



## 1. Introdução

Bem-vindo ao “Social Fake News Media”! Prepara-te para mergulhar no mundo da criação de afirmações falsas mas apelativas, inspiradas nas técnicas utilizadas na elaboração de notícias falsas. Neste jogo, os jogadores terão de inventar manchetes para criar publicações virais que atraiam seguidores a qualquer custo.

## 2. Preparação do Jogo: Configurando o Tabuleiro

Para começar, prepara o tabuleiro do jogo designando um Mestre do Jogo e revelando a carta de Crise inicial. Isto preparará o cenário para o emocionante jogo que se seguirá.

## 3. Noções Básicas do Jogo: Começando

Os jogadores recebem cinco cartas de Construção e uma carta de Ação cada um. Na casa de Crise inicial coloca-se a Carta de Crise inicial, que servirá como tema central para que os participantes criem as suas declarações e como referência para o Mestre do Jogo. O jogador mais jovem será quem começa o jogo.

## 4. Cartas de Ação: Liberte o Seu Poder

Há dois tipos de Cartas de Ação: Ataque (Riscas Vermelhas) e Contra-ataque (Riscas Amarelas). Estas cartas podem ser jogadas estrategicamente para alterar o curso do jogo, proporcionando reviravoltas emocionantes para os jogadores. Podes usá-las em qualquer momento, exceto quando estas cartas tiverem acabado de ser tiradas.



Exemplo de um Cartão de Ataque



Exemplo de um Cartão de Contra-ataque

## 5. Dinâmicas do Tabuleiro: Navegando no Tabuleiro

Em cada ronda, cada jogador deve colocar, no seu turno, uma carta de Construção seguindo a ordem dos números que aparecem no tabuleiro até alcançar o número seis. Depois, deverá justificar a utilização dessa carta com uma declaração que relacione a carta colocada com a Carta de Crise inicial.

Se o jogador não tiver uma carta da cor adequada ou se o Mestre do Jogo não aceitar a justificação, deve tirar uma Carta de Construção e passar o turno ao jogador seguinte, à sua direita, sem deixar nenhuma carta de Construção no tabuleiro.

Ao terminar o seu turno, o jogador deve tirar uma Carta de Ação do baralho de Cartas de Ação, a qual não pode ser utilizada de imediato.

Quando um jogador chega à casa número seis, obtém a liberdade de colocar, no seu turno, as suas cartas em qualquer casa da cor correspondente, sem seguir a ordem da numeração do tabuleiro. A partir desse momento, poderá colocar, nos turnos seguintes, cartas em qualquer casa, incluindo os quadrados cinzentos, e sem necessidade de fazer qualquer declaração.

## 6. Vencendo o Jogo!

O jogo termina quando um jogador fica sem cartas.

Nesse momento, deve criar uma declaração utilizando todas as cartas coloridas que estão sobre o tabuleiro. Tem um minuto para o fazer. Se conseguir apresentar uma declaração que seja aceite, vence. O Mestre do Jogo decidirá se a declaração é válida.

Se não o conseguir, poderá tentar novamente no seu próximo turno. Este processo repete-se até que consiga criar uma declaração aceite ou até que outro jogador vença a partida.

## 7. Dinâmicas Alternativas

Para um jogo mais rápido, pode eliminar-se a necessidade de criar uma declaração que relacione cada carta com a Carta de Crise em cada ronda. Em vez disso, os jogadores apenas terão de fazer uma declaração final quando ficarem sem cartas.



*"Em meio ao caos **extraordinário** de um **desastrosos** incêndio florestal, um **sinal revelador** desgarrador emergiu quando as autoridades descobriram evidências de um **ataque armado** contra bombeiros, exacerbando ainda mais a já **desgarradora situação**."*

Exemplo de declaração criada no final de uma partida, utilizando Cartas de Construção selecionadas de cada cor.