

The Ground Itself - A própria terra

Um jogo de mesa de construção de mundo sobre lugares ao longo do tempo

.



2

The Ground Itself

Everest Pipkin

Tradução de Vinicius Baptista Jesus de Souza

Esse é um jogo sobre lugares ao longo do tempo.

Pense em lugares que foram importantes para você; seu esconderijo debaixo do arbusto com rosas; seu primeiro apartamento, aquele com a vista; a cidade onde sua avó passou seus últimos anos. Ou, pense em cidades que foram ou serão importantes para os outros; uma cidade-estado em revolta; uma colônia de formigas; uma nave carregando gerações há 400 séculos em sua viagem para outra estrela.

Embora possam haver momentos no jogo em que somos levados a ampliar ou estreitar nosso foco, isso não é possível para nós; a história que estamos construindo é sobre este lugar, este espaço, esta estrela, esta cidade, esta árvore, estas encruzilhadas. Não importa como nos sintamos sobre nossas personagens, se elas deixarem nosso enquadramento nós não poderemos segui-las. Nossa câmera é ancorada ao nosso lugar, e não poderá girar ou desviar.

Lembre-se que lugares têm memória - que o aconteceu aqui está sempre, de modo pequeno ou grande, escrito nas paredes, nas pedras, ou no futuro das pessoas que continuam a viver aqui.

Fundamentalmente, este é um jogo sobre os ecos e traços que deixamos para os outros depois que nos vamos.

Requisitos:

2-5 jogadores

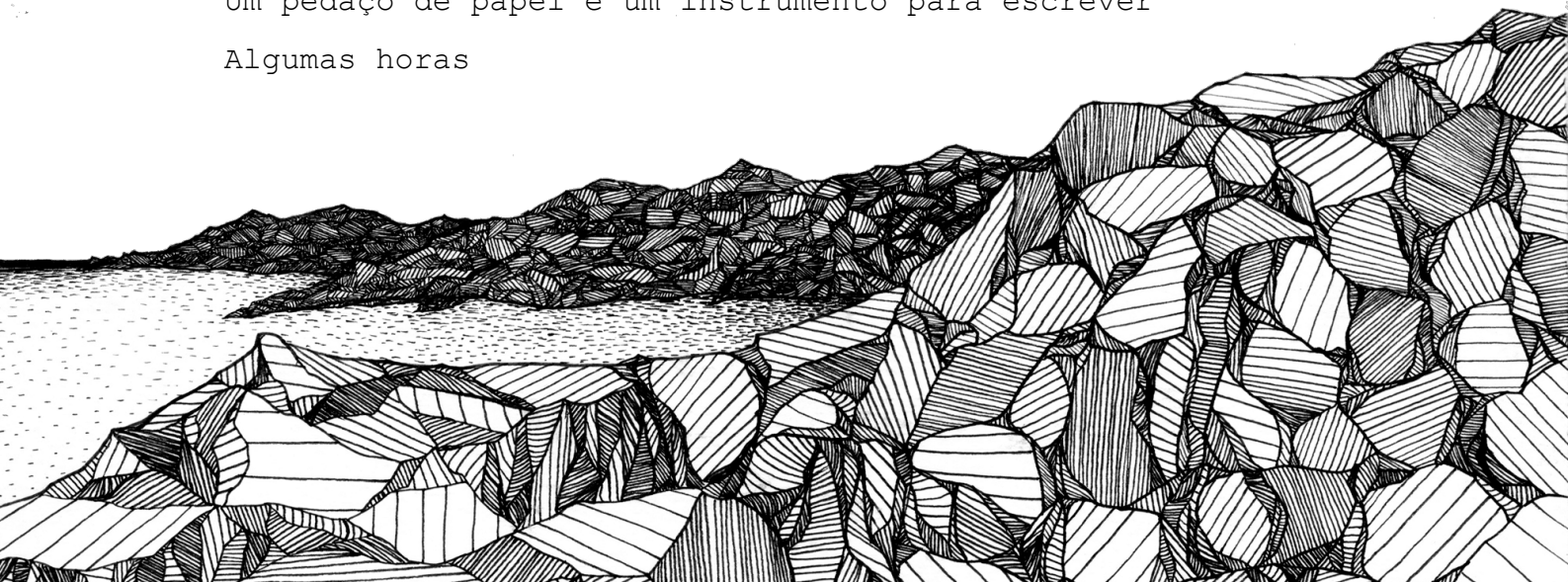
Um baralho comum

Um dado de 6 lados (D6)

Uma moeda

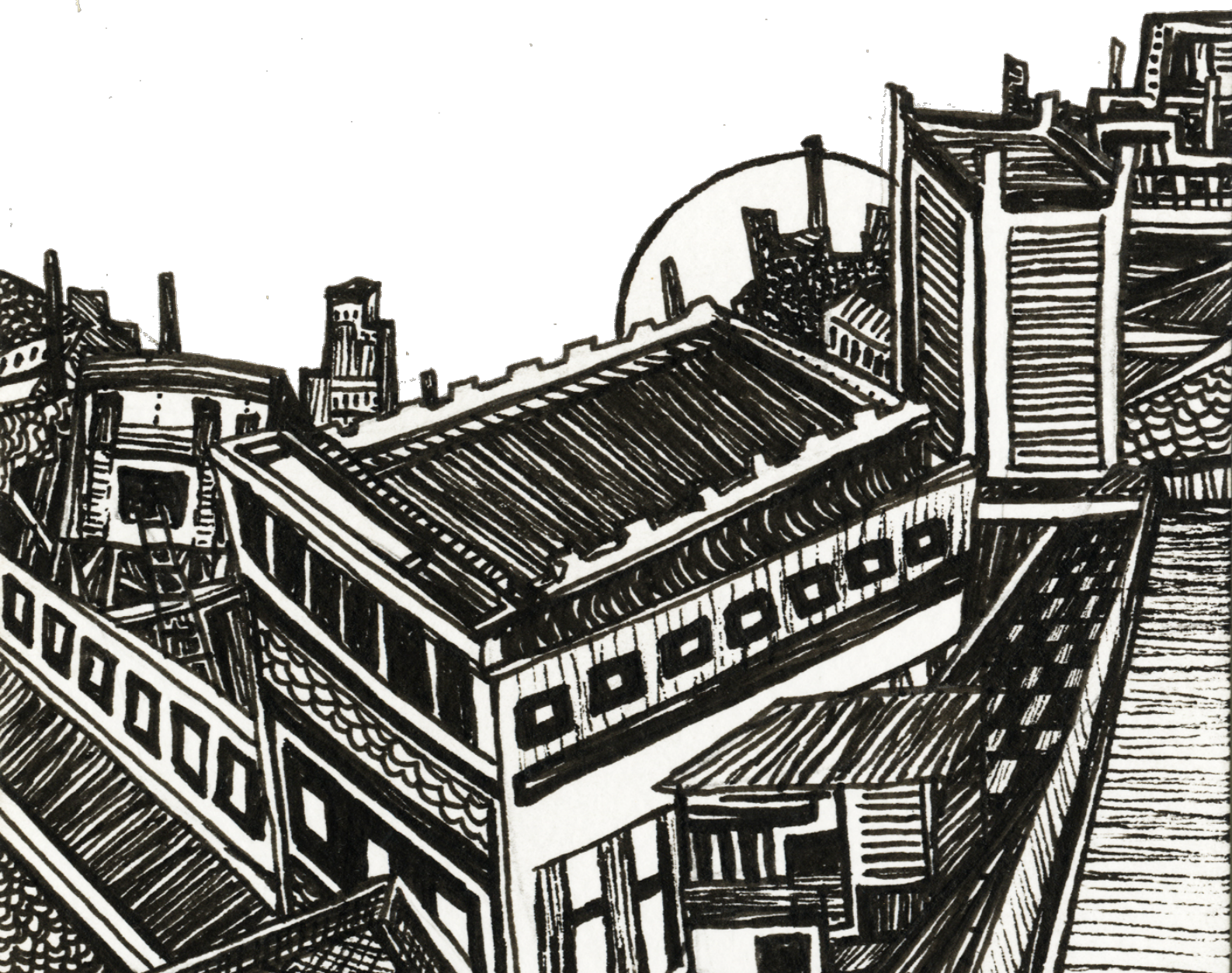
Um pedaço de papel e um instrumento para escrever

Algumas horas





Preparação e história principal -



Começando:

Passe o livro para a mesa de modo que todo possam folheá-lo e familiarizarem-se com onde está cada seção.

Estabeleça se você irá ler em voz alta ao longo dos turnos, ou ainda se cada pessoa vai assumir o papel de facilitador durante a preparação do jogo. Independentemente, essas regras devem ser lidas em voz alta para o grupo.

Limpe a bagunça da mesa e reúna um deck de cartas, um dado de seis lados (D6), uma moeda, um pedaço de papel e uma caneta ou lápis.

Separe as cartas em duas pilhas, uma de "rostos" (Valetes, Rainhas e Reis) e uma de números (dos Azes aos 10s). Remova os Coringas. Embaralhe cada pilha e as posicione viradas para baixo na mesa. A pilha de cartas-"rosto" será usada durante a configuração do jogo e as cartas-número serão usadas na jogatina principal.

Posicione o dado na mesa. O dado será usado para estabelecer nossa linha temporal.

Pegue uma folha de papel. Esse papel será usado para tomar breves notas sobre nomes, lugares e outros desenvolvimentos da história. Você pode escolher por eleger um escrevente ou por todos tomarem notas nas trocas de turno. Opcionalmente, você pode decidir pular totalmente a tomada de notas, confiando inteiramente na memória coletiva para contar a história.

Posicione a moeda na mesa, com a Cara para cima. Essa é uma mecânica de consenso; algumas histórias são difíceis de contar e alguns jogos são assustadores de jogar.

Se a moeda cair em Coroa em algum momento, por parte de qualquer jogador, o jogo deve pausar imediatamente. Ele não pode ser despausado até que todos tenham uma breve discussão sobre a razão da pausa e quaisquer possíveis ajustes à história que precisam ser feitos. Somente após decidir coletivamente sobre terminar ou continuar a pausa a moeda pode ser recolocada e o jogo despausado.

Se você está jogando online ou a distância, ou está interessado em materiais adicionais, você pode querer dar uma olhada na seção "mecânicas opcionais" no fim do livro antes de começar a jogar.

Começando!

Nossa preparação:

A preparação para o nosso jogo deve ser decidida colaborativamente, pela mesa.

Isso pode ser pertinente- por exemplo, um jogador sugere que o local envolva animais. Outro jogador pode complementar essa sugestão dizendo que é um zoológico. Um terceiro jogador pode concordar, mas sugere fazer um planeta zoológico, estabelecido como uma reserva de biodiversidade num futuro distante. Você pode pensar em múltiplas opções, mas tente não dizer não para as sugestões dos outros. Prefira construir sobre ideias existentes ou fazer perguntas esclarecedoras para criar um espaço que pertença a todos.

Lembre-se que tudo que nós vemos acontecer ao longo do jogo ocorre neste único local - não podemos nos mover para fora do nosso enquadramento determinado ou ver os eventos de outros lugares. Esteja preparado para passar tempo no lugar que você escolheu.

Este lugar não precisa ser completamente mapeado; por ora, a descrição mais simples que possa surgir em algumas frases será suficiente. Nós o descobriremos juntos, enquanto jogamos.

Decida isso agora. O processo deve rodar pela mesa e não deve tomar mais que alguns minutos. Todos devem contribuir.



Nossa linha temporal:

Este jogo é jogado em 4 ciclos, e cada ciclo é separado por um lapso no tempo. Um jogador rola o dado de seis lados e decora o resultado. Esse dado vai determinar a unidade de tempo em que esse lapso é medido (e essa medida permanece até o fim do jogo). Um 1 significa dias, que pode levar individualmente a uma história íntima e com uma textura "fechadinha". Um 6 significa milênios - você estará jogando ao longo de milhares de anos e o que estava aqui pode não sobreviver a esses saltos temporais se mantendo reconhecível.

1 = dias

2 = semanas

3 = anos

4 = décadas

5 = séculos

6 = milênios

Essa unidade de tempo afetará o modo que a história é contada. Se você rolou dias, sua ação terá uma cadência rápida, acontecendo em um "agora" que pode passar em algumas horas. Se você rolou séculos ou milênios, seu "agora" pode ser alguns anos ou mesmo décadas.

Se o grupo sentir que a linha temporal antagoniza a história que você gostaria de contar, você pode jogar novamente o dado. Entretanto, tente pensar grande; uma história sobre o Ensino Médio pode, em vez disso, ser sobre as terras que estavam lá antes, o lugar abandonado no futuro ou as pedras que estão por baixo daquilo tudo. Inversamente, uma história que parecia inicialmente sobre os movimentos do império pode direcionar-se, em vez de para uma semana de fim de verão, para uma cidade áurea que sabe que as coisas mudarão em breve.

Você começará jogando no período temporal estabelecido na preparação - você não se moverá no tempo até o primeiro lapso, posteriormente detalhado

Estabelecendo nossos lugares:

Cartas da pilha de cartas-“rosto” são distribuídas para cada jogador em ordem circular pela mesa até que não haja mais nenhuma. Então, rodando na mesma direção, cada jogador coloca uma carta por vez e responde à questão associada detalhada abaixo a essa carta. Eles podem ler as questões primeiro ou pegar entre suas cartas aleatoriamente. Continue até que o mundo esteja devidamente estabelecido ou cada jogador esteja sem cartas, o que quer que aconteça primeiro. Tente ter essa discussão em até 25 minutos; mantenha suas respostas para cada questão bem curtas. Você talvez queira tomar notas curtas para refrescar sua memória depois.

Paus:

> **Valete de Paus** - O que este lugar era no passado? Quando tempo atrás foi isso?

> **Rainha de Paus** - Qual foi o melhor momento na história deste lugar? (Uma inovação? Uma descoberta? Uma revolução? Um novo desabrochar? O surgimento de um novo ciclo de cigarras?)

> **Rei de Paus** - Se há habitantes, quais aspirações ao futuro eles carregam? É algo distante? É algo próximo?

Copas:

> **Valete de Copas** - Quem mora aqui? Como é uma pessoa média/comum desse lugar? Como eles se parecem? O que eles vestem?

or-

Descreva a flora e a fauna. Como é a paisagem? Que animais e plantas chamam isto de lar?

> **Rainha de Copas** - Quem ou o que (uma pessoa, ponto de referência, sociedade) ficou mais tempo nesse lugar? Como isso chegou até aqui?

> **Rei de Copas** - Quais histórias são contadas sobre este lugar? Ele tem lendas ou mitos? Ele tem religião?

Ouros:

> **Valete de Ouros** - Como este lugar é chamado ou nomeado? Quem o nomeou assim e por qual razão?

> **Rainha de Ouros** - O que é valorizado neste lugar? O que ele é conhecido por ter em excesso?

> **Rei de Ouros** - Quem ou o que está no poder aqui? (É um governante? É um predador voraz? Uma série de leis que governa a sociedade? O clima?)

Espadas:

> **Valete de Espadas** - Quais são as ameaças a este lugar? São ameaças ao material deste lugar ou às pessoas que vivem nele?

> **Rainha de Espadas** - Qual foi a maior tragédia do passado deste lugar? Como ela é lembrada?

> **Rei de Espadas** - Se há múltiplos povos vivendo aqui, como eles são divididos? Quais são os pontos de discórdia que são discutidos?

or-

Se não há múltiplos povos, quais recursos as plantas, animais ou visitantes do nosso local disputam?

Jogatina principal:

Durante nossos 4 ciclos de jogatina, jogadores jogam cartas-número. Cada tipo de carta é associado com um conjunto de questões, que são respondidas em ordem. Por exemplo, na primeira vez que o jogador joga **um ás de qualquer naipe**, ele deve responder a primeira questão listada em "**Os ases**", que é:

>1^a: Como são as plantas no nosso local? As pedras? O solo?

Na segunda vez que um ás é jogado, o jogador deve responder a segunda questão:

>2^a: é hora de plantas "as mudas". O que são as mudas e onde elas são plantadas? Qual é a colheita esperada?

E assim por diante. Leia as questões em voz alta, narre tua resposta para o grupo e então descarte a carta na pilha de descarte (opcionalmente, fazendo uma anotação de qual carta era). O grupo pode fazer perguntas de acompanhamento ou esclarecimento, mas não pode contradizer o que você disse expressamente.

O jogador também pode descartar a carta *antes* de direcionar a pergunta e entrar numa **situação de foco**, escolhendo entre:

- > Contar uma história
- > Dar uma festa
- > Descobrir algo
- > Ter um presságio
- > Sair do enquadramento/cenário
- > Seguir adiante, pulando seu turno

Essas situações de foco nos permitem pular certas questões, em vez de gastar mais tempo de uma vez só. Escolher entrar numa situação de foco ainda como como um dos usos da carta (exemplo: se é o primeiro uso da carta e o jogador entra em situação de foco, descartando a carta, o próximo uso será o segundo). Você pode entrar na mesma situação de foco diversas vezes. As regras específicas dessas situações são detalhadas numa seção posterior.

Se a carta pega é um dez, o ciclo termina, nos movendo adiante no. Veja a seção seguinte "**Depois de cada ciclo**" para mais detalhes sobre esses lapsos.

Depois de cada ciclo:

Quando um jogador pega um 10 de qualquer naipe, tempo decorre.

O jogador rola o dado de seis lados e esse número, somado à unidade de tempo decidida no começo do jogo, é a extensão de nosso lapso. Por exemplo, se o dado cai num 3 e a unidade decidida no começo foi "dias", 3 dias se passam. Se o dado revela um 5 e a unidade foi "séculos", você tem um lapso de 500 anos.

Você pode escolher avançar ou retroceder no tempo.

Esse pode ser um ponto narrativamente útil para dar uma pausa. Depois de rolar o dado, fale sobre outra coisa, belisca alguma coisinha, caminha um pouco lá fora ou alimenta o gato. Esse provavelmente vai ser um lapso pequeno, se comparado com o descrito em nossa história, mas considere permitir o tempo passar um pouco, de modo que as ações do último ciclo desapareçam um pouco e se ajustem à história (dando a naturalidade mais comum de uma memória).

Quando a mesa se reunir novamente, vocês vão coletivamente responder às seguintes perguntas, opcionalmente tomando notas curtas. Os jogadores podem responder cada um a uma pergunta (em círculo) ou todos responderem em cada pergunta. Lembre-se, tente não contradizer as afirmações dos outros jogadores, mas prefira trabalhar suas próprias ideias no terreno do que eles já disseram.

> **Nossos personagens/nossas civilizações ainda vivem aqui?** Se não, quem vive aqui agora? Alguém/algo vive?

> **Como o lugar é fisicamente agora?** Algo mudou visualmente? Como ele cheira agora? Como é a sensação aqui?

> **O lugar ainda usa o mesmo nome?** Se não, como ele é chamado agora e quem o chama assim?

Depois de responder a essas questões, retome o padrão normal de jogatina.

Finalizando o jogo:

Quando o quarto Dez é jogado, o jogo é finalizado - independentemente do número de cartas restantes na pilha ou da história em andamento. Nossa janela embaçou e a clareza de visão que tínhamos no nosso lugar está perdida para nós, Pode parecer repentino, mas, na verdade, nunca tem uma saída fácil. Lugares continuam para sempre, construindo suas narrativas por sua mera existência.

Entretanto, não sabermos certamente o que aconteceu depois da janela de tempo do nosso jogo não significa que não possamos presumir algumas coisas. No fim das contas, esse é um jogo de longas marcas ao longo do tempo - ao observarmos nosso lugar com tanta atenção, talvez tenhamos aprendido a prever o que poderia acontecer. Como um grupo, sem as cartas, decidam o seguinte:

> **O que acontecerá amanhã no nosso local?** Quem vai acordar (alguém vai)? O que eles veem e qual é o sentimento que eles têm desse mundo?



Resumo do jogo:

Reúna amigos, arranje espaço e leiam as regras juntos.

Discutam e decidam em uma preparação.

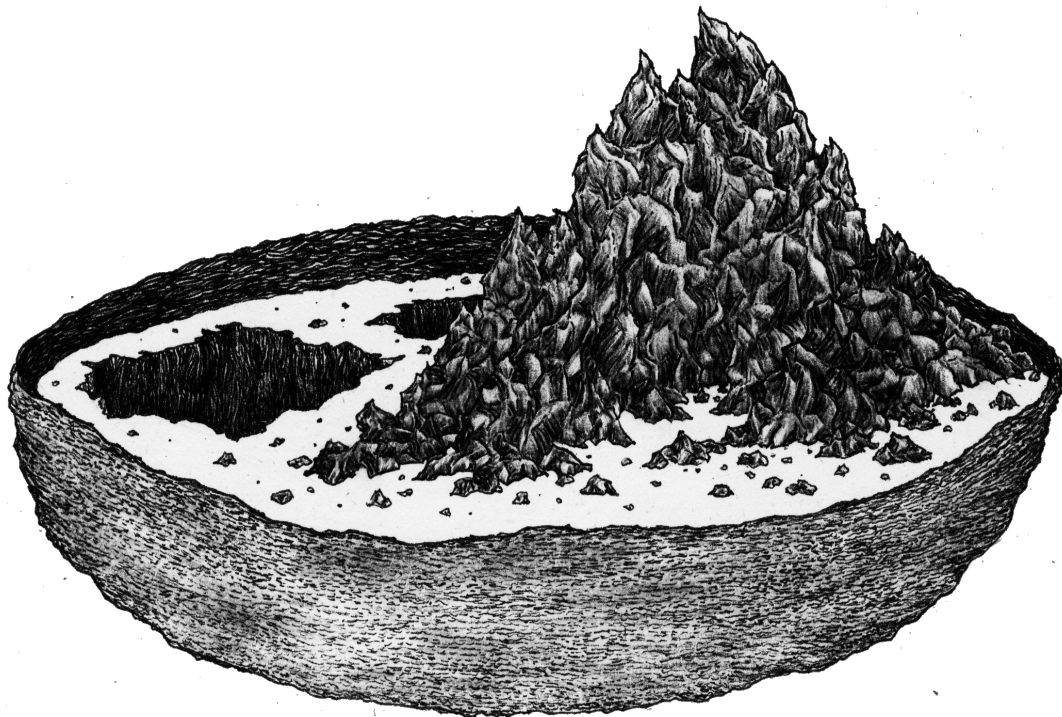
Rolem os dados para estabelecer a extensão dos lapsos.

Respondam as questões das cartas-“rosto”, construindo o local.

Respondam as questões das cartas-número ou descartem para tomar ações de foco.

Tire um Dez para mover para frente ou para trás no tempo.

Joguem até que vocês tirem o quarto Dez e concluam juntos.



Situações de foco e significado das cartas -



Situações de foco:

Você pode descartar sua carta e buscar uma dessas ações para o teu turno, a menos que sua carta seja um 10.

> **Contar uma história.** O jogador adota (ou inventa) uma narrativa de uma personagem dentro jogo. Descreva-a brevemente; seu nome, como ela é. Ela pode ser um velho bardo, um apresentador de TV, um pai ou uma mãe com um livro de ler antes de dormir ou algo mais abstrato, como um pássaro cantando pela manhã.

Outros jogadores podem entrar na cena como ouvintes, que podem interromper para fazer perguntas. Interprete ou narre a história. A história que é contada é tida como uma ficção ou uma lenda, não um curso de eventos da verdadeira jogatina; entretanto, as histórias que contamos sobre nosso mundo são tão importantes quanto as que realmente aconteceram.

> **Dar uma festa.** O jogador descreve a situação da festa (Um aniversário? Um baile de formatura? Um festival nas ruas? A primavera, quando todas as flores desabrocham?), e todo jogador escolhe ou inventa uma personagem que atenda à situação. Interprete ou narre conforme essas personagens conversam, ficam ociosas, dançam, comem bolo ou meramente existem ali. Tópicos da história ou da situação principal podem surgir nessas conversas, mas não intervenha nas partes maiores de maneira alguma na festa - elas são apenas assuntos de fofoca para um dia muito bom.

> **Descobrir algo.** Essa é uma chance de nomear algum fato que entre na roupagem desse universo. Talvez um adolescente desenterre algum artefato velho e antigo ou um químico sintetize um novo elemento da tabela periódica ou um encanamento de água quebra na rua. Não adicione detalhes aos eventos anteriores - essa é uma descoberta que está acontecendo exatamente agora. Narre o que foi descoberto e por que ele é importante.

> **Ter um presságio.** Aqui, o jogador pode acenar para uma possibilidade de futuro. Um presságio pode ser do tipo clássico; um cometa ou um feitiço que deu errado; ou algo que fale sobre a materialidade do universo - um animal voraz passando fome no interior ou um herdeiro do trono que adoece logo antes de um golpe.

Essa é uma chance para acelerar as coisas. O jogador narra o que é visto, por quem e como isso é percebido por aqueles que ouvem a notícia.

> **Abandonar a cena.** Apenas por um segundo, o enquadramento que estamos aptos a ver se afasta um pouco do nosso local.

Você pode se perguntar - como é a montanha ao norte da nossa casa? Tem exércitos gigantes nos mares? Que tipo de cachorro nossos vizinhos têm? Ou qualquer outra coisa que você queira saber.

Você pode fazer uma pergunta e a mesa responde coletivamente, então o local entra em cena novamente.

> **Pular.** O jogador pula seu turno, meramente descartando a carta e deixando a ação seguir para outro lugar.

Ases-

1º: Como são as plantas no nosso lugar? E as pedras? E o solo?

2º: É hora de plantar "as mudas". Quais são as mudas e onde elas são plantadas? Qual é a colheita que se espera?

3º: O dia da colheita chegou. O que está sendo colhido, para qual propósito e como está sendo armazenado?

4º: Às vezes a mudança é tão lenta que o mundo passa diante de nossos olhos sem percebermos. Qual é a onda que tem tomado espaço tão silenciosamente?

Dois-

1º: Nomeie um monumento, marcador, estátua ou outra memória física que existe em nosso lugar. O que isso demarca?

2º: O que é produzido no nosso lugar atualmente e como isso é útil num espectro maior do mundo? (É um bem físico de exportação? Conhecimento? Alguma outra coisa?)

3º: Uma mudança significativa é feita no ambiente do nosso local. Que mudança é essa? Foi feito por alguém ou simplesmente aconteceu?

4º: Um momento de ruptura (na tecnologia, arte, política, filosofia ou vida cotidiana) abala um equilíbrio de poder. Qual foi essa ruptura e como ela se desenrolou na sociedade?

Três-

1º: O que as pessoas ouvem e performam aqui? O que é considerado arte folclórica aqui?

2º: O que as pessoas do nosso lugar discutem por diversão (seja no bar, na praça ou em outros espaços sociais)?

3º: Um novo estilo, mania ou devoção chega ao nosso lugar. O que é isso? Quem liga para isso?

4º: Uma decisão ruim deixa marcas na terra. Qual foi essa decisão e qual marca ela deixa?

Quatros-

1º: Qual é a construção primária ou material natural do nosso lugar?

2º: "O bar" abre suas portas para todos. O que é o bar e quem é um cliente recorrente nele?

ou-

"A igreja" muda uma de suas principais missões. Qual é a igreja e o que mudou na visão de mundo dela?

3º: Algo novo foi construído e está onde outrora havia algo. O que estava lá outrora e pelo que foi substituído?

4º: Uma conquista artística ou criativa é revelada. O que foi isso? Como isso foi recebido?

Cincos-

1º: Como são as estrelas no nosso lugar? O céu? O clima?

2°: Quais segredos são guardados no nosso lugar? Por que eles são mantidos? Quem faz isso e para proteger de quem?

3°: Acontece uma união. Ela é política? Emocional? Matrimonial? O que foi recém aliado?

4°: Alguém é considerado culpado e punido. O que foi feito e qual é a punição?

Seis-

1°: Qual é a coisa mais horrível no nosso lugar ou sobre ele?

2°: Alguém retorna mudado para o nosso local. Como a pessoa está e que diferença é essa?

3°: Algo pequeno, mas perceptível, foi destruído. O que foi isso e quem/o que destruiu?

4°: Um desastre natural ou arquitetural acontece sem qualquer aviso, deixando algo em ruínas. Qual foi o desastre?

Setes-

1°: Qual é a coisa mais no nosso lugar ou sobre ele?

2°: Invente uma rua específica, uma esquina, um prédio, um mirante ou ponto de encontro. Como ele é chamado oficialmente e como os nativos o chamam?

3°: Um aspecto esquecido do nosso lugar é recuperado. O que é ele? Uma esquina? Um porão? Um jardim escondido?

4°: Uma aliança anterior é rompida. Há brigas e conflitos internos. Quem

está brigando? Sobre o que eles estão brigando?

Oitos-

1°: Como é ter sucesso no nosso lugar? O que os habitantes almejam?

2°: A notícia é dramática e os ânimos estão exaltados. Que notícia é essa? Como essa reação toma forma física no espaço?

3°: Alguém (um grupo ou uma pessoa) vem para o nosso lugar. Quem é e por que veio até aqui? Algo é trazido com esse alguém?

4°: O futuro parece incerto e as conversas do nosso local tomaram rumos sobre uma preparação. Que preparação está sendo feita e para o que?

Noves-

1°: O que as pessoas comem e bebem aqui? O que é considerado tradicional?

2°: Alguém (um grupo ou uma pessoa) abandona nosso lugar. Quem é e por que está indo embora? O que é levado consigo e o que é deixado para trás?

3°: Acontece o planejamento de uma celebração. É de um festival, um feriado ou uma memória? O que está sendo celebrado?

4°: Novas informações sobre eventos do passado são descobertas, lançando-o sob uma perspectiva drasticamente diferente. O que foi descoberto e como isso muda a percepção do passado?

Dez-

Você pode escolher livremente entre as perguntas seguintes (mas não pegue a mesma mais de uma vez):

- > Os "jardins" são plantados, o trabalho foi feito e agora aguardamos. O que foi plantado e pelo que nós aguardamos?
- > Acontece uma grande vitória que permite que os habitantes do nosso lugar construam um novo futuro. Qual futuro é esse que eles esperam? Como eles vão começar a trabalhar nisso?
- > Acontece uma grande perda, uma que dá novos fardos aos habitantes do nosso local. Como eles lidam com isso e o que eles perderam para toda a eternidade?
- > Alguém importante (socialmente, politicamente ou emocionalmente) no nosso local morre. Quem era e como foi morto? Como será lembrado pela posterioridade?
- > É um dia de descanso, antecipando problemas que já estão no horizonte. O que se acredita estar vindo e como os habitantes do nosso local deixam esse problema de lado, mesmo que por um dia?
- > É um dia de descanso, tendo conhecimento do futuro seguro. O que é tomado como um fato e como os habitantes do nosso local passam o dia de preguiça?

Após responderem essa questão, vocês rolarão o dado e se moverão no tempo, então decidam coletivamente:

- > Nossas personagens/civilização ainda vivem aqui? Se não, quem vive aqui agora? Alguém vive?
- > Como o lugar está fisicamente agora? Algo mudou visualmente? Como ele cheira? Qual é a sensação aqui?
- > O lugar ainda usa o mesmo nome? Se não, como ele é chamado agora e quem o chama assim?

Retome a seção "**Após cada ciclo**" para as regras completas que dizem respeito a esses lapsos.

Se esse foi o 4º dez, o jogo acabou- em vez disso, retome a seção "**Finalizando o jogo**".

Mecânicas opcionais-



Notas sobre o estilo de jogo (opcional):

Se você se viu em dificuldade para estabelecer um lugar que parece real, pergunte e responda questões sobre como o lugar é fisicamente, como ele cheira, qual sensação ele transmite. Crie e explore padrões diários- o chefe de polícia que sempre toma um café às 11h15 ou a escola que libera quando o sino toca às 16h. Fale sobre pontos de referência, monumentos e estátuas. Decida os nomes coloquiais para lugares de pesca e paisagens com vistas românticas e então criem a história de como ele ganhou tal apelido. Lembre-se que todo lugar é densamente vivo e vivido.

Conforme você joga, situações difíceis vão surgir, conflitos vão inflamar e vidas serão encurtadas, mas nosso lugar provavelmente vai resistir. Cabe à nossa mesa expor nosso lugar intencionalmente a tais dificuldades, sabendo que através destes desafios que nós revelaremos a bravura de onde nós estamos.

Lembre-se, nós não estamos focados em pessoas individuais, então prefira as paredes em que alguém vivo, os caminhos que ela anda e as estátuas e regulações legais e mitologias feitas por pessoas e que duram mais que eles próprios. Tente evitar incorporar uma única personagem repetidamente ou investir tanto em uma única vida a ponto de você tentar "ganhar" com ela. Em vez disso, nós devemos observar através do nosso enquadramento estabelecido, não imparcialmente, mas com o conhecimento que todos lugares veem muitas coisas e não podem se ater unicamente a uma pessoa para sempre.

Não há um Mestre nesse jogo, mas um jogador pode assumir o papel de facilitador- esse pode ser alguém que já jogou antes ou tenha familiaridade com a configuração das regras. O facilitador não tem nenhum poder adicional na narração da história sobre os outros jogadores, mas pode escolher por suavemente relembrar os objetivos do jogo, caso a mesa se torne muito míope ou desviada.

Como sempre, a saúde dos jogadores é mais importante que o jogo em si. Sempre avise os outros jogadores antes se você quiser levar a história para algum ponto que pode ser delicado e ouça cuidadosamente a quaisquer preocupações. Se em algum ponto a história está muito difícil de ouvir para alguém, pause o jogo e dê uma quebra, pule adiante para outra cena, mude o curso dos eventos ou mesmo pare de jogar.

Casos especiais (opcional):

Interpretação poética-

Algumas das cartas vão mencionar coisas como a rua, a igreja ou multidões. Isso pode não se aplicar ao mundo que você escolheu, mas possivelmente eles terão um equivalente emocional. A praça de uma cidade pode ser a mesa da cozinha e um desfile pode ser na televisão. Por favor, sinta-se livre para tomar liberdades com essas (e quaisquer) cartas.

Linhas temporais não-humanas-

Se você está jogando uma história com personagens não-humanas, por favor, sinta-se livre para adaptar as métricas para os tempos de vida delas, caso isso seja mais apropriado. Um dia numa cidade de insetos pode ser algo bem diferente de um dia no Espaço com ultra tecnologia. Entretanto, caso tenha dúvidas, apele para as linhas temporais humanas, de modo que possamos entender essas métricas no nosso escopo.

Lugares sem habitantes-

É possível que você escolha um lugar em que não há pessoas ou que perdeu sua população ao longo do tempo. Você pode escolher por pular cartas que são sobre aqueles que lá habitam ou aplica-las abstratamente ao lugar, a plantas ou outros aspectos não-autoconscientes do local.

História real-

Você pode recontar uma história sobre eventos históricos reais; ou, por conta do modo como nossa linha temporal funciona, você pode acabar chegando na história real. Não se sinta obrigado a reproduzir o que efetivamente ocorreu no mundo real. Lembre-se que isto é um história.

Decks de tarô-

Os jogadores podem opcionalmente escolher por usar um deck de tarô em vez de um baralho comum. Se esse for o caso, os arcanos maiores devem ser removidos, assim como as cartas "página", que não têm equivalente em um baralho comum. No tarô, "bastão" equivale a "paus", "copas" permanece como copas, "estrela" equivale a "ouros" e "espadas" permanece como espadas (*vale ressaltar que os decks de tarô variam conforme a localização e alguns já possuem naipes adaptados para os do baralho convencional*).

Lapsos temporais variáveis-

Você pode escolher por pular a escolha da sua linha temporal no começo do jogo e, em vez disso, rolar dois dados de seis lados (D6) durante cada lapso. Seu primeiro

dado corresponderá à unidade de medida (1=dias, 2=semanas, 3=anos, 4=décadas, 5=séculos, 6=milênios), enquanto o segundo representará quantas unidades dessa medida se passaram cada vez. Dessa forma, você pode ter lapsos temporais drasticamente diferentes. Um lapso pode ser de quatro dias, enquanto o próximo é de 3000 anos.

Jogando online (opcional):

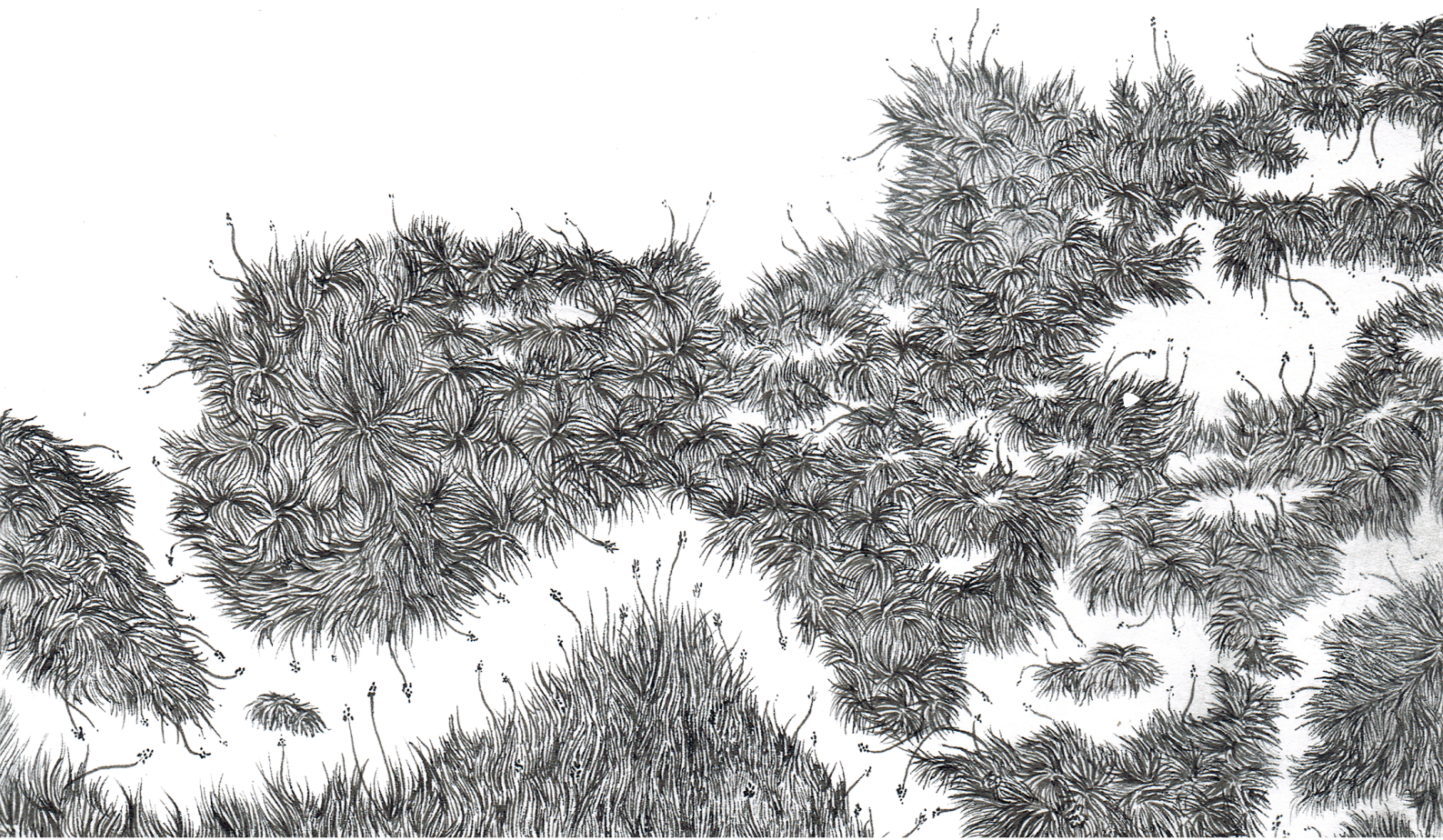
Se você está jogando esse jogo a distância, você precisará adaptar algumas das regras para jogar online.

Por favor, use apenas um deck de cartas- esse pode ser um deck digital que todo jogador tenha acesso (via roll20 ou outro serviço), ou um jogador pode jogar fisicamente as cartas para todos e narrar os resultados a cada turno.

As notas podem ser tomadas em um documento compartilhado ou no chat do programa que vocês estiverem usando.

A moeda de consenso deve ser substituída com uma palavra-chave que pode ser digitada no chat para pausar imediatamente o jogo. Eu recomendo "PAUSA", mas você pode escolher a sua própria.

É fácil pular pausas quando jogando online- não se esqueça de prestar atenção ao nível de energia do grupo e de si mesmo e tomar um tempo quando necessário. Contar histórias é cansativo!



.





Notas de tradução:

Esse foi meu primeiro jogo traduzido, ainda sem desfrutar de fluência completa em inglês, e foi uma experiência grandiosa. Em tempos tão amargos como os que vivemos, democratizar o acesso à jogos, filmes, livros, etc. é um ato de amor ao próximo. Ame o próximo, não por algum valor religioso ou moral, mas porque somos humanos. Torne fácil de ler, torne fácil de jogar, explique quantas vezes for necessário, cante junto, compareça na apresentação, abrace seus amigos e seus desconhecidos. Puxando para a moral deste jogo (que muito prazer me deu em traduzir), estamos em um mesmo local agora, seja Brasil ou Portugal. Este lugar é diverso ao longo do tempo, mas nossa vida, no nosso tempo-espaço, é limitada. Ajude, sempre, a expandir essa limitação ao máximo. A unidade (que aqui demonstro através da democratização do acesso a um jogo) é tudo que temos e nos unir nos torna mais humanos. Junte amigos, desfrutem desse pequeno trabalho de tradução e unam-se!

Vinicius Baptista Jesus de Souza,

The Ground Itself - A própria terra, 2020.

Agradecimentos:

Esse jogo é dedicado ao grupo de amigos com quem eu joguei "The Quiet Year" pela primeira vez, um jogo de desenho de mapa sobre administrar uma pequena comunidade. Eles provaram para mim ao longo de uma tarde que histórias complexas, comoventes e poderosas podem surgir de uma configuração de mecânicas. Kat Brewster, Jack de Quidt e V Buckenham - obrigado.

Eu também gostaria de agradecer aos generosos testadores que me ajudaram a refinar este jogo ao longo do seu desenvolvimento provendo feedbacks; Alex Lukas, Loren Schmidt, V Buckenham, Lily Pipkin, Ronan Melomo, Brooks Naylor, Cal Filkin, Shreya Shanker, Filipa Asplund, Laurel Asplund, Ivy Asplund, Ella Asplund, Kevin Masterson, Christian Sorrell, J Hewes, David Hartley, Lois Stone, Bem Leverett-Jaques, Bryony C., Siera C., Julia D., Ollie D., Kathryn M., Catherine L., Colin Stearns, Evan Skamarock, Ethan Skamarock, Andy Lasnik, Cian Booth, Neil Anderson, Ruth Hunter, Jennifer Lorigan, Conor Barry, Andrew Yoder, James Horgan, E. Forney, Zach Urtes, Dillon Lareau, Emily Durham e Matthew Glisson.

The Ground Itself,
Everest Pipkin, 2019.

