

JOKEMPO 2.0

Um jogo criado por:

Barbara Pimenta Caetano

Bernardo Blasquez Taucei

Gabriel Almeida

Rafael Studart Monclar

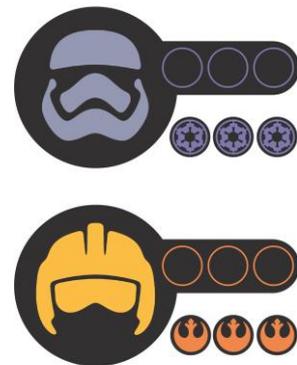


Imagine o Jo-ken-po, só que melhor!

A ideia do jogo é diminuir o elemento sorte, consequentemente aumentando a estratégia.

REGRAS

1. Peças do Jogo
 - a. 4 cartas de Pedra (Força)
 - b. 4 cartas de Papel (Pistola)
 - c. 4 cartas de Tesoura (Sabre de Luz)
 - d. Dois tabuleiros de pontos (azul e amarelo)
 - e. 3 peças de vida azuis
 - f. 3 peças de vida amarelas
2. Regras Gerais
 - a. O jogo é para dois jogadores.
 - b. Cada jogador tem 3 vidas;
3. Preparação
 - a. Cada jogador recebe 5 cartas de um Deck de 12, contendo 4 de cada tipo
 - b. As outras 2 cartas não podem ser mostradas.
 - c. Ao início de uma partida, cada jogador escolhe 2 cartas, de suas 5, para trocar com o outro jogador.
4. Rodadas
 - a. A cada rodada cada jogador escolhe uma carta e a coloca sem mostrar na mesa.
 - b. As cartas são mostradas simultaneamente.
 - c. Se usa a regra do Jo-Kem-Po para definir o vencedor.



- i. Pedra destrói tesoura
 - ii. Tesoura corta papel
 - iii. Papel envolve pedra
 - iv. Iguais empatam
 - d. Se houver um perdedor, ele perde uma vida.
- 5. Regras de Vitória
 - a. Quem perder as 3 vidas ou não tiver cartas para jogar, perde o jogo;
 - b. Caso acabem as cartas de ambos os jogadores, ganha quem tiver mais vidas
 - c. Se ambos tiverem o mesmo número de vidas, há um empate
- 6. Opcional Recomendado - *Power-up (Cometa, Conhecimento, Britadeira)*
 - a. Após virar as cartas, se o jogador quiser, ele poderá jogar mais uma carta de um mesmo tipo.
 - i. Nesse caso, ele sempre ganhará de uma carta simples.
 - ii. A única forma de se derrotar uma dupla é com outra dupla de poder maior. *Exemplo: Dupla de Pedras ganha de dupla de Tesouras que ganha de dupla de Papel que ganha de dupla de Pedras.*
 - b. Nesse modo o jogador poderá usar a segunda carta e criar uma dupla depois de ter perdido o jogo.
 - c. O outro jogador também pode baixar uma dupla
 - d. Exemplo:
 - i. *Carlos baixou uma **pedra** e Mariana uma **tesoura**.*
 - ii. *Depois desse resultado, Mariana teria perdido, mas ela tem mais uma tesoura na sua mão que resolve baixar para transformar a tesoura em uma **britadeira**, quebrando a pedra de Carlos.*
 - iii. *Porém, se Carlos tem outra pedra e a põe na mesa em resposta à segunda tesoura de Mariana, Carlos passa a ter um **cometa**, que destrói a britadeira, ganhando da mesma forma.*

É possível adaptar qualquer tema que tenha vontade em cima desses moldes.

Damos duas sugestões de temas, sendo que uma delas já fornecemos a versão *print-and-play* no arquivo "Impressão.zip" em anexo.

- Star Wars: **Pedra** = Força, **Tesoura** = Sabre, **Papel** = Pistola;
- Pokemon: **Pedra** = Grama, **Tesoura** = Água, **Papel** = Fogo;
- É possível também jogar com cartas de baralho! Rei conquista a Dama que seduz o Valete que derruba o Rei.

DIVIRTA-SE!