

1... 2... 3... CATRAPUM! TEMOS JOGO.

Um jogo de João Patrício¹

O que é?

O “1... 2... 3... *Catrapum! Temos jogo.*” é um jogo e sistema de criação colaborativa de jogos de RPG simples e rápidos que ocupam uma ficha de jogo semelhante a uma personagem.

Não tem como objectivo ser um jogo grande e complexo, apenas divertido e que possa ser jogado sem preparação e desde o início, ou seja, desde a sua própria criação, em qualquer lugar, utilizando dados ou outro sistema que permita sectionar aleatoriamente números.

Como funciona?

Os jogadores colocam-se em círculo, seja em torno de uma mesa ou de uma fogueira - tanto faz!

Escolham um método para definir quem começa, pode ser o mais velho, o mais novo, lançar um dado, tirar uma carta de um baralho. O escolhido a começar avança definindo o ponto 1, depois, girando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador define o ponto/subponto seguinte:

1. Escolher o mote do jogo em 3 palavras/conceitos que a definam e que respondam a:
 1. Quem/o que são os jogadores (ex: Donas de Casa)
 2. Problema/desafio/adversários (ex: Invasão de Aliens)
 3. Onde e quando (ex. Portugal, anos 50)

É o Manuel a começar, ele escolhe que os jogadores serão “Donas de Casa”, a Rita é a seguir, define que o problema, desafio do jogo, é uma “Invasão de Aliens, o João escolhe que o jogo se desenrolará no Portugal dos anos 50.

2. Chegou a altura de definir os tipos de personagem, podes definir 4, 6, 8 ou 10 tipos (devem estar numerados), depende da tua imaginação, os tipos de personagem devem estar relacionados com os elementos do ponto 1, fica um exemplo:
 1. Provinciana
 2. Mãe solteira punk que vive de subsídios
 3. Moderna
 4. Amiga da natureza e dos animais
 5. General(a)
 6. La Mamma
3. Agora define os conceitos de personagem, podes definir 4, 6, 8 ou 10 tipos (devem estar numerados), dependem da tua imaginação, e devem estar relacionados com os pontos 1 e 2, fica o exemplo:
 1. Habilidosa
 2. Intelectual
 3. Achas que sou gira?
 4. Pacifista
 5. Introvertida
 6. Trapalhona
4. Agora podes definir os papeis das personagens, tens de ser criativo pois muitas vezes os papeis entram em conflito com os pontos 1 e 2, tornando-se redundantes, se esse for o caso, podes assumir que todos os jogadores têm o mesmo papel que será, no caso do exemplo igual ao ponto 1.1. podes definir 4, 6, 8 ou 10

papéis (devem estar numerados), fica um exemplo:

1. Ladra
2. Cozinheira
3. Artista
4. Mãe a tempo inteiro
5. Datilógrafa
6. Defensora de uma causa

Nesta fase, os jogadores, à vez, vão escolhendo arquétipos de Personagem, os seus Conceitos e Papéis. Estes três elementos serão posteriormente utilizados para a construção das personagens individuais, sendo combinados, à sorte, e criando um modelo que desafiará os jogadores.

5. Neste momento, já estás em condições de nomear os atributos das personagens. Terás de nomear os 3 atributos relacionados com: Inteligência; Perícia e Força; Social. Este ponto serve apenas para colorir o teu jogo e não tem qualquer impacto na mecânica do jogo. Fica o exemplo:
 1. Inteligência: “Esperteza salaio”
 2. Perícia e Força: “Mania”
 3. Social: “Coscuvilhice”

Atribuir um nome aos atributos é apenas um elemento que ajudará a enriquecer o jogo. Neste caso, quando um jogador for confrontado com um desafio social, o mestre de jogo poderá dizer: “Utiliza a tua Coscuvilhice para tentar perceber se a Dona Matilde da Mercearia é um Alien”.

6. Com os elementos das personagens definidos, vamos definir o Ambiente do jogo, podes definir 4, 6, 8 ou 10 tipos de ambiente (devem estar numerados), fica um exemplo:
 1. Assustador
 2. Cómico
 3. Fantástico
 4. Noir
 5. Tragédia
 6. Distópico
7. Após a definição do ambiente de jogo, passamos à definição do contexto/local onde se desenrola/inicia a história, podes definir 4, 6, 8 ou 10 contextos (devem estar numerados), fica um exemplo:

1. Centro comercial
2. Centro de formação feminino
3. Igreja
4. Retiro no campo
5. Aldeia rural
6. Metrópole

Estes dois elementos, Ambiente e Contexto, vão ser também utilizados aleatoriamente na construção da história, criando eles por si, um desafio ao Mestre de Jogo em cada história criada.

8. Chegou a hora de definir melhor os desafios, começando pelos adversários e suas características, podes definir 3, 6 ou 9 que devem estar associadas a um dos atributos (I, P&F e S) tendo de ser equilibrados, ou seja, um mesmo número de características por cada atributo, fica um exemplo, partindo do ponto 1.2 (Aliens):
 1. Controlo da Mente (I)
 2. Adquirir aparência humana (S)
 3. Lazers (P&)

Os jogadores serão desafiados ao longo do jogo, neste exemplo por Aliens que possuem habilidades que podem enriquecer o jogo. Os desafios não necessitam de ser características dos outros personagens, não jogadores, podem estar relacionados com objectivos. Na criação do jogo, os jogadores devem pensar e ser criativos no tipo de jogo que estão a desenvolver e criar. Neste caso, qualquer Alien possui aquelas três características, mas, poderia ser o “Desarmar de uma torre de comunicação”, etc...

9. Nome do Jogo: Sim, agora têm de dar um nome ao jogo. Os três jogadores seguintes vão seleccionar o nome do jogo, cada um, sequencialmente, dizendo uma palavra, fica um exemplo: Alien; Housewife; Killers. O nome deste jogo exemplo seria: **Alien Housewife Killers RolePlaying Game.**



Agora é hora de preparar a história.

1. Seleccionem um Mestre de Jogo (MJ)
2. O MJ pede ao jogador à sua direita para lançar um dado e ao da esquerda para lançar outro dado. Os dados deverão ter as faces em número igual aos pontos 6 e 7 do capítulo anterior. Se não tiverem dados poderão utilizar cartas, papelinhos numerados, desde que permita tirar à sorte dois números, um para cada ponto 6 e 7.
 1. É altura para o mestre de jogo escrever a sua história com base nos pontos 1, 6 e 7.

Com base nos elementos definidos nos pontos 1, 6 e 7, os dois últimos já escolhidos aleatoriamente, o Mestre de Jogo tem de definir a história, neste caso o Mestre de Jogo é o Pedro, nos dados saiu para o Ambiente o número 3 e para o Contexto o número 5, ou seja, o Pedro tem de desenvolver uma História que se passa em Portugal nos anos 50, onde a problemática é uma invasão de Aliens e os jogadores são Donas de Casa, com um ambiente do género Fantástico e que se passa/começa numa Aldeia rural.

3. Entre tanto todos os jogadores vão seguir os pontos 2, 3 e 4. Lançando dados equivalentes ao número de itens em cada um deles (4,6,8,10), não havendo dados, poderão utilizar outra forma qualquer de escolher aleatoriamente números.
 1. Depois de correrem individualmente os pontos 2, 3 e 4, está na hora dos jogadores descreverem a sua personagem.
 2. Cada jogador deverá escolher o atributo que é mais forte na sua personagem (I, P&F ou S), lançando 3D6 e escolhendo a qual atribuem que valor. A cada Atributo somam 1 excepto no caso do Atributo forte somam 2.

A Rita, não tem dados, então usa um baralho ao qual tira as cartas de 1 a 6, baralha e tira, uma de cada vez voltando a baralhar, 3 cartas. Para o tipo de personagem sai-lhe o 5; para o conceito o 2 e para o papel o 4, ou seja, a Rita vai trabalhar uma

personagem que é uma General(a), ou seja, mulher de armas, com um perfil intelectual e Mãe a tempo inteiro. Tendo em conta o conceito da personagem, a Rita escolhe como habilidade forte a “Esperteza Saloia”. Nos dados obtém um 4, um 2 e um 5. A Rita distribui-os com “Manias” = 4+1, “Espeteza Saloia” = 5+2 e “Coscuvilhice” = 2+1.

Vamos jogar?

As regras do jogo são simples. Os MJ devem promover a narrativa e utilizar o bom senso. Estes jogos têm como objectivo ser divertidos, rápidos e proporcionar boas risadas e emoções em grupo.

Os MJ vão colocando desafios aos seus jogadores, esses desafios devem ter em conta a tabela de dificuldade seguinte:

Nível	Descrição
1	Canja de Galinha!
2	Até um miúdo de 5 anos era capaz.
3	É só preciso um bocadinho de jeito.
4	Eu sou bom nisto.
5	Há pouca gente capaz.
6	Só eu e Deus!

Os desafios, escolhidos pelo mestre de jogo devem ser avaliados segundo a tabela seguinte, onde um bastante fácil tem nível 1 e um bastante difícil nível 6. Esse será o nível de dificuldade da tarefa.

Desafio

Cada jogador joga um D6 e soma o valor do atributo associado a esse desafio (definido pelo MJ), o MJ define o nível do desafio e lança um D6, se o jogador tiver uma pontuação igual ou mais elevada que o MJ, conseguiu superar o desafio.

O jogador deverá então representar a sua acção.

Os jogadores têm de conseguir derrotar dois aliens, disfarçados de entregadores de leite. Os jogadores armam-se com as melhores armas que dispõem:

frigideiras, vassoura e aspirador. O MJ analisa a situação, e tendo em conta que os jogadores estão armados e os aliens também, com garrafas de leite, assume igualdade nas armas, e atribui uma dificuldade de 4 neste desafio.

Como é um combate, o MJ decide que os jogadores vão usar as suas "Manias" para defrontar os aliens, os jogadores decidem que vão agir concertadamente e em conjunto, neste caso somam-se todos os resultados, o MJ decide que os Aliens também o farão. São dois logo lança 2D6 e soma o nível, 4. O resultado é de $3+3+4=10$. Os jogadores envolvidos neste desafio são 4, a Rita, o Manuel o João e o Afonso que têm as seguintes manias, respectivamente: 5, 3, 4, 2, cada jogador joga 1D6, ou seja, 4D6, e o resultado é: $4+4+1+2 = 11$ à qual se somam as manias, $5+3+4+2 = 14$... Parece que os jogadores deram uma tarefa nos Aliens, e chegou agora a hora de descreverem toda a acção...

Depois de defrontados os Aliens, é preciso investigar e descobrir o seu covil, um dos jogadores, o Afonso, oferece-se para estudar os documentos encontrados no banco da carrinha do leite. O mestre de jogo, devido à dificuldade em interpretar documentos alienígenas, define o desafio como de nível 6 e de "Esperteza Saloia". O Afonso lança 1D6 e soma o seu atributo com um resultado de 8, o MJ lança 1D6 e soma o nível, com um resultado de 10. O Afonso falhou no desafio e tem agora de descrever a sua acção. A sua descrição é fantástica, mesmo tendo falhado, e o Manuel resolve atribuir-lhe um dos seus pontos bônus de narração (ver. Bônus de Narração)

Bônus de Narração

Cada jogador começa com 3 pontos de bônus, o MJ começa com 6 pontos. Estes pontos podem ser doados durante qualquer desafio a um outro jogador, por mérito de representação (Aqui usem o bom senso). Os pontos de bônus podem ser gastos para obter +1 em qualquer desafio. Cada jogador só pode gastar 1 ponto de bônus para as habilidades normais numa jogada, ou 2 pontos de bônus para a sua habilidade forte. Nenhum jogador poderá ter mais do que 6 pontos de bônus. O MJ, quando confrontado com uma descrição de acção que considere

fantástica poderá distribuir um dos seus pontos, caso seja unânime.

Retomando o mesmo exemplo acima:

Depois de defrontados os Aliens, é preciso investigar e descobrir o seu covil, um dos jogadores, o Afonso, oferece-se para estudar os documentos encontrados no banco da carrinha do leite. O mestre de jogo, devido à dificuldade em interpretar documentos alienígenas, define o desafio como de nível 6 e de "Esperteza Saloia". O Afonso lança 1D6 e soma o seu atributo com um resultado de 8, o MJ lança 1D6 e soma o nível, com um resultado de 10. O Afonso falhou no desafio e tem agora de descrever a sua acção. Como a "Esperteza Saloia" é a sua habilidade forte gasta 2 dos seus 3 pontos para conseguir superar a acção. Porém, a sua descrição não convence ninguém, e não consegue cativar nenhuns pontos de Bônus.

Dados

Neste jogo os dados podem ser substituídos por cartas, papéis numerados, ou outro sistema qualquer que permita escolher aleatoriamente números, desde que, se acautelem as dimensões, ou seja, um D6 pode ser substituído por cartas ou papelinhos numerados de 1 a 6. Deve reinar o bom senso.

Informações

Este jogo foi desenvolvido por João Patrício e é distribuído sob a Licença Creative Commons - Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgal 4.0 Internacional. Isto significa que pode ser distribuído e partilhado, modificado, mas tem de ser distribuído sob um a licença igual. Significa também que não pode ser redistribuído para fins comerciais.

Agradecimentos

Gostava de agradecer à Joana, Maria, Mariano, Mendez, Raphaël, Fernandes e Carvalho por todo o apoio, ideias e ajuda quer no desenvolvimento quer no teste.

9 Nome do jogo:

ROLEPLAYING GAME

1 // JOGADORES // // DESAFIO // // ONDE? QUANDO? //

2 PERSONAGENS 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____	3 CONCEITOS 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____	4 PAPEIS 1 _____ 2 _____ 3 _____ 4 _____ 5 _____ 6 _____ 7 _____ 8 _____ 9 _____ 10 _____	5 ATRIBUTOS <u>INTELIGENCIA</u> _____ <u>FORÇA & FORÇA</u> _____ <u>SOCIAL</u> _____
---	---	--	---

6 AMBIENTE	
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
5 _____	5 _____

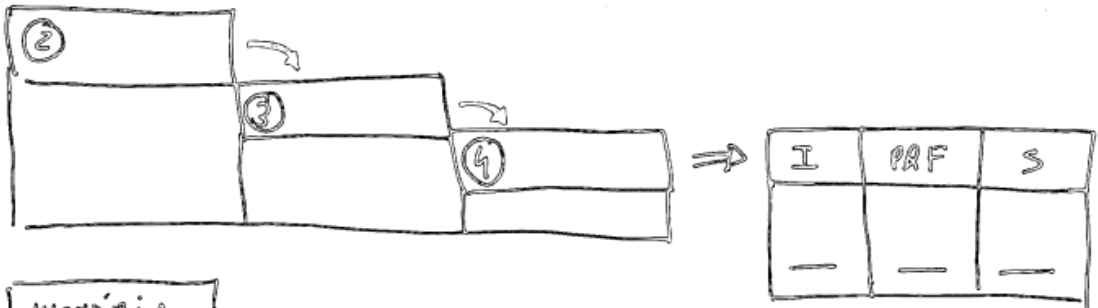
7 CONTEXTO / LOCALIZAÇÃO	
1 _____	1 _____
2 _____	2 _____
3 _____	3 _____
4 _____	4 _____
5 _____	5 _____

8 CARACTERÍSTICAS DOS DESAFIOS/ANTES I(a) P(a) S(c)		
1 _____ (I)	2 _____ (P)	3 _____ (S)
4 _____ (I)	5 _____ (P)	6 _____ (S)
7 _____ (I)	8 _____ (P)	9 _____ (S)

1...2...3...
CATRAPUM!
TERRA JOGOS.

#FICHA DE PERSONAGEM#

JOGADOR // : _____ / PERSONAGEM // _____



HISTÓRIA

ILUSTRAÇÃO

NOTAS

1..2..3...

CHRAPUR!
TERRA 2060

