

Jogos de Campinho

Jogos de Campinho não é um livro sobre competições ou vitórias e derrotas. Jogos de Campinho é sobre amizades, superações e descobertas. Experiência nostálgica de vivências passadas, mas ainda retidas em jovens corações, tais quais instrutivas de modo a deseja a vir a ser.

Por
Marcus Baikal Cristo
Wesley Alves
1ª edição
Espírito Santo
2022



Versão: 1.0
Criação Wesley Alves
Co-criação Marcus Baikal Cristo
Revisão Marcus Baikal Cristo
Diagramação Wesley Alves
Artes Kyara Guaitolini da Costa

Esta é uma obra de ficção
Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por Todos os direitos desta edição reservados à Jotun Raivoso.



Dados de Catalogação na Fonte (CIP)

Essa é uma versão Beta. Portanto não consta aqui todo o livro oficial, pois ainda o estamos escrevendo e revisando. Vale salientar que como este livro está sob análise pública, algum detalhe poderá ser modificado, isso para atender ao gosto e crítica de nosso público.

Prefácio

O RPG solo talvez seja, até agora, o mais longe que a inventividade humana tenha chego. Falo sério. E mais que isso, talvez seja também o mais longe que o conceito de “faça você mesmo” tenha atingido até hoje.

Jogar RPG de forma solo demanda um desprendimento à padrões, uma coragem de abraçar o diferente, e um certo descaso por tudo que é pré estabelecido. Para muita gente de fora, é um verdadeiro ato de desafio as regras, nesse caso, aos princípios do que geralmente se pensa quando se fala em RPG.

É um ato de rebeldia, quase.

E exige uma imaginação fértil, afinal, você está se divertindo completamente sozinho de uma forma que, na visão de muita gente, só seria possível se tivessem muitas pessoas bem volta da mesa.

Tudo isso junto sempre me fez pensar na infância. Por uma série de fatores que não vem ao caso agora, eu não lembro de absolutamente nada da minha infância.

Mas tenho 2 filhos pequenos, e através deles tenho (re)descoberto um mundo maravilhoso. Um mundo onde absolutamente nada é maior que o mundo da imaginação.

Um mundo onde a caixa do brinquedo SEMPRE é mais interessante, legal e bacana que o próprio brinquedo lá dentro.

E eles são rebeldes, como toda criança é (e deve ser).

Dessa forma, a relação entre infância e RPG solo sempre foi algo claro e natural. Não por coincidência, descobri o RPG solo em julho de, 2013, o mesmo mês bem que descobri que seria pai.

O jogo da Jotun faz essa ponte de uma forma muito direta, e com uma originalidade rara. Focando nas brincadeiras e jogos de um passado para alguns próximos, para outros, distante, ele apresenta uma essência bem interessante do que é RPG solo, e para que ele serve de verdade: para dizer que com um pouco de imaginação, qualquer coisa é possível. Qualquer mundo pode existir. Qualquer história pode ser vivenciada, incluindo aquelas de nossa infância.

O Wesley tem divulgado muita coisa, de muita gente que cria mundos e universos.

Esse contato constante com tanta ousadia e rebeldia se esparrama aqui por todos os lados.

E agindo assim, nos oferece a possibilidade de vivermos mais uma aventura, ou talvez voltarmos para as aventuras que vivíamos quando éramos pequenos, ou talvez ainda, no meu caso, sentir um gostinho das aventuras que não pude guardar na memória.

Agradeço imensamente à Jotun Raivoso por possibilitar tudo isso nesse jogo.

Tarcísio Lucas Hernandez Pereira

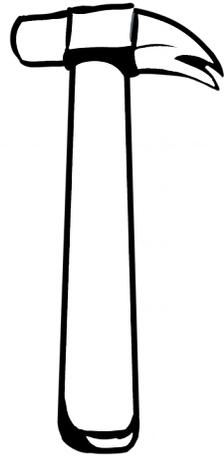
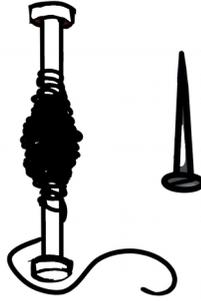
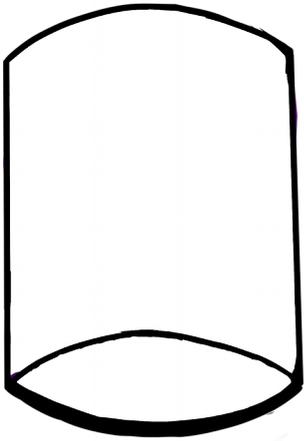
O Batizado

Ao final dos meses de setembro, aquela tarde ganhara as mais diversas cores e formas. As ruas estão tomadas por bandeirolas coloridas. Cada uma dessas referente a uma rua e a uma cor do arco-íris. É um clima de festa. Ligadas por linhas resistentes e invisíveis, as mais de 30 pipas manobram e alegam soberbas o céu infinito. Serginho, um dos grandes campeões aposentados, também está presente naquele ritual, não somente ele, como seus pais, vizinhos e os competidores do ano. Os últimos raios de sol logo se extinguirão. É chegada a hora. Um por um, os fios são estourados de propósito por seus donos, deixando as pipas voarem livres, sem amarras, sem ordem ou manobras. É realizado o Batizado das Pipas e, dessa forma, tem-se início a Centésima Edição dos Jogos de Campinho.

Evento esse mais esperado por todo o bairro. Ainda mais para você, já que será sua primeira participação – fruto de preparos com afinco, também pudera, os últimos pódios foram revezados entre as crianças grandalhonas da Rua 3 e os espertos e trapaceiros da Rua 2. Você é o representante da Rua 7, e o último campeão dessa foi seu irmão, Serginho, há oito anos. Ele foi campeão durante os quatro anos em que pode competir, levando a glória à sua Rua. Depois de sua aposentadoria dos jogos, vocês nunca mais despontaram.

E essa é a edição, de número 100, vai entrar para história. Você conseguiu se classificar para todas as 10 Modalidades. Um fato raro (a não ser pelo seu irmão, claro) todo mundo conta contigo e te observa. Vai ser difícil. A pressão pesa ainda mais sobre seus ombros.

O coração palpita de ansiedade e preocupação, mas você se esquece de tudo isso. O último raio solar se extingue. A última pipa também. Todas elas foram morar juntas com todos os pensamentos preocupantes e ansiosos.



Conhecer

Tome minhas palavras como mãos e aventuremos pelas próximas páginas com alegria no peito e interesse na alma. Tome minhas palavras como mãos e de certo que estará perdido como estou. Acho que no fim tudo fará sentido.

Jogos de Campinho é um livro interativo e dinâmico. Ele mescla capacidades narrativas de pequenas histórias infanto juvenis, descritiva e ilustrativa de jogos e brincadeiras analógicas, e ainda sim ser um livro de jogo. Você tem em mãos um livro que trata de diversos pontos pedagógicos. Um verdadeiro ensaio à nostalgia da cultura de rua daqueles que a viveram e daqueles que a desejam. A partir do desempenho do papel de um atleta de rua, você competirá com outros atletas pela glória, vencendo as provas desportistas baseadas nas mais diversas brincadeiras de rua.

O que é um jogo solo –

Um jogo solo é uma modalidade de jogos em que você joga sozinho. Para tanto, você segue algumas regras básicas, como montagem de personagens mediante regras preestabelecidas; rolagem de dados com comparação em tabelas.

O mais interessante nestes livros é que você pode o fazer quando não puder sair à rua, em tempos de chuva, quando está à noite ou até mesmo durante uma viagem – ou quem sabe, quando quer curtir uma solidãozinha.

Ao contrário de outros livros de jogos solos, este não é para ser jogado em uma tarde ou um fim de semana. Ele demandará tempo para ser apreciado. Aconselhamos que você curta cada página, cada etapa e cada medalha. Não se apressem em terminar logo os jogos. Afinal, para ser um vencedor, você precisará de estratégia e paciência.

Mas se eu quiser jogar com alguns amigos, eu posso? Claro que pode. Basta que esses amigos escolha um personagem pronto ou criar o seu – ao criar um personagem, este assume o lugar de um já existente, afinal, o jogo foi elaborado para se ter 07 participantes na ativa.

Imaginação – Em livros de jogo solo não há um juiz ou mestre que media ou narra as suas ações. Você quem precisa imaginar como as ações ocorreram. Imaginação. A dica aqui é: crie histórias a cada rolagem de dados.

Comprometimento – Como não há narradores ou árbitros, todas as mecânicas de jogo depende de sua vontade. Uma hora ou outra, você vai cansar de jogar dados e conferir tabelas, quando isso acontecer, volte ali no primeiro ponto.

Sinceridade – “Como ninguém tá vendo, vou dar uma roubadinha nesse dado”. Claro que não, padawan! Não é porque ninguém vai saber que você pode fazer alguma coisa errada. Qual é a graça de roubar nos dados? Ninguém vai saber, porém você vai.

Esse jogo não foi elaborado para ser fácil. Dificilmente você vai vencer a primeira Edição, talvez nem a segunda... Corrigindo: esse jogo foi elaborado para ser um veículo de aprendizado a partir da derrota e, sobretudo, da valorização do espírito desportivo. Valores como coleguismo, partilha e respeito ao adversário serão tratados aqui. Vencer a si, sobretudo e sempre. Você deve ser mais esperto que a gente aqui da editora. Vai por mim. É bem mais divertido alcançar a vitória quando é árdua a tarefa.

O objetivo desse livro é, sobretudo, tratar de forma lírica as brincadeiras que outrora ficaram no passado de muitos de nós ou nem a conhecemos de verdade. Além disso, nossa proposta – original no ponto de combinarmos diversas perspectivas acerca do material, como em sua utilização, torna-se didática e lúdica: **uma busca pela recuperação dos costumes e práticas das ruas** (modernizada em certo aspecto), a formação da cidadania e consolidação cultural.

Ao final da primeira Edição dos Jogos, você vai querer fazer parte desse bairro, conhecer aquela galera e participar dos jogos. Mas não se acanhe, monte sua turma e seus próprios jogos. Largue esse livro de lado e vá para a rua brincar. Deixe a criança viver!

Criar

Criar. Verbo de ação. Conceber, dar vida, formar e originar. Todos nós criamos desde sempre. Histórias fantasiosas, realidades paralelas, desculpas... As inspirações sempre estão por aqui e por ali, basta fecharmos os olhos e ouvi-las.

Os atletas

As edições dos Jogos de Campinho envolvem um representante de cada rua do bairro, das sete que ali existem. Da Rua 01 até a Rua 06, os participantes são seus competidores adversários, e entre si. Contudo, eles são pré programados de tal forma que ninguém precisa os interpretar – a essa mecânica de personagens antagonistas não jogáveis chamamos de **NPC**, em inglês *non-player character*. Os NPC também possuem **Atributos**, características próprias, uma história e um Padrão de Evolução (melhor descrito em “Os Participantes”), assim como o seu personagem – que representa o competidor da Rua 07. Nesse capítulo, começaremos a entender as fichas de nosso jogo, portanto, **pegue agora mesmo a fichinha “Lista de Atletas” e a separe**. Feito isso, bora começar a montagem da Lista.



Lista de Atletas

Na ficha “**Lista de Atletas**”, há uma coluna chamada “Atleta” composta por travessões sobre as “Rua X”. Nesses Travessões você anotará os nomes dos Atletas representantes de cada rua (agora você pode olhar na tabelinha abaixo o nome de cada participante). Para o representante da Rua 07, você anota um nome fictício. É um nome inventado de seu personagem. Pode ser até mesmo o apelido que pelo qual ele é conhecido nas ruas. Para efeito de exemplo, vamos escolher o nome “Mari”. A tabela abaixo lhe auxiliará, mas não se atente em todos os pontos agora, não, é só uma colinha para o futuro.

Lista de Atletas e seus Atributos

Rua	Atleta	Nível	Atributos iniciais	Padrão de Evolução
01	Marilu	07	V=3; A=2; P=2	VAVAP
02	Maneco	08	V=4; A=2 P=2	VVAP
03	Marcão	08	V=1; A=3; P=4	VPPA
04	Pimba	07	V=2; A=3; P=2	APVAP
05	Rebeca	06	V=1; A=2; P=3	PVAP
06	Homero	06	V=1; A=3; P=2	APV
07	Você	06	À sua escolha	À sua escolha

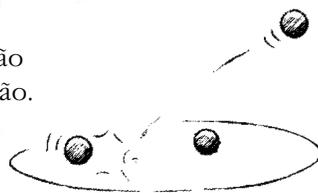
Atributos

Para prosseguirmos na montagem do personagem, precisamos entender o que são os **Atributos**. Essas características definem numericamente **aptidões físicas** e quão treinado nelas um personagem é. São os Atributos que definem as rolagens de dados e como o personagem se sobressaiu nalguma Modalidade. Todos os Atributos são importantes, pois as Modalidades são baseadas em duas dessas três características. Então, não adianta você querer ser bom em tudo. O importante é você traçar uma estratégia e evoluir (veja em Evolução) qual Atributo lhe for mais interessante. **Todos os jogadores já possuem um ponto automático em todos os Atributos**. São eles:

Velocidade – Atributo que representa o quão ativo é o personagem. Personagens com Velocidade preferem fazer seus oponentes comer poeira. Modalidades baseadas em Velocidade: **Corrida de pé de lata com obstáculos; Carrinho de rolimã; Bambolê; Corrida de perna de pau.**

Agilidade – Atributo que define o quão perspicaz é o personagem. Personagens com Agilidade alta prezam por uma execução bela, limpa e perfeita de suas provas. Modalidades baseadas em Agilidade: **Amarelinha; Pula corda e Pipa.**

Precisão – Atributo que define o quão exigente é o personagem. Personagens com Precisão alta prezam por uma boa pontaria e concentração. Modalidades baseadas em Precisão: **Pula Elástico e Bolinha de gude.**



Você possui 03 pontos para alocar em Atributos conforme sua estratégia. Lembrando que o somatório dos Atributos de um personagem

iniciante sempre será igual a 06 pontos. Confira a nossa colinha lá em cima, a “**Lista de Atletas e Seus Atributos**” e os atributos iniciais de cada representante e os anote ao lado de seus nomes, em seus espaços respectivos. No caso do representante da Rua 07 a gente que escolhe os valores. Ah, não esqueça de somar mais um ponto (o automático) em cada atributo. Um atributo pode alcançar no máximo 06 pontos.

Fernanda montará a personagem Mari. Ela prezarão por Velocidade, já que é esse o Atributo mais recorrente nas Modalidades, pondo dois pontos em Velocidade e um em Agilidade. Em Precisão, Mari possui apenas o seu ponto automático.

Ralada

Joelho ralado, dedão do pé destampado, cotovelo machucado são alguns efeitos colaterais de se participar dos eventos dos Jogos de Campinho. Cada vez que um personagem participa de alguma etapa dos jogos, ele sofre alguma escoriação – nada que um mertiolate e um descanso não cure, e estas escoriações são anotadas com um Xis no desenho dos band-aid ao lado dos Atributos. Note que há cinco símbolos desses e, ao ‘gastar todos esses cinco, aquele personagem fica impossibilitado de participar de qualquer etapa futura, afinal ele está tão machucado, coitado, que ele precisa de cuidados e descanso. Porém, cada etapa não participada repõe em um ponto gasto de sua integridade física – apague o Xis de um band-aid.

Nível

O somatório dos pontos em Atributos define o nível daquele personagem. Por meio do nível dá para saber quem é mais ou menos hábil, em geral e, portanto, um adversário mais difícil para seus oponentes. Se o jogador quiser aumentar o nível de dificuldade da sua experiência, subir o nível com a progressão de personagem (aumentando os atributos em 1 ou 2 pontos) desde a primeira competição pode fazer esse efeito

*Por exemplo, **você começa no nível 6**, já que possui 03 pontos de Atributos automáticos e mais 03 pontos de Atributos iniciais. Existem personagens mais preparados do que você. O Maneco, por exemplo, representante da Rua 2 está no nível 08, já que o somatório de seus Atributos ($V=4+A=2+P=2$) é igual a 08.*

Padrão de Evolução – P/E

A cada vitória, os participantes tanto na primeira fase quanto a final, recebem pontos para aumentar seus atributos. (note que o vencedor da disputa do 3º lugar não pontua, no entanto, recebe uma medalha de bronze e um ponto para sua rua). Como dito, esses pontos têm por finalidade aumentar a quantidade de Atributos, porém essa atualização acontece apenas quando todas as competições daquela Modalidade terminar. Os NPC evoluem conforme o **Padrão de evolução**, ou seja, uma ordem preestabelecida de evolução do personagem NPC ou, no seu caso, escolhida. Mais uma vez, volte lá na colinha e anote os P/E dos NPC. Se você quiser criar um padrão para você, anote no espaço referente, se não, siga a evolução que achar melhor.

Exemplo: após a Corrida Com Pé de Lata – primeira Modalidade – ser concluída, e com a vitória de Maneco, este recebe um ponto de evolução (apenas ele, já que Corrida com pé de lata possui apenas uma única etapa). Visto que o Padrão de Evolução do Maneco é o “VVAP”, o ponto que ele recebeu vai para Velocidade – anote o valor atual na Ficha do Maneco. Se ele vencer mais uma etapa, ele evolui Velocidade de novo. Uma terceira vitória lhe garante um ponto em Atributo e uma quarta em Precisão, fechando e iniciando assim o ciclo.

Exemplo 2: A segunda Modalidade é a Peteca, e ela possui três fases: a semifinal, a disputa pelo terceiro lugar e a final. Os vencedores da semifinal e da final recebem um ponto. Digamos: Maneco enfrentará Marcão, Marilu enfrentará você. Na primeira disputa, Marcão vence Maneco, e você vence Marilu. Na disputa entre Maneco e Marilu pelo terceiro lugar, Marilu vence Maneco, e na esperadíssima final Marcão lhe vence. Vamos computar as vitórias. Marcão obteve duas, portanto recebe dois PE; você obteve uma vitória. Marilu também obteve uma vitória, a de 3º lugar, uma medalha ela ganha, assim como um ponto para sua rua, mas não recebe XP. Para os NPC, siga o Padrão de Evolução de cada, no seu caso, você escolhe qual Atributo deseja, conforme sua estratégia.

Participações nas Olimpíadas

Os Atletas podem participar apenas de 04 Edições. Uma vez terminada aquela Edição, você pode reiniciar outra, como se um ano tivesse passado, porém, os jogadores que completarem 04 participações não podem mais participar, cabendo a você criar um NPC, seguindo as regras de criação – com apenas três pontos de criação. Isso também vale para o participante da Rua 07, espertinho.

Marilu



Marilu mudou de casa e rua após a recente separação dos pais. Até então, ela competiria pela segunda vez pela Rua 07, endereço de sua antiga casa, porém depois dos últimos eventos, ela resolveu ir morar na Rua 01 – com um deles, e conquistou seu espaço nessa edição, inclusive o rancor daquele que seria o representante dessa Rua por ela ter “roubado” sua participação, e dos moradores da Rua 07 que se sentem traídos – pelo menos isso criou a possibilidade para você poder competir por essa rua. A Rua 01 é a rua mais competitiva de todas e não vê com bons olhos sua representante. Está sendo um ano muito difícil para a garota e as competições lhe representa um escape. Marilu tem muito que

provar. Não para si, mas para os outros – grandes críticos.

Rua 01

Cor da Rua: Vermelha

Nível: 07

Atributos: V=3; A=2; P=2

Padrão de evolução: VAVAP

Participações nas Olimpíadas: 02 vezes – uma pela Rua 07 e agora pela Rua 01.

Maneco

Maneco é o garoto mais veloz e bem preparado para os jogos. Enfrentá-lo sempre é uma pressão maior, mas como dizem, temos que vencer os mais fortes para assim nos tornarmos. É o último ano de Maneco e há dois que ele não vence as Olimpíadas, então se prepare ele vem com tudo. Mas não se engane com a marra de Maneco. Quem o conhece, sabe que ele é um garoto muito dedicado, estudioso e simpático. Maneco tem um irmão mais novo, o



Quindim, por quem ele nutre um amor e amizade sem igual. Guarde esse nome, Quindim será um grande vencedor, afinal é treinado há muito tempo por seu querido irmão.

Rua 02

Cor da Rua: Laranja

Nível: 08

Atributos: V=4 e A=2 P=2

Padrão de evolução: VVAP

Participações nas Olimpíadas: 04 vezes. Não poderá participar de uma nova edição. Se você quiser, crie a ficha do Quindim na próxima edição.

Marcão



Marcão é o garoto mais calado da turma, dizem que sofreu um trauma anos passados, mas devagar está se recuperando. Competir nas Olimpíadas tem um valor diferente para Marcão, sem falar que esse é o seu último ano nas competições – porém ele nunca venceu uma Edição. Ele sempre está acompanhado por seu melhor amigo, Napoelão, o vira-lata. Antes do acidente que Marcão se envolveu, a Rua 3 era a mais vencedora e uma das mais competitiva. Porém, após a entrada de Marcão, a rua toda não se importou em não ganhar mais, apenas em participar, afinal, isso seria muito importante para o tratamento de incrível Marcão.

Rua 03

Cor da Rua: Amarela

Nível: 08

Atributos: V=1; A=3; P=4

Padrão de evolução: VPPA

Participações nas Olimpíadas: 04 vezes. Não poderá participar de uma nova edição.

Pimba

Pimba sofrera um grande trauma há alguns anos. Sua mãe morrera há três anos, e desde então ela tenta superar essa perda. Parece que tudo anda bem, afinal ela é a atual bicampeã dos jogos. Pimba além de ser uma grande competidora, possui um grande senso desportista, afinal ela é sempre vista em todas as ruas ensinando, treinando e aconselhando sobre os jogos a todas as crianças. Seu sonho é participar dos jogos como Conselheira, já que sua mãe agregou este grupo durante muito tempo.



Rua 04

Cor da Rua: Verde

Nível: 07

Atributos: V=2; A=3; P=2

Padrão de evolução: APVAP

Participações nas Olimpíadas: 02 vezes.

Rebeca



Rebeca está ansiosa em participar das edições dos Jogos. Uma grande entusiasta, tem anotado todos os participantes e vencedores de todas as edições passadas. Seu sonho é escrever um grande almanaque descrevendo as Olimpíadas desde seu início. Mas não se engane com Rebeca, afinal ela é a representante da Rua das Flores – rua essa que segundo o conhecimento geral, sempre vence uma edição quando apresenta uma menina como representante. Estatísticas à parte, Rebeca é uma grande competidora pois conhece muito dos jogos. Ela promete trazer velhas – e eficazes, estratégias para sua apresentação.

Rua 05

Cor da Rua: Azul

Nível: 06

Atributos: V=1; A=2; P=3

Padrão de evolução: PVAP

Participações nas Olimpíadas: primeira vez que participa.

Homero

Homero nasceu com certas <anomalias físicas,> e desde seu nascimento, ele é tido como um milagre por uns e um grande aberração por outros. Porém, Homero nunca deixou de viver – ou voar por aí, já que ele muitas vezes parece estar no mundo da lua, ao extremo. Homero, sempre criativo, adora ler e escrever poesias e criar histórias. Sempre contente, deixou de se importar com olhares preconceituosos de certas pessoas. Como muitos de espírito livre, Homero



sempre deseja descobrir novos mundos, é por isso que resolveu participar dessa edição.

Rua 06

Cor da Rua: Anil

Nível: 06

Atributos: V=1; A=3; P=2

Padrão de evolução: APV

Participações nas Olimpíadas: primeira vez que participa.

Competir

Palavras fáceis de entendimento são as mais complexas para conceituar. Amizade, competição e espírito desportivo são alguns exemplos do que quero dizer, porque elas moram no coração, um lugar longe da mente.

Desde a última assembleia dos Conselheiros do Campinho, definiu-se que os Jogos serão compostos por dez modalidades praticadas numa ordem específica. A ordem das Modalidades foi definida para equilibrar as possibilidades de vitória para que cada participante, afinal, possa melhor demonstrar suas aptidões. Cada Modalidade é praticamente um jogo por si só, por isso que terminar os Jogos demanda de tempo e paciência. Cada etapa é um acontecimento e um jogo de RPG solo por si só!

Eu posso criar minhas próprias Modalidades ou modificar alguma regra daqui? Claro que pode. Na verdade, a gente até lhe incentiva a criar suas regras, suas histórias e aventuras. Seu mundo... e quem sabe, até seu próprio livro de jogos? É a criatividade que move o mundo. (Um segredo: esse livro nasceu da necessidade que sentíamos de mudar alguns jogos. Faça você mesmo).

Modalidade	Ordem	Atributo prevalente
Corrida de pé de lata com obstáculos	1ª	Velocidade
Peteca	2ª	Precisão
Pula corda	3ª	Agilidade
Amarelinha	4ª	Agilidade
Carrinho de rolimã	5ª	Velocidade
Bambolê	6ª	Velocidade
Pula elástico	7ª	Precisão
Bolinha de gude	8ª	Precisão
Corrida de perna de pau	9ª	Velocidade
Pipa	10ª	Agilidade

Nessa versão não consta todas as Modalidades. Nesse momento estamos realizando playtests daquelas que faltam para melhor atender ao público.

Vencendo as Etapas

Aquele participante que alcançar o terceiro, o segundo e o primeiro lugar recebe medalhas de bronze, prata ou ouro, respectivamente. Não somente: cada medalha possui uma pontuação. Vence a Rua que o seu representante obtiver mais pontuação no final das nove modalidades. Esses pontos são anotados na **Tabela de Pontuação por Rua**

Também tem a opção de contar a pontuação na maneira olímpica: primeira posição vai para quem tem mais Ouro, se há dois com o mesmo número de Ouro, quem tem mais Prata vence (serve para empate). Quem empata com zero ouro, vence o próximo pelo número maior de pratas. Quem tem pratas iguais ou empata em zero pratas, fica na frente de quem tem mais Bronze. Você também pode verificar simplesmente quem tem o maior número de medalhas, como medida de ranqueamento, mas, no fundo, Olimpíadas não têm “vencedor” como nação. Só informalmente mesmo.

Posição na Modalidade	Medalha obtida	Pontos recebidos
Primeiro	Ouro	04 pontos
Segundo	Prata	02 pontos
Terceiro	Bronze	01 ponto

Nota: Não importa vencer todas as Modalidades, mas pontuar o suficiente para que a sua Rua saia vitoriosa. Pense nisso quando for traçar sua estratégia e gastar seus PE e suas Energias.

Como jogar

Chaveamento padrão –. Chaveamento Padrão é o **sorteio dos competidores** que participarão daquela Modalidade e contra quem. Para se definir o Chaveamento Padrão, devemos:

1. Observar qual o Atributo Prevalente daquela modalidade;
2. Observado o Atributo, rolamos um d6 para cada participante somado àquele Atributo, os quatro maiores valores foram os classificados para aquela prova.
3. Permanecendo o empate, o Atributo base é o primeiro critério de desempate, seguido pelo dado tirado no sorteio; Permanecendo ainda o empate, realiza um teste simples de dado;
4. Uma vez escolhido os 04 participantes, basta agora definir os enfrentamentos: o primeiro colocado (ainda do sorteio acima) enfrenta o quarto – chamamos esse embate de “Disputa A”, o segundo enfrenta o terceiro, na “Disputa B”.
5. O perdedor da “Disputa A” enfrenta o perdedor da “Disputa B”, e desse embate sai o terceiro lugar. O vencedor da “Disputa A” enfrenta o vencedor da “Disputa B” na Final, dali sai o vencedor dessa Modalidade;
6. **Partidas entre NPC** - não é necessário realizar todo o processo da Modalidade, basta rolar um d6 e somar ao Atributo Base daquela prova, o resultado maior vence. O empate favorece a quem tem o Atributo Base maior, prevalecendo o empate, tira no dado em resultado simples.

Exemplo: e finalmente chegamos a competição de Pula Elástico – que possui como Atributo Base a Precisão. Rolemos, portanto 7d6, um para cada participante e respectivamente digamos: 02; 06; 02; 05; 04; 01 e 05. Somamos então esses valores ao Atributo Precisão de cada participante e respectivamente:

Atleta	Dado	Precisão	Soma	Resultado
Marilu	02	02	04	Não classificou
Maneco	06	02	08	Primeiro
Marcão	02	04	06	Quarto (venceu no primeiro critério de desempate)
Pimba	05	02	07	Terceiro (perdeu no primeiro critério de desempate)
Rebeca	04	03	07	Segundo (venceu no primeiro critério de desempate)
Homero	01	02	03	Não classificou
Você	05	01	06	Não classificou (perdeu no primeiro critério de desempate)

Dessa forma, Maneco, o primeiro classificado, enfrentará Marcão (o quarto classificado); Rebeca (a segunda) enfrenta Pimba (a terceira). Note que você não classificou para essa Modalidade, então basta realizar o Passo 06, da regra de Chaveamento – Partidas entre NPC.

Exemplo 2: Maneco e Marcão se enfrentarão nessa Modalidade, que tem como Precisão o Atributo Base, Não é necessário realizar toda competição entre esses dois NPC, bastando então rolar um dado para cada jogador e somar a seu Atributo Precisão. O maior valor vence aquela etapa. Digamos que para o Maneco rolou-se o resultado 03 no dado e possui 02 pontos em Precisão, resultado 05; Marcão rolou um 02 no dado e possui 04 pontos daquele Atributo, resultado 06. Portanto Marcão vence essa disputa e irá para Final, já Maneco, disputará pela Medalha de Bronze contra o perdedor do embate entre Rebeca e Pimba.

Corrida de pé de lata com obstáculos

Descrição: Corrida é um clássico desde a Grécia Antiga, e claro que não poderia não ser e faltar aqui. A nossa possui uma “pequenina” diferença: o competidor utiliza sob seus pés latas de leite velhas presas em arames, no decorrer do percurso há barreiras físicas como galhos secos, lama, pneus velhos, latas de tinta velha, faixas de areia... ufa! Muita coisa, sem falar que a cada ano modifica-se tanto o percurso quanto os próprios obstáculos. Suas características são discutidas, determinadas e aprontadas pelo Conselho e apenas durante a sua execução que os competidores conhecem-na.

O participante quem cria seus próprios pés de lata. Para isso é necessário duas latas de leite em pó vazias, que delas saem um fio de arame em arco até a altura de suas mãos. Portanto, o competidor deverá levantar com a força dos braços seu peso a partir da lata. Ganha quem chegar primeiro lugar no fim do percurso, se o participante cair, ele pode se levantar e continuar a sua participação. A única falta eliminatória dessa prova é se o arame estourar da lata.

Objetivo: Superar obstáculos e vencer a corrida. O percurso possui 20 marcadores – sendo esse o somatório de rolagens de dados e seu ponto em Velocidade. Vence quem alcançar o 20 primeiro. Porém os marcadores 6; 12 e 18 possuem obstáculos sorteados.

Curiosidade: Desde tempos remotos, a Corrida de Pé de Lata era realizada de forma espontânea, porém começou a ser organizada pelos xxx, no dia 26 de setembro de cada ano, por isso a corrida de obstáculos sempre foi a primeira modalidade a ser realizada.

Atributo Base: Velocidade. Mas não se engane, essa corrida não exige apenas velocidade – e em certo ponto, ela vai até te atrapalhar, mas muita agilidade para superar os obstáculos que existem no meio do percurso.

Competição:

Na corrida de latas com obstáculos, todos os sete participantes competem. Para definir o resultado dessa corrida siga o passo a passo abaixo:

1 Passo – Separe a Ficha “Corrida de Latas com Obstáculos”. É nela que os dados vão correr (trocadilhos bobos). Note que nessa Ficha há um mapinha de corrida com 07 raias e 25 Marcadores. Separe também 07 lápis de cor das cores referentes às Ruas para marcar o percurso. Se não for possível utilizar lápis de cor, pinte ou anote com um lápis mesmo as casinhas do percurso com um X.

2 passo – O próximo passo é a definição dos obstáculos daquele percurso. Para tanto basta rolar 3 vezes o dado e conferir nas tabelas abaixo. Uma vez sorteado os 03 obstáculos anote-os no espaço “obstáculos”, na ordem sorteada.

Os obstáculos são de dificuldade sucessivamente maior de serem superados, e mais difíceis ficam. Cada tabela possui exemplos de obstáculos e a sua respectiva dificuldade: na primeira tabela contém obstáculos fáceis de serem superados, na segunda, obstáculos medianos, e na terceira, obstáculos muito difíceis de serem ultrapassados. Não se importe agora com a mecânica do jogo – vamos explicá-la logo abaixo, em vez disso, concentre-se na montagem da competição.

Obstáculos fáceis – obstáculos que apenas os atrasa

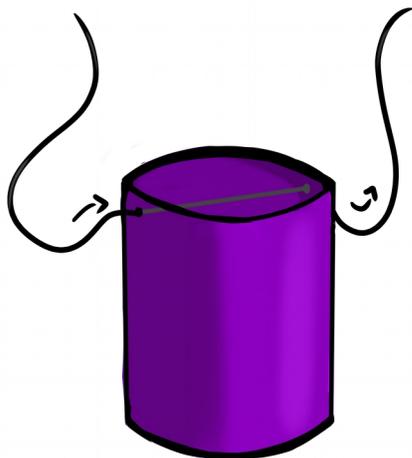
Dado	Obstáculo	Ocorrência
01	Areia	Uma linha de areia de fora afora na pista que pode lhe levar ao chão. Reduza um ponto de sua V no próximo turno.
02	Poça d'água	Andar em local aquoso é muito difícil e você pelo jeito não conseguiu realizar bem essa atividade. Reduza sua V em -1 durante 04 marcadores.
03	Latas de tinta	Latas de tinta espalhadas pelo percurso podem lhe atrapalhar. Reduza em um ponto sua Agilidade durante um turno.
04	Folhas secas de árvore	Essa é sacanagem! Folhas secas de árvores são bem escorregadias. Durante 04 marcadores calcule o seu Desempenho utilizando sua Agilidade
05	Torcida entusiasmada	Você se distrai com a torcida. Seus pais até levaram faixas bem vergonhosas.
06	Bolas de soprar	As bolas de soprar voam sobre os competidores, distraíndo-os. Perca um ponto de Agilidade por três marcadores

Obstáculos Medianos – obstáculos que exige um pouco de atenção

Dado	Obstáculo	Ocorrência
01	Lama	Você afunda o pé na lama e fica mais devagar por isso, tome -2 na V no turno seguinte.
02	Galhos secos	Você pisa de forma errada em um galho e tem de parar para se soltar dele. Pare seu movimento aqui e devido a isto, tenha -1 na V no turno seguinte.
03	Travessia de Meio Fio	Você perde o equilíbrio e esbarra nos demais, você e os adjacentes a você sofrem -1 na A no turno seguinte
04	Brita	Vai com cuidado. As britas podem te levar ao chão. Durante 05 marcadores conte apenas com sua Agilidade.
05	Linha estendida	Linha estendia e escondida na altura do calcanhar. Essa linha é traiçoeira e joga os participantes ao chão. Pare seu movimento nesse marcador.
06	Varal de roupa	O varal de roupa sem roupa é parecido com a Linha estendida

Obstáculos Difíceis – Obstáculos que lhe param

Dado	Obstáculo	Penalidade
01	Ponte de madeira sobre o rio de lama	O que é pior. A ponte ou o rio de lama? Durante apenas 03 marcadores por 02 turnos.
02	Caminho complexo de pneu	Complexo mesmo. Mesmo passando no teste, todos os participantes não contam com sua Velocidade até o fim do percurso
03	O jardim de begônia	Você não vai querer quebrar os vasos da dona Peinha – Ande um marcador apenas por turno.
04	Uma carreira de 03 linhas estendidas	03 linhas estendidas. Sério? Realize o teste 03 vezes passando ou não passando por eles. A cada falha, reduza em -1 em V e A.
05	Buracos no chão	Caminhe apenas um marcador + V por turno.
06	Fundo falso	Caramba, que maldade! Cair aqui te faz parar o movimento nesse marcador. Para sair do buraco é necessário possuir um resultado de 10 acumulativos nas rolagens de d+A. Após atingir esse valor retome a corrida.



3 Passo – A corrida em si: a Corrida de Latas com Obstáculos é realizada na “Pista” - o mapinha lá da Ficha, rolando um dado para cada Atleta, somado à sua Velocidade – a esse cálculo (dado + Velocidade) chamamos de “Desempenho”. Uma vez rolando o dado e somado à V daquele Atleta, anotamos o valor no espaço “Desempenho” - à frente de cada rua da Lista “Atletas”. O Desempenho refere-se ao tanto de Marcadores que aquele Atleta correu naquele turno. Você pode começar do seu Percurso, o da Rua 7 e depois ir do Percurso 6 ao 1, ou pode começar do Percurso 1 e ir até o seu, o 7º

Exemplo: Marilu tem V3. Para seu primeiro percurso, ela jogou um 6. Desempenho V+D -> 3+6=9. Pinte até ou anote com um X o marcador “9” para a Rua 01.

Se o seu Desempenho superar nessa rodada o marcador de um **Obstáculo**, verifique se você teve problemas com ele. Isso vai depender de quão rápido e ágil você passou por ali. Para tanto, basta subtrair do Desempenho de cada Atleta a sua Agilidade (faça isso na linha “Desempenho”, na ficha).

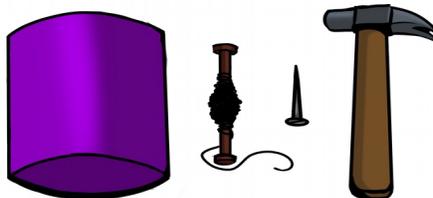
Se o valor encontrado for maior que a dificuldade daquele Obstáculo, o personagem não o ultrapassou com eficiência e por isso deverá sofrer uma Penalidade (vide as Penalidades de cada Obstáculo em sua Tabela).

Quanto mais rápido você é, mais difícil deve ser desviar dos obstáculos. Sempre que você encontrar um obstáculo, chegando nele naquele turno ou passando por ele, pegue o resultado do seu Desempenho e subtraia dali a sua Agilidade. Se o número resultante for maior que o desafio do Obstáculo (5 para Fáceis, 4 para Medianos e 3 para Difíceis), seu personagem, não superou aquele obstáculo, aí é só checar e ver a “Ocorrência” dele. Cair é normal, não te impede de vencer, mas pode dar a chance para quem estava atrás, indo “devagar e sempre”. Nem sempre ir rápido demais é bom.

Marilu foi rápida demais, chegando no primeiro obstáculo (o marcador 6). Como se trata do primeiro obstáculo, este possui dificuldade igual a 05. Para saber se ela passou pelo obstáculo sem problemas, vamos subtrair do Desempenho a sua Agilidade $9-2=7$. Nesse caso, o resultado foi maior que a dificuldade, sofrendo assim a consequência daquele obstáculo – digamos que foi a Poça d'água, então durante 05 marcadores, Marilu terá sua Velocidade reduzida em um ponto.

Repita esse processo até alguém ultrapassar o Marcador 20. A cada turno apague as anotações da Linha Desempenho para que essa possa ser preenchida no próximo turno. A Penalidade será apagada quando essa for comprida.

4 Passo – Quando um personagem cruzar a linha de chegada (ultrapassar o Marcador 20) a corrida está sendo vencida, mas outros jogadores que chegarem no mesmo turno que ele podem ter chegado primeiro. Continue rolando o dado até o final do turno e o personagem com maior desempenho é o vencedor em primeiro lugar, seguido pelos demais, é possível ter empates dessa maneira. No caso de empate, o competidor que possuir maior valor em Velocidade vence, seguido por aquele que possuir maior valor em Agilidade. Persistindo o empate, define-se na rolagem direta de um dado. Apenas o primeiro colocado recebe Pontos de Evolução. Continue fazendo os turnos seguintes para definir as demais colocações, lembrando que recebem medalhas os competidores que cheguem até o terceiro lugar. Empates dão medalhas iguais aos competidores, mas “saltam” posições, logo, se dois empatarem em primeiro lugar, o que chega depois chega em 3º lugar, não em segundo, havendo a distribuição portanto de 2 medalhas de ouro e 1 de bronze, nessa hipótese.



Peteca

Descrição: peteca é um jogo de origem indígena. Trata-se de uma competição que leva o nome do equipamento utilizado para sua prática. Dessa forma, a peteca – não a modalidade, mas o equipamento, atualmente é constituído por uma bolsinha de couro recheada de areia e sobre essa, um conjunto de três penas de galinha – penas essas caídas naturalmente. Não vá depenando as pobres coitadas, viu. Também dá pra fazer com pena de rabo de ganso ou de pato. Peteca foi a segunda modalidade a ser inserida nas competições, e desde então tem sido a segunda também na ordem, e a primeira a utilizar o Chaveamento Padrão como fator decisivo – afinal, é uma modalidade de jogo de um contra um e também é uma modalidade competida por 04 atletas. Por ser uma Modalidade que utilize a primazia o Atributo Precisão e Agilidade, Peteca é uma Modalidade que historicamente equilibra as pontuações nos Jogos, já que a primeira Modalidade exige muito de Velocidade.

Objetivo: Vencer dois de três sets.

Curiosidade: Desde as Primeiras Edições, durante as partidas de Peteca, os participantes pintam o rosto e partes do corpo como peito e braços com tinta guaxe e, ou emplumam seus cabelos com penas, em homenagem aos índios, os verdadeiros criadores desse jogo. Dizem que foi Bernardinho Crenaque, que começou a se pintar e emplumar os cabelos. Bernardinho é o maior campeão de Peteca até hoje. Nunca perdeu sequer um set em todas as 04 vezes que participou. Bernardinho Crenaque – Participou entre 1959 e 1962. Não somente tem 04 medalhas de ouro como venceu todos os sets. Bernardinho representava a Rua 01.

Atributo base: Precisão.

Forma de competição:

- 1 – Primeiro preencha o Chaveamento padrão;
- 2 – O jogo consiste em disputa de 03 sets. Na ordem de saque, recepção e recepção/finalização. O competidor deve dar apenas um toque por vez na peteca.

3 – Saca quem tiver o maior resultado em rolagem de dados livre, se e enquanto persistir o empate, re role o dado;

4 - Peteca é uma disputa entre **Precisão** do iniciante (A) contra a **Agilidade** do adversário (B) . O A rola sua Precisão +1d6, e o B deve receber a peteca, rolando sua Agilidade +1d6. Se o saque for maior ou igual à recepção, **ponto para o A – aconteceu um ace**, porém se a recepção for maior que saque, o B recebeu a peteca e a lança novamente para o seu adversário (o A) realizando assim uma manobra de **finalização**. Como o competidor pode dar apenas um toque por vez na peteca, o valor obtido na manobra recepção é igual a sua finalização, que deve ser maior que uma nova rolagem do A (Agilidade +1d6). Nessa fase, a rolagem a rolagem que possuir maior resultado realiza o ponto. Finalizado aquele set, inverte o saque e a mecânica continua a mesma. O empate sempre favorece o Saque ou a Finalização.

5 – A competição termina quando o primeiro participante fizer dois pontos.

*Exemplos: Pimba foi sorteado para disputar contra você (veja **Chaveamento Padrão**). O primeiro passo é definir quem saca primeiro – um teste de sorte simples de 1d6. Você tira um 05 para seu personagem; rola o dado novamente, porém agora para Pimba, que tira um “01”, Logo você saca primeiro. Para saber o quão bom foi seu saque basta realizar um teste de sua **Precisão contra Agilidade** do oponente. Você rola o dado e tira um 03, mais 01 de Precisão, seu saque teve 04 pontos. Vamos agora testar a recepção de Pimba = ela rola um dado e tira um 04, mais 02 de Agilidade, seus pontos em Recepção, foi de 06 pontos (maior que seu saque, portanto Pimba conseguiu receber seu ataque e a peteca volta para você. Como a recepção de Pimba foi igual a 06 pontos, esse é o valor de sua finalização, porém você pode receber= dado (6) mais Agilidade (2), obtendo então 08 pontos na recepção, como seu teste foi maior que a finalização do Pimba, você recebe e vence aquele set, já que Peteca não possui mais que três movimentos. O saque inverte. Se você pontuar mais uma vez, venceu aquela modalidade por 2 x 0, porém Pimba pode empatar, levando o jogo ao terceiro e derradeiro set.*

Pula corda

Descrição – Pula corda é uma Modalidade em que o participante deverá saltar sobre uma corda (ou duas, durante a última Modalidade), enquanto realiza acrobacias. A realização do jogo é feita enquanto toda a turma canta a música “Pula Corda”, realizando a manobra enquanto a música cita a Manobra. Para efeito de espírito desportivo, o jogador da vez escolhe dois outros competidores para “bater a corda”, sendo que nunca houve na história das competições sabotagem por parte de nenhum dos jogadores. Muito pelo contrário: uma vez que o jogador competidor realiza com sucesso a prova, todos os participantes vibram com sua vitória, afinal, o sucesso da prova depende muito daqueles que batem e daquele que salta.

Objetivo: Realizar manobras perfeitas e conquistar o máximo de pontos.

Curiosidade: Pula Corda é uma das Modalidades mais difíceis e a que historicamente equilibra ou desequilibra a competição. Por isso, muitos temem – ou treinam para realizar uma prova perfeita, ou até mesmo suspendem a participação para curar algumas Raladas.

Atributo base: Agilidade

Forma de competição:

- 1 – Todos participam desse Modalidade, a não ser aqueles que queiram descansar um pouco;
- 3 – A ordem das Manobras é justamente a ordem exposta, da 1ª à 6ª manobra;
- 4 – Cada manobra há um atributo base. Para saber a pontuação recebida naquela manobra, o jogador rola um dado e o resultado daquele dado deverá ser inferior a sua pontuação no atributo base daquela manobra. A diferença do resultado é igual à pontuação obtida naquela manobra.
- 5 – Vence aquele jogador que mais pontuar no somatório das Manobras;
- 6 – Critério de desempate: maior atributo base, meno dado, rolagem de dado livre.

Ordem	Manobra	Atributo Base
1ª	Põe a mão no chão	A
2ª	Pule de um pé só	V
3	Dá uma rodadinha	A
4ª	Vai pro olho da rua	A
5ª	Foguinho	V
6ª	Corda dupla	A

Exemplo: Vamos ver como foi sua participação no Pula Cordas. Primeiramente, você lança seis vezes o d6 (uma rolagem para cada Manobra) e anota os resultados na ordem, no espaço Ordem das Manobras. No nosso caso: 6; 1; 3; 1; 3 e 4 – A primeira Manobra, Põe a Mão no Chão exige do Atributo Agilidade, sua pontuação nesse atributo é igual a 2, o dado dessa manobra foi 06, como foi maior você não pontuou. A segunda manobra exige do Atributo Velocidade, sua pontuação aqui é 03 e seu dado foi 01. a diferença entre Atributo – Dado é igual a 02, portanto você fez dois pontos. Manobra 03 – Agilidade 2, dado 03, não pontua; manobra 04 – Agilidade 02 dado 1, saldo de 01 ponto, mais dois que tinha, 03. Manobra 05, Velocidade 02 – dado 3 não pontua, Manobra 6 – Agilidade 02 dado 04, não pontua, portanto, sua pontuação total foi de 03 pontos.

Quadro de Medalhas



Modalidade
Rua

Serão símbolos de cada Modalidades que ilustrarão essa coluna:

	1	2	3	4	5	6	7
1							
2							
3							
4							
5							
6							
7							
8							
9							
10							
total							

E a grande vencedora dessa Edição é _____