

TODOS VOCÊS SÃO OS MANIPULADORES INFLUENTES DO SUBMUNDO DAS REDES SOCIAIS.

Como mentores no mundo das personagens online, vocês vão enfrentar desafios, moldar narrativas e orquestrar dramas digitais para manter a posição social das vossas personagens!

## REGRAS DO JOGO

### Mestre do jogo

Antes de começares o jogo, precisas de compreender profundamente as suas regras, as descrições das personagens e os objetivos, e de te preparares para os explicar aos restantes jogadores.

Durante o jogo: Encoraja os jogadores a encarnarem as personalidades das suas personagens. Aborda qualquer conflito ou problema que possa surgir durante a partida. Incentiva os jogadores a discutirem as implicações das suas ações e decisões dentro do jogo, enfatizando o aspeto educativo da literacia mediática. Lembra-os das habilidades especiais das suas personagens e de como as podem usar estrategicamente na rede social.

Dá dicas antes de um conflito e pergunta o que os jogadores querem fazer:  
“O teu inimigo online partilhou um escândalo falso sobre ti. Qual é o teu plano para o combater?”  
“A tua última publicação tornou-se viral, mas foi mal interpretada. O que vais fazer para esclarecer esta situação?”





Em momentos de incerteza, permite que os jogadores lancem os dados e deixa que a história evolua para melhor ou pior. Faz perguntas e desenvolve o jogo com base nas respostas:  
“Já enfrentaste problemas online antes? O que fizeste?”  
“Conta-me sobre uma vez em que tenhas visto algo estranho online. O que aconteceu?”

### Cria a tua personagem

Deves escolher entre um Político, Jornalista, Cientista ou Influenciador. Termina de criar a tua personagem preenchendo a ficha de personagem.

Para completar a ficha de personagem, o jogador deve atribuir pontos e estabelecer quem serão seus aliados ou inimigos.

No início do jogo, cada jogador recebe cinco pontos para representar os pontos iniciais da sua personagem.

- Pontos de Impacto: 2 
- Pontos de Reputação: 1 
- Pontos de Sorte: 1 
- Pontos de Influência: 1 

### Pontos

Neste jogo, os jogadores podem ganhar pontos ao alcançar objetivos específicos determinados pelo mestre do jogo e ao fazer publicações relevantes que demonstrem as habilidades especiais das suas personagens.

**Considera-se que o objetivo foi alcançado se calhar quatro ou mais ao lançar o dado:**

#### Jornalistas:

- Recompensas: 1 ponto de Influência, 1 ponto de Impacto, 1 ponto de Sorte e 2 pontos de Reputação.
- Exemplo de Objetivo: Descobrir informações ocultas através de uma reportagem investigativa.

#### Cientistas:

- Recompensas: 1 ponto de Influência, 1 ponto de Reputação, 1 ponto de Sorte e 2 pontos de Impacto.
- Exemplo de Objetivo: Refutar afirmações falsas de forma eficaz com argumentos baseados em factos.

#### Políticos:

- Recompensas: 1 ponto de Impacto, 1 ponto de Reputação, 1 ponto de Influência e 2 pontos de Sorte.
- Exemplo de Objetivo: Inspirar com sucesso a união entre diferentes demografias.

#### Influenciadores:

- Recompensas: 1 ponto de Impacto, 1 ponto de Reputação, 1 ponto de Sorte e 2 pontos de Influência.
- Exemplo de Objetivo: Criar conteúdo que se torne um sucesso viral.

#### Efeitos de uma Jogada Bem-Sucedida:

Todos os seus aliados receberão um ponto de Influência adicional. Os rivais do jogador perderão um ponto de Influência. Se o jogador não tiver rivais, ninguém perderá pontos. Se o jogador não tiver aliados, ninguém ganhará pontos adicionais.

**O jogo conclui no final das rodadas estabelecidas pelo mestre de jogo, e vence o jogador que acumular o maior total de pontos, combinando Reputação, Sorte, Impacto e Influência.**

## Cria uma aventura digital

Lança o dado ou escolhe da tabela abaixo

UM DILEMA...	
1. Anomalia algorítmica	4. Intrusão corporativa
2. Pessoa imitadora	5. Muitas contas falsas
3. Fenómeno viral, mas confuso	6. Alguém que age como tu
A TENTAR...	
1. Tornar-se mais popular	4. Ganhar dinheiro
2. Revelar um segredo	5. Parar ou prejudicar alguém
3. Controlar a situação	6. Descobrir a verdade
SOBRE...	
1. Criar entusiasmo para um evento	4. Clube online misterioso
2. Ajudar uma instituição de caridade	5. Quebra-cabeça de realidade virtual
3. Ser amigo de pessoas fixas	6. Novo site de mídia social
COM O PODER DE...	
1. Surpreender todos online	4. Tornar-se mais popular
2. Iniciar guerra nas redes sociais	5. Revelar segredos
3. Cancelar uma pessoa famosa	6. Criar um desafio de memes



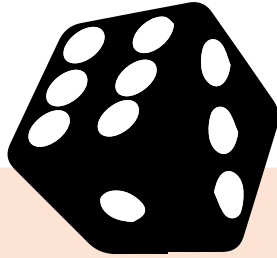
### Cartas

O jogo é acompanhado por três cartas:

Carta X: Permite aos jogadores indicar discretamente desconforto com qualquer conteúdo do jogo. Quando alguém usa a Carta X, pausa-se o jogo para discutir e potencialmente rever o conteúdo.

Carta de Limites: No início do jogo, estabelece "limites", temas ou tópicos que estão fora dos limites.

Carta de Véus: No início do jogo, estabelece "véus", temas ou tópicos que podem ser incluídos mas não detalhados, para garantir o conforto de todos.



Os jogadores podem gastar seus pontos estrategicamente para:

• **Pontos de Reputação:** Precisas de gastar dois pontos de reputação para ativar as habilidades especiais da tua personagem; Se ativares a tua habilidade, um ponto será adicionado ao lançamento dos dados. Usa a reputação para manter o ritmo da conversa, participar em debates ou realizar ações que impressionem outros personagens.

• **Pontos de Sorte:** Precisas de gastar dois pontos de sorte para aumentar as chances de sucesso ao lançar os dados; um ponto será adicionado ao lançamento dos dados. Guarda os pontos de sorte para situações imprevisíveis durante as negociações.

• **Pontos de Impacto e Influência:** Precisas de gastar dois pontos de influência ou dois pontos de impacto para adicionar um ponto ao lançamento dos dados. A decisão de usar impacto ou influência depende do resultado desejado e da recetividade do público-alvo à ação.