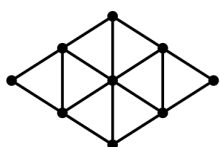
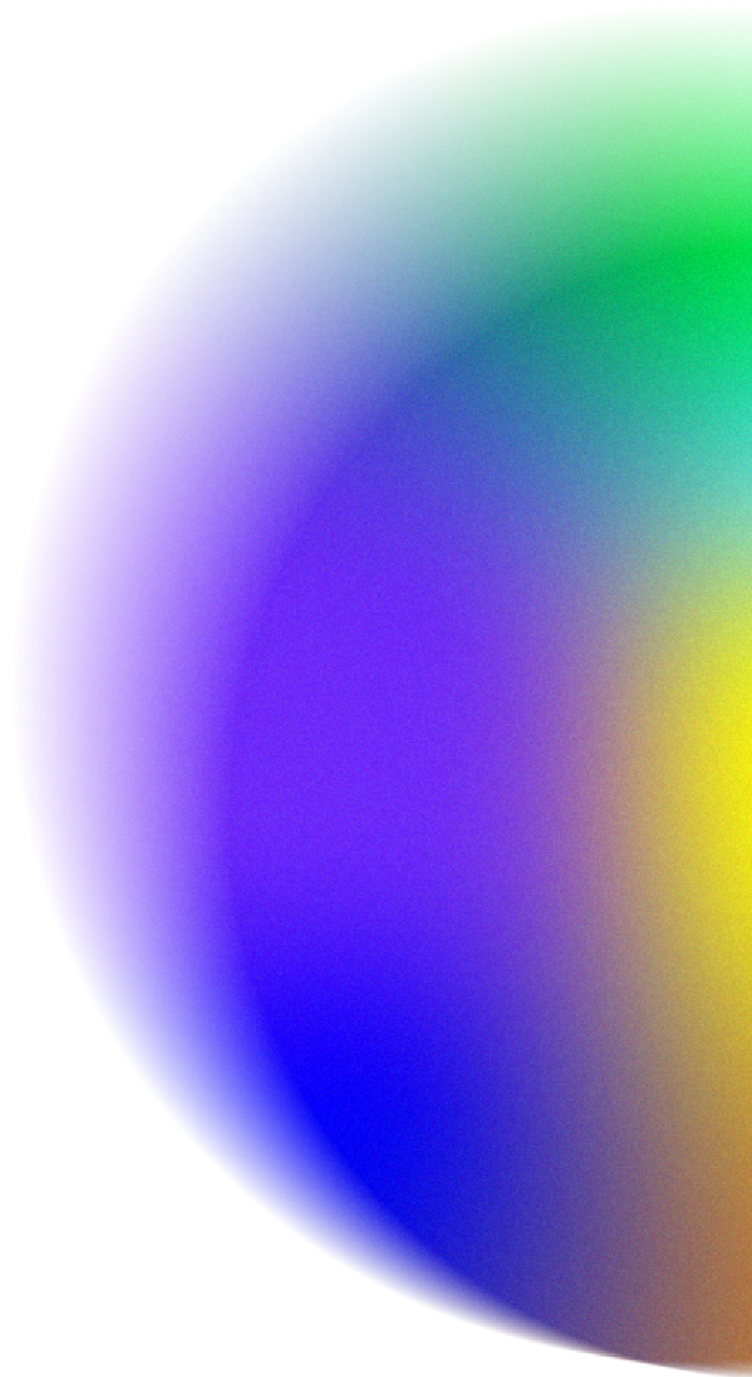


dinâmica coletiva (RPG):

# ALIANÇA DE CARBONIA



O DESAFIO DE  
**CARBONIA**





## Mini-RPG cooperativo para 8 pessoas usando o Modo Exploração do simulador "Desafio de Carbonia"

### PREMISSA DRAMÁTICA

Um vórtice de carbono ameaça engolir Carbonia. O Conselho impõe quatro rodadas obrigatórias – duas de Produção e duas de Distribuição. Se, ao final do segundo ciclo de Distribuição (quarto Run), TODAS as oito nações exibirem necessidades ideais completas (8 Selos Verdes) com CNA  $\leq 4$ , o "Equilíbrio Solanio" sela o vórtice. Qualquer falha resulta em colapso definitivo.

### PARTICIPANTES

Ideal 8 jogadores. Possível jogar em 4 jogadores acumulando nações.

### PREPARAÇÃO (SETUP)

Para executar a atividade, serão necessários os seguintes itens, com suas respectivas substituições caseiras e finalidades:

Simulador Aberto:

Substituto: Um laptop ou tablet.

Função: Acesso à interface digital oficial do jogo.

2 dados de seis faces (d6):

Substituto: Dois dados comuns de qualquer jogo de tabuleiro.

Função: Determinar os limites de Produção e Distribuição de Necessidades durante a partida.

Bloco de anotações e caneta:

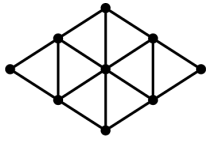
Substituto: Papel para rascunho e uma caneta.

Função: Registrar as Necessidades Restantes dos participantes.

8 tokens (representando nações):

Substituto: Pequenos recortes de papel (feitos com tesoura) com os nomes ou símbolos das nações escritos à mão.

Função: Serão utilizados para o sorteio que definirá qual nação cada jogador irá representar.



O DESAFIO DE  
**CARBONIA**

Cronômetro de 3 minutos:

Substituto: A função de cronômetro de um celular.

Função: Controlar o tempo da rodada final de negociação, criando um senso de urgência.

Observação Importante:

Elementos físicos adicionais, como feijões, botões ou outros marcadores, são completamente opcionais. O simulador digital já apresenta todas as informações relevantes sobre Produção (PR) e Distribuição. Caso opte por utilizá-los, sua função é meramente complementar, oferecendo um feedback tátil durante o jogo, e não substituem as informações exibidas digitalmente.

## **PREPARAÇÃO RÁPIDA**

Sorteio de nações – cada jogador fica responsável por uma das oito nações.

Acessem [odesafiodecarbonia.com.br](http://odesafiodecarbonia.com.br) → Modo Exploração.

Produção, distribuição de necessidades e selos verdes iniciam zerados no modo exploração.



## COMO JOGAR – RODADA A RODADA

A partida dura quatro rodadas, organizadas em dois ciclos idênticos de Produção → Distribuição:

### 1. Produção Inicial

Na ordem em que as nações aparecem no cabeçalho do simulador, cada jogador rola 2 d6. A soma define o limite máximo (até 9) que ele pode atribuir por item produzido da sua nação. Insira imediatamente os valores no simulador ao tomar a sua decisão. O jogador pode optar em produzir menos do que os 2 d6 indicaram se desejar.

### 2. Distribuição Inicial

Ainda sem negociação. Cada nação tenta preencher suas próprias necessidades e conquistar o selo verde. Regra de selo: a nação deve alcançar 8 unidades em um recurso-chave ou 4 + 4 em dois recursos-chave, de acordo com seu perfil. Após ajustar os valores de necessidade, termina a rodada de distribuição de necessidades. O simulador mostrará selos, ou penalidades. Cada jogador anota suas Necessidades Restantes (o que falta para alcançar o requisito).

### 3. Produção Cooperativa

Se faz mais um turno de visita as nações, o representante da nação rola 2 d6 novamente. Agora discutem quem produzirá recursos extras para suprir os déficits registrados. Ajustem apenas os numeros de produção; nenhum recurso pode superar 9 por nação.

### 4. Distribuição Final & Negociação

Fase final de distribuição. As nações podem reduzir produção, transferir excedentes e distribuir para cobrir faltas próprias ou alheias — respeitando os limites (máx. 9, selo em 8 ou 4 + 4). Quando chegarem a um consenso, clique em FINALIZAR SIMULADOR.

O quarto turno revela o desfecho: se as oito nações exibirem selo verde e o CNA final permanecer  $\leq 4$ , Carbonia é salva pelo “Equilíbrio Solanio”. Qualquer falta de selo ou CNA  $> 4$  desencadeia o Colapso Definitivo.



### **Detalhes operacionais**

Necessidades Restantes: após a Distribuição Inicial, cada jogador anota as quantidades de cada recurso ainda faltantes (< 6) ou sobrando (> 8). Isso guia o ciclo cooperativo seguinte.

Regrinha de Limite: nunca se pode colocar mais de 9 unidades de um recurso por nação, mesmo no ajuste final.

Os selos verdes ajudam a reduzir o Carbono Na Atmosfera.



## CONDIÇÕES DE VITÓRIA E DERROTA

Situação na última rodada

**8 Selos Verdes & CNA  $\leq$  4**

**Menos de 8 Selos ou CNA  $>$  4**

Resultado narrativo

Vitória coletiva – Equilíbrio  
Solano restaura Carbonia.

Derrota – Colapso Definitivo  
consume Carbonia.

## HABILIDADES DE NAÇÃO (OPCIONAL - 1 USO POR PARTIDA)

Nação

Poder especial

Aquania

Rerrola um dado de Produção.

Aureania

Ignora 1 ponto de Excesso ao calcular CNA.

Gaiania

Converte 1 recurso excedente em Distribuição imediata.

Nuviania

Troca até 2 unidades de um recurso com outra nação.

Rochania

Duplica uma tirada de Produção (mantendo limite 9).

Silvinia

Diminui o CNA final em 1.

Solania

Concede 1 Selo extra se já houver 7 Selos globais.

Vulcânia

Requisita 2 unidades de recurso de outra nação (com consentimento).



## GATILHOS DE ROLE-PLAY (30 S CADA)

### Evento no simulador

CNA aumenta

Selo Verde ganho

Excesso de distribuição  
de necessidades (> 8)

### Cena sugerida

"Nuvens escuras cobrem minha nação!"

"Festival de gratidão ecoa pelos vales!"

"Enchente repentina devasta plantações!"

## VARIAÇÕES RÁPIDAS

1. Ranking Individual – Marque a ordem de quem primeiro completou suas necessidades totais (Selo Verde).
2. Versão Familiar – Desconsiderem CNA e foquem apenas nos 8 Selos.

### Por que é divertido?

Clímax em 4 rodadas: estrutura enxuta cria tensão crescente.

Cálculo & conversa: dados dão suspense; planejamento conjunto exige diplomacia.

Feedback imediato: o simulador exibe Selos/CNA em tempo real, reforçando narrativa.