



1. Introduzione

Benvenuto a "Social Fake News Media"! Preparati a immergerti nel mondo della creazione di affermazioni false ma accattivanti, ispirate alle tecniche utilizzate nell'elaborazione delle notizie false. In questo gioco, i giocatori dovranno inventare titoli per creare post virali che attirino follower a qualsiasi costo.

2. Preparazione del Gioco: Configurazione del Tabellone

Per iniziare, prepara il tabellone designando un Maestro del Gioco e rivelando la Carta di Crisi iniziale. Questo preparerà lo scenario per l'emozionante partita che seguirà.

3. Concetti di Base del Gioco: Iniziare

I giocatori ricevono cinque Carte di Costruzione e una Carta Azione ciascuno. Nella casella di Crisi iniziale si colloca la Carta di Crisi iniziale, che fungerà da tema centrale per permettere ai partecipanti di creare le proprie dichiarazioni e come riferimento per il Maestro del Gioco. Il giocatore più giovane sarà colui che inizierà la partita.

4. Carte di Azione: Scatena il Tuo Potere

Ci sono due tipi di Carte Azione: Attacco (righe rosse) e Contrattacco (righe gialle). Queste carte possono essere giocate strategicamente per cambiare l'andamento della partita, offrendo colpi di scena emozionanti ai giocatori. Puoi utilizzarle in qualsiasi momento, tranne quando queste carte sono state appena pescate.



Esempio di una Carta di Attacco



Esempio di una Carta di Contrattacco

5. Dinamica del Tabellone: navigare sul Tabellone

In ogni turno, ogni giocatore deve posizionare, a turno, una carta di costruzione seguendo l'ordine dei numeri che appaiono sul tabellone fino a raggiungere il numero sei. Successivamente, dovrà giustificare l'uso di quella carta con una dichiarazione che colleghi la carta posizionata alla Carta di Crisi iniziale.

Se il giocatore non ha una carta del colore adeguato o se il Maestro del Gioco non accetta la giustificazione, deve pescare una Carta di Costruzione e passare il turno al giocatore successivo alla sua destra, senza lasciare alcuna Carta di Costruzione sul tabellone.

Alla fine del proprio turno, il giocatore deve pescare una Carta Azione dal mazzo delle Carte Azione, che non può essere utilizzata immediatamente.

Quando un giocatore raggiunge la casella numero sei, ottiene la libertà di posizionare, nel proprio turno, le proprie carte in qualsiasi casella del colore corrispondente, senza seguire l'ordine della numerazione del tabellone. Da quel momento in poi, potrà posizionare, nei turni successivi, carte in qualsiasi casella, inclusi i quadrati grigi, e senza dover fare alcuna dichiarazione.

6. Vincere il Gioco!

La partita termina quando un giocatore rimane senza carte.

In quel momento, deve creare una dichiarazione utilizzando tutte le carte colorate presenti sul tabellone. Ha un minuto di tempo per farlo. Se riesce a presentare una dichiarazione che viene accettata, vince. Il Maestro del Gioco deciderà se la dichiarazione è valida.

Se non ci riesce, potrà riprovare nel proprio turno successivo. Questo processo si ripete finché non riesce a creare una dichiarazione accettata o finché un altro giocatore vince la partita.

7. Dinamiche alternative

Per una partita più veloce, si può eliminare la necessità di creare una dichiarazione che colleghi ogni carta alla Carta di Crisi in ogni turno. Al suo posto, i giocatori dovranno fare solo una dichiarazione finale quando rimangono senza carte.



*"In mezzo allo **straordinario** caos di un **disastroso** incendio boschivo, è emerso un cuore spezzato **segno rivelatore** mentre le autorità hanno scoperto prove di un **attacco armato** ai vigili del fuoco, aggravando ulteriormente la **straziante** situazione."*

Esempio di dichiarazione creata al termine di una partita, utilizzando Carte di Costruzione selezionate di ogni colore.