

Risk Management Game

Material

- 1 Tabuleiro
- 50 cartas de TIPOS DE IMPREVISTO (10 de cada tipo)
- 80 cartas de IMPREVISTO (16 de cada tipo)
- 42 cartas de SPRINT (14 de cada tipo)
- notas de dinheiro para representar RECURSOS
- peões coloridos
- 1 dado de 6 faces

Objetivo

O jogador precisa chegar até a Entrega, começando no planejamento e passando pelas sprints com os RECURSOS que lhe foram entregues.

Cartas de planejamento

Cada carta de IMPREVISTO possui um tipo, que específica de onde os recursos serão tirados caso não planejado o suficiente.



Financieiro: investimentos, gastos e receitas do projeto

Material: equipamentos, manutenções e softwares usados no projeto

Equipe: tudo relacionado ao pessoal que está trabalhando com você no projeto

Concorrência: vantagens e desvantagens de seus concorrentes e coisas relacionadas a publicação e divulgação

Econômico: relacionado a problemas vindos de fora da empresa de âmbito econômico ou político

Cartas de Sprint

Cartas de SPRINT são abertas como o primeiro movimento do turno e elas ditam a sorte dos jogadores:



Guarda-chuva: os jogadores podem tirar 5 ou 6 no dado para não enfrentar um imprevisto

Bomba: os jogadores precisam tirar 6 no dado para não enfrentar um imprevisto

Fogo: os jogadores são obrigados a enfrentar um imprevisto

Como jogar

Preparação

- cada jogador começa com **20** de RECURSOS
- todos os jogadores começam na fase de planejamento
- a ordem dos jogadores não é importante

Fase 1: Planejamento

Hora de planejar o projeto. Cada jogador pode fazer sua estratégia seguindo as regras:

- o jogador pode planejar até 4 CARTAS DE PLANEJAMENTO usando 1 RECURSO para cada
- caso o jogador queira comprar mais de 4 CARTAS DE IMPREVISTO, ele pode fazê-lo por 2 de RECURSO por cada carta adicional.
- o jogador pode optar em ficar mais uma rodada no planejamento para poder comprar até mais 4 CARTAS DE PLANEJAMENTO pelo valor de 1 RECURSO cada
- caso o jogador não gaste nenhum RECURSO em planejamento, ele já começa na Sprint 1
- as CARTAS DE PLANEJAMENTO ficam com o jogador até o final do jogo

Fase 2: Desenvolvimento

Com o planejamento pronto, agora é hora de desenvolver o projeto e por a prova o seu planejamento.

O turno

- o primeiro movimento do turno sempre consiste em abrir uma carta de SPRINT para saber como será a sorte dos jogadores naquele turno
- a seguir, cada jogador joga da seguinte forma:
 - o **verifica se vai enfrentar o imprevisto:** se a carta da SPRINT for guarda-chuva ou bomba, ele deve rolar o dado e verificar o resultado. Caso seja uma carta fogo, ele deve enfrentar o imprevisto direto
 - o **enfrenta o imprevisto se necessário:** vide "Enfrentando um imprevisto"
 - o **avança ou fica na sprint**

Vitória e derrota

- o jogador ganha quando chega na entrega com 0 ou mais recursos
- o jogador que não puder pagar por um imprevisto perde o jogo

Observações

- o primeiro turno dos jogadores que escolheram ficar uma rodada a mais no planejamento é pulado e mesmo que uma carta de SPRINT fogo seja aberta, eles não enfrentarão o imprevisto
- o turno termina depois da jogada do último jogador. Se 2 jogadores chegarem na entrega no mesmo turno, o critério de desempate é a quantidade de recursos que cada um possui. Caso seja o mesmo, ambos ganham.
- caso o jogador fique com 0 de recursos, ele continua jogando até que não consiga pagar um imprevisto

Enfrentando um imprevisto

O jogador pode enfrentar um desafio a cada turno dependendo da carta de sprint e do resultado no dado. Para enfrentar um imprevisto, o jogador deve:

- puxar a carta de IMPREVISTO do topo da pilha e virá-la aberta sobre o monte de descarte
- verificar a quantidade de RECURSOS do impacto:



caso seja uma carta de imprevisto *ruim*, o jogador deve pagar a diferença entre o impacto do imprevisto e a quantidade planejada



caso seja de imprevisto *bom*, ele recebe a quantidade de recursos do impacto da carta

- se a quantidade paga for maior que 1, o jogador fica na sprint, caso contrário ele avança para a próxima
- Observação: o jogador não descarta a CARTA DE PLANEJAMENTO ao enfrentar um imprevisto.



Caso especial: se a carta seja do tipo **Econômico**, todos devem enfrentá-la, mas somente o jogador que a tirou deve ficar na sprint caso a diferença seja maior que 1.