Manual

ATO

improvise, deduza e seja criativo

GLOBAL GAME JAM

Regras

Participantes: 3 a 16
Idade: A partir de 14
Duração: De 20 minutos a 2 horas

O jogo requer uma série de habilidades a mais importante delas a interpretação, assim esteja preparado para encarar papeis e use suas habilidades na execução das ações, e cuidado, as pessoas nem sempre são o que parecem.

Regras

Participantes: 3 a 16
Idade: A partir de 14
Duração: De 20 minutos a 2 horas

O jogo requer uma série de habilidades a mais importante delas a interpretação, assim esteja preparado para encarar papeis e use suas habilidades na execução das ações, e cuidado, as pessoas nem sempre são o que parecem.

Componentes

O jogo possui cartas de Rituais, Cenários, Ações e Características, cada uma delas com seu propósitos e regras de uso.

Rituais: 16 cartas de rituais. Cada carta possui um objetivo a ser cumprido e uma descrição da mesma.
Cenários: 15 cartas de cenário. Cada carta possui 3 turnos e uma descrição da mesma.
Ações: 50 cartas de ação. Em cada uma há uma frase a ser dita pelo participante.
Características: 16 cartas de características. Em cada uma há uma frase que necessariamente precisa ser respeitada ou executada pelo participante.

Objetivo do jogo

Cumprir o ritual sem ser descoberto.

Etapas do jogo

1. Cartas de ritual

Inicia-se o jogo embaralhando as cartas de ritual e entregando uma para cada participante (cada um deve somente saber o conteúdo da sua carta, portanto cuidado para não revelar aos outros participantes). Na carta de ritual encontra-se um objetivo que deve ser cumprido pelo participante antes do término dos turnos.

2. Cartas de cenário

Revela-se uma carta de cenário que é posicionada no centro da mesa.

Etapas do jogo

3. Início do turno - Cartas de característica

O turno se inicia com a entrega de uma carta de característica com a face para cima para cada participante. Ele deve ler em voz alta a carta para que cada participante saiba o que ele executar ou respeitar neste turno. Caso o participante não cumpra a característica atribuída, ele é eliminado do turno voltando somente no seguinte. Caso seja o terceiro turno não desista, você ainda pode eliminar os outros participantes no final do turno.

Caso o participante por execução das cartas de característica pegue duas que se contradizem o jogador fica sem uma nenhuma característica durante o turno.

(Ex.:João pegou a carta de característica 'Embaralhe o baralho de características e retire uma nova carta.', executando esta carta ele pegou as cartas 'Só pode fazer perguntas' e 'Não pode fazer perguntas', como João não iria poder falar nada, estas duas cartas de característica são descartadas e João fica sem uma característica esse turno.)

Etapas do jogo

4. Cartas de ação

Deve ser definido entre os participantes quem começará, o mesmo deve pegar uma carta do bloco de ações. Em seguida o participante deve ler a carta de modo que seja realizada como falas que complementam os cenários, é como se fosse um improviso, os participantes devem construir uma história, reagindo as falas, respeitando suas características e tentando executar seu objetivo.

Não há uma ordem para que os participantes falem ou respondam as interações, é como se fosse uma conversa normal onde cada um deve falar por vez.

Ações são obrigatórias. Assim, caso seja a vez de um participante, ele deve realizá-la, caso contrario o participante é eliminado.
Se acontecer da ação que foi pega ser contraditória com a sua característica, a ação deve ser adaptada para a característica.

(Ex.: João tem a carta de característica 'Só pode fazer perguntas' e pega a ação 'Espero que ele esteja em um lugar melhor'. Assim João inicia a improvisação com: "-Será que ele está em um lugar melhor?" e segue o jogo para um próximo jogador responder.)

Etapas do jogo

5. Fim do turno

Em qualquer momento que um jogador quiser mudar de turno ele deve sugerir, dentro da improvisação, o que está escrito na carta de cenário. Caso seja de consenso com o grupo, o turno é terminado. Descartam=se as cartas de característica e inicia-se o próximo turno. Porém se não ocorrer o consenso o jogador da direita do que executou a ação, pega uma nova ação, assim consecutivamente até que todos os jogadores tenham retirado uma ação, sendo assim o turno é forçado a acabar.

Etapas do jogo

6. Fim do jogo

O jogo termina assim que um participante conseguir executar o objetivo da sua carta de ritual sem que nenhum outro participante descubra quem ele é (a consulta do manual para saber a descrição das cartas de ritual é permitido).
Se alguém tentar adivinhar qual é o ritual de outra pessoa e acertar, o participante descoberto está automaticamente eliminado do jogo. Porém se alguém tentar adivinhar qual é o ritual de outra pessoa e errar, o participante que errou o palpite está eliminado do jogo.
Caso ninguém seja descoberto até que termine o terceiro turno. Cada jogador deve dizer qual ritual ele acredita que os outros participantes tem, o participante que mais descobrir os outros ganha, em caso de empate ou ninguém acerte todos perdem.

Tipos de cartas

Cenário

Cenário:

1. Jantar: entrada, prato principal, sobremesa
2. Aniversário: chega, bolo,presentes;
3. Ritual: oferenda, evocação, pacto
4. GGJ: come, vira a noite, sofre pra entregar
5. Enterro; morte, velório, enterro
6. Casamento: preparação, casamento, festa;
7. Balada: sóbrio, alto,bêbado;
8. Nascimento: parto, hospital,reconhecimento;
9. Fim do mundo: catástrofe, morte, sobrevivência;
10. Cinema: trailer, filme,créditos;
11. Academia: aquecimento, exercício, vestiário
12. Noite do pijama: beleza, fofoca, comida
13. Futebol: intervalo, pênaltis, briga de torcida
14. Manifestação: encontro, protesto, ataque dos policiais
15. Roubo ao banco: anúncio, reféns, fuga

Tipos de cartas

Ações:

- E as namoradas?
- O que tem de sobremesa?
- Meias de novo?!
- Quem é o pelado em cima da mesa?
- Espero que ele esteja em um lugar melhor
- Foi tarde
- Prefiro morrer
- Desliguem os seus celulares
- Nossa como você cresceu
- Pavê pra comer?
- Você vem sempre aqui?
- Que seja feliz enquanto dure
- Tem cara de joelho:
- É menino ou menina?
- É a cara do pai
- Acho que não vou sobreviver
- Onde é o abrigo?
- Já começou?
- Finalmente acabou, não aguentava mais
- Hum, que corpo
- Preciso de um banho
- Hoje eu vou virar
- Quem é aquelazinha

Tipos de cartas

Ações:

- Filho da p***:
- Quem ganhou?
- Esse jogo foi roubado
- Juiz ladrão
- Tá impedido
- CORRE!
- Temos que lutar pelos nossos direitos
- Todo mundo pro chão
- Passa o celular
- Eu tenho uma arma e não tenho medo de usar
- Eu te ofereço a minha alma em troca de poder
- Você promete ser fiel até a morte
- Coloca a galinha em cima do pote
- Não vai dar tempo
- Alguém trouxe comida
- Deu bug no código
- Acho que alguém morreu
- Você deveria dormir
- Isso tem continuação?
- Como pausa?

Tipos de cartas

Ações:

- Quando acaba?
- Quando ele encosta em você, você deveria morrer
- Ahhhh!!!
- Isso não vai dar em nada
- Vais assumir o dever de mútua e perpétua fidelidade
- Só mais um brigadeiro
- Ele foi uma boa pessoa

Tipos de cartas

Ritual:

- Arquiteto - Crie um plano e convença todos os outros participantes a executarem com você.
- Lógico - Consiga que mais de um participante conte a você a origem da história / cena.
- Comandante - Consiga que alguém faça algo por você (não precisa ser relacionado a cena).
- Inovador - Uma cena precisa terminar com dois turnos que todos tenham feito uma ação.
- Advogado - Um cena precisa terminar com dois turnos que pelo menos um participante não tenha feito ação.
- Mediador - Fale somente com um mesmo participante durante um turno.
- Protagonista - Crie um plano e convença todos os outros participantes a executarem por você.
- Ativista - Mude o rumo da história, modifique a cena.

Tipos de cartas

Ritual:

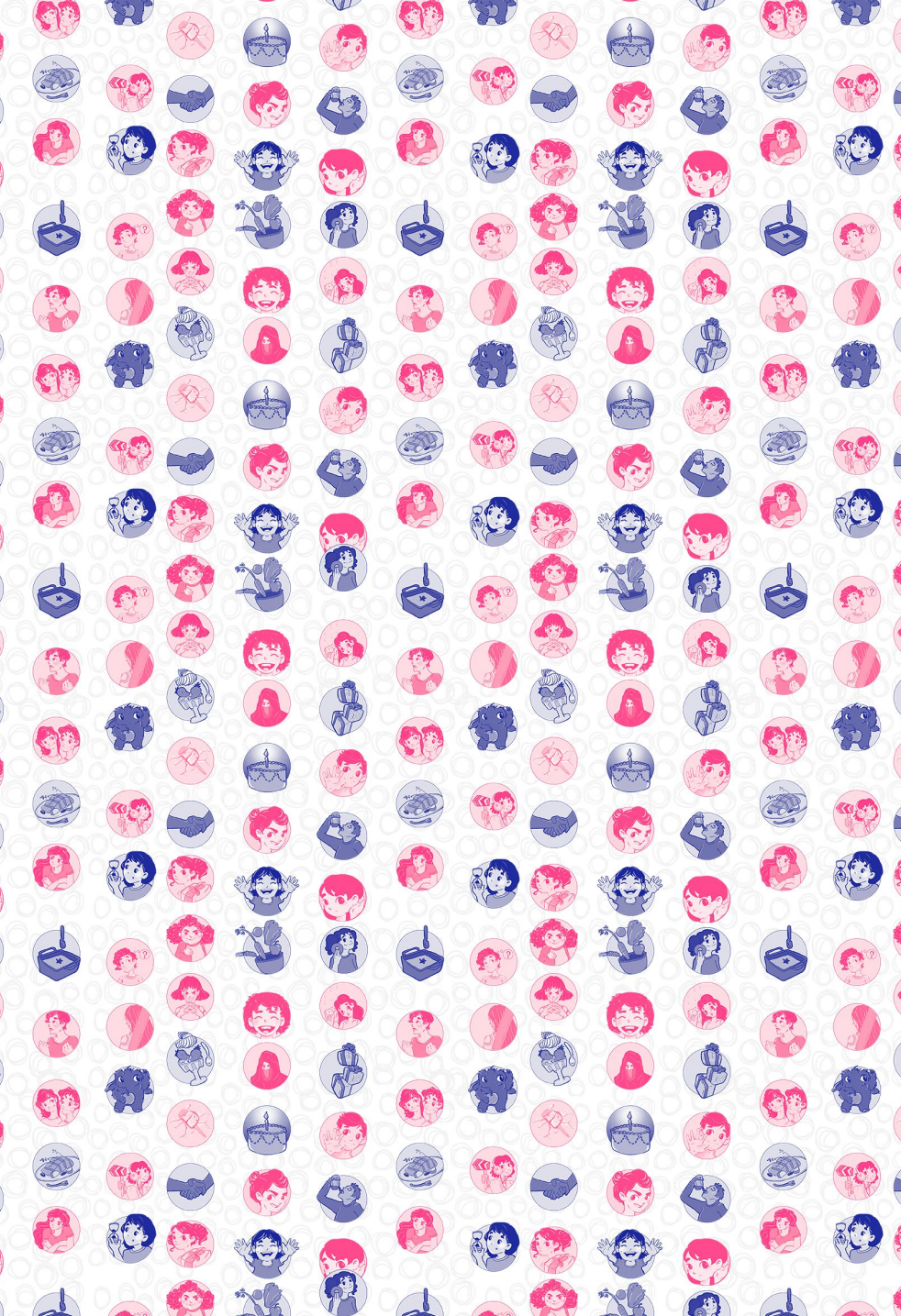
- Logístico - Você pode escolher qualquer ritual que quiser completar
- Defensor - Faça com que todos os participantes deem as mãos.
- Executivo - Descubra o ritual de um participante e complete antes do mesmo.
- Cônsul - Ofereça algo para alguém (não precisa ser relacionado a cena) e essa pessoa tem que aceitar.
- Virtuoso - Faça com duas pessoas briguem/discutam.
- Aventureiro - Ao final da cena se outro participante adivinhar suas características e ou objetivos convença-o do contrário.
- Empreendedor - Não pode responder por dois turnos a outros participantes. Se for falar, crie um novo assunto.
- Animador - Faça todos os participantes rirem

Tipos de cartas

Características:

- Só pode fazer perguntas
- Não pode fazer perguntas
- Não pode dizer a palavra não
- Não pode dizer a palavra sim
- Pegue uma carta de cena, durante este turno somente você acredita que está nela
- Pegue e execute uma carta de ação extra
- Escolha um jogador para que pegue e execute uma carta de ação extra
- Que pena você não possui nenhuma característica exuberante. Nada acontece
- Você pode trocar a carta de cenário ativa
- Você pode trocar a carta de ritual (se for o primeiro turno pode trocar sua carta, segundo turno pode trocar a carta de outro participante, terceiro turno não pode trocar)
- Embaralhe o baralho de características e retire uma nova carta.
- Discorde de tudo que te disserem
- Descarte essa carta e compre duas novas, você deve executá-las ao mesmo tempo, caso as mesmas sejam contraditórias descarte-as e não faça nada

Tipos de cartas

Características:

- Dê uma ação extra a todos os outros participantes
- Imunidade, as cartas de características não te afetam
- Use metáforas em todas suas falas