

# Kanboard

## Regras

### 1 - Preparação

- 1- Os jogadores escolhem o projeto e colocam a ficha do projeto no tabuleiro na área demarcada

(esta ficha possui as informações sobre o projeto como a duração máxima (em rodadas) do projeto (a definir se será fixa ou variável com dados))

- 2- Em seguida os jogadores pegam o baralho de tarefas e colocam no tabuleiro na posição demarcada
- 3- Os jogadores então pegam o baralho de sorte ou revés, embaralha e coloca na posição demarcada.

### 2 – A primeira rodada

- 1- O primeiro jogador procura no baralho de tarefas a tarefa numero 1 “Levantamento de Requisitos” coloca no tabuleiro e embaralha o restante das cartas.
- 2- Nesse momento se inicia a primeira rodada onde todos os jogadores, iniciando do primeiro, devem tentar resolver a tarefa numero 1. (ver item 4 – Resolvendo tarefas).
- 3- Caso todos os jogadores tentem resolver a tarefa porém não obtenham sucesso, o dado volta para o primeiro jogador, o marcador de rodadas anda uma casa, e todos tentam novamente resolver a tarefa.

### 3 – As rodadas seguintes

- 1- Após a primeira tarefa ser concluída se inicia a fase de compra, cada jogador, iniciando do primeiro, compra cartas do Backlog e as coloca viradas para cima no campo To Do até um máximo de 3 cartas.
- 1.1 - Caso as 3 cartas compradas pelo jogador tenham dependências que não possam ser resolvidas nessa rodada. Ele deve colocar suas 3 cartas no baralho, embaralhar novamente e comprar 3 cartas novas.
- 2- Seguindo a ordem de jogo, uma vez por rodada, cada jogador compra uma carta de Like/Dislike (na primeira rodada o jogador 1 compra uma carta, na segunda rodada o jogador 2 compra uma carta e assim sucessivamente);
- 3- Depois de todos os jogadores terem comprado suas cartas se inicia a fase de trabalho.
- 4- Na fase de trabalho os jogadores discutem quais tarefas tem prioridade e dependências e qual tarefa cada jogador irá realizar.
- 4.1 - Uma vez por rodada, nessa fase, um jogador pode trocar uma tarefa com outro jogador.
- 5- Iniciando do primeiro jogador ele escolhe uma tarefa, arrasta para a área “in progress” e inicia o processo de resolução da tarefa. (ver item 4 – Resolvendo tarefas).

5.1- Caso o jogador já possua uma tarefa incompleta no campo “in progress” ele pode tanto pegar uma nova tarefa, como tentar concluir a tarefa já iniciada.

6- Após ele concluir a tarefa ela é movida para o campo “Done”, e a vez é passada para o próximo jogador.

6.1 – Se ele possuir mais de uma tarefa no campo “in progress” após concluir uma tarefa ele pode iniciar a outra tarefa.

7- Caso não consiga concluir a tarefa, ela permanece no campo “in progress” mantendo as fichas de resolução sobre a carta, e a vez é passada para o próximo jogador.

8- Após todos os jogadores passarem pela resolução de tarefas o marcador de rodadas anda uma casinha.

9- Os jogadores iniciam novamente o passo 1 até 7 até o fim das rodadas, ou até todas as tarefas estejam completas.

#### 4 - Resolvendo tarefas

1- Cada carta possui um nível de dificuldade (o número dentro da estrela no canto inferior direito)

2- Para resolver uma tarefa o jogador utiliza um dado de 6 lados.

2.1- Na primeira tentativa de resolução da tarefa o jogador rola o dado e qualquer valor acima de 1 é considerado um sucesso. O jogador então arrasta uma ficha de resolução sobre a carta.

2.2- Na segunda tentativa de resolução da tarefa o jogador rola um dado e qualquer valor acima de 2 é considerado um sucesso. O jogador então arrasta uma ficha de resolução sobre a carta.

2.3- Na terceira tentativa de resolução da tarefa o jogador rola um dado e qualquer valor acima de 3 é considerado um sucesso. O jogador então arrasta uma ficha de resolução sobre a carta.

3- Quando o número de fichas de resolução sobre a carta seja igual ao nível de dificuldade da tarefa a tarefa está completa e pode ser movida para o campo “Done”

4- Caso durante a primeira rolagem caia o resultado 1, na segunda o resultado 2 ou na terceira o resultado 3 o jogador não consegue concluir a tarefa nessa rodada, porém as fichas de resolução já colocadas sobre a carta permanecem.

5- Se um jogador possuir mais de uma tarefa no campo in-progress, após concluir uma tarefa pode tentar realizar outra tarefa.