

GGJammer

Ser un programador en una GGJ es una tarea ardua y cansadora, es muy difícil sobrevivir. Más que nunca se tiene que estar bien hidratado, bien alimentado....y tal vez recurrir a una ayudita extra. Pero si no se logra un buen balance es muy fácil morir en el intento.

OBJETIVO:

Dos jugadores compiten por lograr que el jammer logre completar su juego de la GGJ o muera en el proceso. Para eso usaran diferentes ALIMENTOS, BEBIDAS y DROGAS que afectan diferentes propiedades POSITIVAS (IMAGINACIÓN, COMPAÑERISMO, ATENCIÓN) y NEGATIVAS (IRA, SUEÑO, NERVIOS) del jammer. El primero que logre sumar 3 puntos en 2 de las propiedades relacionadas a su objetivo (las positivas para el que busca que termine el juego, las negativas para quien busca su muerte) gana!

COMPONENTES

Cartas Elementos (3 cartas por cada uno)

Bebidas: CAFE, MATE, AGUA, CERVEZA

Comidas: FRUTA, PAPITAS, PIZZA, FACTURAS

Drogas: ASPIRINAS, ALPLAX, PORRO, ÉXTASIS

Cartas Modificadores: CAMBIAR CARTAS (4), JUGAR OTRA CARTA (4), CANCELAR EFECTO (4), DUPLICAR EFECTO (2), SALTAR ORDEN (4)

Scorecard: donde se indican las propiedades, divididas en positivas y negativas, para que los jugadores anoten los puntos

Indicador de Orden: para ayudar a los jugadores a recordar el orden de los elementos

JUEGO

Se dispone la mesa con 2 mazos: uno para los elementos, otro para los modificadores, y un scorecard.

Se reparten 5 cartas elementos y 2 modificadores para cada jugador. El jugador que reparte es quien intenta arreglar al jammer, el otro es quien lo intenta romper. Este último es quien empieza a jugar.

Al comienzo de su turno el jugador puede elegir descartar una carta de elemento y tomar una nueva del mazo. Luego, elige que carta de elemento utilizar respetando el ORDEN obligatorio de elementos (las cartas se tienen que jugar en el orden BEBIDA>DROGA>COMIDA>BEBIDA...) El primer jugador tiene que empezar con BEBIDA. Si así lo desea un jugador puede saltar su turno, sin ninguna penalidad.

Al jugar un elemento el jugador puede elegir si así lo desea un modificador para jugar y complementar así su jugada.

Al terminar de jugar el jugador va a reponer desde los mazos las cartas utilizadas para tener siempre el mismo número de cartas en la mano. En caso de que se agoten los mazos, se vuelven a armar a partir de las cartas jugadas.

Cuando un jugador termina de jugar, suma y resta los puntos en las propiedades correspondientes tal como indiquen las cartas. Los puntos en las propiedades pueden ser negativos, y pueden sumar más de 3 sin ningún tipo de límite.