

CONFINADOS



FICHA TÉCNICA

Autores: Eduardo Rachi, Jopes Cunha, Willy

Ilustradores: Hugo Martino, Luis Felipe

Revisão: Rachi e Willy

Diagramação: Jopes Cunha

Agradecimentos: Ao Cripta RPG, Chris Telles, as nossas famílias e etc.

Atribuição-NãoComercial 4.0; Internacional (CC BY-NC 4.0)

CONFINADOS RPG

Você já pensou em ganhar 1 milhão de reais? Uma casa vitoriana chique para você assombrar por toda a eternidade? Uma tumba perfeita à prova de britânicos? NÃO PERCA TEMPO, SE INSCREVA AGORA NO NOSSO NOVO REALITY SHOW!

Confinados é um RPG sobre os monstros mais famosos do Mundo estrelando um reality show, competindo pelo prêmio!
Crie intrigas, exponha seus adversários, forme alianças e mantenha sua popularidade no alto, afinal...estamos 24 horas por dia, cinco dias por semana, ao vivo para todoooooo o Brasil.

Você embarca nessa casa na pele de um Monstro famoso e passa cinco dias confinado na casa mais vigiada dos reinos sombrios. Todo dia você terá provas, chances para aumentar sua popularidade e se consagrar campeão!

CRIANDO SUA CRIATURA

1. Escolha um monstrinho, da nossa [lista](#) ou do seu próprio repertório. Explique um pouco da sua aparência.
2. Determine suas características monstruosas, uma positiva e uma negativa. Elas dizem respeito a sua personalidade..
3. Distribua os valores 1,2,3 nos três atributos: Barraco, Sedução e Estratégia .
4. Crie suas relações com os outros personagens. Faça isso coletivamente, jogue umas ideias e discutam elas até que todos estejam satisfeitos, então escreva-as na ficha.

A ficha em anexo pode ser impressa e preenchida



JOGANDO

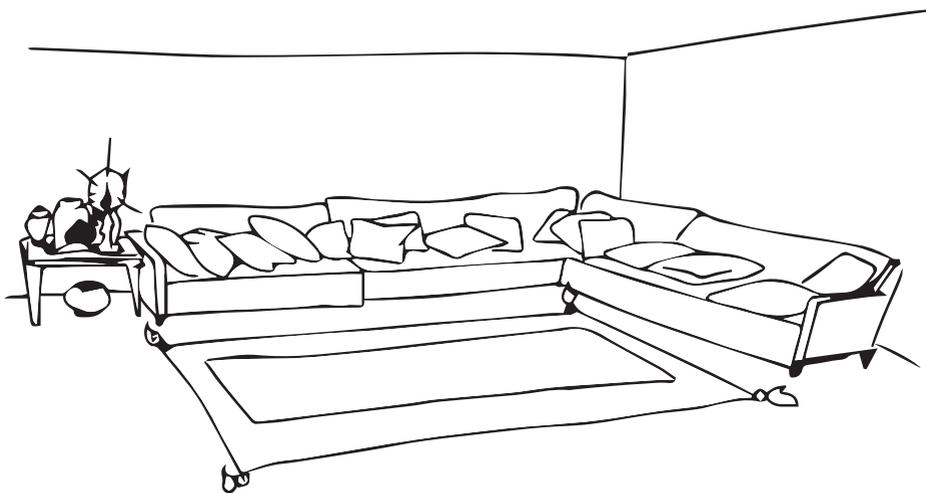
O Reality show dura 5 dias. Cada dia é composto por dois turnos, uma prova e o confessionário!

Durante o dia, os jogadores descreverão cenas interessantes dos seus monstros, interpretando como eles são no dia a dia da casa. Cada dia é dividido em dois turnos (tarde e noite), uma prova entre os turnos e uma ida ao confessionário no final do dia. Durante os turnos, os jogadores estabelecerão cenas que podem engatilhar Movimentos. Para cada Movimento engatilhado, cartas serão puxadas do baralho. Durante as provas, as cartas puxadas terão formato diferente. Ao final do dia, os jogadores confessarão uma Amizade ou Rixa por alguém, com o fim de abalar a popularidade dos outros ou apoiar um aliado frente ao público. Cada uma dessas fases estará detalhada à frente.

CRIANDO A MANSÃO MONSTRO

Primeiro vamos criar a Mansão, cenário do nosso reality!

Cada um dos jogadores, começando pelo mais velho da mesa, deve descrever um cômodo para inserir na casa e desenhá-lo na folha pontilhada em Anexo. Discutam as possibilidades e amarrem elas aos hobbies e atividades dos personagens.

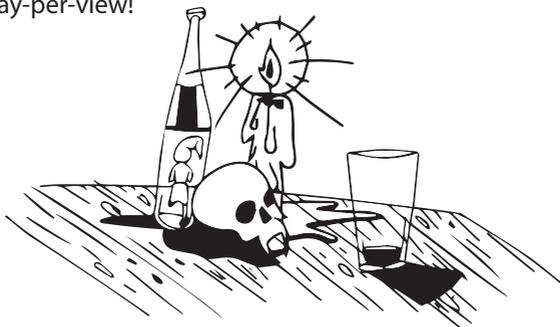


APRESENTADOR

O Apresentador é aquele que chama as provas, discute os problemas e faz um resumo para o pessoal que tá em casa. Em Confinados RPG, todos os jogadores serão, em algum momento, o Apresentador do programa. É o momento de incrementar ainda mais essa narrativa. O primeiro Apresentador é o jogador que tiver mais seguidores no instagram. Nos demais dias, um jogador se voluntaria para ser Apresentador até que todos tenham sido. Lembrem-se: o Apresentador vai lembrar das regras e da ordem entre os turnos e pode ajudar a montar cenas mais envolventes, mas ele não tem mais autoridade sobre a narrativa do que os demais jogadores. No final, todos devem chegar num acordo sobre como as coisas acontecem, tendo cada um a última palavra sobre seu próprio personagem. popularidade dos outros ou apoiar um aliado frente ao público. Cada uma dessas fases estará detalhada à frente.

INTERPRETANDO OS MONSTROS

Alguns jogos tradicionais de RPG mostram 24h do dia dos personagens, porém aqui ninguém tem pay-per-view. Durante um turno, você não vai descrever cada movimento que faz até acabar a tarde ou a noite, mas sim descrever uma cena principal do seu personagem. Após cada jogador participar de uma cena, o turno acaba. Geralmente, uma cena irá desencadear um Movimento, exigindo que os jogadores puxem cartas para descobrir o que acontece. Por vezes, a cena descrita não vai acionar nenhum movimento, sendo apenas um momento de interpretação entre os personagens. Tudo bem! O importante é que as cenas sejam significativas para o monstro e a audiência, montando uma narrativa coerente, como num reality show de tv sem pay-per-view!



ENQUADRANDO CENAS

Em Confinados RPG, tudo que acontece é uma cena. Antes de correr para puxar cartas, lembre-se que a narrativa informa as mecânicas. Assim, antes, durante e depois de ativar um movimento ou puxar uma carta de desdobramento, os jogadores devem se ajudar descrevendo os aspectos do local em que a cena se passa, assim como os sentimentos e reações emocionais e/ou físicas de seus monstros. Uma boa cena é o que torna o jogo imersivo e divertido, além de orientar os jogadores sobre o que seus monstros farão a seguir!

CARACTERÍSTICAS MONSTRUOSAS

Como cada criatura tem pontos positivos e negativos, uma vez por reality os jogadores podem utilizar sua característica positiva para receber uma carta extra, desde que faça sentido com a situação.

UTILIZANDO O BARALHO

Em Confinados RPG, incertezas são resolvidas com cartas, não com os tradicionais dados de outros RPGs. Quando as regras exigirem isso, o jogador relevante irá puxar uma quantidade de cartas informadas pelo texto. Por vezes você verá um texto dizendo para “puxar +Atributo”. Isso significa que você deve puxar um número de cartas igual ao atributo informado. Você sempre puxa no mínimo uma carta. Depois, você escolhe a carta que quiser entre as que puxou e descarta as demais. A carta escolhida é seu resultado, o que determina o desenrolar daquele momento.

Caso você tenha alguma bonificação, como “+1 em Confessar Rixa”, ou “+1 em Confessar Amizade”, isso significa que você puxará uma carta extra nesses momentos. As cartas são embaralhadas ao fim do dia ou caso todas elas acabem.

POPULARIDADE

Popularidade é a verdadeira moeda de troca em Confinados RPG! Acumular Popularidade é seu objetivo principal, mas alguns movimentos exigirão que você aposte. Ao longo dos dias, durante as provas mas também fora delas, as situações de Confinados vão aumentar e diminuir sua Popularidade.

Monstros começam com popularidade 0 e vão adquirindo-a através das Provas, Movimentos e Confissões. Ao final dos 5 dias, o reality acaba e o monstro mais popular vence!

STRESS

A vida de Confinado não é fácil e esses monstros estão lhe dando nos nervos! Fique atento ao seu nível de stress, se ele subir demais você pode perder a cabeça e ...Explodir! Ao completar 5 pontos de stress, você é obrigado a fazer o movimento Explodir o mais cedo possível. Como você deve imaginar, não é uma situação legal, por isso é importante manter seu stress sob controle.

MOVIMENTOS

Em "Confinados RPG, os jogadores estão sempre conversando sobre o que seus personagens estão fazendo. Eventualmente, uma dessas ações engatilha um Movimento. Movimentos só são ativados durante os turnos, não durante as Provas nem no Confessionário. Toda vez que as ações de um personagem baterem com a descrição de um movimento, ele é engatilhado e as regras dele passam a valer até a situação ser resolvida. Geralmente, cada jogador só vai usar um movimento por turno, visto que o turno acaba quando cada monstro tiver participado de ao menos uma cena. Você pode verificar a lista dos movimentos abaixo.

BATER DE FRENTE

Quando você chamar na chinha, fazer uma acusação ou incitar demais participantes contra uma pessoa publicamente, escolha outro jogador e aposte pelo menos 1 de popularidade contra ele. O jogador pode **Se Defender** (abaixo). Todo mundo no cômodo em que a briga está acontecendo deve **Escolher Lado** ou **Fazer a Egípcia** (abaixo). Quando isso estiver resolvido, puxe **+Barraco** e compare seus resultados com os do jogador escolhido. Caso vença, você recebe todos os pontos apostados por vocês dois e 1 ponto de stress. Caso perca, ganhe 2 pontos de stress e toda a popularidade que você apostou é perdida.

SE DEFENDER

Quando um jogador **Bater de Frente** contigo, aposte um número de pontos de popularidade igual ao apostado pelo outro jogador e puxe **+Barraco**. Caso não possa igualar a aposta, aposte todos os seus pontos de popularidade e então puxe **+Barraco**. Em qualquer dos dois casos, comparem os resultados. Caso vença, receba de volta os pontos que você apostou, além de 2 pontos de popularidade e um ponto de stress. Você não recebe os pontos apostados pelo outro jogador.

FAZER A EGÍPCIA

Quando você fugir do conflito, ignorá-lo ou simplesmente ficar observando sem se envolver, puxe **+Estratégia**. Se seu resultado for 8 ou 9, você inventa uma desculpa e consegue sair do cômodo de fininho, mas não vê a briga e interrompe qualquer movimento que estava desempenhando. Se seu resultado for 10 ou mais, você consegue assistir a briga silenciosamente, assim como continuar qualquer outro movimento. Se seu resultado for 7 ou menos, cada um dos jogadores na briga escolhe uma consequência para você (a mesma consequência pode ser escolhida duas vezes):

- Perca 1 ponto de popularidade
- Ganhe 1 ponto de stress

ESCOLHER LADO

Quando você **Escolher Lado** em uma briga e juntar na treta contra alguém, aposte 1 de popularidade, puxe +**Barraco** e compare com o resultado do oponente. Caso vença, o lado que você escolheu puxa + 1 carta no Movimento de **Bater de Frente** e você recebe seu ponto de popularidade de volta, mais 1 ponto extra. Caso perca, você perde o ponto apostado. Em ambos os casos, ganhe 1 ponto de stress.

ROLEZAR

Quando você colar no rolê, relaxando com amigos sem maldade e dividindo experiências durante todo um turno, escolha 1 dos seguintes para cada amigo que Rolezar contigo:

- O amigo perde 1 de stress
- Você ganha +1 para Confessar Amizade sobre esse amigo no final desse dia
- Você ganha +1 para Escolher o lado (acima) do seu amigo até esse turno no próximo dia

FOFOCAR

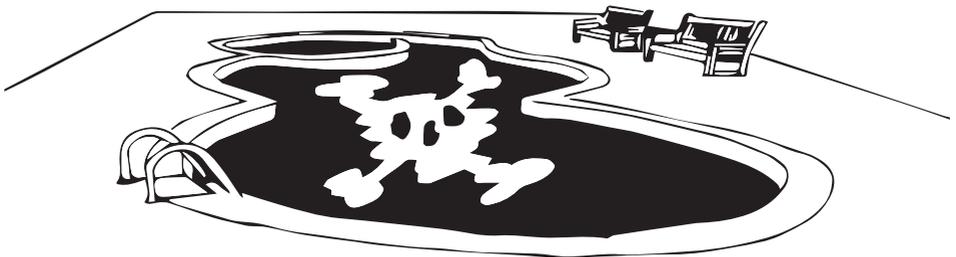
Quando você se juntar com um amigo para falar mal de outro jogador durante todo um turno, puxe +Estratégia. Com resultado 7 a 9, escolha 1 dos efeitos a seguir. Com resultado 10+, escolha 2.

- Você perde 1 de stress
- Seu amigo ganha +1 para Confessar Rixa sobre o alvo da fofoca ao final desse dia
- O alvo da fofoca tem -1 para Se Defender de uma treta iniciada pelo seu amigo até o final desse dia

EXPLODIR

Quando você não aguentar mais tanto stress e explodir de forma destrutiva, perca 5 de stress e descreva seu piti, surto ou ataque de pelanca. Cada outro jogador escolhe 1 efeito para te afetar (é cumulativo), a medida que a vergonha alheia toma conta deles:

- Perca 1 de popularidade
- Diminua seu atributo Estratégia em 1 até o final desse mesmo turno no dia seguinte
- Diminua seu atributo Barraco em 1 até o final desse mesmo turno no dia seguinte



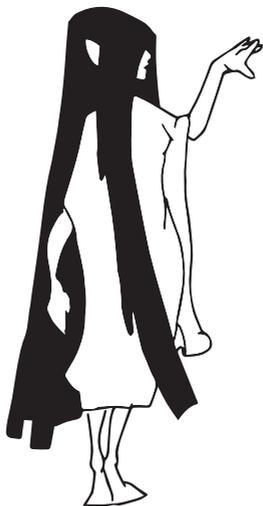
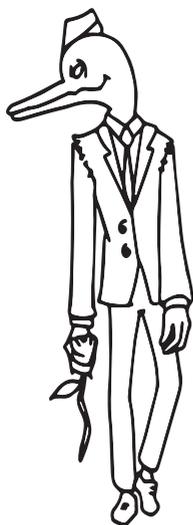
AS PROVAS

Provas são desafios e testes que acontecem entre um turno e outro. Provas são determinadas ao comprar cartas do monte. Primeiro, um jogador saca uma carta e informa a mesa qual é a pergunta, a atividade e o atributo relacionado, de acordo com a Tabela de Cartas de Prova (abaixo). Essa é a fase de Setup.

Interpretem essas informações e coletivamente decidam o que é essa prova. Por exemplo: A carta sacada indica "Cante pela sua vida", uma jogadora sugere uma prova de karaoke com pagode japonês. O jogador à esquerda diz que todos estarão usando fantasias e adereços. Além disso, a pergunta da carta é respondida por cada monstro.

Depois do setup, todos os monstros ganham 1 ponto de stress, e então a Prova começa:

1. O jogador com mais popularidade puxa uma quantidade de cartas igual ao Atributo relevante, informado na Carta de Prova
2. Decida, antes do próximo jogador puxar cartas, qual carta manter e quais descartar. Em seguida, revele a carta para a mesa, lendo sua descrição na tabela de Cartas de Desdobramento
3. Os desdobramentos desta carta viram uma cena. Algumas cartas de desdobramento exigirão que mais jogadores participem. Enquadrem a cena e decidam como ela se desenrola, interpretando os personagens e se atentando às instruções da carta.
4. Em seguida, o próximo jogador na fila da popularidade também puxa cartas, até que todos tenham tido sua vez
5. No final, o jogador com a carta de valor mais alto vence a Prova, recebendo +1 de popularidade e os efeitos da carta escolhida.
6. Se houver um empate, o jogador que comprou a carta por último vence. No caso do Rei, apenas o vencedor do desempate recebe os efeitos da carta.



CARTAS DE PROVAS

| Carta | Prova | Atributo | Pergunta |
|--------|-----------------------------|------------|---|
| Ás | Cante pela sua vida | Sedução | Qual música você cantaria? |
| Dois | Prova do Monstro Cozinheiro | Sedução | Qual comida tem saudades? |
| Três | Prova da Jaula | Estratégia | Quem você gostaria que saísse primeiro? |
| Quatro | Caça ao Tesouro! | Estratégia | Onde você procura primeiro? |
| Cinco | Prova do Minotauro Mecânico | Barraco | Quem você acha que não vai nem conseguir subir no minotauro? |
| Seis | Corrida de Três Pernas | Sedução | Com quem você quer ser amarrado? |
| Sete | Queimada com bolas de aço! | Barraco | Quem você quer que leve uma bolada? |
| Oito | Xadrez Gigante | Estratégia | Qual peça você seria? |
| Nove | Prova da Confiança | Estratégia | Quem não deveria confiar em você? |
| Dez | Luta de Cotonete Gigante | Barraco | Quem você espera que seja seu oponente? |
| Valete | Desfile de moda | Sedução | Qual o monstro mais cafona? |
| Rainha | Prova da Verdade | Barraco | Qual verdade você nunca poderia contar? |
| Rei | Festa Surpresa | X! | Não é uma prova. Todos perdem 1 de stress desde que curtam a festa!! Quem você quer beijar nessa festinha? |

CARTAS DE DESDOBRAMENTOS

| Carta | Desdobramento |
|--------|--|
| Ás | Perdeu feio! Perca 1 de popularidade e diga de quem é a culpa. |
| Dois | <p>Te passaram a pema! Ganhe 1 ponto de stress e 1 de popularidade e escolha um jogador para ser o traidor. Escolha uma das perguntas para ele responder.</p> <ul style="list-style-type: none">- Por que você me traiu?- O que te fez pensar que conseguiria me enganar?- Como você conseguiu me trair? |
| Três | <p>No meio da prova, você e outro jogador se aproximam e se conhecem mais do que esperavam. Pergunte para os jogadores qual deles quer se voluntariar. Se nenhum quiser, você escolhe. Em seguida, vocês tomam turnos fazendo as perguntas abaixo um pro outro e respondendo sinceramente. Perguntem e respondam pelo menos 1 pergunta cada. Quando um jogador não quiser mais fazer ou responder perguntas, o desdobramento acaba.</p> <ul style="list-style-type: none">- De quem você menos gosta na casa?- Do que você não gosta em mim?- Quem te machucou, mona?- Qual é seu maior segredo?- Qual é seu maior medo? |
| Quatro | <p>A prova acaba e você está exausto, seu oponente lhe estende a mão. As hostilidades não precisam sair das provas. Diminua 1 ponto de stress e faça uma das seguintes perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none">-O que posso fazer para te agradar?-Porque isso que eu faço te irrita tanto?-Porque você não gosta de um dos meus amigos? |
| Cinco | <p>Você se anima demais durante a prova e acaba destruindo um cômodo da casa! Perca 1 ponto de popularidade. Cada um dos jogadores responde uma pergunta:</p> <ul style="list-style-type: none">- Qual foi o cômodo destruído?- Quem tentou impedir o desastre?- Quem olhou e só ficou rindo? |
| Seis | <p>Você suou, gritou e se estabaniu todo! Foi um tanto vergonhoso. Ganhe 2 pontos de stress e perca 1 de popularidade. Responda 2 a 3 das perguntas a seguir</p> |

| | |
|---------------|---|
| Sete | <p>Monstros sempre serão monstros. Algo dentro da prova provocou o pior dentro de você. Receba um ponto de stress e responda as perguntas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - O que te provocou ao limite? - Como você perdeu a cabeça? - Como se recuperou durante a prova? |
| Oito | <p>Parceria fiel. Um personagem com qual você tenha uma relação positiva irá trapacear a seu favor. Ele ganha um ponto de stress e também define outro jogador para comprar uma carta a menos durante a Prova. O jogador prejudicado deve narrar essa ação</p> |
| Nove | <p>Você se esforçou e sabe disso. Diminua um ponto de stress.</p> |
| Dez | <p>Cuidado com o esforço exagerado! Você recebe um ponto de stress e um outro jogador narra sua situação de forma constrangedora.</p> |
| Valete | <p>Recebe um apoio sentimental de algum dos jogadores escolhidos por você. Ambos devem dizer algo que admiram um no outro para ganhar um ponto de popularidade cada.</p> |
| Rainha | <p>Reviravolta inesperada! Um personagem com o qual você tenha uma relação negativa te ajuda e te diz o motivo. Ambos ganham um ponto de popularidade.</p> |
| Rei | <p>Você venceu de lavada! Ganhe 2 pontos de popularidade e diminua 1 de stress.</p> |

CONFESSIÓNÁRIO

Depois de um longo dia estressante, é essencial poder desabafar com seus milhões de confidentes em rede nacional. Todo final de dia é acompanhado de uma ida ao confessionário, no qual os monstros vão um a um contar para a audiência de quem eles gostam ou não gostam na casa.

Aqui você pode fazer um movimento especial chamado Confissão. Você deve fazer pelo menos uma, mas até duas confissões, sendo elas Confessar Amizade ou Confessar Rixa. Pode ser duas vezes a mesma. O primeiro passo é escolher qual confissão fará. Em ambos os casos você vai puxar +Sedução cartas. Caso o resultado seja uma carta sem números, ou seja, um Ás, Valete, Rei ou Rainha, você tem sucesso, resultando em um dos efeitos abaixo, a depender do tipo de confissão feita

CONFESSAR AMIZADE

Você e seu amigo escolhido recebem +1 de popularidade

CONFESSAR RIXA

Você tenta roubar 1 ponto de popularidade de outro personagem. Caso não tenha sucesso, você perde 1 ponto de popularidade por tentar gongolar o adversário.



CONCLUINDO

Ao final do último dia, o monstro mais popular recebe o título de criatura mais popular do Brasil. Caso aconteça um empate, uma última prova acontecerá exclusivamente com os jogadores empatados. Qual é o grande prêmio? O que o vencedor faz com ele?