

## The Best Space Liar

Depois de destruir naves, ser sequestrado por aliens hostis, trocar tiros com piratas espaciais etc, seu grupo resolve descansar, tomando umas birritas num bar em uma galáxia muito distante... No entanto, apesar de ali ser comum o encontro de espécies de diferentes planetas, o desprezo que os outros clientes sentem pelos seres humanos é notável. Mas se há algo que desperta o interesse e o respeito de qualquer ser, são os atos heróicos, as aventuras. Divirta-se na taverna contando junto com seus amigos suas aventuras interestelares - e de preferência, exalte a sua figura!

Quantidade de jogadores:

3 a 5

Objetivo:

Em The Best Space Liar todos os jogadores contam juntos uma história. Mas eles têm como objetivo impressionar os aliens! Seja o jogador mais bem visto de todos, ao juntar a maior quantidade de pontos!

Componentes:

- 15 objetos
- 1 dado de 6 faces
- Temporizador/cronômetro

Objetivo do jogo:

Todos os jogadores começam com 0 pontos de impressão. Pontos de impressão, é o quão bem visto você é pelos aliens. Como seu objetivo é ser o mais bem visto, você deve juntar a maior quantidade possível de pontos!

Início do jogo:

Disponha o triplo de objetos que você tiver de jogadores sobre a mesa, preferencialmente no centro. Ou seja, se tiver 3 jogadores, coloque 9 objetos na mesa. Deixe na mesa o que você for utilizar para marcar o tempo.

Fluxo de jogo:

Quem pegar em um objeto primeiro começa. Ele deve iniciar o cronômetro ou temporizador, para marcar os 30s. Em 30s ele deve contar uma história relacionada a uma aventura espacial dele com o grupo e ao objeto que ele está em mãos. Ele não deve largar o objeto em nenhum momento da explicação. Não há necessidade de ser literal. Uma caneta, pode representar um canhão, desde que o narrador deixe evidente a relação entre os itens.

Se não explicar a tempo, ele perde um ponto. A história deve deixar um problema em aberto, para os outros jogadores resolverem. Ele deve dizer todos os elementos da cena e ser claro pois não poderá acrescentar nada depois.

Até o narrador terminar a história e parar o cronômetro, todos os outros jogadores devem manter a mão atrás da orelha! O narrador deve largar o objeto, rolar o 1d6 para definir a dificuldade do problema (se tirar 1 no dado permite re-rolagem) assim que acabar a história e anunciar que acabou. Quando o narrador anunciar que acabou, os outros

jogadores que não ele, devem tentar colocar a mão em um dos objetos (inclusive o objeto que o narrador utilizou para explicar a história) e começar a narrar uma solução. Quem agarrar primeiro que narra a solução. Depois dele pegar no item, deve começar a marcar o tempo. Se passar 30s e ele não conseguir narrar a solução, ele perde um ponto e os outros têm a chance de explicar. Mesmo esquema de antes, escolher um objeto e ser o primeiro a por a mão, com exceção da pessoa que falhou e o narrador.

Conseguindo explicar a solução, o jogador deve rolar 1d6 para ver se foi bem sucedido. Ele tem de tirar um número maior ou igual do que o narrador tirou para definir o nível de dificuldade. Conseguindo, o jogador que resolveu ganha pontos de acordo com o nível de dificuldade do desafio. Se era um problema nível 3, ele ganha 3 pontos. Então, ele vira o próximo narrador. No entanto, o narrador pode refutar o jogador, utilizando outro objeto (mas apenas 1x por vez que ele é o narrador). Os jogadores não envolvidos devem votar em quem eles acreditam (se no narrador ou no jogador solucionando) e este que ganha.

Sendo o jogador solucionador o mais votado, vira a vez dele e ele ganha os pontos, como dito anteriormente. Se não, o narrador ganha os pontos e os outros jogadores (excluindo o que falhou) devem tentar resolver, seguindo o mesmo fluxo como se ninguém tivesse tentado. Em caso de empate, jogar 1d6. de 1 a 3 é um jogador de 4 a 6 é outro.

Itens não são as únicas coisas que podem ajudar a resolver um problema, no entanto. Os jogadores podem relacionar suas características individuais a sua solução, provendo um bônus. A dificuldade do problema reduz em 1. Ou seja, se ele precisava tirar 5 ou mais, agora é 4 ou mais. Como assim características individuais? Por exemplo, se o jogador for bombado ele pode usar a sua força física para justificar algo em sua solução. “Como eu sou bem forte, eu entorto a barra de ferro, formando um boomerang e o atiro no robô!”. O mesmo vale para condições do ambiente real (objetos que não os da mesa, clima etc) sem contar com os objetos escolhidos para jogo. Utilizando-os diminui 1 da dificuldade. Cada um só pode ser utilizado uma vez. Ou seja, mesmo se narrar usando mais de uma característica própria, só um ponto vai ser diminuído. O mesmo vale pro ambiente.

Se o jogador for bem sucedido em resolver usando os bônus, eles devem ser considerados na hora de dar os pontos para o jogador. Pois se diminuiu pontos da dificuldade, também diminui a quantia de pontos que ele ganha no final.

Caso chegue a uma situação que ninguém resolva, o jogo termina ali. Quem tiver mais pontos, ganha.

Observações:

- Um mesmo objeto pode ser usado para narrar a história, a refutação e a solução, mas não mais uma vez para o mesmo fim.
- Se o jogador que está tentando resolver o problema rolar o dado e tirar 1, é falha crítica, o que faz ele perder um ponto. Se ele tirou 1 no dado mas tinha o bônus de 1 por características individuais ou ambiente, não conta como falha crítica.
- Preferencialmente não usem coisas de vidro nunca.

Como se alinha com os temas e metas FVM:

Os temas escolhidos foram Galáxia, Privilégio e Identidade. Já meta de design, foi Os limites são tênues. Explicando por partes:

## Temas:

- Galáxia -> A história do jogo se passa em uma galáxia muito distante, assim como as desventuras e aventuras contadas pelos jogadores!
- Privilégio -> O jogador privilegiado é aquele que assume o papel de narrador. Pois ele tem o privilégio de ser o único jogador capaz de refutar uma solução de outro jogador!
- Identidade -> Os jogadores podem utilizar características próprias deles para solucionarem problemas, o que os concede bônus!

## Metas de design:

- Os limites são tênues -> Os jogadores podem utilizar condições presentes no mundo real para solucionarem problemas, o que os concede bônus!