4 FIM DA RONDA

O papel de Robô passa para o jogador seguinte.

Todos os outros jogadores compram **6 novas cartas de Notícias** e **1 Modificador**.

O jogo continua até todos terem sido Robô.

!

REGRAS CRÍTICAS

Se um jogador perder **metade** dos seus PC (Pontos de Credibilidade), é **bloqueado temporariamente** e fica uma vez sem jogar.

Se um jogador perder **todos** os seus PC (Pontos de Credibilidade), é **banido** e perde o jogo.

PONTUAÇÃO

SITUAÇÃO	PA – Pontos de Alcance e PC – Pontos de Credibilidade
Notícia Verdadeira publicada	+2 PA
Notícia Falsa publicada	+3 a +6 PA
Ser apanhado pelo Robô com Notícia Falsa	–3 PC
Robô verifica notícia verdadeira	Jogador +2 PA / Robô –2 PA

Se um ou mais jogadores estiverem empatados, ganha o que tiver mais PC.





LIVRO DE REGRAS

IDADE	DURAÇÃO	JOGADORES
10+	30–60 min	3–6 (ideal 4)

AUTOR
Carlos Alberto Silva

CC BY NC ND
Atribuição – Não Comercial – Sem Derivações

OBJETIVO DO JOGO

Os jogadores são **Criadores de Conteúdo** que tentam publicar notícias na rede social **Viralex**.

Podem escolher entre:

NOTÍCIAS VERDADEIRAS
Seguras, verificadas, valem pontos.

NOTÍCIAS FALSAS (FAKE NEWS)
Arriscadas, mas muito mais lucrativas.

Em cada ronda, um jogador assume o papel do **Robô Moderador**, que decide:

- O que será verificado
- O que será publicado
- O que será bloqueado

Ganha quem acumular mais **Pontos de Alcance (PA)** e perder menos **Pontos de Credibilidade (PC)**.

COMPONENTES DO JOGO

- **28** Cartas de Notícias Verdadeiras.
- **28** Cartas de Notícias Falsas (Fake News).
- **20** Cartas de Modificadores: **Clickbait** (Isco de cliques), **Deepfake** (Falsificação digital com IA), **Bots de comentários** (Robôs automáticos de «credibilização» de uma notícia falsa), **Boost** (Aumento das Interações), **Fact Check** (Verificação dos Factos).
- **4** Envelopes de Publicação (1 por jogador).
- **4** Tabuleiros individuais com 12 Pontos de Credibilidade (PC).
- Lápis e papel para registar / calcular os PA.

PREPARAÇÃO

1. Baralham-se as cartas de Notícias e colocam-se no meio da mesa.
2. Faz-se o mesmo às cartas de Modificadores.
3. Define-se um espaço para o Lixo das cartas.
4. Cada jogador recebe 1 tabuleiro individual e um marcador de nível de PC.
5. Escolhe-se o primeiro Robô Moderador, que recebe o peão do robô.
6. Começa o jogador que estiver à sua esquerda.
7. A ordem de turno segue o sentido dos ponteiros do relógio.

COMO JOGAR

1 FASE DE PUBLICAÇÃO

Cada jogador recebe **6 cartas de Notícias** e **uma carta de Modificador**.

Escolhe **1 a 3 notícias** da sua mão e coloca-as viradas para baixo no envelope. Depois declara:

> *«Estou a publicar X notícias Verdadeiras.»*

Pode estar a dizer a verdade… ou não.

2 FASE DE DECISÃO DO ROBÔ

O Robô escolhe uma das ações:

Publicar – Todas as notícias são publicadas sem verificação. Os jogadores ganham PA conforme o valor declarado. As notícias falsas publicadas perdem 1 PC.

Verificar – O Robô abre o envelope do jogador de quem desconfia.

- **Se encontrar notícias falsas:** o jogador é penalizado e perde 3 PC por cada notícia falsa; o Robô ganha os PA da carta respetiva, que regista; a carta vai para o Lixo.
- **Se estiver limpo:** o Robô perde 2 PA por notícia verdadeira e o jogador ganha esses PA extra.

3 FASE DE MODIFICADORES (CARTAS DE EFEITO)

Após ou durante a decisão do Robô, os jogadores podem usar a sua carta de Efeito, que, depois de usada, é descartada.

Boost (Aumento das Interações) – duplica o valor de PA de uma notícia verdadeira publicada.

Clickbait (Isco de Cliques) – duplica o valor de PA da notícia publicada (mesmo se for falsa).

Deepfake (Falsificação Digital com IA) – transforma uma notícia falsa ou inexata em algo «convincente». Se esta tiver sido bloqueada pelo Robô, é publicada na mesma e o jogador não é penalizado.

Bots de comentários (Robôs automáticos de «credibilização» de uma notícia falsa) – duplica o valor de PA.

Fact Check (Verificação dos Factos) – quando um jogador publica uma notícia falsa, um dos outros pode usar a carta de «Fact Check» (se a tiver) e obrigar à eliminação dessa notícia, que vai para o Lixo.