Gampia ρ ρ a(Gambiarra)

Jogo feito por:
Alison Takeshi Yamashita (*aka.* a12d3t)
Ana Paula Alburque Texeira
Daniel Minoh Giampaulo(aka. Thinker, Viajante Dos Sonhos)
Lucas De Araujo Couto (*aka.* Koala Sonora)

Convidados Especiais:
Cícero Bremm Caramello(*aka.* Sobrino da Prof. Erika Caramello)

Gambia ρ ρ a é um jogo super divertido, onde os jogadores se deparam com situações absurdas e irão usar toda sua criatividade para tentar resolvê-las, muitas vezes apelando para soluções inusitadas ou criativas.
Quem decide qual é a melhor solução? Um dos jogadores que será o Juize do turno

Material necessário: 1(Um) Celular ou 1(Um) Cronômetro, e as cartas imprimidas.
Contém: 25 cartas situações, 50 cartas de objetos.
Jogadores: 3 ou mais.

Regras:
Cada jogadore terá apenas 20(vinte) segundos para contar sua maneira de solucionar o problema da situação.
A rodada termina quando o jogadore que está a direita do Juize acabar sua história.

Cada ponto é marcado por uma carta que é guardada pelo próprio jogador que a fez.
Após o turno terminar, será a vez do proximo jogador em sentido horário.

Preparando o Jogo:

Escolhendo o Juize:
O grupo pode escolher de comum acordo, mas a sugestão dos criadores é que o primeiro Juize seja o jogador mais velho.
No final de cada turno a carta de Juize e sua função é passada em sentido horário.
Embaralhe as cartas de situações (cartas retangulares) e depois embaralhe as cartas de objetos (cartas quadradas). Coloque as pilhas no centro da roda de jogadores.
O Juize não joga durante o turno, ele apenas terá que decidir o vencedor.

Como jogar?
O Juize pega a primeira carta situação a lerá para os outros jogadores para que conheçam o problema que devem resolver.
Após isso, a pessoa à esquerda do Juize começará o jogo comprando uma carta de objeto,e a lerá para todos os jogadores.
O primeiro jogadore(que está a esquerda do Juize), pegará a primeira carta de objeto do topo do baralho e mostrará para todos e tentará arrumar o local com aquela carta durante seus 20(vinte) segundos. Após o termino do tempo ou o termino da história, o proximo jogadore(que está a esquerda do atual) irá fazer o mesmo.
Após o jogador a direita do Juize terminar a históra que seria 1(uma) volta completa, o Juize decidirá o vencedor pela história mais divertida ou pela melhor história, e os jogad@res colocarão as cartas de objetos no fundo do monte de cartas de objetos, menos o vencedor, pois a carta de objeto será usada para pontuação, e depois irão colocar a carta de local em no fundo do monte. (Em caso de empate os jogadores terão que pegar uma nova carta de objeto.) *Em caso de empate, o último Juize do jogo deverá sortear uma carta situação, e ler para os demais.*
No final do turno o proximo jogador(que está a esquerda do juiz[seguindo essa rotação para que todos possam jogar! :)]), e o jogadore à esquerda do juiz inicia um novo turno.
O vencedor@ será quem estiver com 3 pontos ganha o jogo.(Obs. Em caso de 3 jogadores o jogo terá que ter.

OBS. Não é necessário arrumar a situação caso não consiga, crie uma situação mais engraçada ainda ou tente piorá-la o que importa é a diversão.

Ótimo Jogo e boa diversão!

Sugestões!

Os jogadores podem acrescentar “situações” e “soluções”. Basta que as novas cartas tenham o mesmo formato das cartas anteriores.

Os jogadores podem jogar este jogo de variadas formas, modos, dependendo do que for combinado pelo grupo. Por exemplo, as soluções dadas para as situações sorteadas podem ser sarcásticas, engraçadas, sérias, absurdas...

<u>Depende da sua criatividade!</u>

Ps. O nome do jogo se chama Gambiarra e estamos usando o R do alfabeto Grego.