

Global Crazy Jam

Global Crazy Jam é um jogo de tabuleiro, que representa uma corrida contra o tempo com situações “fictícias” de uma JAM. Seja o primeiro a chegar até a reta final passando pelos momentos mais loucos e divertidos da GGJ

Componentes:

- 1 Tabuleiro
- 4 Peças
- 30 Cartas Momento
- 36 Cartas Atributo: 12 FOME, 12 CREDENCIAL, 12 DORMIU
- 10 Cartas Gambiarra

Objetivo do Jogo:

Seu objetivo é FINALIZAR as 48hrs mais loucas da JAM sem enlouquecer, tentando desviar de problemas, passando por situações inusitadas e engraçadas para poder ser o primeiro a chegar ao final da JAM com seu jogo pronto.

Preparação:

- Coloque o Tabuleiro em uma mesa posicionando as 4 Peças na casa de Início.
- Cada jogador recebe 5 Cartas Atributo.
- Antes de iniciar o jogo escolha a ordem de jogadores pela hora que acordou ou levantou hoje.

Sequência de jogo:

- Ex 1: O primeiro jogador vira uma carta momento, e lê a instrução em voz alta.

“Pato se engasgou na janela e acordou alguns jammers.

Se DORMIU, permaneça na casa;

Se não, ande 2 casas.”

- Caso A: O jogador possui o atributo **DORMIU**, então neste caso ele anda 2 casas no tabuleiro, descarte a carta para executar o momento, após o termino da jogada compre mais uma carta atributo do monte de Cartas Atributo. Fim do turno, passa a vez para o próximo jogador.
 - Caso B: O jogador não possui a carta atributo. Neste caso o jogador fica parado na posição onde se encontra e passa a vez para o próximo jogador.
- Ex 2: O jogador possui a carta atributo, mas ao caminhar pelo tabuleiro ele cai em uma chamada “gambiarra”, o jogador lê a instrução em voz alta e executa a punição.

“Você teve boas ideias mas o Wi-fi é mais lento que a fila da pizza, volte 1 casa.

O jogador volta uma casa, devolva a carta para monte das Cartas Gambiarra e passa a vez para próximo jogador.

- Situação EXTREMA:
Ao executar uma ação de momento, o jogador decide sacrificar cartas extras para andar mais casas no tabuleiro, desta forma ele perde as cartas atributos utilizadas.

“Pato se engasgou na janela e acordou alguns jammers.

Se DORMIU, permaneça na casa;

Se não, ande 2 casas.”

Total de Cartas Atributo: 5 – DORMIU, DORMIU, FOME, FOME, CREDENCIAL

O jogador anda 2 casas devido ao momento (pois possui DORMIU), e sacrifica 3 cartas – DORMIU, FOME, CREDENCIAL, andando mais 3 casas.

Após esta jogada o jogador ficara com apenas 2 atributos e terá andando 5 casas no tabuleiro.

O sacrifício é uma questão de estratégia, e você não poderá recuperar as cartas sacrificadas.