

Comenius Pocket Tabletopia

GUIA DE CONTROLES



ALTERANDO ÂNGULO DA CAMERA

Clique e arraste com o botão DIREITO do mouse para alterar o ângulo da câmera.. Pode ser utilizado para mover pra cima e para baixo e para esquerda e direita

AUMENTAR E DIMINUIR ZOOM

É possível dar zoom em qualquer lugar apenas rolando com a roda do mouse

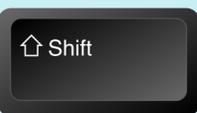


MOVER QUALQUER OBJETO

Para mover qualquer objeto você pode clicar e arrastar com o botão ESQUERDO do mouse

VIRAR UMA CARTA

Para virar uma carta é necessário clicar nela com botão ESQUERDO do mouse e apertar a tecla F do seu teclado



COLOCAR VÁRIAS CARTAS NO MONTE

Para colocar varias cartas de uma só vez no monte é preciso apertar e segurar a tecla SHIFT do teclado e clicar em cada carta com o botão ESQUERDO do mouse



COLOCAR OBJETOS DE VOLTA NO MONTE

Para colocar um objeto do volta no monte é necessário move-lo até o monte e quando o monte brilhar laranja você pode soltar.



VER UMA CARTA DE PERTO

Para ver uma carta de perto e pode ler o que esta escrito, é preciso clicar nela com o botão ESQUERDO do mouse e apertar a barra de ESPAÇO no seu teclado. Para sair dessa função é só apertar ESPAÇO de novo.



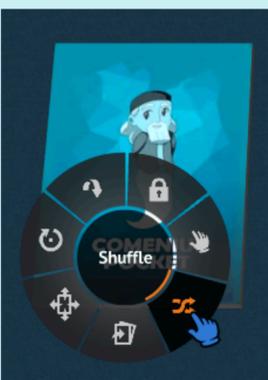
PARA DISTRIBUIR AS CARTAS

Para fazer a distribuição das cartas, basta clicar com o botão DIREITO do mouse sobre o monte que você quer distribuir e selecionar a opção DEAL e escolher a quantidade de cartas.



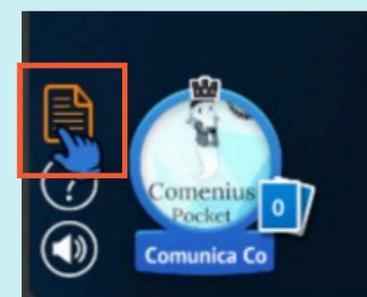
EMBARALHAR AS CARTAS

Para embaralhar as cartas clique com botão DIREITO sobre o monte de cartas e selecione a opção SHUFFLE.

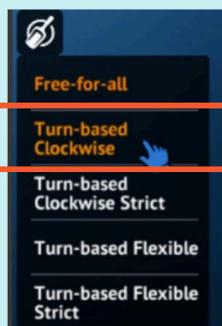


CONFERIR O MANUAL DE INSTRUÇÕES DO JOGO

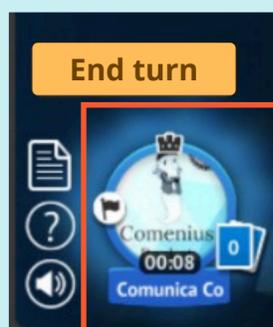
No canto inferior esquerdo da tela voce pode clicar com o botão ESQUERDO do mouse sobre o ícone de papel para abrir o manual do jogo Comenius Pocket.



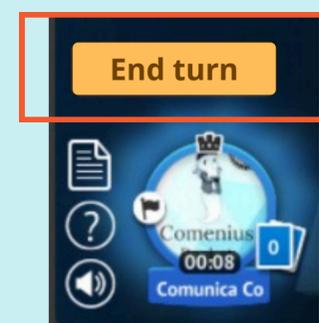
INICIAR O JOGO



Para iniciar o jogo é necessário ativar o modo **Turn-Based Clockwise** para que cada jogador faça a sua jogada. Essa função pode ser encontrada ao lado ESQUERDO da tela



O jogador se torna um jogador ativo quando é destacado com um brilho ao redor da imagem + um ícone de bandeira.



Depois do jogador da vez terminar sua jogada ele precisa clicar no botão **END TURN** e o jogador à sua "esquerda" se torna o novo jogador ativo.