

CUCA RPG – RPG CONCEITUAL DE INCENTIVO AOS ESTUDOS

Mecânicas: Cálculos, Soletração, Reflexões, Múltipla Escolha.

Objetivo do Jogo: Aprendizado por repetição e diversão.

O que vou precisar: Lápis, borracha, papel, e esse panfleto.

Recomendado ao mediador o uso de um dicionário, calculadora e também um cronômetro. Demais fontes de informação podem ser incluídas mediante o contexto abordado e também a faixa etária para qual a sessão é projetada.

UM CENÁRIO PARA CUCA RPG?

Durante a alta idade média, o coração dos reinos dourados é a eterna Cidadela do Sol, um centro civilizado de instrução e beleza como nenhum outro jamais há de se tornar. Torres de marfim e metal em meio a vastidão verde dos prados, preenchem a visão dos que a avistam de longe, assim como suas altas muralhas e seu imponente portão. Dentro da cidade porém, a visão consegue ser ainda mais impressionante. Jardins suspensos e estruturas urbanas cuidadosamente arquitetadas, garantem o ar maravilhado de todo e qualquer recém-chegado. Os jogadores são (ou já foram) membros da chamada ORDEM DA PENA E DO ÁBACO: grandes heróis treinados nas inigualáveis artes cálculo-marciais (filosofia unificadora que aprofunda o conhecimento teórico e prático, em busca da excelência em combate). Um mestre cálculo-marcial é capaz de manejar poderosas armas com precisão mortal, evocar técnicas arcanas através do uso da Velha Língua, ou ainda, lutar com as mãos nuas enquanto coberto por uma resplandecente aura geométrica de batalha .

COMO JOGAR CUCA RPG?

Os Personagens jogadores terão de enfrentar oponentes e perigos, representados por desafios matemáticos, soletração e também perguntas diversas dentro de seu âmbito de conhecimento.

Os jogadores terão inicialmente **60 segundos** representando sua resistência, que receberá penalidades a medida que recebem dano. O desafio deve ser resolvido dentro do tempo atual de resistência, caso o jogador queira evitar penalidades que reduzam este tempo. Caso o personagem não responda dentro do prazo, verifique o seguinte:

- Até **20 segundos** após o tempo limite, o personagem receberá 5 segundos de penalidade (60 segundos – 5 = 55 segundos).

- De **21 até 40 segundos** após o tempo, o personagem receberá 10 segundos de penalidade (60 segundos – 10 = 50 segundos).

- Caso **60 segundos** tenham se passado após o tempo limite, o personagem anota 15 segundos de penalidade e não poderá mais tentar responder a questão neste ataque (60 segundos – 15 = 45 segundos de resistência).

OBS.: Caso erre a questão ou desista da mesma, receberá a penalidade referente ao tempo empregado até então.

Exemplo de jogo

- Folks está cercado por uma pequena matilha de lobos gigantes famintos. As criaturas se aproximam lentamente, abrindo um arco que tornaria a fuga no mínimo sofrida.

O mediador decide que Carlos (jogador de 11 anos, que tem Folks como seu personagem), terá de resolver 3 pequenas contas para tentar se safar (um cálculo por cada lobo da matilha devido a faixa etária) sendo elas: 23+57; 32-16 e 5x17. Folks resolve as duas primeiras corretamente e erra a última aos 53 segundos. Em termos de jogo, o mediador explica o que aconteceu.

- Folks maneja sua espada em um arco horizontal acertando o lobo mais a frente em seu focinho. O monstro foge! O segundo lobo recebe um chute frontal atordoante que o faz cambalear... mas o terceiro lobo salta na direção de seu rasto. Três cortes ardentes se abrem em sua face. Folks recua, apesar de obter alguma vantagem com a fuga dos outros dois.

Os lobos representam um desafio, que caso vencido, poderá ser imediatamente superado. Folks consegue colocar dois lobos em fuga, mas falha com o terceiro. Com isso, recebe o dano padrão da criatura (5), reduzindo lhe 5 segundos de seu tempo para os próximos desafios.

O turno recomeça e Folks agora só precisa lidar com mais uma das criaturas para continuar sua viagem. Após resolver mais um cálculo dentro do tempo limite, Folks estará livre para prosseguir.

COMO LUTAR CONTRA MEUS Oponentes?

Oponentes quase sempre serão representados por cálculos a serem executados em tempo hábil (Resistência do Personagem). Veja os tipos possíveis de ataque:

- **Ataque corpo a corpo e Ataque a Distância:** Resolva cálculos com direito a refazer a conta enquanto houver tempo para tal.

- **A Velha Língua (Magia):** Resolva soletração, eliminando duas questões de cálculo no processo. A questão a ser removida (cálculo, pergunta...) fica a critério do jogador.

COMO FUNCIONA O DANO NO CUCA RPG?

*Uma das técnicas mais notáveis dos membros da ORDEM DA PENA E DO ÁBACO, é o **Dom do Samaritano**. Através desta habilidade, o herói é capaz de projetar uma aura de proteção capaz de direcionar para si mesmo, qualquer dano ou aflição causado dentro de sua área de percepção.*

Ao concluir a questão que representa o grupo de oponentes, o mesmo será derrotado. Caso o grupo de oponentes seja representado por mais de uma questão, o mesmo só será derrotado com a conclusão das mesmas em sua totalidade. Para evitar receber dano, ao menos 1/3 do total de questões deverá ser resolvido durante a ação do personagem. Oponentes poderosos podem ter muitas questões a serem resolvidas. Também poderão ser desafiados por mais de um herói ao mesmo tempo, quando houver ao menos duas questões a ser resolvidas por jogador.

Qualquer ameaça a inocentes ou alvos de grande importância, será considerada uma ameaça ao próprio herói. Sendo assim, o **Dom do Samaritano** garante que qualquer ataque direcionado aos citados, seja um ataque ao próprio herói. Ao obter sucesso no desafio, o herói poderá dizer como exatamente resolveu o problema.

Exemplo de jogo

- Folks consegue acertar o resultado de 56/2 (28) e 42x8 (336) em 23 segundos, atingindo assim o Ogro (dois cálculos de dificuldade) que surpreendeu enquanto caminhava pela mata...

O QUE SÃO GRANDES DESAFIOS?

Alguns oponentes são poderosos demais para serem resolvidos através de uma simples questão. Dragões, Observadores, Lichs, Gigantes e muitos outros, podem apresentar mais que uma questão de dificuldade. Cada um deles, também causará uma quantidade de

dano superior aos inimigos comuns (penalidade triplicada Ex: Se 5, a penalidade passa a ser 15.).

E OS OUTROS DESAFIOS?

Nem todo desafio será representado por uma criatura em CUCA RPG. Temos desafios ambientais, armadilhas, interações sociais e muitos outros. Nestes casos, o mediador deverá propor desafios diferentes como perguntas sobre conhecimentos gerais (Qual o nome do presidente da república? Qual a capital do nosso estado? Em que ano o Brasil foi descoberto?) ou mesmo reflexões que de alguma forma revelem algum aprendizado. É importante ressaltar a observância da faixa etária dos jogadores, para evitar desafios difíceis demais ou muito fáceis. O papel do mediador é crucial nesse estilo de jogo, visto que parte de seu objetivo é o aprendizado involuntário. Desafios também causam 5 de penalidade a resistência.

- Folks precisava escalar a árvore para se esconder de seus perseguidores, e para obter sucesso teria de responder uma pergunta ao mediador: "Qual o nome do nosso antepenúltimo presidente da república?" – Ao responder corretamente, pôde concluir sua escalada e despistar o grupo.

COMO RECUPERAR MINHA RESISTÊNCIA?

A cada hora de descanso, **10 segundos** de penalidade, deverão ser riscados da ficha de personagem.

Necessidades físicas como água e alimentação precisam ser ingeridas pelo menos 1 x ao dia. Caso contrário, o personagem perderá 10 segundos de resistência a cada 6 horas. Estes segundos só poderão ser repostos, caso estas necessidades sejam saciadas.

EXISTEM CLASSES NO CUCA RPG?

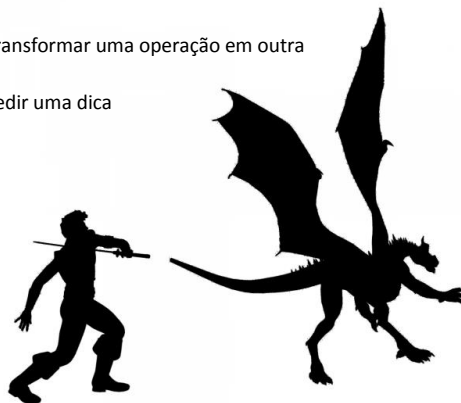
Classes devem ser utilizadas como um descritor, especificando os métodos utilizados pelos personagens. Um **Mago** normalmente descreverá a resolução de um desafio utilizando magias por exemplo. Um **Ladino** o fará descrevendo ações furtivas e subterfúgios. Um **Paladino** por outro lado, agirá de maneira honrada e generosa para resolver seus problemas.

Quando sua classe for relevante na resolução de um desafio, o jogador poderá entre outras possibilidades, receber mais tempo de bonificação até resolver o teste com pura interpretação.

COMO FUNCIONA A EXPERIÊNCIA EM CUCA RPG?

A cada final de sessão, os personagens recebem **2 Pontos de Cuca**. Estes podem ser gastos das seguintes maneiras:

- Receber mais 20 segundos em uma resolução de desafio
- Recuperar 10 segundos de resistência
- Eliminar um número em algum cálculo
- Transformar uma operação em outra
- Pedir uma dica



ALGUNS EXEMPLOS DE DESAFIOS CRIATIVOS:

- O ataque do mago só pode ser evitado, se o personagem soletrar o nome dele corretamente...
- Desenhos e Formas Geométricas para um ritual de aprisionamento: Faça com que use compasso ou utensílios do gênero.
- Pergunte como se deve agir quando alguém está nervoso. Dependendo da resposta, dispense o desafio social.

CUCA - RPG CONCEITUAL DE INCENTIVO AOS ESTUDOS



CRIADO POR DENNYS LYRA