



Vendo o mundo sob quatro olhos

OPÇÃO: NERD é um jogo narrativo de tabuleiro para 3 a 6 jogadores baseado na vida de Nerd do autor. Neste jogo cada participante representa um típico Nerd “raiz” e busca realizar seus sonhos junto com seu grupo de amigos Nerds, lutando contra a própria falta de autoestima e o *bullying* para não desistir de seus objetivos de vida sucumbindo à banalidade de uma rotina sem sentido.

AVISO: Este jogo não é sobre esses Nerds “modinha” que curtem cultura Pop mas passam batido nas piadas e trocadilhos que as séries fazem com termos técnicos. Ser Nerd aqui significa mais que um estilo de vida, é uma visão de mundo.

COMPONENTES NECESSÁRIOS

- um **Cubo Mágico** embaralhado (nenhuma face completamente da mesma cor)
- cópias coloridas da **Folha de Motivos Próprios** (próxima página), uma para cada participante
- lápis e borracha

FOLHA DE MOTIVOS PRÓPRIOS

APELIDO NERD: _____

OBJETIVO DE VIDA (SONHO): _____

▼ TIPO DE NERD

Nerd Estudioso

| | |
|--|------------|
| | Interesse: |
|--|------------|

| | |
|--|--------------|
| | Preocupação: |
|--|--------------|

Nerd Pioneiro

| | |
|--|----------|
| | Desafio: |
|--|----------|

| | |
|--|------------|
| | Juramento: |
|--|------------|

Nerd Colecionador

| | |
|--|---------------|
| | Gratificação: |
|--|---------------|

| | |
|--|----------|
| | Orgulho: |
|--|----------|

OPÇÃO:NERD

PREPARAÇÃO

Cada participante preenche sua Folha de Motivos da seguinte forma:

1. Escolher e marcar, em sua Folha de Motivos Próprios, sua opção de Tipo de Nerd dentre as descritas abaixo:
 - a. Nerd Estudioso: começa com 2 pontos em Interesse e em Preocupação, e 1 ponto em cada um dos outros quatro motivos;
 - b. Nerd Pioneiro: começa com 2 pontos em Desafio e em Juramento, e 1 ponto em cada um dos outros quatro motivos;
 - c. Nerd Colecionador: começa com 2 pontos em Gratificação e em Orgulho, e 1 ponto em cada um dos outros quatro motivos;
2. Inventar e escrever cada motivo de seu Nerd nos campos coloridos, exemplos:
 - a. Interesse (coisas a estudar): *Astrofísica, Teoria da Evolução, Física Quântica, Literatura Fantástica, Linguagens de Programação etc;*
 - b. Preocupação (coisas para ter cuidado): *Ecologia, Crimes, Terrorismo, Política, Bolsa de Valores etc;*
 - c. Desafio (coisas para se superar): *Experimentos, Game Design, Invenções, Esportes Radicais, Artes Marciais, Meditação, Jogos Eletrônicos, Pintura de Miniaturas etc;*
 - d. Juramento (coisas a prometer): *Amizade, Clube, Família, Amor Platônico, Namoro, Casamento etc;*
 - e. Gratificação (coisas agradáveis): *Séries, Gibis, Pornografia, Doces, Miniaturas, “Action Figures” etc;*
 - f. Orgulho (coisas a se vangloriar): *Pontualidade, Convicção, Exatidão, Racionalidade, Perfeccionismo etc.*
3. Inventar e escrever um Objetivo de Vida para seu Nerd, conforme seu Tipo de Nerd escolhido:
 - a. Nerd Estudioso: Descobrir... ou Saber...
 - b. Nerd Pioneiro: Conseguir... ou Dominar...
 - c. Nerd Colecionador: Completar... ou Esgotar... (tudo sobre um determinado assunto)
4. Inventar e escrever um Apelido Nerd para você ser chamado pelos outros participantes durante a partida.

SEQUÊNCIA DAS RODADAS

FASE DE COMPOSIÇÃO DA SITUAÇÃO (INÍCIO DE RODADA)

1. O participante da vez rola o Cubo Mágico numa superfície plana. A cor central na face superior do Cubo Mágico determina qual o Motivo Central em questão, o tipo de situação em que o grupo de amigos Nerds se encontra:
 - a. Amarelo no centro: Roda de Conversa (qualquer ambiente, formal ou informal)
 - b. Branco no centro: Comentários a respeito de algo (pessoalmente, por aplicativo ou na Internet)
 - c. Vermelho no centro: Partida (qualquer jogo, físico ou mental, presencial ou eletrônico)
 - d. Verde no centro: “Garagem” (qualquer estúdio ou espaço criativo pessoal)
 - e. Laranja no centro: Mercado (qualquer local de trocas, ao vivo ou virtual, em dinheiro ou em espécie)
 - f. Azul no centro: Curso (qualquer aula, regular, preparatório, livre, oficina etc, seja como aluno, seja como professor)
2. O participante que rolou o Cubo Mágico descreve livremente a situação rolada conforme o tipo dela e deixa aberta a descrição para contribuições dos outros participantes até que todos concordem com a descrição do que está acontecendo nesta cena e passar para a próxima fase da rodada. *Por exemplo: O participante rola o motivo central vermelho (Partida) e descreve a situação como sendo “Uma partida de RPG”, então os próximos participantes incluem “no Centro Cultural da cidade” e “RPG de ficção científica”, e a fase termina porque ninguém tem nada a acrescentar nem para reclamar (caso contrário o participante que rolou a situação decidiria os conflitos conforme suas preferências).*

FASE DE INTROMETIMENTOS (RODADA DE NARRAÇÕES)

1. O participante seguinte ao que rolou a situação pode sacrificar um de seus pontos de motivo da mesma cor de um dos cantos da face superior do Cubo Mágico que queira girar para que a fileira lateral de sua preferência passe para cima, mantendo o mesmo Motivo Central rolado anteriormente na face superior. Para isso, é preciso que narre o gasto do ponto conforme o Motivo próprio escolhido antes que possa girar o canto do Cubo Mágico da mesma cor. *Dica estratégica: A ideia é tentar alterar a face superior da “situação” para uma configuração de cores que a aproxime de seu Objetivo de Vida, ou seja, que apresente mais as duas cores do seu tipo de Nerd, sem deixar de aproveitar o Motivo Central da Situação.*

2. Caso o participante queira girar um dos cantos da face superior da “situação”, mas seus pontos naquela cor de Motivo estejam zerados, deve terminar esta fase com uma Queixa Sobre Si Mesmo conforme o Motivo próprio que lhe faltou:
 - a. Interesse (amarelo) zerado (Apatia): *“Não consigo seguir, meu corpo desiste” etc*
 - b. Preocupação (branca) zerada (Alienação): *“Me encontro no começo do fim” etc*
 - c. Desafio (vermelho) zerado (Frustração): *“Gente demais incomoda” etc*
 - d. Juramento (verde) zerado (Decepção): *“Sozinho, perdido, esquecido” etc*
 - e. Gratificação (laranja) zerada (Privação): *“Minha estrela-guia é um buraco-negro” etc*
 - f. Orgulho (azul) zerado (Autopiedade): *“Saudades de quando eu não existia” etc*
3. Isso se repete com cada um dos próximos participantes até que ninguém mais queira ou possa gastar nenhum ponto de motivo para alterar a face superior do Cubo Mágico, então passam para a última fase da rodada.

FASE DE RECOLHIMENTO DOS PONTOS (FIM DE RODADA/FINAIS DO JOGO)

1. O último participante a ter girado um dos cantos da face superior do Cubo Mágico recolhe para sua Folha todos os pontos da mesma cor que o Motivo Central da Situação;
2. O participante seguinte, caso não tenha terminado a fase anterior com uma Queixa Sobre Si Mesmo, recolhe os pontos restante da cor que preferir, e assim sucessivamente até que todos os que não se “queixaram” tenham recolhido pontos uma vez;
3. Caso ainda restem pontos a serem recolhidos, o participante que tenha se “queixado” e seja o seguinte ao último a ter recolhido anteriormente, recolhe o(s) ponto(s) restante(s) da cor que preferir, e assim sucessivamente (incluindo os que já recolheram pontos anteriormente) até que terminem os pontos a recolher.
4. Caso algum participante termine esta fase com todos os Motivos zerados, sai do jogo como se Desistisse de Seus Sonhos, podendo se despedir de seus amigos Nerds com um sermão ou lamento sobre “responsabilidades adultas” ou coisa do gênero, antes de largar mão de tudo que sempre gostou (seus Motivos);
5. Caso algum participante obtenha 10 pontos ou mais nas duas cores de seu Tipo de Nerd, sai do jogo como se Conquistasse Seus Sonhos, podendo se despedir de seus amigos Nerds com um discurso motivador e descrever como é viver de seu Sonho, de acordo com o que anotou em sua Folha;
6. Caso haja apenas um participante ainda no jogo, ele termina como eterno Nerd solitário (“forever alone”) à procura de novos amigos Nerds.

7. Caso ainda haja pelo menos dois participantes restantes, voltam para a fase inicial de mais uma rodada. Antes disso, todos os participantes que tenham algum Motivo com 10 ou mais pontos, ou aquele que tiver mais pontos em algum motivo, caso nenhum tenha 10 ou mais ainda, recebe Queixas dos Outros a Seu Respeito (“bullying”) e não pode ser o próximo a rolar o Cubo Mágico, conforme a cor do Motivo da queixa:
- a. Interesse (amarelo) (Obsessão): *“Só trabalho sem diversão faz de você um bobão” etc*
 - b. Preocupação (branca) (Drama): *“A solidão é pretensão de quem fica escondido fazendo fita” etc*
 - c. Desafio (vermelho) (Arrogância): *“Sim, senhor professor doutor salve salve” etc*
 - d. Juramento (verde) (Submissão): *“Vou não, quero não, posso não, minha mulher não deixa não” etc*
 - e. Gratificação (laranja) (Compulsão): *“Deixa de ser gordo” etc*
 - f. Orgulho (azul) (Intolerância): *“O ótimo é inimigo do bom” etc*

FICHA TÉCNICA

Autor: Rafael Canhête Lopes Filho

Apelidos Nerds reais do autor: Bunitim, Barretão, Gardena

Site: estudiolabrpg.blogspot.com.br

Contato, Dúvidas, Comentários, Sugestões: mestrelraefah@gmail.com

Licença de Publicação “Comercial, Derivados, Atribuição”: O autor permite a distribuição comercial de jogos derivados deste (por exemplo: Hacks deste jogo com o mesmo sistema), desde que mencionado o nome deste jogo original (OPÇÃO: NERD) e de seu autor (Rafael Canhête Lopes Filho), além da referência ao site estudiolabrpg.blogspot.com.br

OPÇÃO:NERD foi um jogo criado para participar do Concurso Faça Você Mesmo de 2018 (<http://cybermamute.com.br/concursofvm/>)

Temas escolhidos pelo autor: Cor, Empatia, Identidade

Cor está na mecânica de jogo do Cubo Mágico para a Folha de Motivos Próprios de forma emocional e complementar.

Empatia está em narrar como seria viver a vida, os sonhos e as queixas de um Nerd.

Identidade está na escolha dos Nerds como ponto de vista para todo o sistema de jogo, e no processo de criação deste tipo de personagem em particular, além do Cubo Mágico utilizado no jogo ser praticamente um ícone desta cultura.