

Intro

Olá e muitíssimo bem vindo ao "Geração Y"! Este jogo foi criado para o Desafio Faça Você Mesmo 2018 e, além de um excelente exercício criativo, o jogo foi também um grande desafio pessoal. Desenvolver algo com começo, meio e fim em tão pouco tempo e se expor ao feedback de outros produtores é de dar um verdadeiro frio na barriga.

Os temas escolhidos para o jogo foram:

- 2. Privilégio
- 3. Cor
- 6. Empatia

Com isso em mente, decidimos que a nossa Meta Alternativa de Design seria criar um Jogo Para a Redução de Desigualdades. Nosso jogo foi feito para gerar alguma reflexão e discussão ao final de cada partida e esperamos que isso contribua ativamente para gerar mais empatia.

Mas já chega de enrolar vocês.

Vamos ao jogo.

(perdi)

Geração Y é um jogo onde o principal objetivo é atingir o maior sucesso profissional e pessoal. O tempo estimado de jogo é de aproximadamente 1h30 (para 2 jogadores), num máximo de 8 participantes. A faixa etária indicada é a partir dos 12 anos, em função da complexidade dos temas abordados e entendimento necessário.

Preparando o Jogo

Muito bem-vindo a este mundo!

Você nasceu como todas as outras pessoas que estão por aí — e como todas as pessoas que ainda estão por vir — e não entendia muito o que estava fazendo com todas aquelas sombras gigantes fazendo sons engraçados ou atendendo suas necessidades mais básicas.

~~Tudo bem, ninguém entende muito essa parte no começo.~~

Pegue seu dado e jogue uma vez para cada um dos itens abaixo. O número sorteado determina qual opção deve ser anotada em seu cartão de “Quem é Você no Rolê”:

Gênero de nascimento:

- 1-3-5. Homem
- 2-4-6. Mulher

Em conformidade com o gênero de nascimento?

- 1-3-5. Sim
- 2-4-6. Não

Raça:

- 1. Branco
- 2. Negro
- 3. Indígena
- 4. Asiático
- 5-6. Jogue denovo

Orientação sexual:

- 1. Hétero
- 2. Homo
- 3. Bi
- 4. Ace
- 5. Pan
- 6. Jogue denovo

Classe:

- 1. A
- 2. B
- 3. C
- 4. D

5-6. Jogue denovo

Essas coisas são importantes porque são cruciais para determinar seu avanço no jogo e a forma como você pode aproveitar os Grandes Acontecimentos da Sua Vida (ou não).

Tome um minuto para apreciar sua nova vida e a vida de seus amigos antes de continuar.

Depois, distribua 6 cartas para cada participante. Não deixe que os outros jogadores vejam as suas cartas agora ou depois.

À escolha da mesa, tenha algo em mãos para usar como “moeda” para os Acontecimentos Inesperados. Pode ser uma bala, um chocolate ou mesmo pedacinhos de papel cortados. Cada jogador deve ter três “moedas” de Acontecimento Inesperado.

Como jogar

O primeiro jogador deve ser aquele posicionado de forma diametralmente oposta ao jogador que embaralhou e distribuiu as cartas. Na sua vez, o jogador deve ler em voz alta o enunciado da carta que ele pretende baixar, que narra qual o Grande Acontecimento da Sua Vida ele quer adicionar ao seu personagem. Depois disso, ele deve contar aos outros jogadores como isso aconteceu, adicionando detalhes àquela história.

Por exemplo:

Mariana quer baixar uma Grande Acontecimento da Sua Vida. Ela lê o enunciado da carta: “Entrou na faculdade logo depois de concluir o Ensino Médio”. Então, Mariana conta a história sobre como seu personagem teve que se dedicar aos estudos para o vestibular no transporte público enquanto fazia o caminho da escola até em casa, usando todo seu tempo livre disponível para estudar e tirar dúvidas com seus professores, deixando de lado as festas com os amigos, passeios com a família e até com o crush.

Se a mesa aceita a história, você mantém a carta baixada ao lado do seu cartão de Quem é Você no Rolê. Senão, a carta deve ser descartada após a recusa da história.

Você finaliza a sua rodada quando compra uma carta do monte de compras e o próximo jogador deve ser sempre aquele à sua esquerda.

É importante atentar para o fato de que alguns Grandes Acontecimentos da Vida precisam de certos pré-requisitos para acontecer, indicados na carta. Se você não atender pelo menos um desses pré-requisitos, nada acontece e você não pode utilizar essa carta.

História de Superação

A História de Superação é uma ação que o jogador pode escolher fazer para conseguir receber os benefícios de um evento para o qual ele não se classificaria originalmente. Por exemplo:

Rafael tem um personagem que tem as seguintes características: mulher, em conformidade com o gênero designado no nascimento, asiática, homo, classe C.

A carta de Evento que Rafael tem em mãos lhe oferece uma grande bonificação em dinheiro por uma promoção dentro de sua carreira, mas tem um problema: essa carta só pode ser aproveitada por homens em conformidade com o gênero designado no nascimento e héteros. Rafael então decide contar sua História de Superação: sua personagem tornou-se candidata para essa promoção na empresa depois de muitos anos de esforço e trabalho perfeito — e noites mal dormidas, compromissos cancelados com os amigos e muito sangue e suor doado pro Deus Mercado — mas sabia que não tinha uma chance muito boa de ganhar a única vaga... até que um dos concorrentes tornou-se alvo de um grande escândalo financeiro na empresa, grande demais pra passar despercebido.

Se a História de Superação for aceita pelos outros jogadores, o jogador que contou a história ganha os benefícios da carta.

A História de Superação também pode ser usada para evitar os efeitos de um acontecimento inesperado também.

Acontecimento Inesperado

Um Acontecimento Inesperado é uma forma de tentar evitar que algum jogador baixe alguma carta. Para tanto, enquanto o jogador conta a história sobre como aquele Grande Acontecimento da Vida, o jogador que deseja interferir deve pagar ao jogador uma moeda de Acontecimento Inesperado e intervir na narrativa da forma que ele quiser.

Por Exemplo:

Patrícia está contando a história sobre como seu personagem conseguiu investir de forma bem sucedida na bolsa de valores quando Mariana paga uma moeda de Acontecimento Inesperado para intervir na história, dizendo que o que Patrícia não esperava era que sua personagem estivesse se metendo num esquema de pirâmide e por isso mesmo terminou a história com as mãos abanando.

Mariana pode aceitar a intervenção de Patrícia ou tentar contornar a intervenção dela adicionando mais alguma coisa na história, como o fato de que os boatos sobre o esquema de pirâmide daquela empresa serem apenas Fake News do MBL.

Como sempre, é a mesa quem decide quem leva a rodada.

Ganhando o jogo

O jogo só termina quando as 8 cartas de passagem de tempo tiverem sido postas no jogo. (para partidas mais curtas, reduza o número de cartas de passagem de tempo para 6 ou 4).

Os jogadores devem somar a pontuação indicada em suas cartas. Aquele que tiver a maior pontuação vence.