

✦ BDD ✦ WARRIORS

CONTEÚDO

Regras

Cartas

Placar

Fichas

Cola



BDD Warriors de [A.C. Hermann](#) está licenciado com uma Licença [Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-CompartilhaIgual 4.0 Internacional](#). Podem estar disponíveis autorizações adicionais às concedidas no âmbito desta licença em <https://bddwarriors.wordpress.com>.

BDD WARRIORS - REGRAS

Funcionalidade: Setup do Jogo

Eu, como facilitadora de BDD Warriors,
Quero fazer o setup inicial do jogo,
Para que possamos jogar

Cenário: Jogadoras devem receber 5 cartas

Dado que há entre 2 e 6 jogadoras
E as cartas foram bem embaralhadas
E cada jogadora tem sua pilha de fichas de identificação
Quando forem distribuídas as cartas
Então cada jogadora deve ter 5 cartas na mão, voltadas para si
E as demais cartas devem formar a pilha de compras, voltadas para baixo

Cenário: Jogadora que viu filme de Ficção Científica/Fantasia/Terror mais recentemente começa o jogo

Dado uma jogadora Alice que assistiu “Cidade das Sombras” na semana passada
E uma jogadora Bobbie que assistiu “O Hobbit” no mês passado
E uma jogadora Carol que assistiu “Velozes e Furiosos” ontem
Quando o jogo iniciar
Então Alice deve fazer a primeira jogada
E o jogo deve prosseguir em sentido horário

Funcionalidade: Jogar o jogo

Eu, como jogadora de BDD Warriors,
Quero jogar as cartas
Para conseguir fazer pontos e ganhar o jogo

Esquema de Cenário: Jogadora pode jogar uma carta de cláusula qualquer para iniciar novo cenário

Dado que é a vez da jogadora “Alice”
E ela tem uma carta com a cláusula <tipo>
Quando ela começar um novo cenário com essa carta
Então esta jogada deve ser considerada válida
E a jogadora deve colocar sua ficha sobre a carta jogada
E deve comprar uma nova carta ficando com 5 na mão

Exemplos:

tipo	
Então	
E	
Dado	
Quando	

Cenário: Jogadora pode jogar uma carta em um cenário iniciado por outra pessoa

Dado que a jogadora Alice iniciou um cenário
E é a vez da jogadora Carol
Quando Carol jogar uma carta no cenário de Alice
Então essa jogada deve ser considerada válida
E Carol deve colocar sua ficha sobre a carta jogada
E deve comprar uma nova carta ficando com 5 na mão

Cenário: Jogadora pode iniciar cenário mesmo com cenários já existentes

Dado que a jogadora Alice iniciou um cenário

E é a vez da jogadora Carol

Quando Carol iniciar um novo cenário

Então essa jogada deve ser considerada válida

E Carol deve colocar sua ficha sobre a carta jogada

E deve comprar uma nova carta ficando com 5 na mão

Cenário: Jogadora descarta uma mão inútil

Dado que a jogadora Bobbie não tem nada de útil na mão

Quando ela descartar toda as cartas na pilha de lixo

Então ela deve comprar novas cartas ficando com 5 na mão

E deve encerrar sua jogada

Cenário: Jogadoras contabilizam pontos ao completar cenário

Dado o seguinte cenário incompleto

Carta	Pontos	Jogadora
Dado um vampiro	1	Alice
Então ele deve virar pó	1	Carol

E a jogadora Bobbie tem uma carta “Quando for atingido por uma estaca” de 1 ponto

Quando a jogadora Bobbie jogar a carta nesse cenário

Então Bobbie deve avançar 2 pontos por completar o cenário

E Bobbie deve avançar 1 ponto referente à sua carta

E Alice deve avançar 1 ponto referente à sua carta

E Carol deve avançar 1 ponto referente à sua carta

Funcionalidade: Completar um cenário

Eu, como jogadora de BDD Warriors,

Quero chegar num consenso sobre o cenário

Para que o cenário seja o melhor possível

Cenário: Um cenário só é considerado completo se fizer sentido

Dado que uma jogadora jogou uma carta em um cenário

E o cenário contém uma cláusula Dado, uma Quando e uma Então

E a jogadora leu o cenário em voz alta completando as frases em branco

Quando as demais jogadoras concordarem que o cenário é lógico e segue as regras de BDD

Então o cenário deve ser considerado completo

E os pontos devem ser contabilizados

E o cenário deve ser recolhido para a pilha de descarte

Cenário: Jogadora deve buscar alternativa em caso de discordância

Dado que Alice tentou completar um cenário

Quando as demais jogadoras não concordarem

Então Alice deve receber a opção de melhorar o cenário ou fazer outra jogada

Funcionalidade: Cartas especiais

Eu, como jogadora de BDD Warriors

Quero jogar cartas especiais

Para ganhar uma vantagem estratégica

Esquema de Cenário: Leitura de carta coringa deve incluir a palavra-chave

Dado um cenário com apenas uma cláusula <tipo> faltando

E todas as demais cláusulas do cenário já estão presentes

Quando a carta “ninja” for colocada nesse cenário

Então a carta coringa deve substituir a cláusula <tipo>

E <frase> deve ser considerada <status>

Exemplos:

tipo	frase	status
Dado	Dado um ninja	válida
Então	Então o ninja deve subir no telhado	válida
Dado	Dado um ninja com um shuriken	válida
Quando	Quando o ninja chegar em casa	válida
Dado	Dado um pirata no seu navio	inválida

Esquema de Cenário: Cartas coringas devem obrigatoriamente completar um cenário

Dado um cenário com as cartas <clausula1> e <clausula2> faltando

Quando uma jogadora tentar jogar uma carta coringa

Então esta jogada deve ser considerada inválida

E a jogadora deve escolher outra jogada

Exemplos:

clausula1	clausula2
Dado	Quando
Quando	Então
Dado	Então

Esquema de Cenário: Jogador joga uma carta de ação

Dado que é a vez de uma jogadora

Quando ela jogara carta de ação <carta>

Então as jogadoras devem seguir as instruções daquela carta específica

E encerrar a vez da jogadora atual

Exemplos:

carta
Trocar uma carta com alguém
Pegar uma cláusula do lixo

Funcionalidade: **Encerramento do jogo**

Eu, como facilitadora de BDD Warriors

Quero encerrar o jogo

Para poder sair para o almoço

Cenário: Jogo termina quando um jogador atingir um limite de pontos pré-estabelecido

Dado que o limite estabelecido é de “15” pontos

E que Alice tem “10” pontos

E que Bobbie tem “13” pontos

Quando Bobbie marcar “2” pontos

Então o jogo deve ser encerrado com Bobbie como vencedora

Cenário: Jogo termina quando o jogo atingir um limite de tempo pré-estabelecido

Dado que o limite estabelecido é de “30” minutos

E que Alice tem “8” pontos

E que Bobbie tem “4” pontos

Quando o tempo decorrido atingir o limite

Então o jogo deve ser encerrado com Alice como vencedora

_____ sorvete _____ 3 pts	_____ raios laser _____ 3 pts
_____ aranhas _____ 3 pts	_____ no espaço _____ 3 pts
_____ submarino _____ 3 pts	_____ Chuck Norris _____ 3 pts
Dado _____ 2 pts	Dado _____ 2 pts
Dado _____ 2 pts	Dado _____ 2 pts
Dado que _____ 2 pts	Dado um robô insano _____ 1 pt
Dado um robô _____ 1pt	Dado um detetive amador 1 pt
Dado uma policial veterana 1 pt	Dado uma investigadora particular 1 pt

1 pt	1 pt
Dado um avião _____	Dado uma espaçonave _____
1 pt	1 pt
Dado um balão _____	Dado um foguete teleguiado
1 pt	1 pt
Dado uma espaçonave	Dado uma alienígena
1 pt	1 pt
Dado um ônibus com _____	Dado uma cientista _____
1 pt	1 pt
Dado que _____ foi irradiado com raios _____	Dado que Alice é uma lobisomem
1 pt	1 pt
Dado que Bob é um deus nórdico ____	Dado que Bob é um mero mortal
1 pt	1 pt
Dado um vampiro _____	Dado que Bob foi mordido por _____
1pt	1 pt
Dado que Alice está numa ilha _____	Dado que Alice é uma zumbi

Quando _____ 2 pts	Quando _____ 2 pts
Quando _____ 2 pts	Quando _____ 2 pts
Quando _____ 2 pts	Quando ___ atirar _____ 1 pt
Quando ___ chegar em _____ 1 pt	Quando ___ chegar em _____ 1 pt
Quando ___ atacar _____ 1 pt	Quando ___ atacar _____ 1 pt
Quando _____ encontrar _____ 1 pt	Quando _____ encontrar _____ 1 pt
Quando _____ lançar _____ 1 pt	Quando ___ em frente de _____ 1 pt
Quando ___ estiver a ___ metros de _____ 1 pt	Quando ___ estiver a ___ metros de _____ 1 pt

Quando _____ cair 1 pt	Quando ____ ouvir _____ 1 pt
Quando ____ ficar com fome 1 pt	Quando ____ pressionar _____ 1 pt
Quando ____ passar de _____ 1 pt	Quando ____ passar para o estado ____ 1 pt
Quando chegar a noite _____ 1 pt	Quando chegar o dia _____ 1 pt
Quando for dado o comando _____ 1 pt	Quando for dado o comando _____ 1 pt
Então ____ deve _____ 2 pts	Então ____ deve _____ 2 pts
Então ____ não deve _____ 2 pts	Então ____ deve _____ 2 pts
Então _____ não deve _____ 2 pts	Então ____ deve _____ 2 pts

1 pt	1 pt
Então Bob deve _____	Então ____ deve atingir _____
1 pt	1 pt
Então ____ deve conseguir _____	Então ____ deve se transformar em _____
1 pt	1 pt
Então ____ deve explodir	Então ____ deve escolher _____
1 pt	1 pt
Então _____ deve ficar verde	Então __ deve estar na forma humana
1 pt	1 pt
Então ____ deve correr para _____	Então ____ deve correr para _____
1 pt	1 pt
Então __ não deve aparecer _____	Então ____ deve prender _____
1 pt	1 pt
Então ____ deve desviar de _____	Então ____ deve desviar de _____
1 pt	1 pt
Então ____ deve colocar _____	Então ____ deve colocar _____

1 pt	1 pt
Então _____ deve aterrissar _____	Então _____ deve aterrissar _____
1 pt	2 pts
Então _____ deve chamar reforços	E _____ tem _____
2 pts	2 pts
E _____	E _____
2 pts	2 pts
E _____	E _____ não deve _____
2 pts	2 pts
E _____ deve _____	E que _____
2 pts	2 pts
E que _____ tem _____	E uma mesa com _____ e um cérebro
2 pts	2 pts
E está chovendo	E um martelo _____
2 pts	2 pts
E um martelo comum	E um crime ocorrido

<p>Cenário: Trocar uma carta com alguém Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então descarte essa carta, compre outra e troque uma carta com alguém sem olharem</p>	<p>Cenário: Trocar uma carta com alguém Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então descarte essa carta, compre outra e troque uma carta com alguém sem olharem</p>
<p>Cenário: Baixar duas cartas de uma vez Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então baixe duas cartas em um cenário, compre três e descarte esta carta</p>	<p>Cenário: Baixar duas cartas de uma vez Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então baixe duas cartas em um cenário, compre três e descarte esta carta</p>
<p>Cenário: Escolher cláusula do lixo Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então escolha uma carta Dado/Qdo/Então/E do lixo, descarte essa carta e não compre outra</p>	<p>Cenário: Escolher cláusula do lixo Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então escolha uma carta Dado/Qdo/Então/E do lixo, descarte essa carta e não compre outra</p>
<p>Cenário: Trocar uma carta de cenário Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então troque uma carta de cenário, mantendo a ficha, descarte esta carta e compre outra</p>	<p>Cenário: Trocar uma carta de cenário Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então troque uma carta de cenário, mantendo a ficha, descarte esta carta e compre outra</p>
<p>Cenário: Comprar duas cartas Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então descarte essa carta, compre duas cartas e descarte qualquer uma carta sua mão</p>	<p>Cenário: Comprar duas cartas Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então descarte essa carta, compre duas cartas e descarte qualquer uma carta sua mão</p>
<p>Cenário: Bloquear alguém por um turno Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então selecione alguém para não jogar o próximo turno, descarte esta e compre outra</p>	<p>Cenário: Bloquear alguém por um turno Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então selecione alguém para não jogar o próximo turno, descarte esta e compre outra</p>
<p>Cenário: Alguém descarta a mão Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então escolha alguém para descartar e comprar 5 cartas, descarte esta e compre outra</p>	<p>Cenário: Alguém descarta a mão Dado que é a sua vez Quando jogar essa carta Então escolha alguém para descartar e comprar 5 cartas, descarte esta e compre outra</p>
<p style="text-align: right;">3 pts</p> <p>_____ cãozinho _____</p>	<p style="text-align: right;">3 pts</p> <p>_____ ninja _____</p>

Placar de Pontos (pode ser substituído por ir anotando num papel)

Ao completar um cenário: -Cada jogador avança os pontos das suas respectivas cartas -Quem completou o cenário avança 2 pontos extras					
20	20	20	20	20	20
19	19	19	19	19	19
18	18	18	18	18	18
17	17	17	17	17	17
16	16	16	16	16	16
15 \o/	15 \o/	15 \o/	15 \o/	15 \o/	15 \o/
14	14	14	14	14	14
13	13	13	13	13	13
12	12	12	12	12	12
11	11	11	11	11	11
10	10	10	10	10	10
9	9	9	9	9	9
8	8	8	8	8	8
7	7	7	7	7	7
6	6	6	6	6	6
5	5	5	5	5	5
4	4	4	4	4	4
3	3	3	3	3	3
2	2	2	2	2	2
1	1	1	1	1	1
0 ☹	0 ☹	0 ☹	0 ☹	0 ☹	0 ☹

Cola

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão

Dado

E (opcional)

E (opcional)

Quando

Então deve

E deve (opcional)

E deve (opcional)

- ① Jogue 1 carta ou descarte toda a mão
- ② Resolva o resultado da carta jogada, se houver
- ③ Compre carta(s) ficando com 5 na mão