



MANUAL DE UTILIZAÇÃO

Dice World Challenge

O lançamento tem a sua forma: a força, a direção e o efeito vêm do seu dedo.

Português



Bem-vindo

Dice World Challenge é um jogo de dados diferente dos outros. Aqui não se carrega num botão para obter um número ao acaso: é você que lança os dados, com um movimento do dedo no ecrã. A rapidez do gesto, a direção que toma e a curva que faz no fim decidem como os dois dados voam, ressaltam e rolam na mesa.

Na app há quatro maneiras de jogar: a **corrida** na mesa comprida, com pontuação e uma classificação mundial todos os dias; **só dados**, para lançar de um a dez dados quando joga um jogo de tabuleiro; o **Cinco dados**, o jogo com a folha de pontos; e o **Ludo**. Os dois últimos também se jogam contra o telemóvel ou com amigos, passando o telemóvel ou com telemóveis próximos.

Este manual acompanha-o passo a passo. Se tiver pressa, leia pelo menos o capítulo 3: explica como fazer um bom lançamento, que é o mais importante de todo o jogo.

Como ler este manual

Não é preciso ser especialista. Cada capítulo explica uma só coisa, passo a passo, com imagens do ecrã tal como as verá no seu telemóvel. Pode ler o manual do princípio ao fim ou ir diretamente ao capítulo de que precisa.

Os sinais usados nestas páginas

Definições

Uma palavra escrita assim é um botão ou uma opção que vê no ecrã: toque nela.



Dica. Um truque para fazer mais depressa ou melhor.

1

Os números nas imagens correspondem às explicações ao lado.



Atenção. Algo a saber antes de continuar.

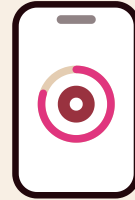
Os gestos no ecrã

O telemóvel usa-se com os dedos. Estes são os gestos de que fala o manual.



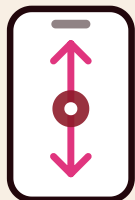
Tocar

Encoste um dedo ao ecrã e levante-o logo a seguir, como um toque leve.



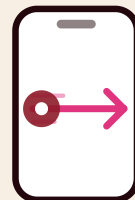
Manter premido

Encoste o dedo e deixe-o parado um segundo, até aparecer algo.



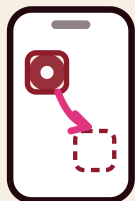
Percorrer

Encoste o dedo e deslize-o para cima ou para baixo para ver o resto da página.



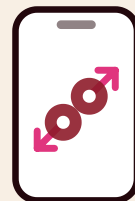
Deslizar

Um movimento rápido do dedo para a esquerda, direita, cima ou baixo, como ao virar uma página.



Arrastar

Mantenha o dedo sobre um elemento, leve-o para onde quiser e depois levante o dedo.



Afastar e juntar

Com dois dedos: afaste-os para ampliar, junte-os para reduzir.

As imagens mostram a app num iPhone. No iPad o ecrã é mais largo, mas os botões e as opções são os mesmos.

Índice

1	Primeiros passos	6
	Descarregar a app, abri-la e conhecer a mesa	
2	O menu em resumo	8
	Onde estão os jogos, a corrida e as definições	
3	O lançamento: como deslizar o dedo	10
	O gesto que lança os dados, explicado com calma	
4	O filme do lançamento e o resultado	15
	Planos, câmara lenta, repetição e o painel dos pontos	
5	A pontuação e conselhos para um bom lançamento	18
	Como se calculam os pontos e como fazer mais	
6	A corrida mundial de todos os dias	19
	World Challenge: a classificação com o Game Center	
7	O certificado	21
	O diploma do seu lançamento, e o do campeão	
8	O seu nome, os seus 10 melhores e as mensagens	23
	As suas coisas, que ficam no telemóvel	
9	Só dados	25
	De um a dez dados, para jogos de tabuleiro	
10	Cinco dados	26
	Treze casas, três lançamentos por vez e uma folha para preencher	
11	Ludo	30
	Quatro peões cada um, sai-se com o 6 e come-se	

12	Jogar com telemóveis próximos	32
	Cada um no seu telemóvel, na mesma sala	
13	Dados, pano, som e rasto	34
	A sua mesa, com as suas cores	
14	Acessibilidade	36
	Jogar mesmo sem gestos precisos	
15	Versão gratuita, Premium e pacote	37
	O que é grátis, o que se compra e quanto custa	
16	Informações, privacidade e assistência	42
	O que a app sabe de si (quase nada) e como nos contactar	
?	Perguntas frequentes	43
	As respostas às dúvidas mais comuns	

Primeiros passos

Descarregar a app, abri-la e conhecer a mesa

Neste capítulo instala o jogo e aprende a reconhecer o ecrã principal. Bastam dois minutos e fica pronto para o primeiro lançamento.

Descarregar a app

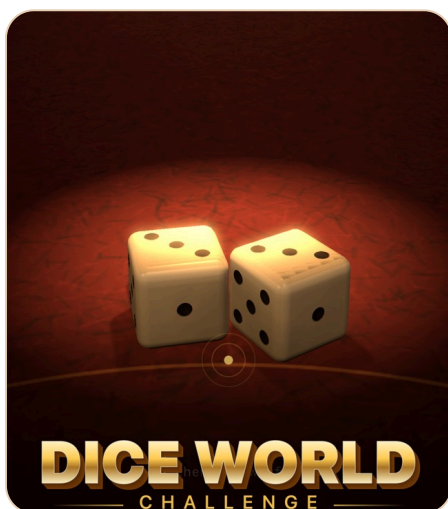
- 1 No seu iPhone, abra a **App Store**, o ícone azul com a letra A branca.
- 2 Em baixo, toque em **Pesquisar** (a lupa) e escreva **Dice World Challenge**.
- 3 Reconhece a app pelo ícone: dois dados cor de marfim sobre um pano vermelho-escuro, com as letras douradas DICE WORLD.
- 4 Toque em **Obter**. A app é gratuita. Se o telemóvel pedir, confirme com o Face ID, com o botão lateral ou com o código.
- 5 Quando a descarga terminar, toque em **Abrir**, ou procure o ícone no ecrã principal e toque nele.



É BOM SABER

A app funciona em iPhone e iPad. Não precisa de criar uma conta nem de ligação à internet para jogar. A internet só é necessária para a classificação mundial e para as compras.

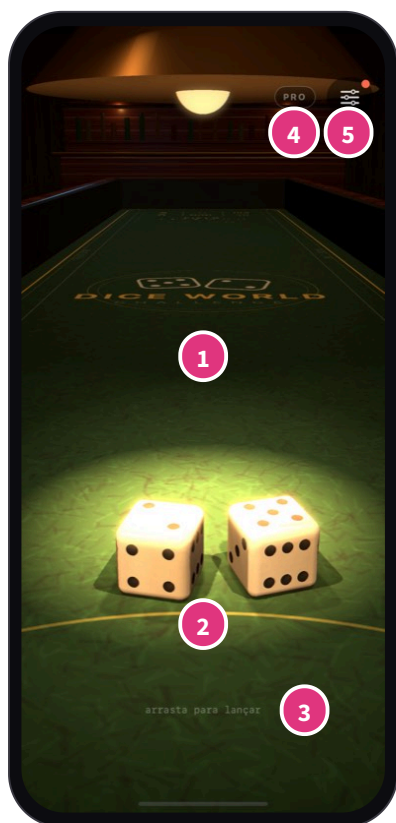
A primeira abertura



Assim que abre a app, aparece por um momento uma imagem com os dois dados e as palavras **DICE WORLD CHALLENGE**. Nesse segundo o telemóvel constrói a mesa em três dimensões: a sala, a madeira, o pano e os dados. Depois a imagem desvanece-se e está na mesa.

O primeiro lançamento depois da instalação pode ser um pouco menos fluido do que os seguintes: o telemóvel ainda está a preparar as imagens. A partir do segundo lançamento, tudo corre bem.

O ecrã da mesa



- 1 A **mesa comprida** da corrida, vista do lado de quem lança. Os dois dados estão prontos em baixo, à sua frente.
- 2 O **círculo dourado**: é o ponto de onde parte o dedo para lançar.
- 3 O texto **arrasta para lançar** lembra o que fazer.
- 4 O selo **PRO**: cinzento se usa a versão gratuita, dourado se comprou o Premium. Toque nele para ver o que oferece.
- 5 O botão do **menu** (três cursores): é aqui que escolhe o jogo, as cores, a corrida e tudo o resto.

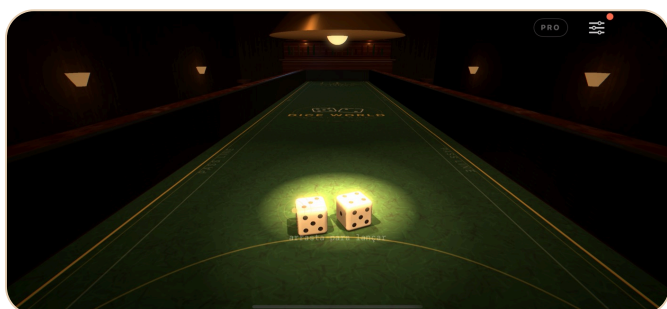
Todo o resto do ecrã é mesa: não há outros botões. Joga-se com o dedo no pano e com o menu em cima, à direita.

O idioma

A app fala o mesmo idioma do seu telemóvel, se for um dos quinze que conhece. Pode mudá-lo quando quiser, mesmo a meio de uma partida: abra o menu, deslize até à secção **TU** e toque em **Idioma**. A mudança é imediata, não é preciso fechar a app.

Na vertical ou na horizontal

Pode segurar o telemóvel direito ou rodá-lo de lado. Na horizontal a mesa parece mais larga e o lançamento faz-se da mesma forma: o dedo parte de baixo e vai em direção ao fundo da mesa.



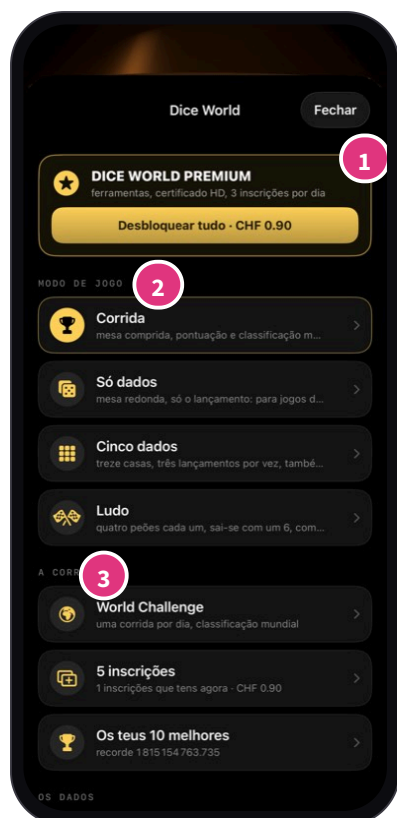
A mesa com o telemóvel de lado.

Se o ecrã não roda, verifique se o bloqueio da rotação está desligado: deslize para baixo a partir do canto superior direito e veja o cadeado com a seta redonda.

O menu em resumo

Onde estão os jogos, a corrida e as definições

O menu é o centro de comando do jogo. Abre-se com o botão dos três cursores em cima, à direita, e fecha-se com **Fechar**, também em cima, à direita. Cada opção é uma pastilha grande: toque nela uma vez.

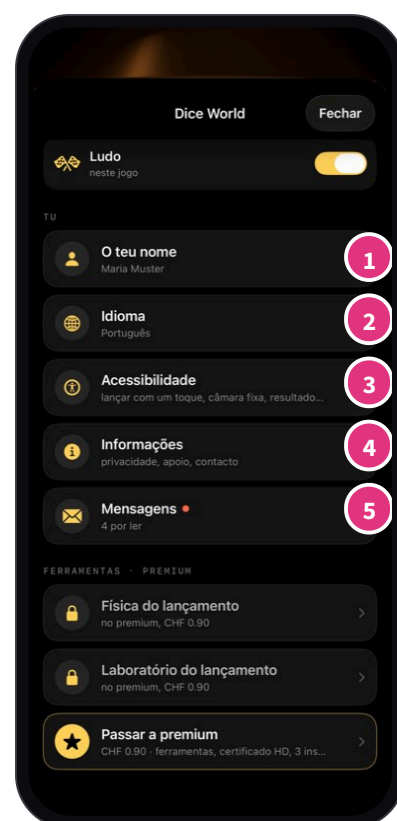


- 1 O **cartão Premium**, com a borda dourada. Só aparece se ainda não o comprou.
- 2 **MODO DE JOGO**: **Corrida**, **Só dados**, **Cinco dados** e **Ludo**. O que está ativo tem o círculo dourado.
- 3 **A CORRIDA**: a classificação mundial, as inscrições extra e os seus dez melhores lançamentos. Só aparece quando joga a corrida.

Deslizando o menu para baixo encontra as outras secções:

Secção	Para que serve
OS DADOS	A cor dos dados: todos iguais ou cada um diferente (capítulo 13).
O PANO	Dez cores para o pano da mesa (capítulo 13).
O SOM	O sussurro do dedo e a vibração durante o lançamento (capítulo 13).
O RASTO DO GESTO	O rasto luminoso que segue o dedo (capítulo 13).
TU	O seu nome, o idioma, a acessibilidade, as informações e as mensagens.
FERRAMENTAS	Duas ferramentas para curiosos, incluídas no Premium (capítulo 15).

- 1 **O teu nome** : o nome que aparece no certificado.
- 2 **Idioma** : quinze idiomas, para mudar quando quiser.
- 3 **Acessibilidade** : para jogar sem gestos precisos (capítulo 14).
- 4 **Informações** : versão, contactos, privacidade, restaurar compras.
- 5 **Mensagens** : as novidades do jogo. Um ponto laranja indica que há novas.



É BOM SABER

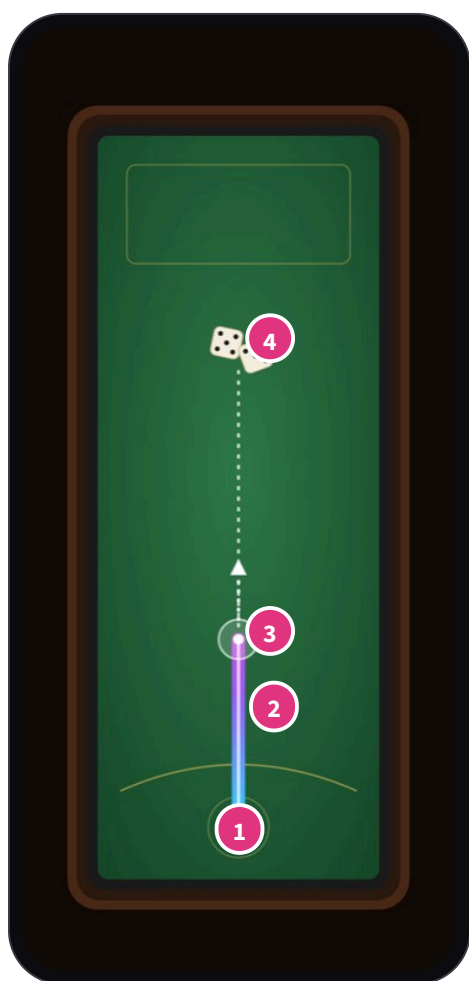
Quando há uma mensagem nova, também o botão do menu na mesa tem um pequeno ponto laranja. Assim vê-o sem abrir nada.

O lançamento: como deslizar o dedo

O gesto que lança os dados, explicado com calma

Este é o capítulo mais importante. No Dice World os dados não são lançados pelo telemóvel: é você que os lança, com um movimento do dedo chamado **swipe**, ou seja, deslizar o dedo no vidro e levantá-lo em andamento. É como lançar os dados com a mão, só que a mão é o seu dedo.

O gesto em quatro tempos



A mesa vista de cima: o dedo sobe a partir do círculo dourado e os dados continuam a corrida.

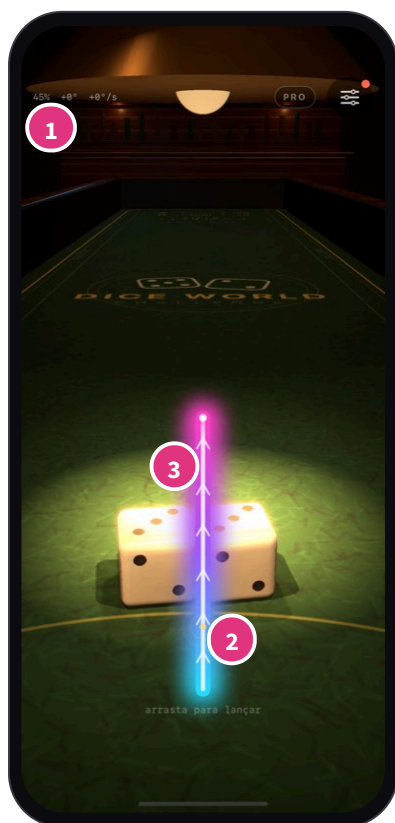
- 1 **Pouse** a ponta do dedo no círculo dourado, em baixo, ao centro.
- 2 **Deslize** o dedo para cima, ou seja, em direção ao fundo da mesa, **acelerando**: devagar no início, mais depressa no fim.
- 3 **Levante** o dedo do vidro enquanto ainda vai depressa, sem parar antes.
- 4 Os dados **partem** na direção do seu gesto, com a velocidade que tinha ao levantar o dedo.



ATENÇÃO

O erro mais comum é parar o dedo no vidro e só depois levantá-lo. Assim os dados partem devagar ou nem partem, porque no momento de largar o dedo estava parado. Pense num lançamento verdadeiro: a mão abre-se enquanto o braço ainda está em movimento.

Durante o lançamento: o rasto e os três números



- 1 Em cima, à esquerda, enquanto o dedo desliza, aparecem **três números**: a **força** em percentagem, a **direção** em graus (0° é a direito) e o **efeito** (quanto o pulso está a rodar).
- 2 O **rasto luminoso** segue o dedo: começa azul e fica cor-de-rosa. Quanto mais depressa for, mais largo e brilhante fica.
- 3 As **setas brancas** dentro do rasto indicam a direção em que vai.

Os três números são uma ajuda para aprender. Depois de alguns lançamentos saberá sozinho que gesto dá 30 %, qual dá 60 % e qual sai torto. Se o rasto o distrair, pode desligá-lo no menu (capítulo 13).



É BOM SABER

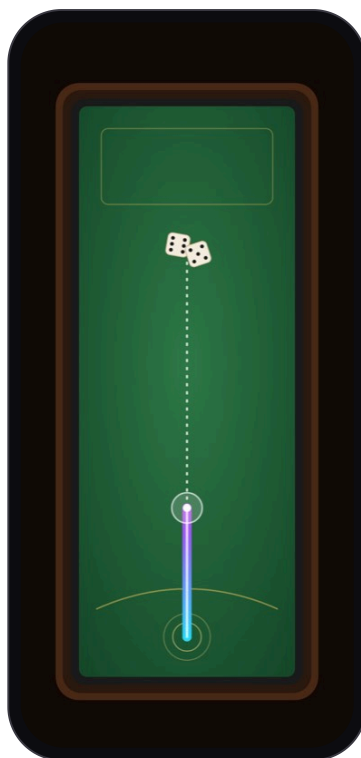
O resultado não está decidido à partida: decidem-no a física, os choques e as tabelas, tal como numa mesa verdadeira. Dois gestos iguais não dão o mesmo número, porque de cada vez os dados saem da mão numa posição diferente.

1. A força: conta a velocidade, não o comprimento

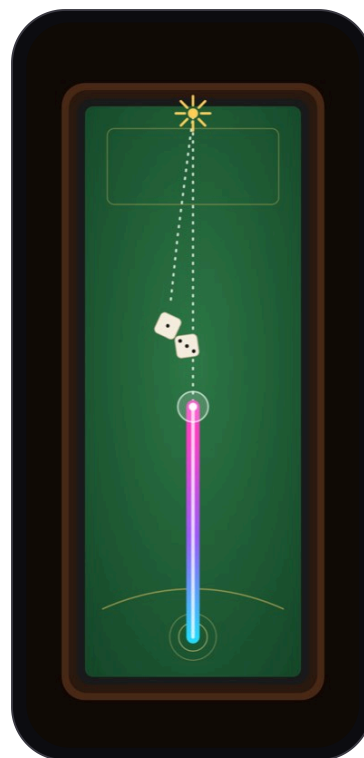
A força é a **velocidade do dedo no momento em que o levanta**. Um deslize comprido mas lento dá pouca força; um deslize curto mas rápido pode dar muita. A 100 % os dados voam até ao fundo e batem com força na tabela.



Fraco demais: os dados param a meio da mesa.



Na medida certa: percorrem muito caminho e param antes do fundo.



Forte demais: batem na tabela do fundo e voltam para trás.

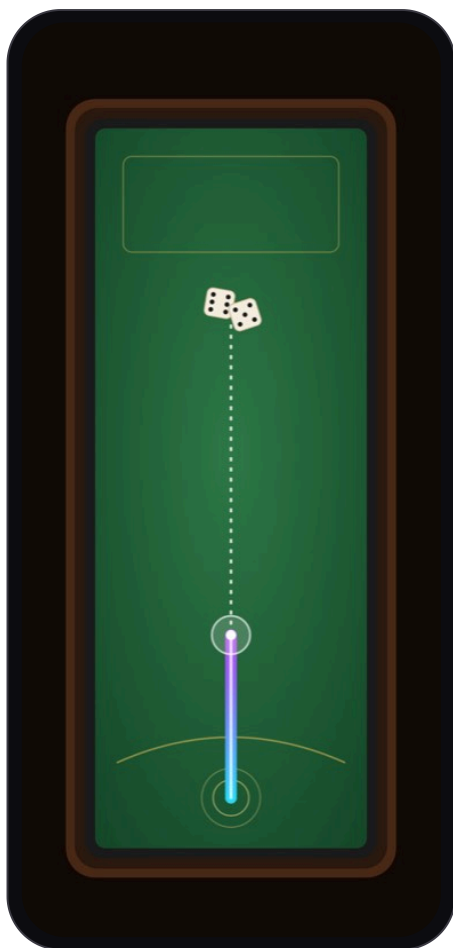


DICA

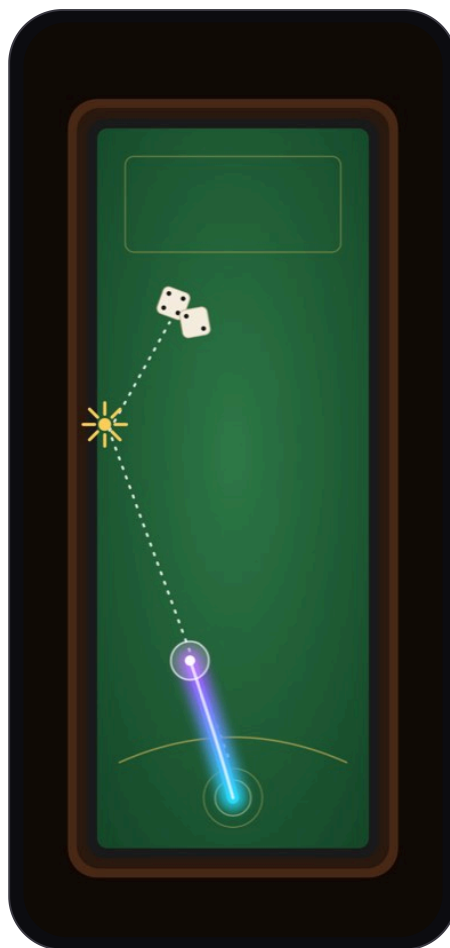
Para começar, tente ficar entre **35 % e 50 %** de força. É a zona em que os dados correm muito no pano sem se esmagarem contra o fundo. Depois vá subindo aos poucos.

2. A direção: lance a direito

A direção é a linha que vai do ponto onde pousou o dedo até ao ponto onde ia mais depressa. Se o gesto pender para a esquerda ou para a direita, os dados vão para a tabela lateral, ressaltam e perdem pontos. O número de graus ajuda: perto de 0° quer dizer a direito.



A direito (cerca de 0°): os dados ficam no meio da mesa.



Torto (por exemplo -20°): os dados batem na tabela lateral.

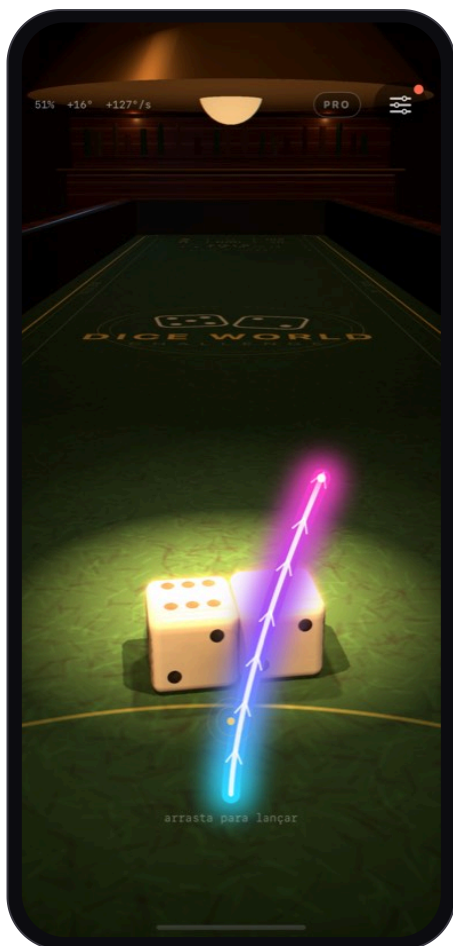


DICA

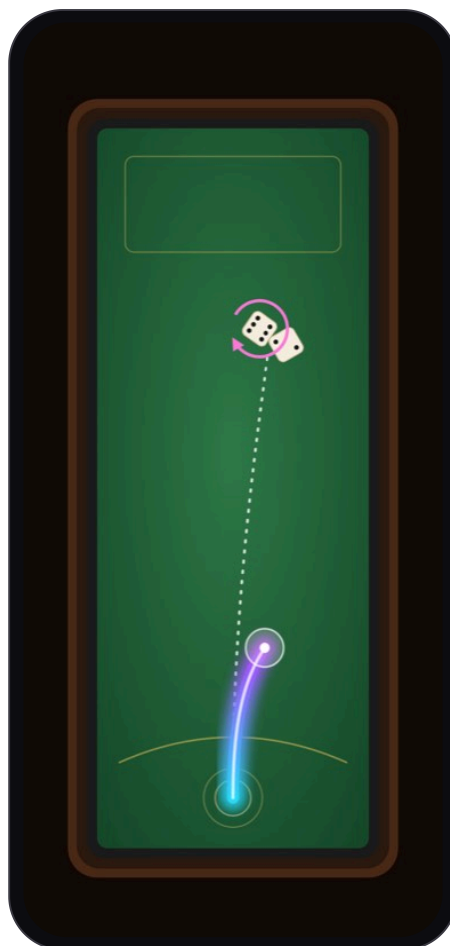
Segure o telemóvel bem direito à sua frente e leve o dedo em direção ao meio da borda superior do ecrã. Com o polegar o gesto tende a curvar para fora: se usar o polegar, corrija apontando um pouco para dentro.

3. O efeito: a curva do pulso no fim

O efeito é a rotação que dá aos dados. Nasce da **curva do gesto**, sobretudo no último troço antes de levantar o dedo, como quando roda o pulso ao lançar. Uma curva para a direita faz rodar os dados no sentido dos ponteiros do relógio; uma curva para a esquerda, no sentido contrário. Um pouco de efeito faz os dados girarem sobre si mesmos e dá pontos; demasiado fá-los fugir para o lado.



Um deslize que curva para a direita no fim: o efeito sobe.



Os dados partem a girar sobre si mesmos.

Quando o lançamento não sai

O que acontece	Porquê	O que fazer
O dedo mexe-se mas os dados não partem	O gesto foi curto demais (menos de cerca de 1,5 cm) ou lento demais	Faça um movimento mais comprido e decidido, levantando o dedo em andamento
Os dados partem devagar	O dedo parou antes de se levantar	Não trave no fim: largue enquanto acelera
Os dados vão sempre para o lado	O gesto pende para um lado	Veja os graus em cima, à esquerda, e tente ficar perto de 0°
Os dados batem sempre no fundo	Força a mais	Abranda um pouco o gesto e fique abaixo dos 55 %
Não consigo lançar outra vez	O resultado do lançamento anterior ainda está no ecrã	Toque em OUTRA VEZ , em baixo: os dados voltam para a sua frente

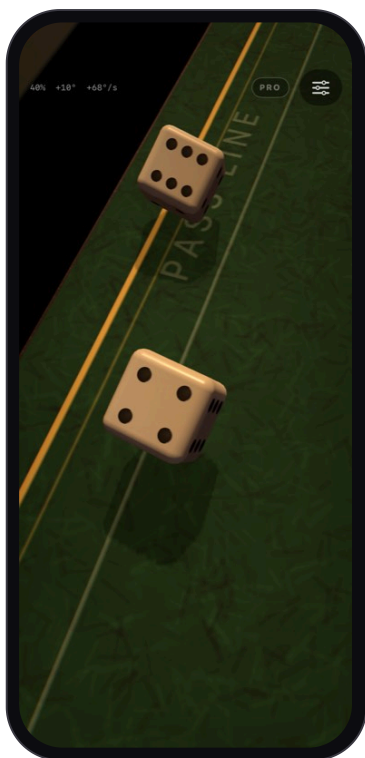
O filme do lançamento e o resultado

Planos, câmara lenta, repetição e o painel dos pontos

Na corrida cada lançamento torna-se uma pequena cena de filme de cinco a oito segundos. Várias câmaras seguem os dados, mudam de ponto de vista com um esbatimento e no fim mostram de perto como pararam. Não precisa de fazer nada: veja e aproveite o lançamento.

O que vê, por ordem

- 1 **A partida:** por um momento a vista fica atrás dos dados, ao longo do seu rasto.
- 2 **Os planos em movimento:** de trás, de lado, rente ao pano em câmara lenta, de cima. Cada mudança passa por um breve esbatimento a negro.
- 3 **A repetição:** o choque mais forte do lançamento é revisto em câmara lenta de outro ângulo. Em cima, à esquerda, aparece a palavra **REPETIÇÃO** com um ponto vermelho.
- 4 **Os grandes planos:** primeiro um dado, depois o outro, enquanto pousam e mostram a face.
- 5 **O resultado:** a câmara aproxima-se dos dois dados parados e pouco depois aparece o painel dos pontos.



Os dados em voo sobre o pano.



A repetição: o choque mais forte, visto devagar.



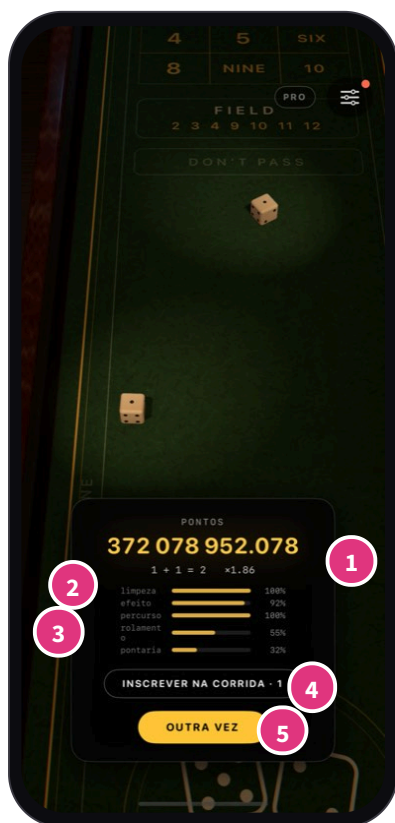
STOP, em cima à esquerda: salta para o fim.

Tem pressa? O botão STOP

Três segundos depois do lançamento aparece, em cima à esquerda, a cápsula vermelha **STOP**. Toque nela e o jogo salta diretamente para o resultado, sem repetição nem grandes planos.

O resultado é o mesmo: STOP só encurta o filme, não muda os dados nem a pontuação. O botão só existe na corrida; nos outros jogos um lançamento dura de qualquer forma poucos segundos.

O painel do resultado



Com o resultado no ecrã pode ver os dados de perto: afaste dois dedos na mesa para ampliar e arraste com um dedo para se deslocar.

- 1 **PONTOS:** a sua pontuação, um número comprido com três casas decimais (o capítulo 5 explica porquê).
- 2 As **faces dos dados**, a sua soma e o **multiplicador** (de $\times 1.00$ a $\times 2.00$) que premeia a forma como lançou.
- 3 As **cinco barras:** limpeza, efeito, percurso, rolamento, pontaria. Dizer o que correu bem e o que não correu.
- 4 **INSCREVER NA CORRIDA**: envia este lançamento para a classificação mundial de hoje (capítulo 6). O número depois do ponto indica quantas inscrições lhe restam.
- 5 **OUTRA VEZ**: os dados voltam para a sua frente para o lançamento seguinte.

A pontuação e conselhos para um bom lançamento

Como se calculam os pontos e como fazer mais

Na corrida não ganha só quem tira o número mais alto. Também conta **como** lançou: um lançamento limpo, que corre a direito e faz girar bem os dados, vale mais do que um que bate em todo o lado, mesmo que saia o mesmo número.

A fórmula, em palavras simples

Pontos = soma dos dois dados × multiplicador. A soma vai de 2 a 12. O multiplicador vai de ×1.00 (um lançamento desordenado) a ×2.00 (um lançamento perfeito, que na prática nunca se atinge por completo). O número que vê é depois ampliado e escrito com dez algarismos e três casas decimais: assim, mesmo com milhões de jogadores, dois lançamentos quase nunca ficam empatados.

Barra	O que mede	Peso	Como a fazer subir
limpeza	Quantas vezes os dados tocam nas tabelas e chocam entre si	o mais importante	Lance a direito e não demasiado forte: cada tabela custa pontos
efeito	Quanto os dados giraram sobre si mesmos	alto	Uma leve curva do dedo no fim do gesto
percurso	Quanto caminho fizeram no pano	médio	Força suficiente para ir longe
rolamento	Se os dados rolaram em vez de deslizar	médio	Um lançamento solto e decidido, não demasiado lento
pontaria	Se os dois dados acabaram perto um do outro	pequeno	Um gesto limpo, sem solavancos

O lançamento de campeão, em resumo

- **A direito:** os graus em cima, à esquerda, perto de 0°.
- **Força média:** entre 35 % e 50 %, para os dados correrem muito sem baterem no fundo.
- **Um toque de curva** no último troço, para fazer girar os dados.
- **Largue em andamento:** o dedo nunca para antes de deixar o vidro.
- **Sempre o mesmo gesto:** encontre um movimento que funcione e repita-o, corrigindo uma coisa de cada vez.

A corrida mundial de todos os dias

World Challenge: a classificação com o Game Center

Todos os dias há uma única corrida para o mundo inteiro. Quem fizer o lançamento mais alto do dia torna-se **Campeão do mundo do dia**: só um por dia. A classificação passa pelo **Game Center**, o serviço gratuito da Apple para jogos.

Entrar na corrida

- 1 Abra o menu (em cima, à direita) e verifique se em **MODO DE JOGO** está ativo **Corrida**.
- 2 Na secção **A CORRIDA** toque em **World Challenge**.
- 3 Toque no botão dourado **Participa: ativa o Game Center**.
- 4 Se ainda não tiver sessão iniciada no Game Center, aparece a janela da Apple: entre com a sua Conta Apple. Se já tiver, aparece só uma breve saudação em cima.
- 5 Pronto: a linha **Game Center** diz «ligado como» e o seu nome do Game Center.



Sem Game Center o jogo funciona igualmente: pode lançar, ver os pontos e guardar os seus dez melhores. Simplesmente os seus lançamentos não entram na classificação.

- 1 **QUEM GANHA O DIA**: o quadro dourado lembra o prémio, o título de campeão do mundo do dia.
- 2 O **dia da corrida**, a **hora de fecho** e o **tempo que falta**.
- 3 O seu **melhor lançamento de hoje**, a sua **posição** na classificação, e quantas **inscrições** e **lançamentos de treino** lhe restam.
- 4 **Classificação mundial** abre a classificação do Game Center; **Enviar o lançamento de hoje** envia o seu melhor lançamento do dia.

Enviar um lançamento para a classificação

A classificação não recebe todos os lançamentos: é você que escolhe. Quando o painel do resultado mostrar uma pontuação de que goste, toque em **INSCREVER NA CORRIDA**. Por baixo aparece **inscrito** e o lançamento seguiu. Um lançamento só conta se for melhor do que o que já enviou hoje.

	Inscrições na corrida
Versão gratuita	1 por dia
Com o Premium	3 por dia
Pacote «5 inscrições»	mais 5, que não expiram à meia-noite

Quando as inscrições do dia acabam, em vez do botão aparece **SEM INSCRIÇÕES**: toque nele se quiser o pacote de cinco. As inscrições do dia voltam a estar disponíveis à meia-noite.

Quando fecha a corrida

A corrida é uma só para o mundo inteiro e fecha no mesmo instante para todos: à **meia-noite, hora suíça**. No painel da corrida a app mostra a hora de fecho no seu fuso horário e na hora suíça, por exemplo «23:00 · 00:00 CH» se viver em Portugal, juntamente com a contagem decrescente.

Até à meia-noite o primeiro lugar ainda pode mudar: alguém do outro lado do mundo pode fazer melhor. Por isso o título de campeão só é atribuído **com a corrida fechada**. No dia seguinte, se o Game Center confirmar que foi o primeiro, no painel da corrida aparece o botão dourado

Campeão do mundo de ontem: o teu certificado.

As notificações

Da primeira vez que enviar um lançamento para a corrida, o telemóvel pergunta se a app lhe pode enviar notificações. Se responder **Permitir**, recebe um aviso pouco depois do fecho («A competição de hoje fechou») e, se tiver ganho, o aviso «És campeão do mundo!». As notificações nascem no seu telemóvel: não enviamos nada de fora.

Sair da corrida

No painel World Challenge, com a corrida ativa, há **Deixar de participar**. Depois de confirmar, os seus lançamentos deixam de entrar na classificação; os que já enviou ficam. Pode voltar quando quiser com

Participa: ativa o Game Center.

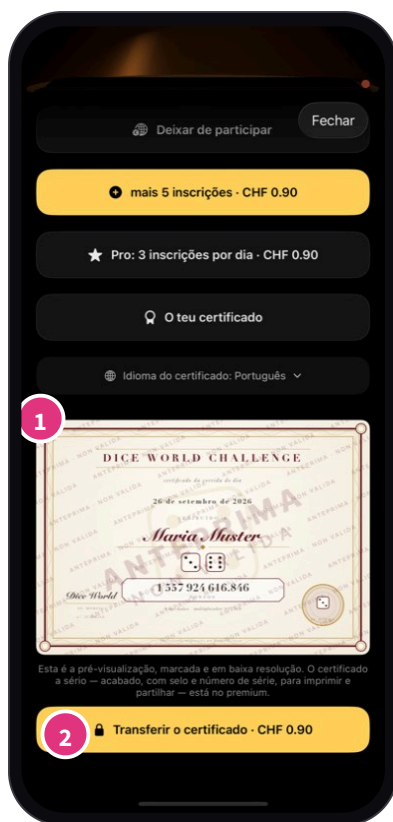
O certificado

O diploma do seu lançamento, e o do campeão

Em cada dia em que lança pode ver o certificado do seu melhor lançamento: uma folha desenhada como um diploma, com a moldura, os dois dados, a pontuação e o seu nome. O vencedor do dia recebe o certificado especial de **Campeão do mundo do dia**, com os ramos de louro.

Ver o certificado

- 1 Faça pelo menos um lançamento na corrida, para haver um melhor lançamento de hoje.
- 2 Abra o menu e toque em **World Challenge**.
- 3 Deslize para baixo e toque em **O teu certificado**. A folha aparece por baixo.
- 4 Se quiser o certificado noutro idioma, por exemplo para oferecer, toque em **Idioma do certificado** e escolha.



- 1 O certificado. Na versão gratuita é uma **pré-visualização**, atravessada na diagonal por um texto que diz que não é válida.
- 2 **Transferir o certificado** leva ao Premium, que dá o certificado verdadeiro.

O certificado verdadeiro

Com o Premium o certificado sai **acabado e em alta definição**, com o selo e o número de série. Por baixo aparecem **Transferir** (para o guardar ou enviar a alguém) e **Imprimir** (numa impressora ligada ao telemóvel).



ATENÇÃO

O certificado de **campeão do mundo** só se descarrega e imprime quando o Game Center confirmar o título, ou seja, no dia seguinte à corrida ganha. Ninguém o pode fabricar: assim o título mantém o seu valor.



É BOM SABER

A pré-visualização está protegida: se fizer uma captura de ecrã, no lugar do certificado fica um retângulo branco. O nome na folha é o que escreveu em **O teu nome** (capítulo 8).

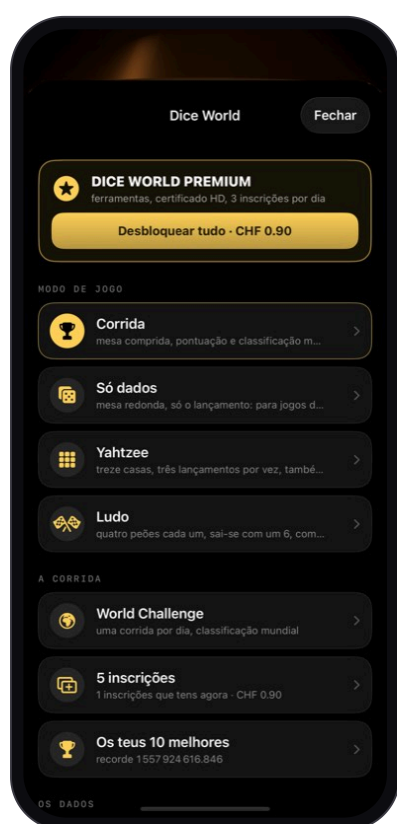
8

O seu nome, os seus 10 melhores e as mensagens

As suas coisas, que ficam no telemóvel

Na secção **TU** do menu e na secção **A CORRIDA** há três páginas pessoais. Tudo o que contém fica no seu telemóvel.

O seu nome

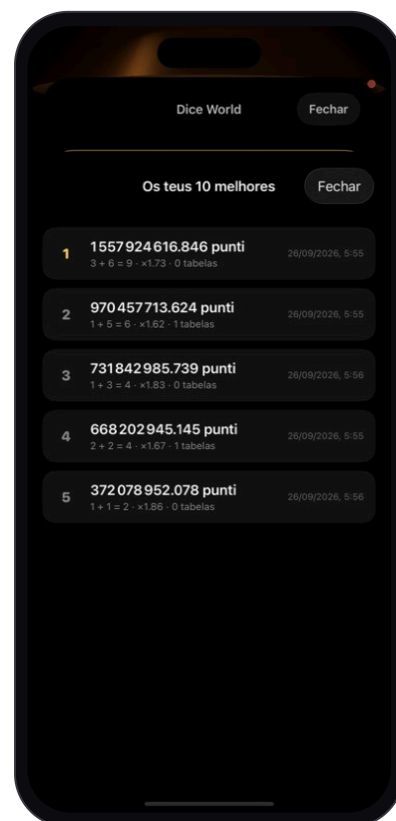


Toque em **O teu nome**, escreva o nome como quer que apareça no certificado e nas mensagens e depois toque em **Guardar**. Por baixo está o interruptor **Mensagens da app**: se o desligar, a app deixa de lhe escrever mensagens sobre recordes.

Se entrar no Game Center com o nome ainda vazio, a app usa o seu nome do Game Center.

Os seus 10 melhores

No menu, secção **A CORRIDA**, toque em **Os seus 10 melhores**. Encontra os seus dez lançamentos mais altos de sempre: a pontuação, as faces dos dados, o multiplicador, quantas tabelas tocaram e o dia. É o seu diário pessoal, mesmo sem corrida.



As mensagens



Toque em **Mensagens** na secção **TU**. Aqui chegam as pequenas novidades do jogo: um recorde batido, um lançamento que entrou nos seus dez melhores, a entrada na corrida, as compras. O ponto laranja desaparece depois de as ler.

Só dados

De um a dez dados, para jogos de tabuleiro

Está a jogar um jogo de tabuleiro e os dados desapareceram? **Só dados** substitui-os. A mesa é redonda, a câmara fica parada e um lançamento dura no máximo quatro segundos: sai o número e pronto, sem pontuação nem corrida.

- 1 Abra o menu e toque em **Só dados**.
- 2 No quadro que se abre por baixo, **Quantos dados**, toque no número de que precisa, de 1 a 10.
- 3 Feche o menu com **Fechar**: os dados estão à sua frente na mesa redonda.
- 4 Lance com o mesmo deslize da corrida: de baixo para cima. Na mesa redonda é precisa menos força do que na corrida: um deslize tranquilo já leva os dados ao outro lado.



Escolhe-se quantos dados lançar.

A mesa redonda, pronta.

As faces e a soma, em grande.

Na versão gratuita tem **dez lançamentos por dia**, contados juntamente com os da corrida. Com o Premium não há limite. À meia-noite a contagem recomeça.

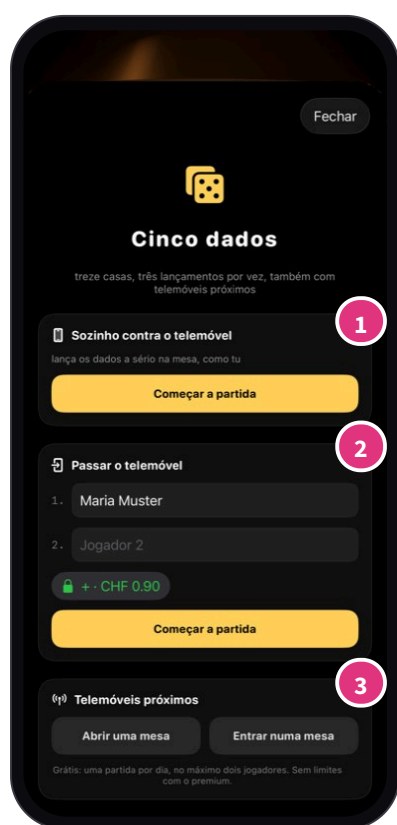
10

Cinco dados

Treze casas, três lançamentos por vez e uma folha para preencher

É o jogo clássico com cinco dados e uma folha de pontos: em cada vez lança até três vezes, fica com os dados de que precisa e no fim regista o resultado numa das treze casas. Ganha quem tiver o total mais alto no fim. No menu encontra-o na secção **MODO DE JOGO**, por baixo de **Só dados**: é a pastilha **Cinco dados**, com a grelha de quadradinhos.

Começar uma partida



- 1 **Sozinho contra o telemóvel**: o telemóvel joga contra si e lança dados verdadeiros na mesa, como você.
- 2 **Passar o telemóvel**: escreva os nomes dos jogadores e passem o telemóvel a cada vez. Com + acrescenta um jogador.
- 3 **Telemóveis próximos**: cada um joga no seu telemóvel (capítulo 12).

Escolha uma maneira de jogar e toque em **Começar a partida**. A folha fecha-se e está na mesa redonda com cinco dados.

Uma vez, passo a passo

- 1 Em cima, à direita, lê de quem é a vez, o lançamento (1/3, 2/3, 3/3) e a volta da partida (por exemplo 4/13).
- 2 Lance os cinco dados com um deslize.

- 3 Por baixo aparecem os cinco números que saíram. **Toque nos dados que quer guardar**: ficam dourados. Toque de novo para mudar de ideias.
- 4 Toque em **LANÇAR OS OUTROS**: os dados guardados põem-se de lado, à esquerda, e na mão ficam os outros. Lance-os com um deslize.
- 5 Depois do terceiro lançamento, ou antes se estiver satisfeito, toque em **MARCAR** e escolha a casa na folha.



- 1 **A folha**: abre a folha de pontos a qualquer momento.
- 2 De quem é a vez, que lançamento e que volta.
- 3 Os cinco dados que saíram: os dourados ficam guardados.
- 4 **LANÇAR OS OUTROS** e **MARCAR**.

1111



- 2

Tamanho original

Casa	O que é preciso	Pontos
Uns ... Seis	Os dados com esse número	a sua soma
Bônus	63 pontos ou mais nas seis casas de cima	+35
Trio	Três dados iguais	a soma de todos os dados
Quadra	Quatro dados iguais	a soma de todos os dados
Full house	Três iguais mais dois iguais	25
Sequência pequena	Quatro números seguidos	30
Sequência grande	Cinco números seguidos	40
Cinco iguais	Os cinco dados iguais (a casa por baixo da sequência grande)	50
Chance	Qualquer lançamento	a soma de todos os dados



É BOM SABER

Cada casa usa-se uma só vez. Se nenhuma casa lhe der pontos, tem na mesma de escolher uma e registar zero. Se voltar a tirar cinco iguais quando essa casa já tiver 50 pontos, recebe mais 100 pontos.

O fim da partida

Depois de treze voltas a folha está cheia. Na mesa aparece **Partida terminada** com o nome do vencedor e o seu total. Toque em **A folha** para rever todos os pontos, ou em **Sair da partida**. Para deixar uma partida a meio, abra o menu e escolha outra maneira de jogar.

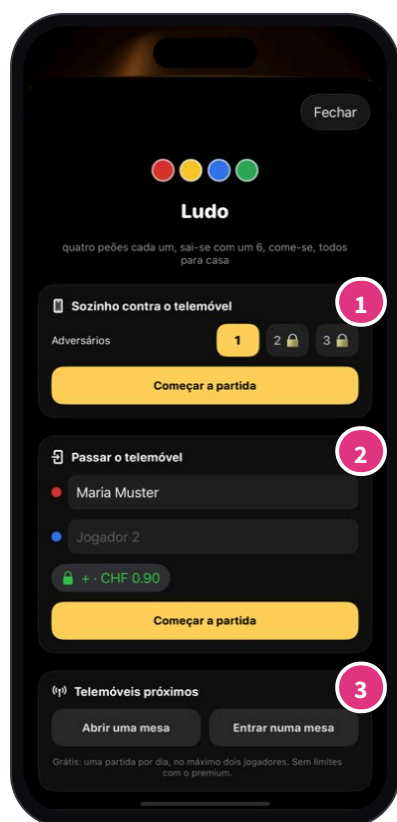


É BOM SABER

Versão gratuita: **uma partida por dia**, com no máximo **dois jogadores**. Com o Premium as partidas são ilimitadas e podem jogar até seis.

O jogo de percurso que toda a gente conhece, com o tabuleiro em cruz desenhado na app e um dado verdadeiro que rola na mesa. Jogam de dois a quatro, contra o telemóvel ou com amigos.

Começar



Abra o menu e toque em **Ludo**. Mais abaixo, na mesma página, está o quadro **As regras em resumo**.

- 1 **Sozinho contra o telemóvel**: escolha quantos **Adversários** (1, 2 ou 3 telemóveis que jogam sozinhos) e depois **Começar a partida**.
- 2 **Passar o telemóvel**: escreva os nomes e passem o telemóvel.
- 3 **Telemóveis próximos**: cada um no seu telemóvel (capítulo 12).

As regras em resumo

- Sai-se da casa de partida com um **6**. Enquanto não tiver peões no percurso tem **três lançamentos** para o conseguir.
- Com o **6** lança-se outra vez.
- Quem chega a uma casa ocupada **manda o outro peão de volta à partida**.
- Nos **bancos dourados** está a salvo: aí ninguém o manda para casa.
- Dada a volta, os peões entram nas casas de chegada da sua cor: é preciso o **número certo**.
- Ganha quem levar primeiro **os quatro** peões à chegada.

O tabuleiro e o dado



- 1 As **etiquetas dos jogadores**: a cor, quantos peões já chegaram (por exemplo 1/4) e o nome de quem tem a vez. O **x** ao lado serve para sair da partida.
- 2 O **tabuleiro**: as casas de partida nos cantos, o percurso, as quatro casas de chegada de cada cor e os **bancos dourados**.
- 3 A **linha da vez**: o dado que saiu, o que acontece agora e o botão **LANÇAR**.
- 4 A **mesa** com o dado: pode tocar em **LANÇAR** ou lançar o dado com um deslize.

Como se move um peão

- 1 Quando for a sua vez, toque em **LANÇAR** ou lance o dado com um deslize.
- 2 Os peões que se podem mover têm um **anel dourado a pulsar**. A casa aonde chegariam está marcada com um anel tracejado.
- 3 Toque no peão (ou na casa tracejada): o peão avança casa a casa.
- 4 Se só houver uma jogada possível, o peão parte sozinho. Se não houver nenhuma, passa a vez.

A linha da vez diz sempre o que acontece: «é preciso um 6 para sair · tentativa 2/3», «saiu 6: lança de novo», «nenhuma jogada possível: passa a vez». No fim da partida aparecem o vencedor e o botão **NOVO JOGO**.



DICA

Com o telemóvel de lado, o tabuleiro fica à esquerda e a mesa com o dado à direita: vê-se tudo maior.



É BOM SABER

Também aqui a versão gratuita permite **uma partida por dia** com **dois jogadores** (vermelho contra azul). Com o Premium as partidas são ilimitadas e podem jogar até quatro.

12

Jogar com telemóveis próximos

Cada um no seu telemóvel, na mesma sala

O Cinco dados e o Ludo podem jogar-se com dois ou mais telemóveis na mesma sala, **sem internet**: os telemóveis falam diretamente uns com os outros, como quando se envia uma fotografia por AirDrop. Cada um lança no seu telemóvel e vê na sua própria mesa também os lançamentos dos outros.

Antes de começar

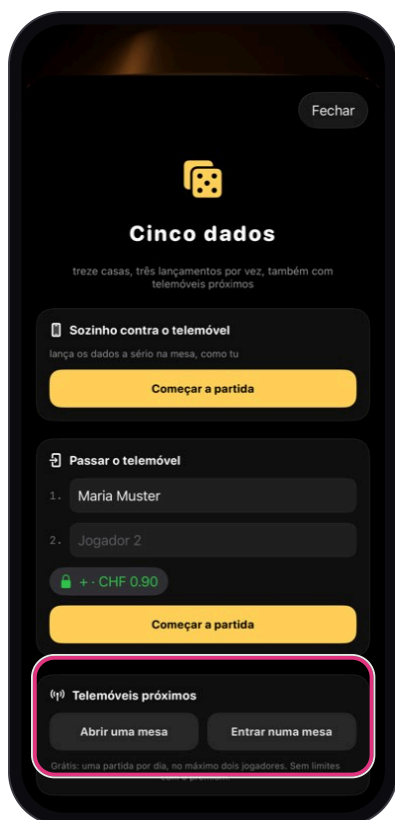
- Todos os telemóveis precisam do **Dice World Challenge**, atualizado para a última versão.
- Liguem o **Wi-Fi** e o **Bluetooth** (não é preciso estar ligado a uma rede).
- Mantenham os telemóveis perto, ligados e com a app aberta.

Quem abre a mesa

- 1 Abra o jogo no menu e, no quadro **Telemóveis próximos**, toque em **Abrir uma mesa**.
- 2 Da primeira vez o telemóvel pede autorização para **encontrar dispositivos na rede local**: toque em **Permitir**.
- 3 Em **À vista** aparecem os telemóveis dos amigos que estão à procura. Toque em **Convidar** ao lado de cada um.
- 4 Quando estiverem todos **À mesa**, toque em **Começar a partida**.

Quem entra

- 1 Abra o mesmo jogo e toque em **Entrar numa mesa**. Permita a rede local se o telemóvel pedir.
- 2 Espere: aparece «à espera do anfitrião...». Quando o anfitrião o convidar, aceite.
- 3 Quando o anfitrião começar a partida, o seu telemóvel vai sozinho para a mesa.



O quadro **Telemóveis próximos** está no fundo da página de início do jogo. Se um convite ficar a meio ou alguma coisa encravar, toque em **Cancelar e recomeçar** : os dois telemóveis voltam aos dois botões do início.

Se a ligação cair

Se um telemóvel se afastar ou bloquear, aparece o quadro vermelho **Ligação perdida: a tentar de novo....** A app volta a tentar sozinha e as jogadas feitas não se perdem: voltem a aproximar os telemóveis e abram de novo a app. Se não recuperar, toque em **Sair da partida** .

Se a partida parecer parada há algum tempo, aparece **O jogo parece parado** com o botão **Sincronizar** : toque nele e os telemóveis voltam a ficar em sintonia.



É BOM SABER

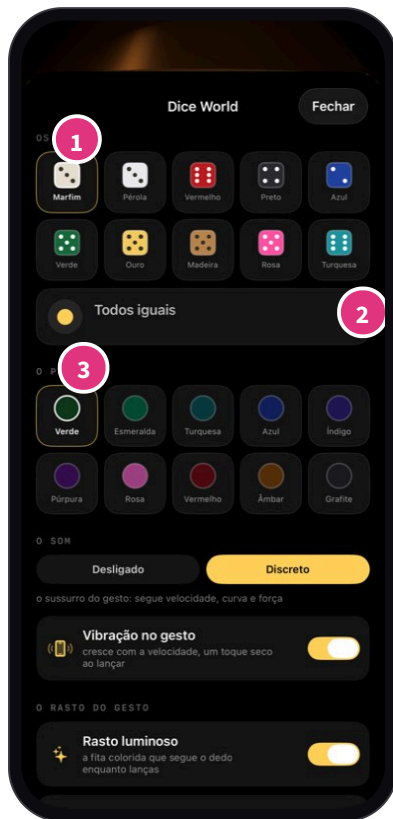
Durante uma partida com telemóveis próximos o ecrã não se desliga sozinho, para a ligação se manter enquanto espera pela sua vez. Na versão gratuita a mesa tem no máximo **dois jogadores**: para convidar mais é preciso o Premium.

13

Dados, pano, som e rasto

A sua mesa, com as suas cores

Pode vestir a mesa ao seu gosto. As cores não mudam nada no jogo nem na pontuação: são só para o prazer dos olhos.



1 OS DADOS: dez estilos, do marfim ao ouro e à madeira. Toque no que quiser.

2 **Todos iguais** / **Cada um diferente** : com dados diferentes, toque primeiro, em cima, no dado a vestir e depois na sua cor.

3 O PANO: dez cores, do verde clássico ao vermelho, ao azul e ao grafite.

A mudança vê-se logo: o ecrã passa um instante a negro e a mesa volta com as cores novas. A app lembra-se da escolha mesmo depois de fechada.

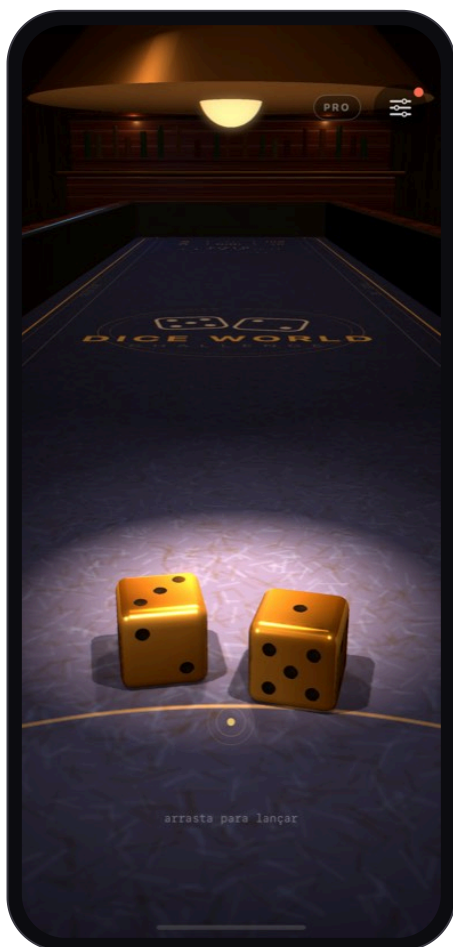
O som e a vibração

Na secção **O SOM** escolhe se durante o deslize quer ouvir um leve sussurro que acompanha a velocidade do dedo: **Discreto** liga-o, **Desligado** desliga-o. O interruptor **Vibração no gesto** faz vibrar o telemóvel enquanto o dedo corre, com um pequeno toque no lançamento.

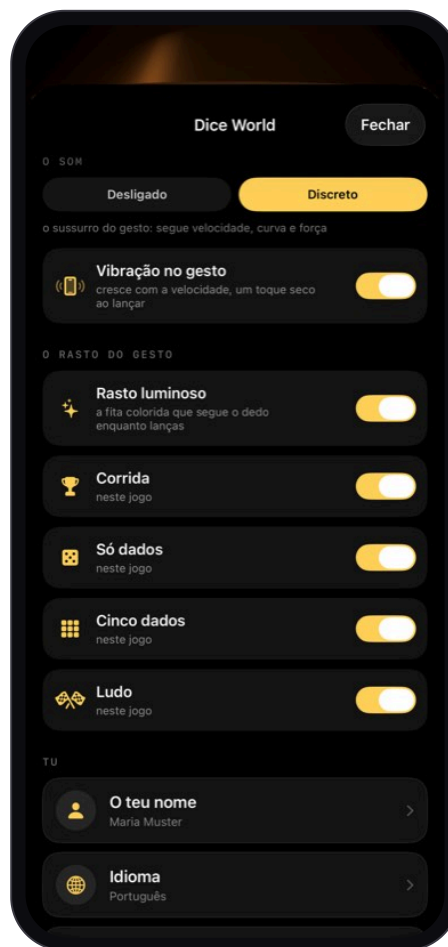
O sussurro respeita o modo silencioso do telemóvel. Se estiver a ouvir música noutra app, a música continua a tocar.

O rasto luminoso

Na secção **O RASTO DO GESTO** o interruptor **Rasto luminoso** liga ou desliga o rasto colorido que segue o dedo. Quando está ligado, pode escolhê-lo jogo a jogo por baixo: por exemplo sim na corrida e não no Ludo.



Pano azul e dados dourados.



As secções O SOM e O RASTO DO GESTO.

14

Acessibilidade

Jogar mesmo sem gestos precisos

O jogo também pode ser usado por quem não consegue fazer um deslize preciso, por quem prefere não seguir os planos em movimento ou por quem não vê bem os dados. Abra o menu, secção **TU**, e toque em

Acessibilidade.



1 Lançar com um toque: em vez do deslize aparece um grande botão **LANÇAR**. Funciona também com Controlo de manípulo, Controlo por voz e AssistiveTouch.

2 Câmara fixa: sem mudanças de plano nem repetição, uma só vista de cima. Liga-se sozinha se no telemóvel estiver ativo Reduzir movimento.

3 Resultado em voz alta: os dados e a soma lidos em voz alta no idioma do jogo. Com o VoiceOver ativo, é o VoiceOver que os lê.



Com **Lançar com um toque** ativo, a mesa mostra em baixo o botão **LANÇAR**. O lançamento tem força e direção normais, escolhidas pelo jogo, como quando é o telemóvel a lançar.

As funções de acessibilidade do telemóvel ativam-se em **Definições > Acessibilidade**. Com o Controlo por voz pode dizer «toca Lançar», «toca Stop», «toca Outra vez».

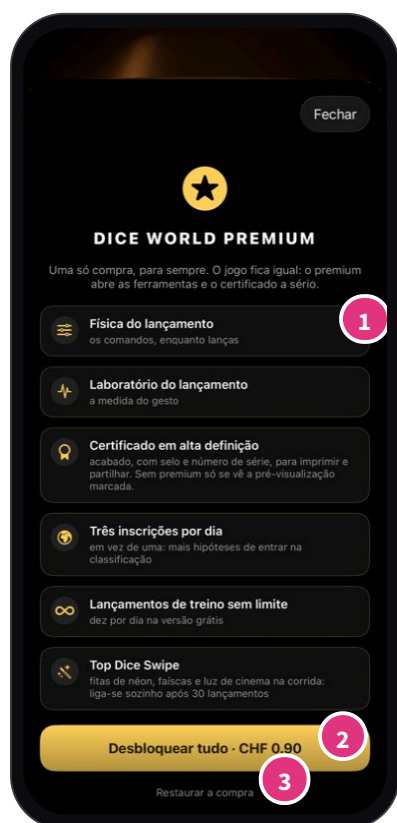
Versão gratuita, Premium e pacote

O que é grátis, o que se compra e quanto custa

O Dice World Challenge descarrega-se e joga-se de graça, sem publicidade. Há duas compras opcionais: o **Premium**, que se paga uma só vez, e o pacote **5 inscrições**, que se pode comprar várias vezes.

	Grátis	Premium
Lançamentos na corrida e em Só dados	10 por dia	sem limite
Inscrições na classificação	1 por dia	3 por dia
Cinco dados, Ludo	1 partida por dia em cada jogo, 2 jogadores	partidas ilimitadas, até 6 jogadores (Cinco dados) e 4 (Ludo)
Certificado	pré-visualização marcada	acabado, para descarregar e imprimir
Ferramentas: física e laboratório do lançamento	não	sim
Top Dice Swipe (fitas de néon e luz de cinema na corrida)	não	sim, após 30 lançamentos

Comprar o Premium



1 O que o Premium inclui, ponto por ponto.

2 **Desbloquear tudo** com o preço: toque para comprar.

3 **Restaurar a compra**: se já o comprou, por exemplo noutra telemóvel ou antes de reinstalar a app.

1 Toque no selo **PRO** em cima, na mesa, ou no cartão dourado no início do menu.

2 Toque em **Desbloquear tudo**. O preço está escrito no botão: na Suíça **CHF 0.90**, nos outros países o equivalente na sua moeda.

3 Confirme com o Face ID, com o botão lateral ou com a palavra-passe da sua Conta Apple.

4 O selo PRO fica dourado. Pronto, para sempre.

O pacote «5 inscrições»

Abre-se no menu (secção **A CORRIDA**, **5 inscrições**), no painel da corrida ou no painel do resultado quando as inscrições acabam. Em grande vê quantas inscrições tem agora. Toque em **Obter 5 inscrições**: também custa **CHF 0.90** e dá-lhe mais cinco lançamentos para enviar para a classificação. Não expiram à meia-noite: ficam até os usar.



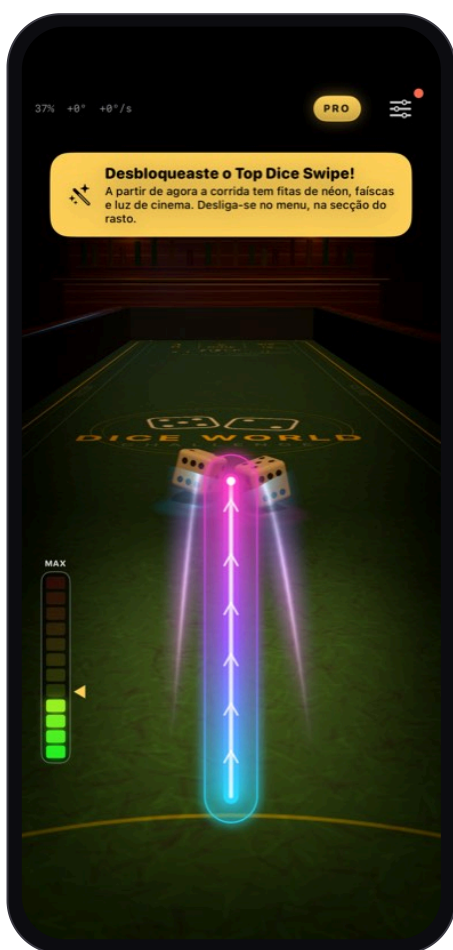
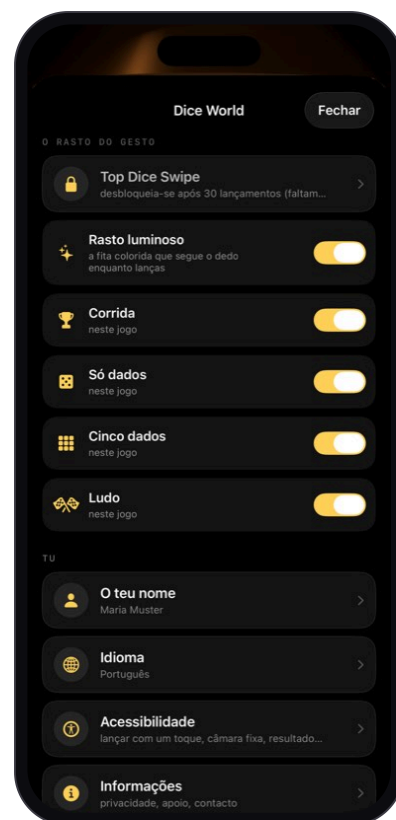
As ferramentas do Premium

Na secção **FERRAMENTAS** do menu há duas ferramentas para curiosos. **Física do lançamento** abre uns cursores que mudam o comportamento dos dados (por exemplo a gravidade e os ressaltos) enquanto joga. **Laboratório do lançamento** mostra num ecrã negro a medição do seu deslize: velocidade, curva e força, ponto por ponto. Não são precisas para jogar: estão lá para quem quiser espreitar o interior do jogo. Os seus textos são técnicos e em italiano.

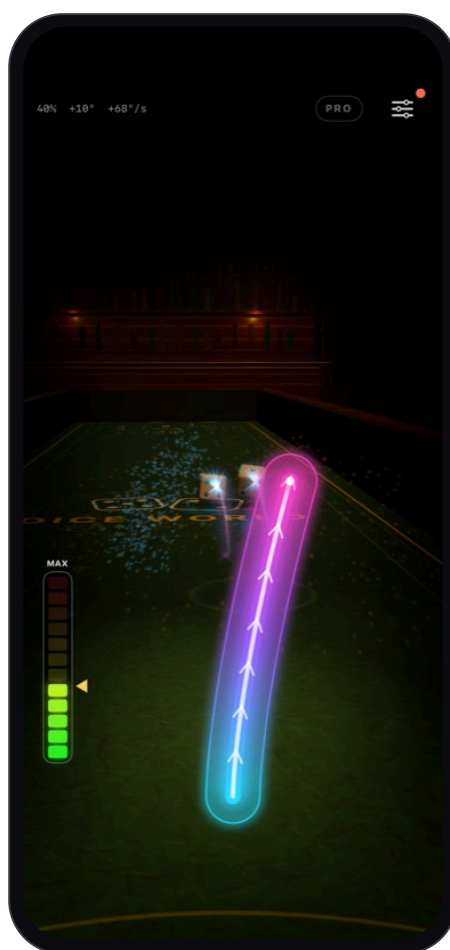
Top Dice Swipe

O **Top Dice Swipe** é um visual especial para a corrida, incluído no Premium: atrás dos dados correm fitas de néon, a cada choque saltam faíscas, a imagem ganha uma luz de cinema e no fim a face vencedora acende-se em dourado. A pontuação e a física não mudam: é só para os olhos.

Desbloqueia-se sozinho quando tiver feito **30 lançamentos** com a app, em qualquer jogo (contam também os feitos antes de comprar o Premium). Até lá, no menu, secção **O RASTO DO GESTO**, a opção Top Dice Swipe tem um cadeado e diz quantos lançamentos faltam. Sem Premium diz «no premium».



Ao 30.º lançamento aparece o aviso, uma só vez.



Um lançamento na corrida com o Top Dice: fita de néon, barra de força, faíscas.

A partir daí o Top Dice fica ligado. Se preferir a corrida de sempre, desligue-o com o interruptor

Top Dice Swipe na secção **O RASTO DO GESTO** do menu; volta a ligá-lo quando quiser.



É BOM SABER

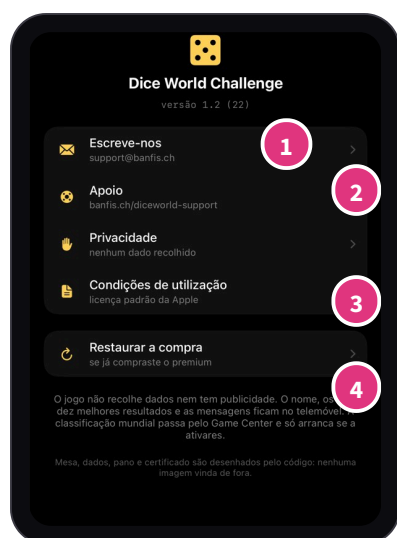
As compras passam pela App Store da Apple: a app nunca vê os dados do seu cartão. O Premium fica associado à sua Conta Apple: num telemóvel novo basta tocar em **Restaurar a compra**. O pacote, pelo contrário, vale no telemóvel onde o comprou.

16

Informações, privacidade e assistência

O que a app sabe de si (quase nada) e como nos contactar

No menu, secção **TU**, toque em **Informações**. Encontra o número da versão da app, os contactos e as regras de privacidade.



- 1 A **versão** da app: útil se nos escrever.
- 2 **Escreve-nos** abre um e-mail para nós; **Apoio** abre a página de ajuda no site.
- 3 **Privacidade** e **Condições de utilização**.
- 4 **Restaurar a compra**.

A privacidade em palavras simples

- A app **não recolhe dados** e **não tem publicidade**.
- O seu nome, os seus dez melhores lançamentos e as mensagens ficam **no seu telemóvel**.
- A classificação mundial passa pelo **Game Center** da Apple e só começa **se for você a ligá-la**. Na classificação vê-se o seu nome do Game Center e a pontuação.
- As notificações são criadas no próprio telemóvel: ninguém lhe envia mensagens de fora.
- O jogo com telemóveis próximos passa diretamente de telemóvel para telemóvel, sem internet e sem servidores.

Atualizar a app

De vez em quando publicamos uma versão nova com melhorias. Normalmente o telemóvel instala-a sozinho. Para verificar: abra a **App Store**, toque na sua fotografia em cima, à direita, e deslize até às atualizações: se lá estiver o Dice World, toque em **Atualizar**.



PERGUNTAS FREQUENTES

Perguntas frequentes

As respostas às dúvidas mais comuns

? **O resultado é decidido ao acaso pelo telemóvel?**

Não. Nenhum número está decidido à partida: os dados voam, chocam e rolam segundo a física, a partir do seu gesto. O número é a face que fica para cima quando o dado para.

? **Porque é que dois lançamentos iguais dão resultados diferentes?**

Porque de cada vez os dados saem da mão rodados de outra forma, como na realidade. O seu gesto decide o caminho; a sorte, o resto.

? **Deslizei o dedo mas os dados não partiram.**

O gesto foi curto ou lento demais. Parta do círculo dourado, faça um movimento de alguns centímetros para cima e levante o dedo enquanto ainda vai depressa. Verifique também se o resultado do lançamento anterior ainda está no ecrã: nesse caso toque em OUTRA VEZ.

? **Já não consigo lançar: diz que os lançamentos de treino acabaram.**

Na versão gratuita tem dez lançamentos por dia, entre a corrida e Só dados. Voltam à meia-noite. Com o Premium não há limite.

? **É preciso internet para jogar?**

Não. A internet só serve para enviar lançamentos para a classificação, para a consultar e para as compras. Os telemóveis próximos ligam-se mesmo sem internet.

? **A corrida fecha à meia-noite, mas de onde?**

À meia-noite na Suíça, para o mundo inteiro no mesmo instante. A app mostra também a hora no seu próprio fuso horário.

? **Fui o primeiro, mas o certificado de campeão não aparece.**

O título só é atribuído com a corrida fechada, no dia seguinte, quando o Game Center confirma a classificação definitiva. Abra o painel World Challenge no dia seguinte: se ganhou, encontra o botão dourado do campeão de ontem.

? **Não vejo a hora de fecho da corrida, ou não recebo notificações.**

Verifique se tem a última versão da app da App Store. Para as notificações, veja em Definições › Dice World › Notificações se estão permitidas.

? **O botão para participar dá um erro.**

É preciso uma conta do Game Center. Abra as Definições do telemóvel, toque em Game Center e inicie sessão com a sua Conta Apple; depois tente de novo. Também é precisa ligação à internet.

? Mudei de telemóvel: perdi o Premium?

Não. No telemóvel novo abra Informações e toque em Restaurar a compra, com a mesma Conta Apple. Os seus dez melhores e as mensagens, pelo contrário, ficaram no telemóvel antigo.

? Posso tirar o rasto ou o sussurro?

Sim: no menu, secção O SOM, escolha Desligado; na secção O RASTO DO GESTO, desligue Rasto luminoso.

? O filme do lançamento é comprido demais.

Toque em STOP em cima, à esquerda: passa logo para o resultado. Se preferir sempre uma vista fixa de cima, ative Câmara fixa em Acessibilidade.

? O telemóvel aquece durante o jogo.

A mesa é tridimensional, com luzes e sombras verdadeiras, e isso faz o telemóvel trabalhar. É normal que aqueça um pouco. Se o incomodar, faça uma pausa ou baixe o brilho do ecrã.

| Se alguma coisa não funcionar

- 1** Feche a app por completo: deslize a partir da borda inferior para cima e pare a meio do ecrã; depois empurre para cima o cartão do Dice World. Volte a abri-la a partir do ícone.
- 2** Verifique se tem a última versão da App Store.
- 3** Reinicie o telemóvel.
- 4** Se o problema continuar, escreva-nos para **support@banfis.ch**: conte-nos o que estava a fazer e junte, se puder, uma captura de ecrã. O número da versão está em **Informações**.

Precisa de ajuda?

Se algo não estiver claro ou não funcionar como descrito, escreva-nos: responde uma pessoa, na sua língua.



ESCREVA-NOS

support@banfis.ch

SITE DA APP

lb26.ch/diceworld-support

Aponte a câmara do telemóvel para o código para abrir a página da app.



Dice World Challenge

Manual de utilização · Edição de setembro de 2026