



Regole del gioco

Master del gioco

Prima di Iniziare il Gioco

Prima di iniziare il gioco, dovresti comprendere completamente le regole, le descrizioni dei personaggi e gli obiettivi, e essere preparato a spiegarli ai giocatori.

Durante il Gioco

Incoraggia i giocatori ad immergersi nelle personalità dei loro personaggi. Affronta eventuali conflitti o problemi che possono sorgere durante il gioco. Incoraggia i giocatori a discutere le implicazioni delle loro azioni e decisioni all'interno del gioco, enfatizzando l'aspetto educativo della educazione ai media. Ricorda ai giocatori le abilità speciali dei loro personaggi e come possono usarle strategicamente nei social media.

Fornisci suggerimenti prima che accada qualcosa di negativo e chiedi cosa vogliono fare:

"Il tuo nemico online condivide uno scandalo falso su di te. Qual è il tuo piano per combatterlo?"

"La tua ultima pubblicazione è diventata virale ma è stata fraintesa. Cosa fai per chiarirla?"

Tira il dado quando c'è incertezza e lascia che la storia si evolva, migliorando o peggiorando. Fai domande e costruisci sulle risposte:

"Hai mai affrontato problemi online prima? Cosa hai fatto?"





"Raccontami di un momento in cui hai visto qualcosa di strano online. Cosa è successo?"

Crea il tuo personaggio

Devi scegliere tra un Politico, un Giornalista, un Scienziato o un/una influencer e creare il tuo personaggio compilando il foglio dei personaggi.

Per completare il foglio dei personaggi, il giocatore deve assegnare punti e stabilire quali giocatori saranno alleati o nemici. All'inizio del gioco, ogni giocatore riceve cinque punti per rappresentare i punti iniziali del proprio personaggio.

Con cinque punti, puoi creare, ad esempio, un/una influencer con:

- Punti di Impatto: 2 
- Punti di Reputazione: 1 
- Punti di Fortuna: 1 
- Punti di Influenza: 1 

VOI SIETE I BURATTINAI INFLUENTI DEL SOTTOSUOLO DEI SOCIAL MEDIA.

Come mentori nel mondo delle personalità online, affronterete sfide, plasmerete narrazioni e orchestrerete drammi digitali per mantenere il vostro status sociale.

Punti

In questo gioco, i giocatori possono guadagnare punti raggiungendo obiettivi specifici determinati dal master del gioco e facendo pubblicazioni rilevanti che dimostrano le abilità speciali dei loro personaggi.

Un obiettivo è considerato soddisfatto se il giocatore ottiene un punteggio superiore a quattro sul dado.

Giornalisti:

Premi: 1 punto di Influenza, 1 punto di Impatto, 1 punto di Fortuna e 2 punti di Reputazione.

Esempio di Obiettivo: Scoprire informazioni nascoste attraverso un'inchiesta giornalistica.

Scienziati:

Premi: 1 punto di Influenza, 1 punto di Reputazione, 1 punto di Fortuna e 2 punti di Impatto.

Esempio di Obiettivo: Smentire efficacemente false affermazioni con argomenti basati sui fatti.

Politici:

Premi: 1 punto di Impatto, 1 punto di Reputazione, 1 punto di Influenza e 2 punti di Fortuna.

Esempio di Obiettivo: Unire con successo diversi gruppi di persone.

Influencer:

Premi: 1 punto di Impatto, 1 punto di Reputazione, 1 punto di Fortuna e 2 punti di Influenza.

Esempio di Obiettivo: Creare contenuti virali.

Effetti di un Lancio Riuscito:

Tutti gli alleati ricevono un punto di Influenza aggiuntivo.

Gli avversari del giocatore perdono un punto di Influenza.

Se il giocatore non ha avversari, non vengono persi punti.

Se il giocatore non ha alleati, non vengono guadagnati punti aggiuntivi.

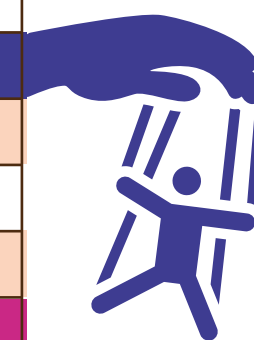
Vincitore

Il gioco si conclude alla fine dei round stabiliti dal master del gioco, e il giocatore con il punteggio totale più alto, combinando Reputazione, Fortuna, Impatto e Influenza, vince.

Crea un'avventura digitale.

Lancia il dado o scegli dalla tabella sottostante

UN DILEMMA...	
1. Anomalia algoritmica	4. Intrusione aziendale
2. Persona copiona	5. Troppi account falsi
3. Cosa virale ma confusa	6. Qualcuno che si comporta come te
CERCANDO DI...	
1. Diventare più popolare	4. Fare soldi
2. Mostrare un segreto	5. Fermare o ferire qualcuno
3. Controllare la situazione	6. Scoprire la verità
RIGUARDO A...	
1. Grande eccitazione per l'evento	4. Club online misterioso
2. Aiutare un ente di beneficenza	5. Puzzle di realtà virtuale
3. Essere amici con persone trendy	6. Nuovo sito di social media
CON IL POTERE DI...	
1. Sorprendere tutti online	4. Diventare più popolare
2. Iniziare una guerra sui social media	5. Rivelare segreti profondi
3. Cancellare una persona famosa	6. Creare una sfida meme



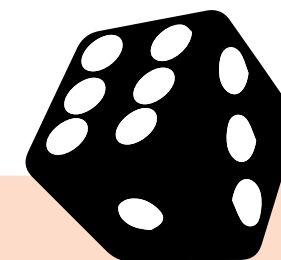
Carte

Il gioco è accompagnato da tre carte:

Carta X: Consente ai giocatori di indicare liberamente con qualsiasi contenuto del gioco. Quando qualcuno utilizza la Carta X, metti in pausa il gioco per discutere e potenzialmente rivedere il contenuto.

Carta dei Limiti: All'inizio del gioco, stabilisci "limiti", che sono argomenti o temi vietati.

Carta dei Veli: All'inizio del gioco, stabilisci "veli", che sono argomenti o temi che possono essere inclusi ma non descritti in dettaglio, per garantire che tutti siano a proprio agio.



I giocatori possono spendere strategicamente i loro punti per:

Punti di Reputazione: Devi spendere due punti di reputazione per attivare le abilità speciali del tuo personaggio; attivare l'abilità aggiunge un punto al tiro del dado. Usa la reputazione per mantenere il flusso della conversazione, partecipare ai dibattiti o compiere azioni che impressionano gli altri personaggi.

Punti di Fortuna: Devi spendere due punti di fortuna per aumentare le probabilità di successo quando lanci il dado; questo aggiunge un punto al tiro del dado. Conserva i punti di fortuna per situazioni impreviste durante le negoziazioni.

Punti di Impatto e Influenza: Devi spendere due punti di influenza o due punti di impatto per aggiungere un punto al tiro del dado. La decisione di utilizzare impatto o influenza dipende dall'esito desiderato e dalla recezione del pubblico target all'azione.