

MAYARA BARROS & IGOR B BATISTA

Saudade

NAIVE STAR 



Créditos

Game Design

Mayara Barros (@MayFPBarros)

Igor B. Batista (@LeonSama)

Design de Capa

Mayara Barros

Versão Brasileira

Mayara Barros

Arte da Capa

Canva App

Artbreeder

Logo Naive Star

Ren Oliveira (@nyphren)

Publicado originalmente em inglês em 2019



Você é imortal. Capaz de viajar livremente pelo espaço, deixou seu lar assim que atingiu a maioridade, como era de costume entre os seus. Nas suas viagens, conheceu pessoas e lugares novos. Experiências que moldaram quem você é e, mesmo quando o caminho se mostrara árduo, você perseverou.

É agora está com saudade de casa.

Talvez seja bom voltar.



Introdução

Um jogo confortável sobre redescobrir o passado.

Saudade é um jogo narrativo de criação de mapas, que pode ser jogado só ou com amigos. É um jogo sobre encontrar valor num passado alterado pelo tempo e explorar como essas mudanças te afetam e afetam sua relação com o que não está mais lá.

Como o jogo foi originalmente publicado em inglês, parte do processo de design se baseou no significado que a palavra *Saudade* tem para nós. Entendemos que é sentir falta intensamente, um sentimento profundo e positivo. **É a certeza de que aquilo que se foi estará sempre conosco.**

E é isso que o jogo pretende explorar: essa nostalgia que sentimos ao ver que as coisas estão diferentes da última vez que as vimos, o luto de ter perdido algo e a esperança de um futuro que construímos por causa de todo esse sentimento.

Seu personagem está sempre seguro, suas necessidades estão satisfeitas e o mundo que ele explora não representa perigo. O foco do jogo é explorar desafios emocionais. Isso não quer dizer que você tem que seguir tudo que está aqui, a história é sua. Desde que todos estejam de acordo, a única regra é se divertir.



Antes do Jogo

Este jogo pode ser jogado sozinho ou num grupo de até 6 pessoas.

Para o primeiro e segundo **Ato** da história, você vai **comprar 3 cartas** — que representam eventos que podem acontecer, coisas que você encontra no mundo ou memórias que você carrega.

Em cada turno, **jogue uma carta e resolva seu efeito** desenhando indicações relevantes no mapa e descrevendo ou anotando o que acontece.

Para jogos com 2 ou mais jogadores, cada jogador resolve uma carta antes de passar para o próximo turno.

O jogo acaba quando todos os jogadores terminarem o Terceiro Ato.

Preparação

- ★ Você vai precisar de utensílios para anotar o que acontece no jogo e desenhar o mapa e um baralho de cartas comuns;
- ★ Embaralhe as cartas, incluindo os coringas.
- ★ Se estiver jogando com outras pessoas, decidam se os personagens têm a mesma cultura original e como é a relação deles.



Chegada

Aproveite a chegada para apreciar a vista.

Os jogadores se revezam respondendo as perguntas abaixo, que vão ajudar a estabelecer a primeira impressão desse novo velho mundo ao qual retornam (anote as respostas):

- ★ O que você vê? **Marque no mapa uma característica geográfica que pode ser usada de ponto de referência pelos personagens e fale sobre o que isso te lembra ou te faz pensar.**
- ★ Do que você lembra? **Marque no mapa algo do passado do seu personagem que ainda esteja de pé e conte uma história sobre o que você vê.**
- ★ O que você espera encontrar? **Marque no mapa algo que você não reconhece e fale sobre o tipo de criatura que você imagina viver ali ou nos arredores.**

Quando acabarem, decidam se os personagens aterrissam separados ou como um grupo. Essas perguntas também servem para plantar sementes de história pro jogo a seguir. Sinta-se livre para fazer mais perguntas nesse momento se achar que seu jogo precisa de uma preparação mais extensiva.



Regra Opcional - Construindo Relacionamentos:

Se estiver com problema para imaginar qual a relação dos seus personagens, aqui estão algumas perguntas para ajudar:

- ★ Quando nos conhecemos, sobre o que a gente discutiu?
- ★ O que fez você confiar em mim?
- ★ A gente era amigo de infância, mas viajamos separados. Como nos reencontramos?

Não precisa responder todas as perguntas para todos os personagens, uma pode ser suficiente. Também é possível fazer perguntas diferentes para cada personagem, de forma a criar uma variedade de relações.





Jogando

Ato 1 - Aterrissagem

Esse é o momento de explorar os arredores, encontrando o que mudou e o que permaneceu o mesmo. A cada passo, lembre-se de considerar como os personagens reagem ao que vão descobrindo. Que emoções eles sentem? Se estiver jogando em grupo, este é um bom momento para interpretar reações e as conversas que acontecem.

★ Compre 3 cartas.

Em cada turno, escolha uma carta da mão e resolva o efeito da tabela abaixo:

Coringa	Algo importante para você foi transformado de alguma maneira. Marque no mapa e descreva como você reage.
Ás	Sua casa da infância ainda está de pé. Marque no mapa. O que você acha lá?
Rei	Um ancião do seu povo ainda vive no planeta. Marque a casa dele no mapa.
Rainha	Alguém importante pra você morava nessa casa, mas isso já faz tempo. Marque a casa no mapa.
Valete	Crianças de uma nova geração brincam numa floresta próxima. Marque a floresta no mapa.



10, 3	Você encontrou algo valioso. Marque o lugar no mapa. O que você encontrou? Por que é valioso?
9, 4	Um fenômeno climático novo está acontecendo. Marque no mapa o abrigo que você achou ou construiu.
8, 5	Um lugar sagrado do seu povo ainda está de pé. Marque no mapa.
7, 6	Algo que há muito tinha sido perdido voltou para você. Marque no mapa onde isso ocorreu. Descreva o que era e como isso afeta você.
2	Uma nova espécie sentiente vive aqui agora. Marque no mapa onde vivem. Como você interage com eles?

Quando todos tiverem jogado todas as cartas da mão ou estiverem satisfeitos com o rumo do jogo, avance para o Ato 2.

Regra Opcional - Mais uma Rodada

Se quiser jogar mais um turno no Ato 1, cada jogador compra mais uma carta e resolve seu efeito. O único limite para quantos turnos extras você pode jogar no primeiro ato é a quantidade de cartas necessárias para que todos os jogadores possam agir no Ato 2.





Ato 2 - Deixando Marcas

Mesmo que você planeje continuar sua viagem pelo espaço, este é o momento de deixar sua marca nesse novo velho mundo. Você pode melhorar algo que já existe ou começar algo completamente novo. De qualquer forma, suas ações terão impacto na experiência daqueles que virão depois.

★ Compre 3 cartas.

Para a primeira carta que jogar, escolha **Melhorar** ou **Construir Algo**.

Melhorar Algo	Mude uma marca que já está no mapa. Declare o que vai mudar e o que surgirá no lugar.
Construir Algo	Acrescente uma marca no mapa. Declare o que você vai construir.

O valor da carta indica quantos meses seu personagem demora para terminar o projeto. O Coringa significa que você pode escolher a duração do projeto.

Para a segunda carta, escolha introduzir um **Inconveniente** ou uma **Dádiva** ao seu projeto, ou ajude outro jogador. Um Inconveniente atrasa o projeto em um número de meses igual valor indicado na carta, enquanto a Dádiva acelera. Ao ajudar outro jogador, você está dando uma Dádiva.

Para a terceira carta, testemunhe o **Impacto** que o seu projeto tem na comunidade local. O valor da carta indica a área de efeito do seu projeto



na unidade de medida da sua preferência. O Impacto pode ser o que encaixa melhor na sua história, mas é sempre algo positivo. O Coringa significa que você escolhe a área de efeito.

Quando todos os jogadores tiverem usado todas as suas cartas, avance para o Ato 3.

Ato 3 - Despedida

Uma nova geração está chegando à maioria, se preparando para a jornada à frente. Você, agora, precisa escolher o que vai fazer de agora em diante. Os jogadores se revezam para responder as perguntas a seguir:

- ★ Você se envolve na preparação do festival que comemora esse acontecimento? Marque no mapa onde acontece o festival.
- ★ Você fica no planeta depois do festival? Marque no mapa onde você pretende viver de agora em diante ou de onde você decola.



Fim

Agora que a história acabou, olhe para o lindo mapa que você fez. Se manteve anotações, saiba que você pode fazer o que quiser com a história que criou, ela é sua.

A gente espera que você goste deste jogo e convidamos a conhecer o nosso trabalho, disponível na [Dungeonist](#), e o nosso [Patreon](#) para novidades e acesso antecipado. Agradecemos todo e qualquer apoio.