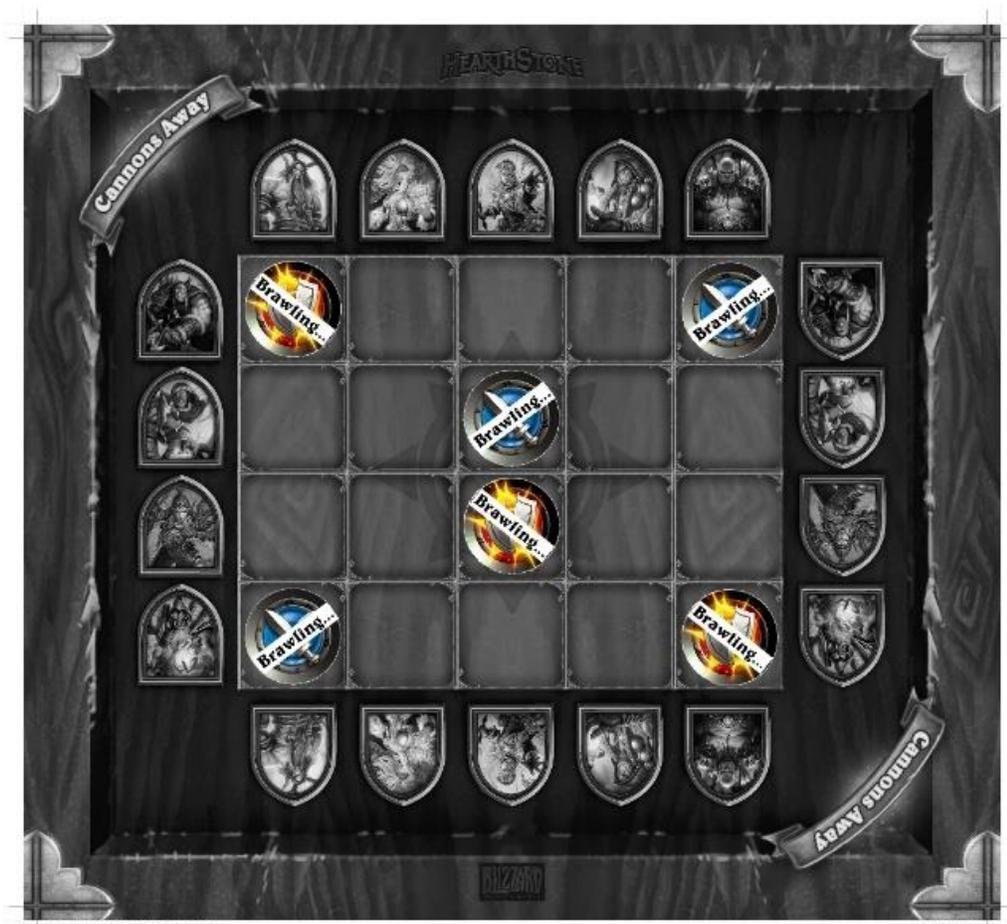
- 15 peças de jogo impressas para cada equipe. Não se esqueça de colocar uma cor diferente para cada time.



- Um Encontro Fireside de Hearthstone marcado para o dia e local do seu jogo.

Configuração

- Forme duas equipes de 3 jogadores. Cada jogador precisa ter um dispositivo com Hearthstone instalado. Cada dispositivo tem que estar conectado ao Encontro Fireside do estalajadeiro. Verifique se todos os jogadores estão vendo a Contenda Fireside Disparar Canhões!
- Coloque 3 peças para cada equipe com o lado “Na Contenda...” para cima, da forma exibida abaixo.



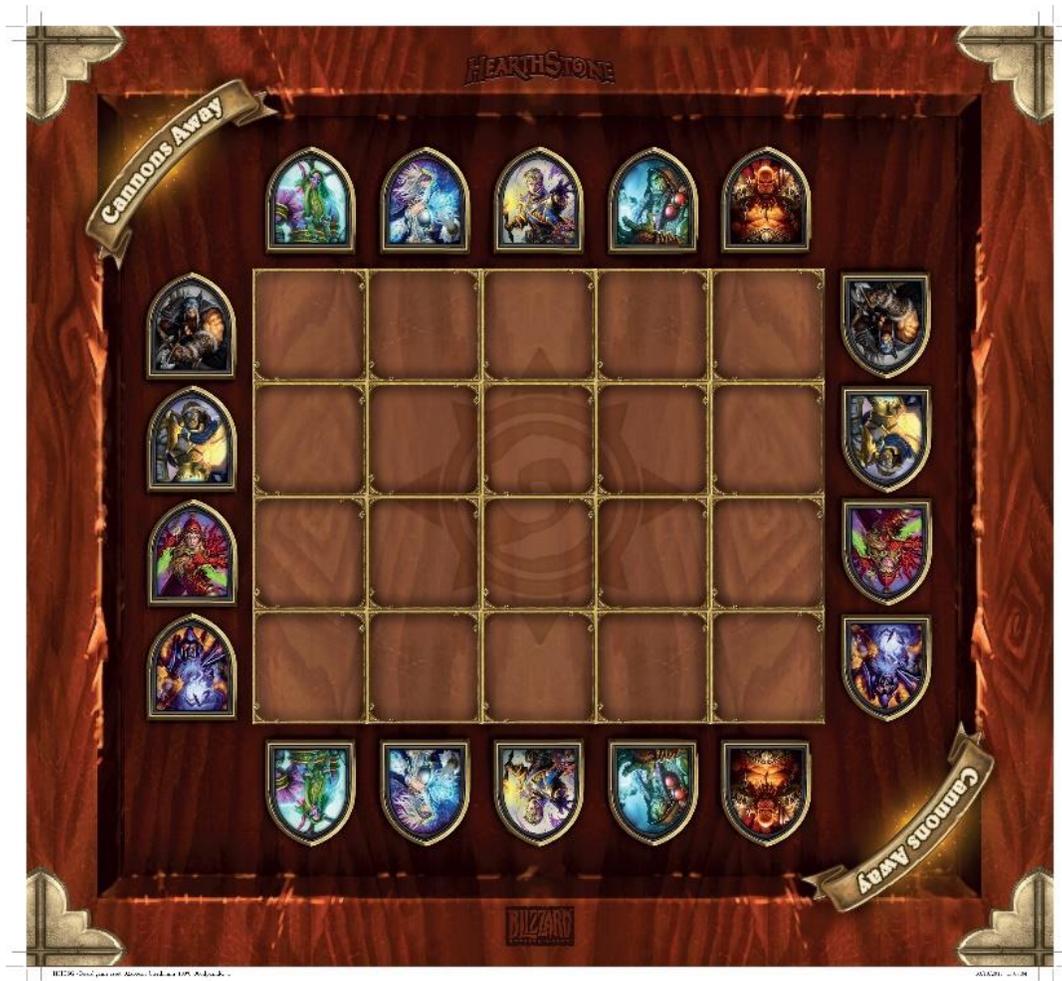
Note que cada casa está numa **linha** e numa **coluna** marcada com uma classe de Hearthstone (p. ex., o quadrado do canto superior esquerdo é Caçador/Druida, enquanto o do canto inferior direito é Bruxo/Guerreiro).

- Os jogadores têm que ganhar a contenda Disparar Canhões! para tomar as casas do tabuleiro. Antes de o jogo começar, cada equipe precisa decidir qual dos seus 3 jogadores tentará tomar cada uma das 3 casas que estão com a ficha “Na Contenda...” da sua respectiva equipe.
- Depois que os jogadores decidirem quem vai disputar qual casa, o estalajadeiro do Encontro Fireside grita “JÁ!”.
- O jogo começou!

A contenda Disparar Canhões!

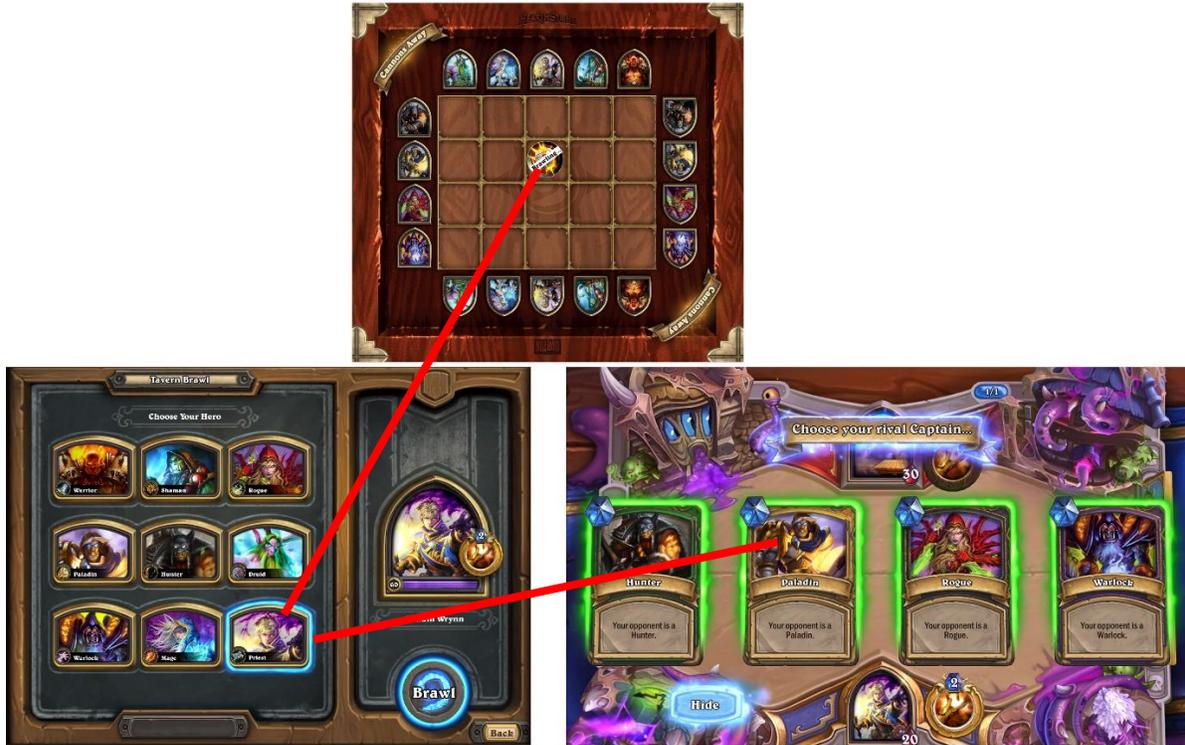
Os jogadores disputam a contenda Disparar Canhões! para tomar controle das casas do tabuleiro. A contenda é para um jogador — e rápida —, então os jogadores provavelmente a terminarão algumas vezes durante uma partida do jogo de tabuleiro Disparar Canhões!

Nela, o jogador escolhe com que classe quer jogar e a classe do oponente IA. Essas classes correspondem às linhas e colunas do tabuleiro de jogo:



As partidas sempre são marcadas como uma classe de **linha** contra uma classe de **coluna**, e o jogador pode jogar com aquela que preferir:

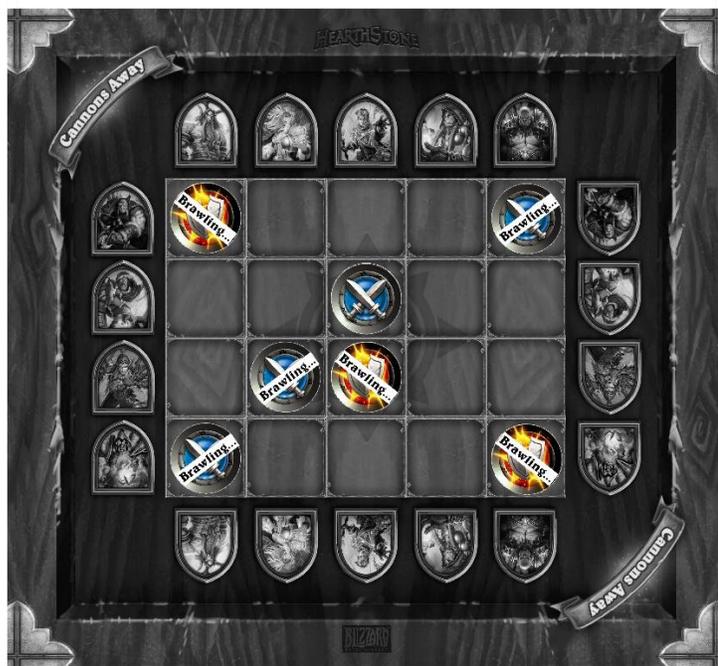
*Exemplo: Se você escolher jogar a contenda como Sacerdote — uma classe de **coluna** —, escolherá qual classe de **linha** seu oponente usará (ou seja, Caçador, Paladino, Ladino ou Bruxo).*



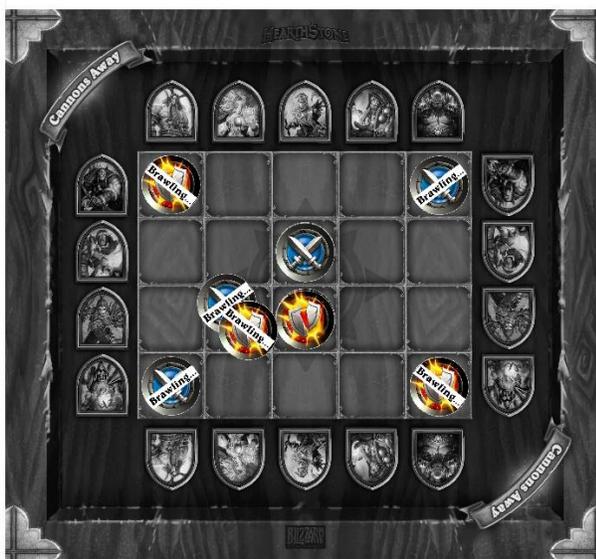
Se você vencer a partida, vai aparecer uma janela lembrando qual a classe que você usou e qual a classe usada pela IA.



Depois que o jogador vence a contenda, ele toma controle da casa virando a peça de jogo para o lado "Dominado". Então ele pega outra peça e escolhe uma nova casa para disputar.



O jogador pode escolher qualquer casa que não esteja dominada. Pode ser até uma que esteja sendo disputada em uma contenda naquele momento!



- Jogue a contenda Disparar Canhões! de novo, tomando controle após a vitória. Quanto mais rápido você vence, mais rápido você ganha casas para sua equipe.
- Se você estiver disputando a mesma casa que outros jogadores, o primeiro que vencer a contenda dela vai dominá-la. Todos os outros jogadores disputando essa casa terão que desistir da partida, retirar a peça de jogo “Na Contenda...” e escolher uma nova casa para disputar.
- O jogo continua com os jogadores de cada equipe tomando controle das casas até que uma das equipes tenha 4 casas consecutivas (vale na diagonal!). Essa equipe será a vencedora!

