

# Cambleplay - Manual do jogo

## Peças:

- 01 (um) tabuleiro
- 06 (seis) pinos
- 01 (um) dado
- 50 (cinquenta) cartas de perguntas
- 10 (dez) cartas de sorte ou azar
- 18 (dezoito) cartas de camble em ação
- 352 (trezentos e cinquenta e dois) cartõezinhos “peças” (forma de engrenagens)

## Objetivo:

Acumular um total de 20 peças para consertar a nave e poder voltar à Terra.

### 1. Início da partida

- 1.1. Os cartões são posicionados em seus respectivos espaços no tabuleiro que já está marcado com a identificação;
- 1.2. Os jogadores escolhem seus pinos, decidem a ordem dos jogadores (sentido horário ou anti-horário) e também decidem quem será a primeira pessoa a lançar o dado.
- 1.3. Cada jogador inicia o jogo com 05 (cinco) peças cada.
- 1.4. Os jogadores começam o jogo posicionando seus respectivos pinos na sobre o desenho da nave no tabuleiro.
- 1.5. O primeiro jogador lança o dado e caminha as respectivas casas no desenho do tabuleiro e cada casa tem uma respectiva instrução ou tarefa que deve ser cumprida individualmente ou coletivamente em que peças são ganhas ou perdidas;
- 1.6. Uma vez cumprida a tarefa ou a instrução, é a vez do próximo jogador e assim sucessivamente até que o jogador vencedor acumule 30 (trinta) peças consiga chegar ao castelo.
- 1.7. Obs.: Acumular 20 peças não dá direito ao jogador de saltar casas, ele deve acumular o mínimo de 20 peças e chegar até a entrada do castelo. Por exemplo: se o jogador tiver 20 peças e faltar 3 casas para atingir a entrada e ele tirar 4 pontos no dado, então ele pode entrar no castelo e vencer o jogo.

### 2. Tarefas e instruções do percurso, significado das casas:

- 2.1. ? ⇒ O jogador terá que responder a uma pergunta do cartão sorteado. Em caso de erro o jogador não ganha peças, em caso de acerto a bonificação é de + 2(duas) peças;
- 2.2. +1 ⇒ O jogador ganhará uma peça;
- 2.3. **Sorte ou azar (S/A)** ⇒ O jogador deve pegar um cartão que pode ser de **sorte** ou **azar**, o cartão indicará uma consequência que o jogador sofrerá;

2.4. **Vamos contar (VC)** ⇒ O jogador que caiu na casa deve iniciar uma contagem numérica em camble e os próximos jogadores na ordem devem repetir o número do primeiro jogador e adicionar o próximo número. O jogador que errar perde 1(uma) peça e os demais ganham 1(uma) peça.

Exemplo: **jogador 1:** “*une*(um)”; **jogador 2:** “*to*(dois)”; **jogador 3:** “*wiqis*(três)”...;

2.5. **Adjetivo (ADJ)** ⇒ O jogador deve pronunciar um adjetivo em camble. Bonificação: + 1(uma) peças;

2.6. **Camble em ação (CEA)** ⇒ O jogador deve tirar uma carta de **CEA** tem 30 segundos para fazer uma mímica que os demais jogadores acertem a palavra está escrita na carta. Os jogadores que acertarem ganham 1(uma) e o jogador que faz a mímica ganha 2(duas) peças. Caso ninguém acerte a mímica, o jogador perde 1(uma) peça.

2.7. **Verbos no passado (VPA)** ⇒ O jogador deve falar em camble algum verbo no passado;

2.8. **Verbos no presente (VPR)** ⇒ O jogador deve falar em camble algum verbo no presente;

2.9. **Verbos no futuro (VF)** ⇒ O jogador deve falar em camble algum verbo no futuro.