



Lucas Gelásio Mörschbacher



Universidade Federal do Rio Grande Do Sul

Faculdade de Arquitetura

Curso de Design Visual

LUCAS GELÁSIO MÖRSCHBÄCHER

ESFINGE CADUCA:

CRIAÇÃO DE JOGO FÍSICO DE ESTRATÉGIA

Porto Alegre

2015

LUCAS GELÁSIO MÖRSCHBÄCHER

**ESFINGE CADUCA:
CRIAÇÃO DE JOGO FÍSICO DE ESTRATÉGIA**

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Ms. Ângela Maria Marx

Porto Alegre

2015

LUCAS GELÁSIO MÖRSCHBÄCHER

ESFINGE CADUCA:

CRIAÇÃO DE JOGO FÍSICO DE ESTRATÉGIA

Trabalho de Conclusão de Curso submetido ao curso de Design Visual, da Faculdade de Arquitetura, como requisito para a obtenção do título de Designer.

Orientadora: Prof. Ms. Ângela Maria Marx

Prof. Maria do Carmo Gonçalves Curtis

Prof. Tiago Mendes

Prof. Mariana Amaro

Porto Alegre

2015

Dedico a Rosane Chaves de Anunciação, Luiza Maia de Aguiar, Robson Anunciação Gonçalves, Guilherme Peres Coelho, Mateus Franzen Rocio, Felipe Yonekawa, Gustavo Fritsch, Andrei Valins, Kaléu Stefano e Matheus Jorge, por tudo que contribuíram na minha formação como indivíduo e como designer, e a São João Batista de La Salle, por ter fundado a congregação Irmãos das Escolas Cristãs, numa das quais se deram meus primeiros estudos.

***“Ludus est necessarius
ad conversationem
humanae vitae.”***

(São Tomás de Aquino)

* O brincar é necessário
para a vida humana.

Resumo

Esse Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) em Design Visual da Universidade Federal do Rio Grande do Sul consiste no desenvolvimento do projeto de jogo físico de estratégia para o público juvenil e adulto. O objetivo principal é estudar a elaboração de uma mecânica de jogo que seja capaz de proporcionar a experiência da criação de estratégias para contribuir com a formação acadêmica nessa área específica de atuação do designer. A primeira etapa (TCC 1) aborda o estudo dos componentes dos jogos físicos, definição dos problemas, consolidação de uma metodologia de projeto, análise de similares, especificações de projeto e oficialização de uma ideia inicial para o jogo. A segunda etapa (TCC 2) é o desenvolvimento da proposta, com a determinação dos conteúdos do jogo e sua temática, elaboração de protótipos, testes e solução gráfica.

Palavras-chave: jogo, design, cartas, tabuleiro, mecânica, projeto, estratégia.

Abstract

This Course Graduation Project (TCC) in Visual Design of the Federal University of Rio Grande do Sul consists on the development of a physical strategic game for juvenile and adult publics. The main objective is to study the elaboration of a gaming mechanic that is capable of providing the experience of creating strategies, in order to contribute to the academic development of this designer's field. The first stage (TCC 1) approaches the study of physical game componentes, defining problems, consolidation of a project methodology, similar analysis, project specifications and formalizing an initial concept for the game. The second stage (TCC 2) is the proposal development, with the determination of the game's contentes and theme, in addition to prototypes elaboration, tests and graphic solution.

Keywords: game, design, cards, game board, mechanic, project, strategy.

Sumário

1. Introdução	11
1.1 Problematização.....	11
1.2 Justificativa	12
1.3 Objetivos	16
1.4 Público-alvo.....	17
2. Fundamentação teórica	19
2.1 Definição de jogo	19
2.1.1 Tipos de jogos	23
2.2 Definição de regras.....	31
2.2.1 Tipos de regras.....	33
2.3 Definição de mecânicas	33
2.3.1 Tipos de mecânicas	36
2.4 Experiência do jogador.....	40
2.5 Coleta e análise de dados	42
2.5.1 Pesquisa de similares com usuários	42
2.5.2 A Game of Thrones Boardgame	47
2.5.3 Eldritch Horror.....	48
2.5.4 7 Wonders	50
2.5.5 Go.....	51
2.5.6 Comparação dos jogos.....	53
2.6 Metodologia	54
2.6.1 Metodologia de desenvolvedores	54
2.6.2 Método de projeto de Bruno Munari.....	56
2.6.3 Método de projeto de David Silverman	58
2.6.4 Métodos utilizados pelos desenvolvedores consultados.....	60
2.6.5 Método consolidado para o trabalho	62
3. Desenvolvimento da Proposta	67

3.1	Especificações do projeto	68
3.2	Oficialização da ideia e conceito da proposta	69
3.3	Determinação dos tipos de conteúdos do jogo	70
3.4	Simplificação do conteúdo	71
3.5	Primeiro protótipo.....	72
3.6	Tema do jogo.....	73
3.7	Organização e listagem das interações.....	76
3.8	Segundo protótipo	81
3.9	Iteração do conjunto de regras e <i>Playtesting</i>	82
3.10	Regras do Jogo	86
3.11	Desenho e construção.....	91
3.11.1	Ilustração	92
3.11.2	<i>Naming</i>	93
3.11.3	Logotipo	93
3.11.4	Cartas	95
3.11.5	Fichas numeradas.....	102
3.11.6	Tabuleiro.....	103
3.11.7	Livro de regras	104
3.11.8	<i>Print and play</i>	104
	Considerações finais	106
	Referências	108
	Apêndice 1 – Formulário	112
	Apêndice 2 – Print and Play	121

1. Introdução

A proposta deste trabalho de conclusão de curso é o estudo e a elaboração do projeto de um jogo físico de estratégia para um público juvenil e/ou adulto, assim como o desenvolvimento de seu próprio conjunto de mecânicas. O trabalho se propõe a contribuir na formação acadêmica, sendo um exemplo capaz de abrir um caminho nesta área específica da atuação do designer.

1.1 Problematização

Para a abordagem inicial do tema, momentaneamente definimos ‘jogo’ como uma atividade voluntária que abrange uma ou mais pessoas dispostas a seguir regras para atingir um determinado objetivo mensurável. Definimos ‘jogo físico’ como aquele jogo que não está representado graficamente em aparelhos digitais, mas em peças materiais que necessitam ser dispostas sobre uma mesa ou similar para que possam ser manipuladas, o que inclui tanto os jogos de tabuleiro quanto os jogos de cartas ou de dados. Definimos ‘jogo de tabuleiro’ como um jogo físico que necessita de um elemento específico (tabuleiro) para organizar e limitar o posicionamento das demais peças, enquanto o ‘jogo de cartas’ e o ‘jogo de dados’ definimos como aqueles cujos componentes são exclusivamente cartas e dados, respectivamente. Por fim, ‘jogo de estratégia’ é como definimos todo jogo que não se baseia na sorte ou na habilidade motora e sim na possibilidade do jogador usar as regras de forma organizada a seu favor. O desenvolvimento de ‘seu próprio conjunto de mecânicas’ implica em atribuir ao jogo os seus próprios tipos de movimentos, regras ou etapas, descartando a possibilidade de desenvolver um jogo com mecânica idêntica à de outro já existente.

Essas definições servem para embasar o escopo inicial deste trabalho de conclusão de curso e são necessárias devido à variedade de interpretações dos termos, algo que causa dúvidas quanto à existência de um significado direto, único, objetivo e incontestável. Percebemos, a partir dessa observação, um problema inicial, o da definição correta e fundamentada sobre o tema do trabalho, que só poderá ser atingida através de estudos mais aprofundados que a aperfeiçoe.

Assim que estiverem bem definidos os conceitos da proposta, poderemos buscar a resolução da etapa seguinte, o desenvolvimento do projeto. É evidente que, para atingir um desenvolvimento satisfatório, precisamos seguir os processos adequados, buscar os objetivos apropriados e saber a forma mais conveniente de avaliar os resultados. A partir dessa constatação podemos concluir que, para desenvolver o projeto, devemos antes de tudo investigar alguns itens: quais são os métodos de desenvolvimento de um jogo? O que é importante em um jogo físico de estratégia? Como validá-lo? Qual o papel do designer? Qual será a abordagem de projeto adotada neste trabalho?

Com a intenção de colaborar com o desenvolvimento desse trabalho e sua etapa exploratória, foi elaborado um formulário *on-line*, que se encontra integralmente no **Apêndice 1**, divulgado na comunidade virtual de jogadores de jogos de tabuleiro BoardGames Brasil¹ no dia 8 de novembro de 2014 e respondido por 25 membros. Os resultados desse formulário aparecem ao longo do trabalho, fornecendo *insights* e embasamento a respeito do público-alvo do produto em estudo e dos métodos dos desenvolvedores que também fazem parte da comunidade.

1.2 Justificativa

Para o desenvolvimento desse trabalho, o cenário e o contexto nos obrigam a enfrentar desafios em diversos âmbitos, tanto no sentido de pesquisa teórica e de campo, quanto no sentido de execução do produto final.

Há pouca disponibilidade de materiais bibliográficos sobre o tema no cenário regional, pouco conteúdo traduzido para o português e poucas escolas e cursos focados no design de jogos físicos, dificultando a formação do estudante da área. Os estudos sobre design de jogos da atualidade estão focados em jogos digitais. No Brasil, existem alguns cursos especializados no tema do jogo digital, a exemplo dos cursos de Graduação em Jogos Digitais da Unisinos e do curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais da UniRitter, assim como existem diversos livros, revistas, lojas e comunidades

¹ Endereço: www.facebook.com/groups/boardgames.brasil

virtuais sobre o assunto. Os estudos de design de jogos físicos, no entanto, não são tão difundidos quanto os digitais, apesar de os primeiros existirem há milênios, enquanto os últimos existem há somente poucas décadas. No curso de Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul não há nenhuma disciplina voltada ao tema e existem apenas dois livros disponíveis na biblioteca, ambos em inglês, sendo que nenhum apresenta questões metodológicas para o design de jogos.

Ao longo de muitas décadas, o mercado nacional de produção e venda de jogos físicos foi pouco valorizado pelos consumidores. Em outros países, como os Estados Unidos e algumas nações europeias, há um mercado bastante aberto para esse estilo de jogos, permitindo a produção e o desenvolvimento de produtos de baixo custo e para um grande público. Os investimentos das empresas brasileiras na produção de jogos nacionais não conquistaram resultados tão satisfatórios quanto seus investimentos na publicação de traduções de jogos já consagrados no exterior, como é o caso dos jogos clássicos War e Banco Imobiliário. Mesmo assim, os jogos estrangeiros lançados não tiveram grande variedade de títulos.

Para o editor da Kalango Analógico, Rovalde Banchieri (LUDOCAST, 2013a), o maior problema da área é o excesso de burocracia e de impostos. Segundo as informações do designer de jogos Julio Trois no podcast Ludocast Brasil (2012a), não há um parque fabril especializado em jogos no país, ou seja, todas as editoras brasileiras focadas em jogos dependem de outras empresas, como gráficas, que não possuem *know-how* em jogos físicos. Segundo o autor, não existem empresas que produzam miniaturas e outros componentes, restando a adaptação de peças já existentes, o que prejudica não apenas a produção mas também a própria experiência do jogador, já que essas peças devem necessariamente estar de acordo com o tabuleiro e a proposta do jogo. Tanto a adaptação quanto a importação de peças do exterior acabam encarecendo o produto. Todavia, com a progressiva ascensão das impressoras 3D, o processo da produção de peças para jogos deverá ser facilitado e ter seus custos reduzidos, tornando possível uma mudança nesse mercado em breve.

Segundo o gerente de marketing da Grow, Gustavo Arruda (LUDO, 2011a), o mercado brasileiro de jogos mudou bastante nos últimos anos com a chegada da Mattel e da Hasbro ao país. A Grow sempre lançou novidades, segundo ele, mas

muitas vezes elas não dão certo. O designer de jogos Sérgio Halaban (LUDO, 2011a) observa que desde 2009 a comunidade de jogadores de jogos de mesa está crescendo e amadurecendo com velocidade, se consolidando como um nicho de mercado. Estão sendo formados grupos virtuais especializados em tradução de jogos, catalogação, divulgação de lançamentos, criação de eventos, fóruns de discussão, financiamentos coletivos, publicação de revistas digitais e gravações de *podcasts* e *hangouts*, a exemplo do evento ilustrado na **Figura 1**. Em dezembro de 2012, em sua participação no podcast LudoCastBrasil (2012b), Julio Trois, que também editava a revista Ludo Brasil Magazine, afirmou que sua publicação, naquele momento, era a única de caráter mensal com o tema ‘jogos de tabuleiro’ — sendo que as similares com menor periodicidade eram apenas bimensais — e com mais de 10 mil leitores por edição, o que, comparado revistas similares na Itália, Alemanha e Estados Unidos, fazia da Ludo Brasil Magazine a revista *on-line* dessa temática com mais leitores do mundo. Nessa revista eram publicados regularmente jogos de designers brasileiros em versão *Print and Play*². Alguns dos jogos mais famosos do designer Julio Trois, como o premiado Farrapos, foram publicados inicialmente em sua versão digital gratuita e, após ganharem repercussão, ganharam suas versões comerciais.



Figura 1 – Jogatina Redomabox Offline, evento realizado em 2013 pelos organizadores do site Redomanet. Fonte: curiosidadesrpg.wordpress.com

² *Print and Play* significa “imprimir e jogar” e denomina versões de jogos disponibilizados na internet ou em revistas para que o usuário monte sua própria cópia do jogo, algo bastante comum para jogos gratuitos.

Diante desse cenário, podemos nos questionar se as recentes mudanças no mercado, com a entrada de empresas como a Papaya Editora, Kalango Analógico, Riachuelo Games, Galápagos Jogos e Funbox Jogos se manterão e se os estudos acadêmicos as acompanharão de forma apropriada. O estudante de design focado em jogos deve estar atento a essas questões, estar preparado para seguir o ritmo do mercado e acompanhar todas as suas mudanças.

Esse trabalho de conclusão de curso visa colaborar com o desenvolvimento acadêmico nacional dessa área de atuação do designer, investigando as formas de projetar jogos físicos e descrevendo suas etapas de criação de maneira que esteja adequada ao presente contexto.

Inferimos, analisando essas mudanças de mercado citadas, que os estudos acadêmicos devem acompanhar esses avanços para compreendê-los, fortalecê-los e consolidá-los. Novos estudos de metodologias e etapas de criação de jogos são conteúdos importantes na formação para que o designer brasileiro tenha seu papel valorizado, seja reconhecido e seu trabalho possa competir com o de designers estrangeiros mais experientes nesse ramo.

A importância do estudo dos jogos vai além do sentido mercadológico e acadêmico. Através da história, os jogos têm sido usados para facilitar a competição, a educação e o treinamento (WARD, 2011). Podemos observá-los como uma manifestação social da natureza humana, que busca fugir do tédio, vencer desafios e exercitar a mente. A competição simulada nos jogos é intrínseca à natureza biológica de todos os seres vivos, que vivem competindo por alimento e abrigo — o que levou o ser humano em direção ao desenvolvimento de produção massiva de alimentos e à construção de casas e edifícios —, assim como a cooperação necessária para que o jogo ocorra é intrínseca à natureza da organização social de todas as culturas, que precisam estabelecer e reconhecer regras de convívio como sociedade — o que levou o ser humano em direção ao desenvolvimento de suas manifestações políticas, éticas e culturais. Com a finalidade de não apenas divertir, mas educar e exercitar a mente do jogador, envolvendo-o a esse cenário citado, foi pré-estabelecido que o jogo desenvolvido nesse trabalho seria baseado não na sorte, mas na estratégia.

Podemos observar que todos os jogos são, ao mesmo tempo, competitivos e cooperativos (SALEN, ZIMMERMANN, 2004). Todos os jogos são competitivos, pois os jogadores aplicam seus esforços um contra o outro ou todos contra o sistema do jogo. Todos os jogos são cooperativos, pois os jogadores precisam estar dispostos a dividir uma linguagem comum e obedecer às mesmas regras até que seja reconhecido um vencedor. Estimula-se, através dos jogos, a natureza humana e aperfeiçoa-se o caráter social do jogador, ensinando-o a reconhecer suas fraquezas e limites, aceitar suas derrotas, superar seus desafios e ministrar suas vitórias. Além disso, através do jogo físico, busca-se de volta a interação pessoal entre os jogadores que tem sido deixada de lado com a ascensão dos jogos digitais, retornando nossas atenções às experiências presenciais de relação humana, tão fundamentais e valiosas para a sociedade.

1.3 Objetivos

O objetivo geral deste trabalho de conclusão de curso é a elaboração de um jogo físico de estratégia voltado para o público juvenil e/ou adulto desde a sua mecânica. O foco do trabalho não está em áreas do design gráfico como identidade visual, publicidade e embalagem, mas no desenvolvimento de um jogo que proporcione uma experiência agradável de criação de estratégias aos jogadores. Para ter condições de atingir esse objetivo, foram estabelecidos os seguintes pré-requisitos:

1. Compreender o mercado nacional e as dificuldades enfrentadas por designers e desenvolvedores de jogos;
2. Definir os conceitos básicos e as principais características dos jogos físicos;

Para alcançar o objetivo geral do trabalho, foram estabelecidos os seguintes objetivos específicos:

1. Compreender o público-alvo: usuários jovens e adultos de jogos físicos;
2. Compreender o ato de jogar e a experiência do jogador;
3. Determinar um método de projeto adequado para a criação de jogos físicos;
4. Definir requisitos de projeto;

5. Definir mecânica, regras e experiência;
6. Elaborar um protótipo funcional com a intenção de avaliar a proposta através de teste com o público-alvo.

1.4 Público-alvo

O público-alvo do jogo elaborado nesse trabalho é pré-estabelecido como juvenil e adulto. Como vimos anteriormente, com a atual ascensão dos jogos de tabuleiro modernos, um público mais focado está se consolidando. Esse público é composto por jogadores que fazem parte da comunidade de *boardgame*, acompanham os lançamentos nacionais e internacionais, participam de fóruns *on-line* e comparecem a encontros com amigos para jogar jogos com alguma frequência. Para fins organizacionais, o chamaremos durante o trabalho de **jogador dedicado**. Entretanto, há também outro público, o do **jogador ocasional**, que não faz parte do ambiente da comunidade de jogos, mas que possui uma grande influência mercadológica. Os integrantes desse público possuem características bastante variáveis e indefinidas, mas sua maior parte é composta por jovens e crianças.

Por meio da pesquisa virtual feita com membros da principal comunidade de jogos de tabuleiros brasileira (citada na Problematização e apresentada na íntegra no **Apêndice 1**), feita com a intenção de embasar decisões de projeto, investigamos o jogador dedicado. Entre aqueles que responderam ao formulário, 92% são homens, 76% possuem entre 21 e 30 anos (sendo que 48% estão entre 26 e 30 anos) e 24% deles também costumam desenvolver jogos. Os dados registrados podem ser vistos na **Figura 2**:

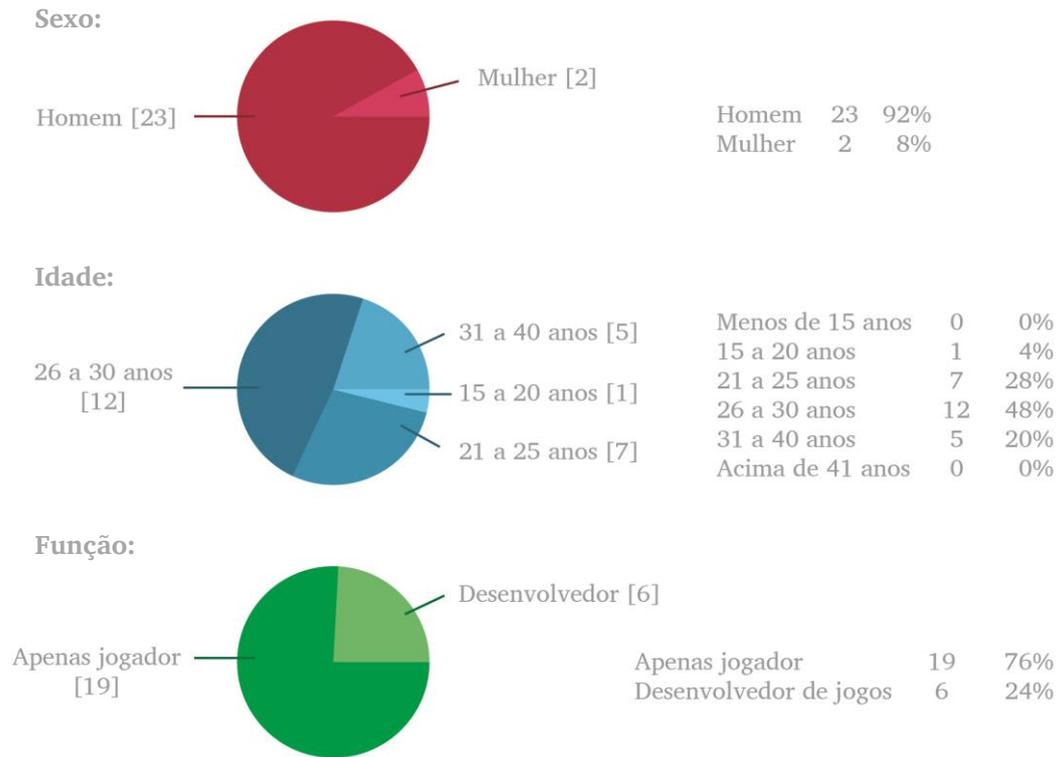


Figura 2 – Respostas dos entrevistados

2. Fundamentação teórica

Este capítulo apresenta a fundamentação teórica necessária para um entendimento mais profundo do tema: jogos físicos de mesa. Como já foi dito, não existe uma bibliografia de referência disponível sobre o assunto em língua portuguesa, embora haja uma diversidade de materiais em magazines, *podcasts* e comunidades *on-line* brasileiros e em publicações internacionais. Assim, para o correto entendimento do tema é preciso estabelecer uma linguagem comum sobre jogos físicos de mesa, esclarecendo os conceitos que nortearão este trabalho, bem como as características do produto a ser desenvolvido.

O ponto de partida será a definição de ‘jogo’, para que seja possível distingui-lo das outras áreas de atuação do designer e, dessa forma, facilitar seu entendimento e desenvolvimento. Em seguida, serão descritos os diferentes tipos de jogos, com ênfase nos jogos físicos de mesa, serão detalhadas as especificidades e características desse tipo de jogos e será realizada uma análise de alguns jogos existentes.

2.1 Definição de jogo

Em muitos idiomas, o ato de praticar uma atividade classificada como jogo deriva da própria palavra, como podemos observar em ‘jogar um jogo’ (português), *jouer à un jeu* (francês) e *man spielt ein Spiel* (alemão). Já em outros idiomas são palavras sem relações etimológicas, como podemos observar em *to play a game* (inglês). Com essa diferenciação, a palavra *play* abrange atividades lúdicas que vão além dos jogos, como as brincadeiras, indicando nessa abordagem que o *game* é um dos vários tipos diferentes de ações chamadas *plays*.

O termo ‘jogo’ em português pode ser aplicado em diversas ocasiões que fogem da nossa proposta, muitas delas no sentido figurado, como sendo um conjunto ou coleção (‘jogo de lençóis’, ‘jogo de talheres’, ‘jogo de toalhas’, entre outros), um trocadilho ou brincadeira com o idioma (‘jogo de palavras’), uma revelação (‘abrir o jogo’), uma omissão (‘esconder o jogo’), um risco (‘pôr em jogo’), uma manipulação (‘fazer um jogo com alguém’, ‘entrar no jogo de alguém’), uma atividade esportiva

(‘jogo de futebol’), uma habilidade de improvisação (‘jogo de cintura’), uma mudança de situação desfavorável para favorável (‘virar o jogo’) e atividades específicas que se aparentam com jogos (‘jogo do copo’, ‘jogo de búzios’, entre outros).

A definição de jogo no sentido que buscamos já foi trabalhada por diversos estudiosos. Para o designer de jogos de computador Chris Crawford (1982), as quatro qualidades primárias que definem a categoria de coisas que chamamos de jogos são a representação, a interação, o conflito e a segurança. Entretanto, essas qualidades podem servir para mostrar *como* um jogo é ou no que se baseia, mas não servem para o nosso propósito de definir *o que* ele é ou como pode ser explicado.

Para alguns teóricos, o jogo é uma atividade desinteressada e lúdica. De acordo com o sociólogo francês Roger Caillois (2001), um dos primeiros autores a definir o termo jogo, jogos são atividades livres, delimitadas, incertas, improdutivas, regulamentadas por regras e com caráter fictício. O antropologista neerlandês Johan Huizinga (1949) explica o jogo (ou brincadeira) resumindo suas diversas características:

Resumindo as características formais do jogo, podemos chamá-lo de uma atividade livre que permanece algo conscientemente fora da vida ‘normal’ como sendo ‘não séria’, mas ao mesmo tempo absorvendo o jogador intensa e completamente. É uma atividade que não está conectada com nenhum interesse material e nenhum lucro pode ser ganhado dela. Procede dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e uma forma ordenada. (HUIZINGA, 1949, p. 13)

Outros autores entendem os jogos como atividades focadas em objetivos concretos. Para Clark C. Abt (1970, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2004, p. 74) “um jogo é uma atividade entre dois ou mais decisores independentes buscando alcançar seus objetivos em algum contexto limitante” ou, em outras palavras, “um contexto com regras entre adversários tentando vencer objetivos”. Essa ideia é corroborada pelo designer de jogos americano Greg Costikyan (1994), segundo o qual um jogo é uma forma de arte na qual os participantes (denominados jogadores) tomam decisões a fim de gerenciar recursos através de símbolos em busca de um objetivo.

O historiador de jogos David Parlett (1999, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2004, p. 74) explica que “um jogo tem uma estrutura dupla baseada em fins e meios”, sendo que fins são disputas para alcançar objetivos – algo que somente um dos competidores pode alcançar, sendo ele um indivíduo ou time, o que implica no término do jogo; e os meios constituem um acordo de conjunto de equipamentos e de regras de procedimento pelas quais o equipamento é manipulado para produzir uma situação de vitória.

Outra corrente de estudiosos entende os jogos como atividades simbólicas, seja de controle ou de superação. Brian Sutton-Smith, um dos mais importantes estudiosos de jogos do século XX, e seu coeditor Elliot Avedon (1971, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2004, p. 78), entendem que jogos são “um exercício de voluntariamente controlar sistemas nos quais há um conflito entre poderes confinado por regras a fim de produzir um resultado desequilibrado”. Já o filósofo americano Bernard Suits (1990, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2004) explica que jogar um jogo é engajar-se em atividade direcionada a provocar um estado específico de coisas usando apenas significados permitidos por regras que proíbem mais eficiência em favor de significados menos eficientes e onde tais regras são aceitas apenas porque fazem possível tal atividade; ou, de forma mais resumida, voluntariamente se esforçar para superar obstáculos desnecessários. Para o teórico e designer de jogos Jesper Juul (2003), um jogo é um sistema baseado em regras com um resultado variável e quantificável, onde diferentes resultados são atribuídos a diferentes valores, sendo que o jogador exerce esforço com o intuito de influenciar o resultado e se sente ligado a ele e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.

Após analisar o significado que vários desses autores deram ao termo ‘jogo’, Salen e Zimmermann (2004, p. 80) unificaram as definições anteriores afirmando que “um jogo é um sistema no qual jogadores engajam-se em um conflito artificial definido por regras e que resulta em um efeito quantificável”. Considerando as definições apresentadas na literatura e o conceito introduzido na problematização, para efeitos deste trabalho será adotada a seguinte definição, adaptada de Salen e Zimmermann (2004):

Jogo é um sistema com um ou mais participantes envolvidos em uma disputa artificial — entre si ou contra elementos do sistema — definida por regras e com a intenção de atingir resultados quantificáveis.

A partir dessa definição, reconhecemos seis principais características dos jogos (SALEN; ZIMMERMANN, 2004), que estão descritas a seguir.

1. O jogo é um sistema, isto é, um conjunto de partes que se inter-relacionam para formar um todo complexo.
2. O jogo tem participantes (que também podem ser chamados de agentes ou jogadores). Seus participantes são pessoas capazes de tomar decisões ou máquinas que simulam o comportamento de pessoas. O número de participantes pode ser limitado pelas regras do jogo.
3. O jogo é uma disputa. Todo jogo é uma disputa, sendo ela a de um jogador contra os resultados de seu adversário, contra seus próprios resultados a fim de superá-los, ou contra os desafios que o próprio sistema do jogo impõe.
4. O jogo é artificial. Seus jogadores precisam estar voluntariamente engajados em prosseguir o jogo da imposição das regras até a declaração de seu término, sabendo que o jogo só existe porque seus jogadores o aceitaram e reconheceram.
5. O jogo tem regras. As regras ditam os objetivos dos jogadores e delimitam o que eles podem ou não fazer para atingir seus objetivos dentro do jogo. Por seu caráter artificial, as regras não têm impacto no ambiente exterior à partida.
6. O jogo tem resultados quantificáveis. Os jogadores têm resultados que precisam ser comparados: i) com os objetivos ditados pelas regras para que, assim, possam ser reconhecidos como atingidos ou não atingidos; ii) com os resultados dos outros jogadores, para que possam ser determinados os vencedores ou os melhores colocados de uma lista; iii) ou com os resultados

anteriores e futuros dos mesmos jogadores, para que possam reconhecer seus progressos.

Björk e Holopainen (2005, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2006) avaliam que conseguir uma definição do que um jogo é não nos dá mais que as mais básicas ideias do que um jogo deve conter. Considerando essa constatação, prosseguimos buscando outros pontos importantes a estudar no projeto, sendo que as definições serão usadas como orientações básicas e ferramentas para organizar e justificar ideias.

2.1.1 Tipos de jogos

A intenção do projeto é o desenvolvimento de um jogo físico, o que significa um jogo que não seja digital, que seja transportável, para se jogar sob uma plataforma firme, podendo ele ter um tabuleiro para organizar as peças ou não. O jogo em questão deve ser focado na estratégia.

Roger Caillois (2001) classifica os jogos (*plays*) de acordo com seu caráter fundamental, sendo os de competição e embates nomeados *Agôn*; os de acaso e sorte, *Alea*; os de faz-de-conta e imitação, *Mimicry*; os de alteração da estabilidade física e vertigem, *Ilinx*. Seguindo essa definição, o jogo do projeto deve ter como foco principal o caráter *Agôn*.

As características dos jogos *Agôn* consistem em:

O interesse do jogo é, para cada um dos concorrentes, o desejo de ver reconhecida a sua excelência num determinado domínio. É a razão pela qual a sua prática do *agôn* supõe uma atenção persistente, um treino apropriado, esforços assíduos e vontade de vencer. Implica disciplina e perseverança. Abandona o campeão aos seus próprios recursos, incita-o a tirar deles o melhor proveito possível, obriga-o, finalmente, a servir-se deles com lealdade e dentro de limites fixados que, sendo iguais para todos, acabam, em contrapartida, por tornar indiscutível a superioridade do vencedor. O *agôn* apresenta-se como a forma pura do mérito pessoal e serve para manifestá-lo (CAILLOIS, 1990 apud AMBRIZZI, 2012, p. 4).

Para Salen e Zimmerman (2004), jogos têm finais incertos e a incerteza é um componente de todos os jogos. Entre os componentes dos efeitos das ações em um jogo, os autores distinguem: a incerteza, a certeza e o risco. Um efeito incerto é completamente desconhecido pelo jogador, enquanto um efeito certo é predeterminado e um efeito arriscado caracteriza-se por um resultado que tenha uma possibilidade conhecida de acontecer. Observam que um jogo com muito pouca sensação de aleatoriedade pode tornar-se seco e competitivo, enquanto um jogo com uma excessiva sensação de aleatoriedade pode se tornar excessivamente caótico, dando ao jogador a sensação de impotência. É importante, portanto, saber equilibrar esses componentes do jogo. A incerteza e o sentimento de aleatoriedade são importantes para o jogador, mesmo que o jogo não seja, de fato, baseado na aleatoriedade.

Outros autores classificam os jogos de acordo com seu tipo de mecânica, e essas classificações são as mais conhecidas pela comunidade de fãs de jogos. David Silverman (2013) é um desses autores e classifica os jogos em:

- **Jogos Clássicos de Tabuleiro ou Jogos de Família** (*Classic Board Games* ou *Family Games*): jogos que envolvem corrida por algum caminho no tabuleiro, por vezes com algum sistema de pontuação. São baseados mais no uso da sorte do que no uso de estratégias. Seu tema não costuma ter impacto na mecânica. Exemplos (**Figura 6**): Sorry, Chutes and Ladders, Candyland.

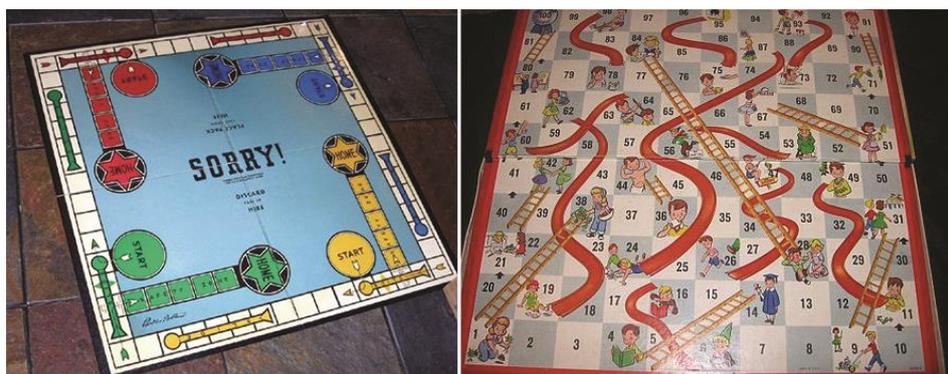


Figura 6 – Sorry e Chutes and Ladders. Fonte: Wikipedia.

- **Jogos *Euro-style*:** jogos que em sua maioria envolvem acúmulo de pontos ou algum recurso arbitrário que possibilita ao jogador vencer. Costumam ter um número programado de turnos ou de pontos que finalizem a partida. Os temas costumam ser fortes e os jogos costumam ter sistemas de manutenção de recursos e negociações entre os jogadores. São jogos mais baseados no uso da estratégia do que no uso da sorte. Exemplos (**Figura 7**): Descobridores de Catan, Power Grid, Carcassonne e Landcaster.



Figura 7 – Descobridores de Catan e Carcassonne. Fonte: Wikipedia.

- **Jogos de Construção de Baralhos (*Deck-Building Games*):** jogos em que cada jogador tem um baralho de cartas que serão usadas durante o jogo, onde todos os jogadores usam cartas da mesma coleção e a construção do baralho faz parte do jogo. Costumam ter de 10 a 20 tipos de cartas, mas apenas em torno de 10 são usadas em uma partida. O jogo termina quando um certo número de cartas são esgotadas ou quando alguma situação específica ocorre. Exemplos (**Figura 8**): Dominion, Thunderstone, Nightfall e Quarriors!.



Figura 8 – Quarriors! e Thunderstone. Fonte: Boardgamegeek.com.

- **Jogos Abstratos de Estratégia** (*Abstract Strategy Games*): jogos de partidas de dois a quatro jogadores, baseados em batalhas estratégicas complexas com elementos abstratos e objetivos muito diferenciados. Em vez de lançamentos de dados ou combinações de cartas, a meta costuma ser o posicionamento de peças em locais determinados. Exemplos (**Figura 9**): Xadrez, Damas, Quoridor e Push Fight.

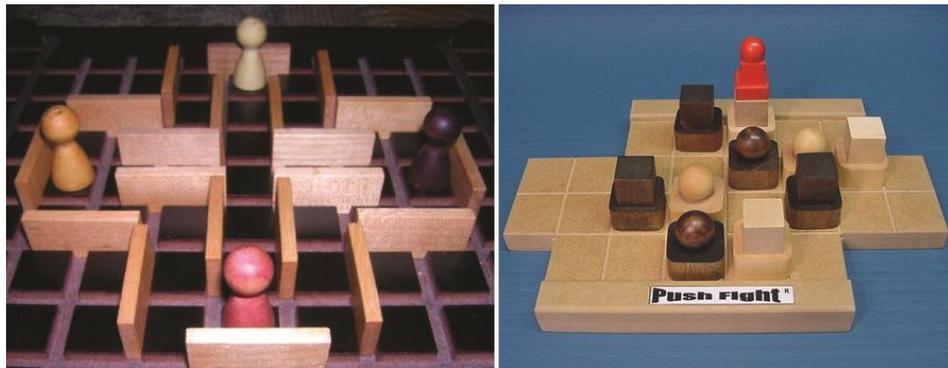


Figura 9 – Quoridor e Push Fight. Fonte: Boardgamegeek.com

- **Jogos de Estratégia** (*Strategy Games*): jogos que costumam ter um tabuleiro muito importante e uma narrativa que conduz o jogo ao seu progresso. Envolvem questões de cooperação e competição, compelindo o jogador a fazer alianças durante a partida, que costuma durar muitas horas. Exemplos (**Figura 10**): War, Twilight Imperium, Arkham Horror e Battlestar Galactica.



Figura 10 – Twilight Imperium e Battlestar Galactica.

Fonte: Boardgamegeek.com

- **Jogos de Estratégia Baseados em Cartas** (*Card-Based Strategy Games*): jogos de estratégia onde cartas são o elemento primário. Costumam ter temas centrais, mecânicas elaboradas e construções de personagens através da conquista de habilidades por meio das cartas. Costumam envolver consideravelmente a sorte e a aleatoriedade. A meta se baseia em alcançar determinada pontuação, completar algum conjunto de cartas ou eliminar certos jogadores. Exemplos (**Figura 11**): Munchkin, Bang, 7 Wonders e Chrononauts.



Figura 11 – Munchkin e Chrononauts. Fonte: Boardgamegeek.com

O influente site Boardgamegeek (2014b), fundado em 2000 e com um banco de dados de mais de 77 mil jogos, classifica os jogos de tabuleiro em diversas categorias e suas definições são utilizadas em comunidades de jogadores de tabuleiros, em sites (GROO, 2013b), fóruns, *podcasts* e eventos. As duas classificações mais famosas são *ameritrash* e *eurogame*, por aparentarem serem opostas uma à outra, mas outras categorias se destacam, como: jogos híbridos, jogos de família, *party games* e *filler games*. Os nomes *ameritrash* e *eurogame* se referem às origens de cada estilo de jogo, os Estados Unidos e a Europa, podendo ele ter sido produzido em qualquer local do mundo, não apenas nos países citados. Uma categoria de jogo que não recebe muito destaque nas comunidades de jogos de tabuleiro por não estar presente no fenômeno atual de jogos modernos, mas que é importante para esse trabalho e para estudos na área, é a categoria de jogos abstratos. As definições para as categorias citadas são:

- **Ameritrash** (ou **Temáticos**): jogos com grande ênfase no desenvolvimento do tema e das personagens, com conflitos diretos entre os jogadores e um nível de sorte moderado ou alto. Devido ao nome de

caráter pejorativo, alguns sites preferem classificar jogos desse estilo como Temáticos. Exemplos (**Figura 12**): Runewars, Arkham Horror, Last Night on Earth: The Zombie Game, Battlestar Galactica e Twilight Imperium.



Figura 12 – Runewars e Last Night on Earth. Fonte: Boardgamegeek.com

- **Eurogames:** jogos com grande ênfase no desenvolvimento da mecânica, com conflitos indiretos entre os jogadores, envolvendo competições, pontuações e um baixo nível de sorte. O tema não costuma estar ligado diretamente com a mecânica do jogo e a maioria das peças costuma ser feita de madeira. Exemplos (**Figura 13**): The Settlers of Catan, Puerto Rico, Carcassonne, Tigris & Euphrates e Caylus.



Figura 13 – Puerto Rico e Caylus. Fonte: Boardgamegeek.com

- **Híbridos (Hybrids):** jogos que misturam o estilo *ameritrash* com o estilo *eurogame*. Exemplos: Warrior Knights.

- **Jogos de Família (Family Games):** jogos com regras fáceis, temáticas leves e de duração curta. Exemplos: Stone Age, Ticket to Ride, RoboRally e Takenoko.
- **Party Games:** jogos focados na diversão, sem o envolvimento de estratégias complexas, para um grande número de jogadores e focado na interação social dos jogadores. Exemplos (**Figura 14**): Taboo, Charades, Dixit, Cash'n Guns, Bang e Werewolf.



Figura 14 – Dixit e Cash'n Guns. Fonte: Boardgamegeek.com.

- **Filler Games:** jogos de duração extremamente curta. Exemplos (**Figura 15**): Zombie Dice, Ricochet Robots, For Sale e Hey, That's My Fish!



Figura 15 – Ricochet Robots e That's My Fish!

- **Jogos Abstratos (Abstract Games):** jogos com estratégias e visuais abstratos que minimizam a sorte e não possuem temática. Para Gustavo Barreto (LUDO, 2011c), um jogo abstrato é um jogo em sua essência mais pura. Exemplos: Go, Damas, Trilha e Ludo.

Todos os anos, a revista americana Games World of Puzzles premia o jogo do ano e divide outros prêmios de acordo com as categorias: Estratégia Abstrata, Estratégia Avançada, *Family Game*, *Family Card Game*, *Family Strategy*, *Party Game*, *Puzzle Game*, *Word Game* e Jogo de Simulação Histórica.

A maioria das classificações citadas se repete entre os autores, mas com denominações diferentes. Para esse trabalho, utilizaremos como base a classificação do Boardgamegeek, adaptando o nome da categoria ‘Jogos Abstratos’ para aquele utilizado por David Silverman, ‘Jogos Abstratos de Estratégias’, e o nome da categoria ‘Ameritrash’ para ‘Jogos de Estratégia’. Por sua grande relevância no contexto dos jogos modernos, acrescentaremos também a categoria catalogada por Silverman como Jogos de Estratégia Baseados em Cartas.

A seguir, o **Quadro 4** organiza os tipos de jogos de acordo com as classificações equivalentes entre os principais autores citados e apresenta exemplos de jogos em que a classificação pode ser aplicada:

Quadro 4 – Classificações de jogos

Boardgamegeek	Silverman	Utilizado nesse Trabalho	Exemplos
Ameritrash	Jogos de Estratégia	Jogos de Estratégia	Arkham Horror, Battlestar Galactica, Twilight Imperium
Eurogame	Jogos Euro-style	Eurogame	Settlers of Catan, Carcassonne
Híbrido	-	Híbrido	Warriors Knights
Jogos de Família	Jogos de Família	Jogos de Família	Stone Age, Takenoko
Party Games	-	Party Games	Dixit, Cash’n Guns
Filler Games	-	Filler Games	Zombie Dice, Ricochet Robots
Jogos Abstratos	Jogos Abstratos de Estratégias	Jogos Abstratos de Estratégias	Go, Damas, Ludo
-	Jogos de Construção de	-	Nightfall, Quarriors!

-	Jogos de Estratégia Baseados em Cartas	Jogos de Estratégia Baseados em Cartas	Munchkin, 7 Wonders
---	--	--	---------------------

2.2 Definição de regras

Todo jogo possui regras e, como pôde ser observado nas definições de jogos, esta característica é ressaltada por aqueles que desenvolvem estudos sobre o tema. As regras diferenciam os jogos, formalizam e organizam sua jogabilidade, ditam os objetivos dos jogadores e delimitam o que eles podem ou não fazer para atingir seus objetivos. São a estrutura formal e interna de um jogo (SALEN; ZIMMERMANN, 2004).

Salen e Zimmerman (2004) citam como exemplo o jogo Go, que pode ser jogado com significativas mudanças de materiais, seja com seu material composto por peças físicas, seja com seu material composto por códigos em um computador. Pode ser jogado também por diferentes motivos, seja um amigo ensinando o outro, sejam dois mestres disputando um prêmio. Também com diferentes resultados, seja com a vitória fácil do jogador das peças brancas, seja com uma virada de jogo no último instante pelo jogador das peças pretas. Por fim, podem ser jogados também em diferentes regiões de tempo e espaço, seja na antiga China, seja na França contemporânea. O que todas essas partidas de Go compartilham em comum são as regras. Estudar os jogos a partir de suas regras nos permite análises mais objetivas, com o foco em suas estruturas lógicas e matemáticas, o que acaba por ser um grande benefício para resolver problemas de projeto. Para David Parlett (1999, apud SALEN; ZIMMERMANN, 2004), todo jogo é as suas regras, pois são elas que o definem. Regras sofisticadas permitem aos jogadores focar na experiência do jogo em vez de focar na lógica das regras (SALEN; ZIMMERMANN, 2004).

As regras de um jogo diferenciam-se de suas estratégias. Podemos definir estratégias como combinações de ações que ajudam os jogadores a melhorar seu desempenho e são tomadas de forma individual, a partir da observação das ações permitidas pelas regras e da situação atual do jogo, não fazendo parte das regras estruturais do jogo.

Para Ward et al. (2011), as regras contam aos jogadores o que é possível em um jogo e focam os seus esforços no alcançar da meta. Marc Prensky (2001) faz a seguinte constatação sobre as regras:

Regras são o que diferenciam os jogos de outros tipos de brincadeiras. Provavelmente a definição mais básica de um jogo é que ele é uma brincadeira organizada, do que se pode dizer que é baseada em regras. Se você não tem regras, você tem uma brincadeira livre, não um jogo. Por que as regras são importantes aos jogos? Regras impõem limites — elas forçam-nos a tomar caminhos específicos para alcançar limites e garantem que todos os jogadores tomem os mesmos caminhos. Elas nos põem dentro do mundo do jogo deixando-nos saber o que está dentro e fora de seus limites (PRENSKY, 2001, p. 12).

Salen e Zimmerman (2004) listam as seguintes características das regras:

1. limitam as ações do jogador, pois as únicas ações que você poderá fazer para atingir seu objetivo são as descritas pelas regras;
2. são explícitas e inequívocas, pois, até mesmo em caso de conflitos ou dúvidas, os jogadores serão forçados a entrar em um consenso para poder continuar o jogo sem prejudicá-lo;
3. são compartilhadas por todos os jogadores, para que não ocorra nenhum conflito, injustiça, confusão ou ambiguidade;
4. são fixas, pois não se alteram durante a partida, a não ser que já exista uma regra fixa que permita posteriores alterações;
5. são obrigatórias, pois ações que desrespeitam as regras são consideradas infrações ou trapaças;
6. são repetíveis, pois o mesmo jogo sempre será jogado com a mesma regra, mesmo que mudem os jogadores.

Considerando as definições apresentadas na literatura, para efeitos deste trabalho será adotada a seguinte definição:

Regras são as orientações oficiais, fixas e explícitas sobre o objetivo do jogo, que serão explicadas a todos os jogadores antes que se inicie a partida, e definem sua estrutura, as ações permitidas e as formas de quantificação dos resultados.

2.2.1 Tipos de regras

Para Salen e Zimmerman (2004), há três níveis de regras: operacionais, constitutivas e implícitas. Como operacionais, temos o que já conhecemos popularmente como regras, que são as que serão apresentadas aos jogadores e acompanharão o jogo quando ele for comercializado. As regras operacionais estão preocupadas não apenas com os eventos internos, mas também com os externos do jogo, como o *input* do jogador e o *output* do sistema do jogo, além de expressões das escolhas e dos resultados para o jogador. As regras constitutivas, por sua vez, são as estruturas formais que estão por baixo das regras apresentadas aos jogadores, como a lógica e a matemática; regras constitutivas servem como a lógica central do jogo. Por fim, as regras implícitas são aquelas não escritas, que incluem questões de etiqueta e espírito desportivo e outras regras mais básicas e aparentemente sem necessidade de explicação pelo fabricante, como: a forma de escolher a cor das peças de cada jogador; a ordem de posicionar o tabuleiro sobre uma plataforma fixa; não jogar debaixo d'água; não lançar o dado em cima do tabuleiro para não tirar as peças do lugar; não espiar as cartas do adversário; não demorar demais em sua vez; entre outras.

2.3 Definição de mecânicas

Uma das intenções para este trabalho de conclusão de curso é que o jogo desenvolvido tenha o seu próprio conjunto de mecânicas, o que inicialmente foi descrito com a implicação de atribuir a ele os seus próprios tipos de movimentos,

regras ou etapas. Para entender melhor o que são as mecânicas e como elas funcionam, é necessário averiguar o que a literatura apresenta sobre o tema.

Lundgren e Björk (2003, p. 4) definem ‘mecânicas de jogo’ como “qualquer parte do sistema de regras de um jogo que abrange um, e apenas um, tipo possível de interação que ocorre durante o jogo, seja ela geral ou específica”. Miguel Sicart (2008) interpreta que, na definição de Lundgren e Björk, não há necessidade de distinção de definição entre regras e mecânicas, sendo que as últimas seriam apenas descrições de nível mais baixo das regras do jogo, ou de um grupo delas.

Richard Rouse (2005, p. 310) define ‘mecânica de jogo’ como as entranhas de um documento de design, sendo também “o que os jogadores são capazes de fazer no mundo do jogo, como o fazem e como isso conduz a uma experiência convincente”. Para Aki Järvinen (2008) mecânicas de jogo são meios de guiar o jogador a um comportamento específico, restringindo o espaço de planos possíveis para atingir metas. O autor também afirma que mecânicas de jogos são mais bem descritas com verbos. Em uma partida do jogo de cartas *Magic: The Gathering*, por exemplo, ‘atacar’ seria um elemento da mecânica, ‘gerar mana’ seria outro. Ou seja, mecânicas de jogo fazem um conjunto particular de regras disponíveis ao jogador na forma de relações causais prescritas entre elementos do jogo e suas consequências a estados particulares dele (JÄRVINEN, 2008).

Sicart (2008) define mecânicas de jogo como ações invocadas por um agente qualquer, sendo ele humano ou parte do sistema de um computador, para interagir com o mundo do jogo, restringidas pelas suas regras. Nesse sentido, métodos são mecanismos que um objeto tem para acessar dados de outro objeto. Constata que regras são normativas enquanto mecânicas são performativas e as diferencia da seguinte forma:

Mecânicas de jogos estão preocupadas com a verdadeira interação com o estado do jogo, enquanto as regras fornecem o espaço de possibilidades onde a interação é possível, regulando assim a transição entre os estados. Nesse sentido, regras são

modeladas depois da atividade, enquanto as mecânicas são modeladas para a atividade (SICART, 2008, [s/n]).

A partir de sua definição, que será utilizada nesse trabalho, Sicart (2008) conclui que a tarefa do designer de jogos é criar mecânicas que os agentes possam usar para interagir com o jogo e que o entendimento formal e analítico das mecânicas apenas permite projetar e prever cursos de interação, mas não determinar como o jogo vai sempre ser jogado ou qual será o resultado da experiência. Observa também que as mecânicas de jogos são projetadas para fazer parte do jogo, mas podem também ser usadas como brinquedos (BATEMAN; BOON, 2006; apud SICART, 2008), já que a mecânica serve a um conjunto específico de propósitos para o jogador, enquanto, para quem está apenas brincando com o jogo, a mecânica perde sua origem formal e se torna um instrumento para a brincadeira. Um exemplo pode ser encontrado quando alguém resolve enfileirar peças de dominó sobre a mesa, ignorando a intenção das peças terem aquele formato, apenas com o intuito de se divertir derrubando-as em seguida. Sicart descreve que, para designers e teóricos, as mecânicas do jogo são unidades discretas que podem ser criadas, analisadas e postas em relação com as outras, mas, para qualquer agente no jogo, as mecânicas são tudo aquilo que permite a atuação em seu sistema.

Por fim, Sicart destaca as mecânicas centrais e as divide entre primárias e secundárias. Mecânicas centrais podem ser entendidas como as mecânicas utilizadas pelos agentes para alcançar um estado final de jogo sistemicamente recompensado, enquanto mecânicas (centrais) primárias seriam as que podem ser diretamente aplicadas à resolução de desafios que levam ao estado final desejado e mecânicas (centrais) secundárias podem ser entendidas como as que amenizam a interação do jogador com o jogo em direção a alcançar esse mesmo estado final. Para exemplificar sua classificação, reconhece no jogo Grand Theft Auto IV (para Playstation 3 e Xbox) como mecânica primária a ação de atirar, lutar e dirigir e como mecânica secundária a ação de refugiar-se atrás de objetos para ter cobertura em momentos de tiroteio.

2.3.1 Tipos de mecânicas

O principal site de jogos de tabuleiros do mundo, BoardGameGeek (2014a), desenvolveu uma lista de 51 mecânicas. As mais importantes foram traduzidas e organizadas pelo designer e colunista do portal de jogos de tabuleiros Redomanet, Marcelo Groo (2013a), nas seguintes categorias:

- Mecânicas que definem a área do jogo (**Figura 16**):
 - a) *Modular Board* (Tabuleiro Modular), onde o tabuleiro é composto por diversas peças diferentes que devem ser montadas antes da partida iniciar ou durante ela. Exemplos: *Mansions of Madness*, *Mage Knight Board Game*;
 - b) *Tile Placement* (Colocação de Peças), onde peças são acrescentadas ao tabuleiro durante o jogo. Exemplos: *Carcassonne*, *Taluva*, *Tikal*.



Figura 16 – *Mansions of Madness* e *Taluva*. Fonte: Redomanet.com.br

- Mecânicas relativas à ocupação das áreas (**Figura 17**):
 - a) *Area Control* (Controle de Área), onde não é permitido que mais de um jogador ocupe uma mesma área. Exemplo: *El Grande*;
 - b) *Area Influence* (Influência na Área), onde é permitido que mais de um jogador ocupe uma mesma área, mas a pontuação é maior para aquele que tem mais peças ali posicionadas. Exemplo: *Tikal*;

- c) *Area Enclosure* (Cerco de Área), onde o jogador deve cercar parte do tabuleiro colocando peças adjacentes umas às outras, marcando pontos pela quantidade de espaços cercados. Exemplo: Go.



Figura 17 – El Grande e Tikal.

Fonte: Boardgamegeek.com e Redomanet.com.br

- Mecânicas relativas à compra, venda e comércio (**Figura 18**):
 - a) *Pick-up and Deliver* (Pegar e Entregar), onde o jogador coleta bens e recebe recompensas ao entregá-los. Exemplo: *Empire Builder*;
 - b) *Commodity Speculation* (que pode ser livremente traduzida como *Especulação de Mercadorias*), onde se especula no mercado de acordo com a variação de preço das mesmas. Exemplo: *Archipelago: War & Peace Expansion*;
 - c) *Stock Holding* (que pode ser livremente traduzida como *Conservação de Estoques*), onde se investe em ações e se especula no mercado de acordo com a variação de preço das mesmas. Exemplos: *Acquire, Imperial*;
 - d) *Auction/Bidding* (Leilão), onde a negociação é feita através da simulação de um leilão. Exemplo: *Chimera*.



Figura 18 – Empire Builder e Acquire. Fonte: Boardgamegeek.com.

- Mecânicas relativas à execução de ações (**Figura 19**):
 - a) *Action Point Allowance System (Sistema de Pontos de Ação)*, onde cada ação tem um custo específico para que seja feita. Exemplo: *Battle Merchants*;
 - b) *Simultaneous Action Selection (Seleção Simultânea das Ações)*, onde todos os jogadores revelam suas ações simultaneamente. Exemplo: *Baba Yaga*;
 - c) *Worker Placement (Alocação de Trabalhadores)*, onde cada jogador tem uma quantidade de peças chamadas ‘trabalhadores’ que serão alocadas em partes diferenciadas do tabuleiro para realizar atividades específicas. Exemplos: *Way Out West (2000)* and *Bus (1999)*, *Agricola (2007)*, *Caylus (2005)*, *Stone Age (2008)*.

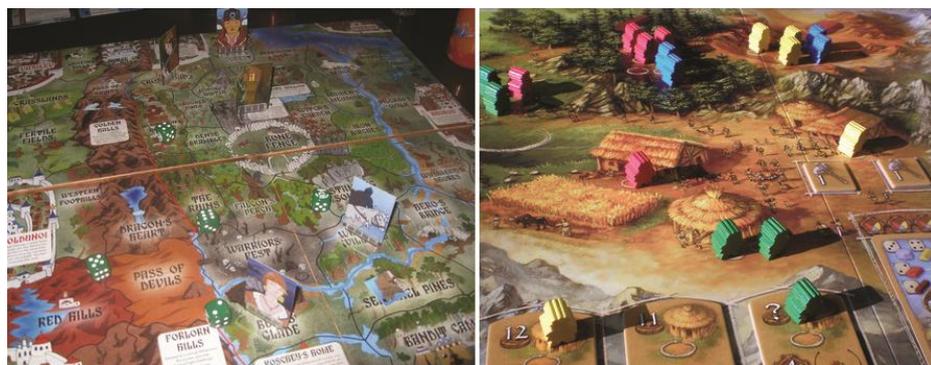


Figura 19 – Baba Yaga e Stone Age. Fonte: Boardgamegeek.com

- Mecânicas relativas à divisão dos jogadores em equipes ou em um só grupo:

- a) *Co-operative Play (Jogo Cooperativo)*, onde todos os jogadores jogam juntos contra o tabuleiro e o jogo possui regras que simulam Inteligência Artificial. Exemplos: *Bravest Warriors, Dungeon Fighter*;
 - b) *Partnerships (Jogo em Equipes)*, onde os jogadores são divididos em duas ou mais equipes que se enfrentam e apenas uma delas será vencedora. Exemplo: *Battlestar Galactica*.
- Mecânicas ‘responsáveis pelo fim dos relacionamentos’ (**Figura 20**):
 - a) *Trading (Trocas)*, muito utilizadas em jogos de blefe e negociação, onde os jogadores negociam livremente seus bens. Exemplos: *California Gold, Chinatown*;
 - b) *Voting (Votação)*, muito utilizada também em jogos de blefe e negociação, onde, em certos momentos da partida, os jogadores fazem votações para eleger quem tomará determinada ação. Exemplos: *Lifeboats, Mall of Horror*.



Figura 20 – California Gold e Lifeboats. Fonte: Boardgamegeek.com

Outras mecânicas de jogos são: *Acting, Action/Movement Programming, Area-Impulse, Betting/Wagering, Campaign/Battle Card Driven, Card Drafting, Chit-Pull System, Crayon Rail System, Deck/Pool Building, Dice Rolling, Grid Movement, Hand Management, Hex-and-Counter, Line Drawing, Memory, Paper-and-Pencil, Pattern Building, Pattern Recognition, Player Elimination, Point to Point Movement, Press Your Luck, Rock-Paper-Scissors, Role Playing, Roll/Spin and Move, Route/Network Building, Secret Unit*

Deployment, Set Collection, Simulation, Simultaneous Action Selection, Singing, Stock Holding, Storytelling, Take That, Time Track, Trading, Trick-taking, Variable Phase Order e Variable Player Powers. (BOARDGAMEGEEK, 2014a).

Por meio da pesquisa feita com os membros da comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), os seguintes jogos foram lembrados como referências de mecânica interessante: 7 Wonders, Terra Mystica, Dixit, Eldritch Horror, Agricola, Arkham Horror, Caylus, Chicago Express, Descent, Dungeon Fighter, Eclipse Boardgame, El Grande, A Game of Thrones Boardgame, Go, Le Havre, Napoleon's Triumph, Santiago de Cuba, Shadows over Camelot, Stone Age, Takenoko, Trajan, Twilight Imperium, Tzolk'in, War. Foram citados também o estilo *wargame* e a mecânica *deck building*. Os principais motivos citados para as escolhas dos jogos foram: possibilidade dos participantes jogarem simultaneamente (mecânica *Simultaneous Action Selection*); mecânica diferenciada; inteligência artificial eficiente; tema bem representado na mecânica; alta rejogabilidade; independência de sorte; diversão; simplicidade; permitir ou incentivar estratégias avançadas e manipulação de jogadores. Esses atributos mais atrativos aos usuários serão utilizadas como base para constituir os requisitos dos usuários, de forma que a mecânica *Simultaneous Action Selection* estará presente nos requisitos do projeto.

2.4 Experiência do jogador

Reconhecemos anteriormente que o jogo tem agentes participantes, os jogadores, que são pessoas capazes de tomar decisões e que precisam estar voluntariamente engajadas na intenção de prosseguir o jogo da imposição das regras até a declaração de seu término. Uma constatação básica e evidente a respeito do jogo é que ele só será projetado com o propósito de, quando finalizado, poder ser jogado. Para que isso ocorra com sucesso, seus jogadores precisam ter a intenção de prosseguir agindo dentro do ambiente do jogo conforme as regras que o moldam. Logo, ao desenvolvedor de um jogo é necessário estudar o ato de jogá-lo, buscando as melhores formas de estimular a intenção do jogador em manter-se envolvido na atividade, trazendo-lhe alguma experiência diferenciada e positiva.

Para Ward et al. (2011), uma das razões principais para alguém jogar um jogo é superar seus desafios, pois o cérebro humano aprecia resolver problemas e recompensa a si mesmo liberando endorfina. O autor constata que, conforme o jogador conhece o jogo, sua experiência sobre ele aumenta, o que reduz a sua dificuldade e, portanto, a sua utilidade. Jogos *multiplayer* como xadrez, *poker* e jogos digitais *on-line* não têm essa característica devido ao elemento de imprevisibilidade que é introduzido através dos oponentes humanos, pois para cada situação há uma reação diferente para cada jogador, fazendo com que um jogo nunca se repita.

De acordo com a pesquisa de Jane McGonigal (apud WARD et al., 2011), quatro principais qualidades formam a base da conduta do jogador médio: otimismo urgente (*urgent optimism*), tecido social (*social fabric*), produtividade bem-aventurada (*blissful productivity*) e sentido épico (*epic meaning*). Otimismo urgente é o desejo de enfrentar um obstáculo imediatamente aliado com a crença de que há grandes possibilidades de ser bem sucedido. Tecido social é a conexão entre os jogadores que precisam colaborar para alcançar a meta. Produtividade bem-aventurada é a satisfação de alcançar algo através de trabalho duro e significativo. Sentido épico é o contexto primário das características descritas, uma sensação de propósito para a experiência da qual o jogador se orgulhe de ter participado.

Ward et al. (2011) apresenta o equilíbrio como um princípio importante para o jogador. Defende que todos os participantes devem obedecer às mesmas regras e ter as mesmas chances de vencer, o que não significa que todo novato deve ser capaz de derrotar todo veterano, mas que todo novato deve ser capaz de se tornar veterano desde que tenha tempo e aprendizado suficientes.

Por meio da pesquisa feita com os membros da comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), os seguintes jogos foram considerados referências de boas experiências de jogador: Eldritch Horror, Catan, Zombicide, Andor, Arkham Horror, Dominant Species, Dominion, Go, Jaipur, Le Havre, Lord of Waterdeep, Mage Knight, Mice and Mystics, Puerto Rico, Quarriors, Robinson Crusoe, Spyrium, Terra Mystica, The Resistance, Through the Ages, Ticket to Ride, Twilight Struggle, War e Zombicide. Os principais motivos citados para as escolhas dos jogos foram: boa imersão na história; sensação de enfrentar uma dificuldade ou desafio; percepção de que a estratégia e a

sorte estão em boa sintonia; sensação de desespero ou tensão bem construída; interação entre os jogadores; exigência de preciosismo dos jogadores; liberdade para fazer o que deseja sem correr riscos com rixas; sensação de caos; progressão de personagem; abrangência de grande público; geração de discussões acaloradas e disputas psicológicas.

Essas qualidades apresentadas que formam a base da conduta do jogador médio e as experiências de jogador lembradas na pesquisa constituirão os critérios de avaliação do protótipo com a intenção de atender aos requisitos dos usuários.

2.5 Coleta e análise de dados

A etapa de coleta e análise de dados tem como objetivo pesquisar e recolher dados que possam colaborar com as decisões sobre os elementos constitutivos do projeto para poder verificar se o problema já foi solucionado antes, quais passos foram seguidos e registrados para atingir o objetivo e como foi o resultado, estudar os dados coletados e analisar sua aplicabilidade e possíveis resultados.

2.5.1 Pesquisa de similares com usuários

A pesquisa e análise de similares faz parte da etapa de coleta e análise de dados que compõem o problema. Trata-se de um *benchmarking* com o objetivo de recolher informações sobre produtos que possuam características semelhantes (no caso, jogos de estratégia de tabuleiro e de cartas) e sejam potenciais concorrentes. A finalidade dessa etapa é identificar pontos fortes e fracos dos concorrentes de forma a determinar a melhor configuração ou oportunidade de desenvolvimento do jogo proposto e colaborar com as decisões sobre os elementos constitutivos do projeto.

A pesquisa feita com a comunidade virtual de jogadores de jogos de tabuleiros (**Apêndice 1**) investigou também a preferência do público em relação a estratégia, mecânica e experiência.

Quanto à estratégia, os dados coletados estão apresentados no **Quadro 5**. A partir da análise desse quadro, destacam-se, para efeitos de referência, os jogos: Game of Thrones Boardgame, Go e War.

Quadro 5 – Preferência dos jogadores em relação à estratégia

Jogo de estratégia preferido	Número de citações
A Game of Thrones Boardgame	7
Go	2
War	2
Agricola	1
Chaos in the Old World	1
Clash of Cultures	1
Dominant Species	1
Eclipse	1
El Grande	1
Game of Thrones LCG	1
Guerra do Anel	1
Hive	1
Power Grid	1
Recicle	1
Runewars	1
Terra Mystica	1
Twilight Imperium	1
Xadrez	1
Indefinido	1

Quanto à mecânica, os dados coletados estão apresentados no **Quadro 6**. A partir da análise desse quadro, destacam-se, para efeitos de referência, os jogos: 7 Wonders, Terra Mystica, Dixit e Eldritch Horror.

Quadro 6 – Preferência dos jogadores em relação à mecânica

Jogo com a mecânica mais interessante	Número de citações
7 Wonders	2
Terra Mystica	2
Dixit	2
Eldritch Horror	2
Agricola	1
Arkham Horror	1
Caylus	1
Chicago Express	1

Descent	1
Dungeon Fighter	1
Eclipse Boardgame	1
El Grande	1
A Game of Thrones Boardgame	1
Go	1
Le Havre	1
Napoleon's Triumph	1
Santiago de Cuba	1
Shadows over Camelot	1
Stone Age	1
Takenoko	1
Trajan	1
Wargames	1
Twilight Imperium	1
Tzolk'in	1
War	1
Mecânica Deck building	1
Nenhum	1

Quanto à experiência do jogador, os dados coletados estão apresentados no **Quadro 7**. A partir da análise desse quadro, destacam-se, para efeitos de referência, os jogos: Eldritch Horror, Catan e Zombicide.

Quadro 7 – Preferência dos jogadores em relação à experiência

Jogo com a experiência de jogador mais interessante	Número de citações
Eldritch Horror	3
Catan	2
Zombicide	2
Andor	1
Arkham Horror	1
DC	1
Dominant Species	1
Dominion	1
Go	1
Jaipur	1
Le Havre	1
Lord of Waterdeep	1

Mage Knight	1
Mice and Mystics	1
Puerto Rico	1
Quarriors	1
Robinson Crusoe	1
Spyrium	1
Terra Mystica	1
The Resistance	1
Through the Ages	1
Ticket to Ride	1
Twilight Struggle	1
War	1
Zombicide	1

Somando-se as três dimensões avaliadas, os jogos citados mais de uma vez foram: A Game of Thrones Boardgame, com 8 citações; Eldritch Horror, com 5 citações; Go e Terra Mystica, com 4 citações cada; 7 Wonders, War e Zombicide, com 3 citações cada; e Agricola, Arkham Horror, Catan, Dixit, Dominant Species, Eclipse e El Grande, com 2 citações cada.

Observa-se que todos os jogos citados acima de três vezes já haviam sido destacados nas análises dos quadros anteriores. No entanto, para a realização de uma análise mais aprofundada, foram selecionados quatro jogos:

1. A Game of Thrones Boardgame, por ter sido o melhor qualificado como jogo de estratégia;
2. Eldritch Horror, por ter sido o melhor qualificado como experiência de jogador;
3. 7 Wonders, por ter sido um dos melhores qualificados como mecânica de jogo e por ser um dos únicos citados que se baseia essencialmente em cartas, diferenciando-se, assim, dos outros jogos selecionados;
4. Go, por ter sido lembrado em todas as questões e por ser um dos únicos jogos abstratos citados.

A seguir, o **Quadro 8** mostra todos os principais resultados do formulário, organizando-os de acordo com o número total de citações e destacando os jogos selecionados para melhor abordagem.

Quadro 8 – Principais resultados das preferências dos entrevistados

Todos os jogos citados	Melhor em Estratégia	Melhor em Mecânica	Melhor em Experiência	Número total de citações
A Game of Thrones Boardgame	7	1	-	8
Eldritch Horror	-	2	3	5
Terra Mystica	1	2	1	4
Go	2	1	1	4
War	2	1	1	4
7 Wonders	1	2	-	3
Zombicide	-	-	3	3
Agricola	1	1	-	2
Arkham Horror	-	1	1	2
Catan	-	-	2	2
Dixit	-	2	-	2
Dominant Species	1	-	1	2
Eclipse	1	1	-	2
El Grande	1	1	-	2

2.5.2 A Game of Thrones Boardgame

A **Game of Thrones: Board Game** (Figura 21) teve sua primeira edição lançada em 2003. A segunda, aperfeiçoada e mais famosa, data de 2011. É um jogo de longa duração, alta complexidade, focado na estratégia, direcionado para 3 a 6 jogadores e baseado na história da série de livros e de televisão de mesmo nome. É programado para durar no máximo 10 rounds, não é baseado na sorte (não envolve lançamentos de dados) e é declarado vencedor aquele que conquistar mais castelos ao final da partida ou que alcançar 7 Pontos de Vitória em qualquer momento dela.



Figura 21 – A Game of Thrones Boardgame. Fonte: Drunkwookie.com.br

No início da partida, cada jogador escolhe por qual Casa jogará (Stark, Lannisters, Baratheon, Greyjoy, Tyrell ou Martell), o que diferenciará as suas próprias habilidades, vantagens e desvantagens. A partida é marcada por eventos, leilões, alianças, traições, desenvolvimento de exércitos e conflitos entre os jogadores. Os componentes do jogo incluem um tabuleiro com o mapa do cenário da história, miniaturas, cartas, fichas e marcadores. As mecânicas em que se baseia o jogo são: *Area Control/Area Influence*, *Area Movement*, *Auction/Bidding*, *Player Elimination*, *Simultaneous Action Selection* e *Variable Player Powers*.

Através da pesquisa feita com a comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), constata-se que é um jogo considerado de estratégia e imaginação, que tem uma

mecânica interessante devido ao fato de todos os participantes poderem jogar ao mesmo tempo e que, na percepção do jogador, ajuda no desenvolvimento criativo.

Componentes:

- 1 livro de regras;
- 1 tabuleiro;
- 138 unidades de plástico, divididas em: 60 soldados (10 por Casa), 30 cavaleiros (5 por Casa), 36 navios (6 por Casa) e 12 armas de cerco (2 por Casa);
- 81 cartas grandes, divididas em: 42 cartas da Casa (7 por Casa), 30 cartas de Westeros e 09 cartas Selvagens;
- 24 cartas de batalha de marés;
- 02 folhas de referência;
- 06 fichas específicas para cada Casa;
- 266 marcadores de papel, divididos em: 90 marcadores de ordens (15 por Casa), 120 marcadores de poder (20 por Casa), 18 marcadores de influência (3 por Casa) e 06 marcadores de suprimentos (1 por Casa), 14 marcadores de força neutra, 06 marcadores de pontos de vitória (1 por Casa), 06 marcadores de guarnição de tropas (1 por Casa), 01 marcador do Trono de Ferro, 01 marcador Lâmina Aço Valyrian, 01 marcador Corvo mensageiro, 01 marcador Rodadas do jogo, 01 marcador de Ameaça selvagem e 01 marcador Corte do Rei.

2.5.3 Eldritch Horror

Eldritch Horror (Figura 22), lançado em 2013, é um jogo cooperativo, de longa duração, alta complexidade e inspirado no *best-seller* Arkham Horror e nos contos de H. P. Lovecraft. O tema é uma narrativa de horror e mistério ambientada em 1926 e na qual os jogadores precisam evitar que o mundo seja destruído por um poderoso ser ancestral.



Figura 22 – Eldritch Horror. Fonte: Comicalia.com

No início da partida, os jogadores escolhem qual monstro enfrentarão e quais personagens utilizarão para isso. A partida é marcada por coleta de pistas, rolagens de dados, compras de itens, confrontos contra monstros, testes de horror, feitiços, maldições e portais. Os componentes do jogo incluem um tabuleiro com o mapa do cenário da história, fichas, *tokens*, cartas e duas encadernações com as regras (Livro de Regras e Guia de Referências). Os jogadores têm um número específico de turnos para conseguir resolver três mistérios e saírem vencedores banindo o Ancião; caso não consigam, ainda terão um novo mistério diferenciado para tentar resolver e conquistar a vitória. Cada turno possui três fases: ação, encontros e mito. As mecânicas em que se baseia o jogo são: *Card Drafting*, *Co-operative Play*, *Dice Rolling*, *Point to Point Movement*, *Role Playing*, *Time Track* e *Variable Player Powers*.

Através da pesquisa feita com a comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), constata-se que Eldritch Horror é um jogo considerado interessante por sua mecânica capaz de recriar o ambiente das histórias de H. P. Lovecraft e por conseguir causar no jogador um sentimento de ansiedade. A experiência de jogador também recebeu destaque na pesquisa, com respostas indicando a imersão do participante na história e o sentimento de enfrentar dificuldades e situações de desespero. O design do jogo foi citado como um bom exemplo de solução para problemas de excessiva extensão das regras por ter um guia de referências separado do livro de regras.

Componentes:

- 01 tabuleiro;
- 01 guia de referência;
- 12 fichas de personagens;
- 04 fichas de ancião;
- 122 cartas de encontro;
- 51 cartas do mito;
- 16 cartas de mistério;
- 114 mini-cartas (Artefato, Recurso, Condição, Feitiço e Referência);
- 20 fichas de bilhetes de viagem;
- 30 fichas de aprimoramento;
- 78 fichas de vida e sanidade;
- 116 marcadores diversos (Monstros, Rumores, Pista, Tétricos, Portais, etc.);
- 04 dados;
- 01 livro de regras.

2.5.4 7 Wonders

7 Wonders (Figura 23), lançado em 2010, é um jogo de cartas de baixa complexidade e curta duração. Seu tema é a construção das 7 Maravilhas do Mundo Antigo.



Figura 23 – 7 Wonders. Fonte: Amazon.com

Cada jogador começa com sete cartas na mão e em cada turno escolhe uma carta para utilizar e passa todo o restante ao jogador ao lado. O jogo tem tabuleiros individuais e é dividido em três eras, sendo que cada uma usa um baralho específico e dura até a utilização de seis cartas por jogador. Vence aquele que, ao final da terceira era, tiver mais Pontos de Vitória. O jogador só pode negociar com os jogadores que estiverem diretamente ao seu lado. A partida é marcada por negociações, construção de estruturas, evolução de Maravilhas e conflitos militares. As mecânicas em que se baseia o jogo são: *Card Drafting*, *Set Collection*, *Simultaneous Action Selection* e *Variable Player Powers*.

Através da pesquisa feita com a comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), constata-se que 7 Wonders é considerado um jogo de civilização, um estilo que agrada devido à percepção de desenvolvimento civilizacional.

Componentes:

- 07 tabuleiros de Maravilha;
- 07 cartas de Maravilha;
- 49 cartas da Era I;
- 49 cartas da Era II;
- 50 cartas da Era III;
- 46 fichas de Conflito;
- 24 moedas de valor 3;
- 46 moedas de valor 1;
- 01 caderneta para marcar os pontos;
- 01 livro de regras;
- 02 cartas para a versão com 2 jogadores.

2.5.5 Go

Go (Figura 24) é um jogo abstrato para dois jogadores criado provavelmente 2500 anos atrás na Antiga China. A complexidade de suas regras é baixa, sua mecânica é simples e não há influência da sorte.



Figura 24 – Go. Fonte: Gogameguru.com

O jogo é baseado em um tabuleiro quadrado de 19 linhas intercaladas por outras 19 e por peças pretas e brancas em forma de disco. Cada jogador escolhe uma cor e posiciona uma peça por turno. Quando alguma peça ou agrupamento de peças é cercado por peças da cor do adversário, ela é considerada ‘capturada’ e é removida do tabuleiro. A partida termina quando todas as áreas são cercadas e nenhuma peça pode ser posicionada. Vence o jogador que tiver a maior área total ocupada. A única mecânica em que se baseia o jogo é a de *Area Enclosure*.

Através da pesquisa feita com a comunidade Boardgames Brasil (**Apêndice 1**), constata-se que Go possui uma mecânica interessante por se basear unicamente em *Area Enclosure*, ter regras simples e alta rejogabilidade. Entre os entrevistados, Go é considerado também uma referência de jogo de estratégia. De acordo com as classificações do site Boardgamegeek e do autor David Silverman apresentadas nesse trabalho, a melhor forma de classificar o jogo Go é utilizar a categoria Jogos de Estratégia Abstrata.

Componentes:

- 01 tabuleiro;
- 181 peças pretas;
- 180 peças brancas.

2.5.6 Comparação dos jogos

A título de identificação dos pontos fortes e fracos dos jogos estudados, foi realizada uma análise comparativa com relação às seguintes características: classificações principais, mecânicas, número de jogadores e duração. O **Quadro 9** apresenta o resultado dessa comparação, permitindo observar rapidamente as principais diferenças entre eles.

Quadro 9 – Comparação das características dos jogos

Jogo	Classificações	Mecânicas	Número de jogadores	Duração
Game of Thrones Boardgame (2011)	Estratégia e Híbrido	<i>Area Control/Area Influence, Area Movement, Auction/Bidding, Player Elimination, Simultaneous Action Selection e Variable Player Powers</i>	4 a 6	180 minutos
Eldritch Horror (2013)	Estratégia	<i>Card Drafting, Co-operative Play, Dice Rolling, Point to Point Movement, Role Playing, Time Track e Variable Player Powers</i>	1 a 8	180 minutos
7 Wonders (2010)	Estratégia Baseada em Cartas e Jogo de Família	<i>Card Drafting, Set Collection, Simultaneous Action Selection e Variable Player Powers</i>	2 a 7	30 minutos
Go (500 a. C.)	Abstrato de Estratégia	<i>Area Enclosure</i>	2	90 minutos

Os jogos estudados, com exceção de Go, são recentes e fazem parte do cenário atual dos chamados ‘jogos modernos’. Todos envolvem estratégia e, com exceção novamente de Go, todos possuem um tema. Dois deles têm seleção de ações simultâneas, dois têm compras de cartas e três têm poderes de jogador variáveis.

Quanto ao número de jogadores, três permitem até 6 jogadores, sendo que um desses, 7 Wonders, aceita um sétimo jogador, enquanto outro, Eldritch Horror, aceita também um oitavo. Eldritch Horror permite que o jogo aconteça com um jogador sozinho e Go depende exclusivamente de dois participantes.

Considerando, ainda, que os jogos de tabuleiro são produtos físicos, os principais elementos que compõem os jogos selecionados, e que podem ter um papel importante na experiência e aceitação dos jogos em questão por parte dos jogadores, são:

- Tabuleiros com formato retangular ou quadrado;
- Cartas com tamanho comum e miniatura;
- Fichas com funções diversas, incluindo a representação dos jogadores e os marcadores de pontos;
- Moedas para fins de simulação de comércio;
- Livros de Regras;
- Dados de seis lados;
- Peças simples em formato de disco;
- Embalagem.

2.6 Metodologia

Como forma de desenvolver uma metodologia para o projeto do jogo, foram inicialmente pesquisados e comparados os métodos de 9 designers e desenvolvedores apresentados em artigos, *websites* e revistas especializadas. Em seguida, foram analisados os métodos de 6 desenvolvedores consultados por pesquisa on-line e, por fim, um método apropriado para o trabalho foi criado tomando como base os anteriores.

2.6.1 Metodologia de desenvolvedores

As revistas sobre jogos de tabuleiro consultadas apresentaram breves resumos sobre metodologias utilizadas por diversos autores. Em alguns casos, os entrevistados

afirmaram não utilizar um método específico para criação de jogos, como na entrevista do desenvolvedor de jogos de tabuleiro Nestor Andrés para a revista Ludo Brasil Magazine (2011b).

Alguns autores estudados não aprofundaram a explicação de seus métodos. Gil d'Orey (LUDO, 2012a), português, afirma que sempre começa desenvolvendo seus jogos pelo tema, buscando em seguida alguma mecânica que se adapte a ele, processo também seguido por Francesco Nepitello (LUDO, 2012b). Andreas Seyfarth (LUDO, 2013b), alemão, conta que a escolha do tema costuma vir por acaso e descreve o processo mental de criação como um processo de 'frustração', pois constantemente suas ideias não funcionam, os temas não interessam aos editores e ele esquece de seguir a regra KIS (*Keep It Simple*, que pode ser traduzido do inglês como 'mantenha-o simples').

Rui Alípio Monteiro (LUDO, 2013a), *gamedesigner* português, conta que as ideias ocorrem-lhe de forma intuitiva e que tema, mecânica e design são indissociáveis e nenhum surge primeiro. Na fase de criação, testa mentalmente o jogo, em seguida passa para o papel uma ideia de dimensão física do tabuleiro e quantidade de peças já formulada. Após os esboços, elabora seu design e cria o protótipo.

Wolfgang Kramer (LUDO, 2014a), considerado um dos principais protagonistas na inovação dos jogos de tabuleiro modernos, dá mais detalhes sobre o seu processo. Conta que costuma imaginar toda a ordem dos eventos com todo o mecanismo de jogo, conectar as ideias e confirmar seus fundamentos, construir um protótipo e testar o jogo pelo menos de três formas, sendo a primeira sozinho, a segunda com sua esposa e a terceira com amigos e membros de clubes de jogos.

Cristiano de Oliveira (LUDO, 2014b), designer do jogo Midgard, conta que o processo de desenvolvimento do jogo se iniciou com o uso de um baralho de cartas convencional como base, utilizado para determinar o número de cartas e suas probabilidades estatísticas. Em seguida, foi decidido que o jogo teria como base a estratégia e a diversão. As mecânicas começaram a ser construídas juntamente com uma grande quantidade de *playtests*, causando diversas mudanças e aperfeiçoamentos, adequando também a mecânica do jogo ao seu tema. Quando alcançaram o formato e

a mecânica de jogo considerados definitivos, através de um ajuste fino equilibraram os desafios e efeitos das cartas.

Os livros sobre *gamedesign* consultados não apresentam um método de projeto específico para jogos de tabuleiro, embora Salen e Zimmerman (2004) afirmem que a maioria dos designers de jogos feitos em papel seguem um processo de design iterativo. Dessa forma, foi necessário buscar em websites especializados métodos de projeto para jogos de tabuleiro utilizados por profissionais da área, como o método apresentado por David Silverman (2013). Além disso, também foram consideradas as informações sobre processos de projeto obtidas com a aplicação do formulário *on-line* (**Apêndice 1**) citado na **Problematização**, divulgado na comunidade virtual BoardGames Brasil no dia 8 de novembro de 2014 e respondido por 25 membros, criado justamente com a intenção de basear decisões de projeto.

Considerando que esses métodos são empíricos e não consolidados do ponto de vista acadêmico, utilizou-se o método de projeto de Bruno Munari (2002) como base para a metodologia a ser empregada neste trabalho.

2.6.2 Método de projeto de Bruno Munari

O artista e designer italiano Bruno Munari (2002) defende como método para solução de qualquer problema de projeto a série de etapas presentes na **Figura 3** e descritas na sequência. De acordo com o autor, a partir de um problema qualquer, seguem-se essas etapas até a obtenção da solução para aquele problema, sendo possível retornar a etapas anteriores quando necessário.



Figura 3 – Etapas do método de projeto de Bruno Munari (2002)

1. **Definição do Problema:** diante do problema, defini-lo com precisão, pois dessa forma serão definidos também os limites dentro dos quais o projetista deverá trabalhar;
2. **Componentes do Problema:** dividir o problema em seus componentes, evidenciando os problemas menores e inicialmente ocultos;
3. **Coleta de Dados:** pesquisar e recolher dados que possam colaborar com as decisões sobre os elementos constitutivos do projeto para poder verificar se o problema já foi solucionado antes, quais passos foram seguidos e registrados para atingir o objetivo e como foi o resultado;
4. **Análise de Dados:** estudar os dados coletados, analisando sua aplicabilidade e possíveis resultados;

5. **Criatividade:** deixar de lado a ideia intuitiva, substituindo-a pela atividade criativa que deve ser processada de acordo com os limites do problema e dados analisados;
6. **Materiais e Tecnologias:** pesquisar e recolher novos dados, agora relativos aos materiais e às tecnologias que o designer tem à sua disposição para realizar o projeto;
7. **Experimentação:** experimentar materiais e técnicas, descobrindo dados que permitam estabelecer relações úteis no projeto;
8. **Modelo:** construir modelos demonstrativos das novas aplicações extraídas das experiências;
9. **Verificação:** apresentar os modelos para possíveis usuários, observá-los em uso e analisar opiniões;
10. **Desenho de construção:** comunicar informações úteis à confecção de um protótipo através de desenhos e modelos.

2.6.3 Método de projeto de David Silverman

O autor e desenvolvedor de jogos David Silverman (2013) orienta que, para se inspirar para a etapa de criação, o designer deve escolher um jogo que já conhece e gosta e em seguida adicionar ou remover elementos relevantes de sua mecânica, pois, ao fazê-lo, percebe com maior facilidade a importância e a funcionalidade de cada elemento.

O método que Silverman indica para a criação envolve diferentes estágios, resumidos na **Figura 4** e descritos na sequência.

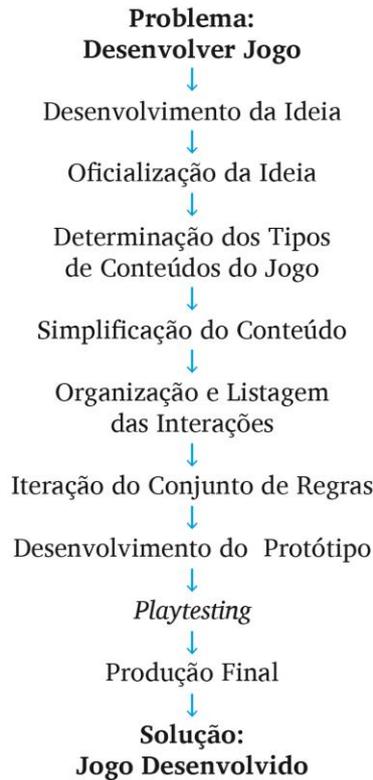


Figura 4 – Etapas do método de projeto de David Silverman (2013)

No primeiro estágio, deve ser desenvolvida a ideia do jogo. O autor recomenda que o designer inicie com um tema do mundo real que lhe agrade e tente construir o jogo em torno disso.

No estágio seguinte, deve ser oficializada uma ideia. Silverman (2013) recomenda que o designer primeiro determine sobre do que se trata o jogo e como ele é jogado e em seguida comece a escrever tudo o que conseguir relacionar à proposta. Junto com cada uma das ideias apresentadas, deve listar também a sua intenção ao escrevê-la, pois, nas etapas posteriores, será de grande importância comparar os propósitos com os resultados. O autor orienta o designer a detalhar também a forma exata com que a mecânica irá funcionar.

Em seguida, deve ser desenvolvido o conteúdo. O autor defende que o melhor é sempre iniciar determinando quais e quantos tipos de conteúdos existirão no jogo, e afirma:

Se você está desenvolvendo um jogo de estratégia abstrata (...), esse estágio será muito mais simples, pois provavelmente resultará do balanceamento e da finalização das regras e peças. Por outro lado, se você está desenvolvendo um jogo de conteúdo mais denso (...), esse estágio irá requerer muito mais tempo e esforço para estabelecer que tipos e quantidades de conteúdo você precisa e no que eles se baseiam (SILVERMAN, 2013, [s/n]).

O autor orienta o designer a simplificar o conteúdo, organizar as interações do jogo, fazer uma lista de todas as potenciais interações e usá-la como referência quando criar elementos novos, garantindo que nenhuma seja esquecida, que haverá variedade e que existirá a possibilidade de acompanhar a frequência de uso de cada uma. Orienta a iteração do conjunto de regras, na qual se deve gastar bastante tempo, pois essa é a última etapa de *gamedesign*, e quanto maior o empenho, menos provável que algo precise ser refeito.

Em seguida, deve ser desenvolvido o protótipo ou um *mock-up*, que, segundo as recomendações, não deve necessariamente parecer belo, mas ter um *layout* compreensível. Junto com o protótipo, devem ser elaboradas também as regras completas. Em jogos muito complexos, é comum criar uma referência rápida da estrutura do jogo para que todos os jogadores possam consultar na hora de escolher suas ações.

O estágio seguinte é o *playtesting*, em que o jogo é testado por diversas pessoas e em várias sessões, de preferência com a gravação das partidas, enquanto o designer observa sem interferir no jogo e anota as ações, tempos, opiniões e dificuldades dos jogadores. O último estágio é a produção da arte final, que deve ser acompanhada de mais *playtestings*.

2.6.4 Métodos utilizados pelos desenvolvedores consultados

Os seis desenvolvedores consultados na pesquisa (Apêndice 1) não são unânimes quanto ao uso de métodos estruturados para a criação de jogos de tabuleiro. Alguns apresentam métodos semelhantes, compostos por diversas etapas. No entanto,

dois desenvolvedores não utilizam nenhum método, pois consideram que todo o procedimento muda de acordo com o ponto de partida, sendo que um prefere se basear antes em testes que em metodologias, o que é corroborado pelo conselho de Ward et al. (2011, p. 249): “Tentativa e erro são quase sempre melhor que planejamento e adivinhação”. Entre os métodos detalhados, encontram-se como pontos em comum o *brainstorming* como forma de estimular ideias iniciais, a posterior consolidação das ideias selecionadas, a experimentação e o design final. As maiores dificuldades registradas descrevem problemas em encontrar as melhores mecânicas para o jogo. As respostas da pesquisa estão descritas a seguir, no **Quadro 1**:

Quadro 1 – Respostas dos desenvolvedores quanto ao método de projeto adotado

Utiliza método específico para criação de jogos	Resumo do método	Maior dificuldade durante a criação do jogo
Sim	<ol style="list-style-type: none"> 1. <i>Brainstorming</i> de mecânicas. 2. Testes isolados de cada mecânica do <i>brainstorming</i>. 3. Encaixe das mecânicas mais atrativas com o tema a ser escolhido. 4. <i>Alpha</i> testes. 5. Teste de laboratório do Manual de regras da versão <i>alpha</i>. 6. <i>Beta</i> Teste. 7. Teste de laboratório do manual de regras da versão <i>beta</i>. 	Executar o passo número 3 e encontrar pessoas dispostas a testar a versão <i>alpha</i> , que ainda é pouco atrativa.
Sim	—	O balanceamento dos personagens.
Sim	<p>Parte da ideia, define a temática e tenta transformá-la em algo jogável. Reflete detalhes do jogo até consolidar uma imagem mental dele. Pesquisa similares, faz experimentações e desenvolve uma identidade própria.</p>	Criar mecânica simples e divertida que transmita a sensação desejada e realizar <i>playtests</i> .
Sim	Executa <i>Brainstorming</i> , faz anotações em seu caderno, desenvolve protótipos, rascunhos, modelos manuais e <i>playtests</i> .	Mecânicas fluídas e balanceamento.

<p>Não</p>	<p>Não existe regra para criar jogos. Você pode partir da mecânica ou do tema, depende muito da pessoa e do clima. Mas sempre teste com seus amigos para ir melhorando o jogo, e depois teste com pessoas desconhecidas antes de lançar no mercado.</p>	<p>Juntar o tema com a mecânica de uma forma que não fique forçada.</p>
<p>Não</p>	<p>Quando a ideia surge em torno da mecânica, escreve-a e produz protótipos que possam ajudar a encontrar um tema. Quando a ideia surge em torno do tema, pesquisa e desenvolve mecânicas que possam reforçá-lo.</p>	<p>Ter esperança de vê-lo publicado.</p>

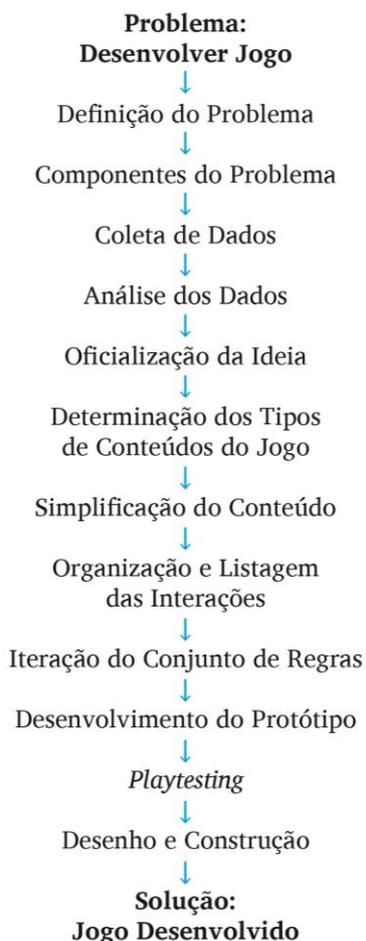
2.6.5 Método consolidado para o trabalho

Após uma análise comparativa entre os métodos apresentados, foram definidas as etapas equivalentes entre os métodos, excluídas as etapas não aplicáveis ao projeto de jogos de tabuleiro e consolidadas as mais adequadas. O resultado pode ser encontrado na **Figura 5**:

Método de Bruno Munari



Método Consolidado



Método de David Silverman

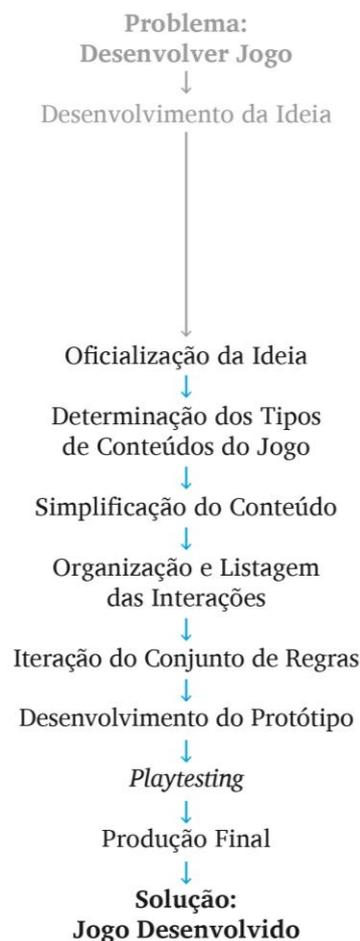


Figura 5 – Etapas do método de projeto consolidado para esse trabalho

Do método de Bruno Munari, foi removido o estágio voltado especificamente para a criatividade, pois ela não se situa em um ponto específico do projeto, mas se insere ao longo do processo, sendo trabalhada durante a oficialização da ideia, simplificação do conteúdo e iteração do conjunto de regras. Foi removido também o estágio de estudo de materiais e tecnologias, pois o projeto não tem a pretensão de criar um jogo tecnologicamente complexo ou inovador, podendo resumir a pesquisa sobre materiais à análise dos componentes de similares. As etapas de Munari para experimentação, modelo e verificação, equivalentes às etapas de Silverman para iteração do conjunto de regras, desenvolvimento do protótipo e *playtesting*, serão classificadas conforme os nomes empregados na metodologia de David Silverman,

mais adequados ao tema de estudo. A etapa final será chamada de Desenho e Construção, conforme o método de Munari.

O primeiro estágio consiste na definição do problema, algo já feito na primeira parte do trabalho, na seção **Problematização**. No estágio seguinte, são definidos os componentes do problema, evidenciando os problemas menores e ocultos, o que será trabalhado na seção **Fundamentação Teórica**, ao abordar os principais elementos constitutivos dos jogos de tabuleiro. Os demais estágios estão incluídos no capítulo **Desenvolvimento da Proposta**. O desenvolvimento inicia-se na coleta e análise de dados, passa pela oficialização da ideia (onde será definido o conceito da proposta) para, então, seguir às demais etapas de projeto. A determinação dos tipos de conteúdos do jogo, a simplificação do conteúdo, a organização e listagem das interações, a iteração do conjunto de regras, o desenvolvimento do protótipo, o *playtesting* e a etapa de desenho e construção seguirão as orientações descritas por Silverman.

As etapas do método consolidado, as técnicas utilizadas para executá-lo e as seções do trabalho em que serão desenvolvidas estão descritas no **Quadro 2**:

Quadro 2 – Etapas, técnicas e seções em que a metodologia será aplicada

Etapa	Técnica	Seções
Definição do Problema	Breve argumentação	Problematização
Componentes do Problema	Abordagem teórica através da análise de resultados de pesquisas de definições em livros, revistas, artigos acadêmicos, sites e <i>podcasts</i>	Justificativa, Objetivos e Fundamentação teórica
Coleta de Dados	Abordagem teórica baseada na pesquisa e catalogação de estilos, mecânicas e regras em livros, revistas, artigos acadêmicos, sites e <i>podcasts</i> e elaboração de formulário <i>on-line</i>	Público-alvo e Fundamentação teórica
Análise de Dados	Posicionamento argumentativo após cada grupo de dados coletados	Fundamentação teórica
Oficialização da	Determinação de conceitos através de	Especificações do

Ideia	posicionamento argumentativo após análise das etapas anteriores e das ideias coletadas ao final da análise	projeto e Tema do Jogo
Determinação dos Tipos de Conteúdos do Jogo	Listagem de elementos que podem constituir o jogo	Determinação dos tipos de conteúdos do jogo
Simplificação do Conteúdo	Seleção dos elementos que permitem melhor experiência de jogo e sejam bem utilizados em conjunto	Simplificação do conteúdo e Tema do jogo
Organização e Listagem das Interações	Organização e listagem dos elementos interativos que constituirão o jogo	Organização e listagem das interações
Iteração do Conjunto de Regras	Experimentação	Iteração do conjunto de regras
Desenvolvimento do Protótipo	Desenvolvimento em software, impressão e montagem artesanal	Primeiro protótipo e Segundo protótipo
Desenho e Construção	Desenvolvimento em software com arte-final	Desenho e construção

As técnicas utilizadas para alcançar cada objetivo específico, em que etapa da metodologia ele se apresenta e em que seção do trabalho será abordado estão explicados no **Quadro 3**:

Quadro 3 – Objetivos específicos e as técnicas, etapas da metodologia e seções em que eles serão trabalhados

Objetivo específico	Técnica	Etapa da Metodologia	Seção
Compreender o mercado nacional e as dificuldades enfrentadas por designers e desenvolvedores de jogos	Pesquisa e análise de conteúdos de livros, revistas, artigos acadêmicos, sites e <i>podcasts</i>	Componentes do Problema	Justificativa

Definir os conceitos básicos e as principais características dos jogos físicos	Análise do resultado das pesquisas e posicionamento argumentativo	Coleta de Dados e Análise de Dados	Fundamentação teórica
Compreender o público-alvo	Formulário <i>on-line</i> respondido pelo público-alvo	Coleta de Dados e Análise de Dados	Público-alvo
Compreender o ato de jogar e a experiência do jogador	Pesquisa e análise de conteúdos de livros, revistas, artigos acadêmicos, sites e <i>podcasts</i>	Coleta de Dados e Análise de Dados	Experiência do jogador
Determinar um método de projeto adequado para a criação de jogos físicos	Pesquisa e análise de definições em livros, revistas, artigos acadêmicos, sites e <i>podcasts</i>	Etapa anterior à aplicação da metodologia	Metodologia
Definir requisitos de projeto	Análise das etapas anteriores e posicionamento argumentativo	Oficialização da Ideia	Especificações de projeto
Definir mecânica, regras e experiência	Análise das etapas anteriores e posicionamento argumentativo	Oficialização da Ideia	Simplificação do conteúdo
Elaborar um protótipo funcional com a intenção de validar a proposta através de teste com usuários	Desenvolvimento em software, impressão e montagem artesanal	Desenho e Construção	Primeiro protótipo e Segundo protótipo

3. Desenvolvimento da Proposta

O desenvolvimento da proposta seguiu o método consolidado, iniciando pelas etapas de especificações do projeto e oficialização da ideia. Em seguida, iniciaram-se as etapas de projeto e, conforme esperado, em diversos momentos ideias novas surgiram e exigiram o retorno às etapas anteriores para melhor estudo e aprimoramento.

A prototipagem foi aplicada mais de uma vez, sendo a primeira junto com a listagem de interações para facilitar a percepção durante a fase da iteração do conjunto de regras, explicada na seção **Primeiro Protótipo**, e a segunda no momento previsto na **Metodologia**, explicada na seção **Segundo Protótipo**. Foram feitos 26 *playtests* e foi necessário voltar 9 vezes às etapas anteriores, como à listagem de interações, para resolver os problemas encontrados. Na **Figura 25** está esquematizada a parte da metodologia que mais necessitou de retorno às etapas anteriores.

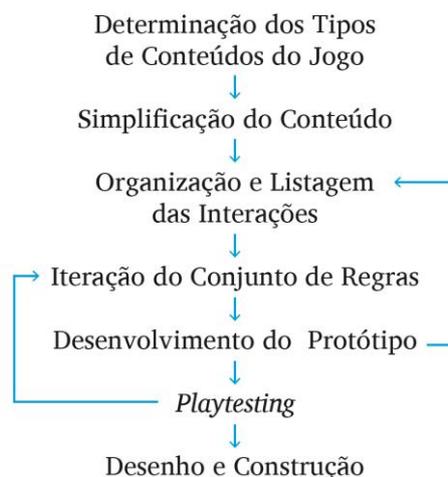


Figura 25 – Etapas da metodologia que necessitaram retorno a etapas anteriores

Durante cada teste, foram feitas anotações em um bloco de papel, onde foram registrados os erros encontrados, dúvidas em torno das regras, possíveis soluções para esses problemas e comentários dos jogadores sobre a experiência e o jogo. Os registros estão resumidos na seção **Iteração do Conjunto de Regra e Playtesting**.

Na etapa de Desenho e Construção, foi decidido que o jogo seria inicialmente produzido em versão *Print and Play* e divulgado gratuitamente em fóruns e sites de

jogos de tabuleiro, de forma similar às publicações de Julio Trois citadas na seção **Justificativa**, com a intenção de facilitar a divulgação e reduzir os custos para, posteriormente, ser produzida e lançada uma versão comercial, caso a primeira alcance sucesso entre o público. A versão comercial poderá ser posteriormente implementada de acordo com as críticas da versão Print and Play.

A seguir, estão detalhadas as etapas necessárias para o desenvolvimento da proposta do trabalho.

3.1 Especificações do projeto

Com base em todo o conteúdo coletado, selecionado e analisado, chegamos às especificações do projeto que será desenvolvido na segunda etapa do trabalho:

1. O jogo terá cartas como elemento principal de sua mecânica, facilitando o processo criativo e industrial, permitindo, inclusive, que o jogo seja adaptado para *print and play*;
2. O jogo terá um tabuleiro ou mapa de cartas para que as cartas sejam nele posicionadas;
3. O número de jogadores será de dois a quatro, reduzindo sua complexidade e duração;
4. O jogo terá um tema, mas seu foco será a mecânica, como um *eurogame* ou um jogo híbrido, de acordo com a ideia inicial do trabalho, mas procurando atender ao requisito de ‘boa imersão na história’ citado na seção **Experiência do Jogador**;
5. O jogo será de estratégia, conforme as definições iniciais, tendo o mínimo possível de elementos que envolvam sorte, mas procurando atender ao requisito de ‘alta rejogabilidade’ citado na seção **Mecânicas**;
6. O jogo será competitivo, pois jogos competitivos são mais estratégicos e tem maior rejogabilidade;

7. O jogo será voltado para o público jovem e adulto, principalmente por meio do tema, mas priorizará, se necessário, os interesses do público masculino, devido ao resultado da pesquisa de público;
8. O jogo não terá eliminação de participantes, evitando criar a frustrante situação em que o jogador eliminado fica sem participar da atividade até que ela termine;
9. O jogo terá a mecânica de seleção de ações simultâneas, mecânica interessante e de grande aceitação do público, conforme relatado na pesquisa.

Os requisitos podem ser resumidos na seguinte definição:

Jogo de tabuleiro com cartas para dois a quatro participantes que priorize a mecânica ao tema, seja de estratégia, competitivo, voltado para o público jovem e adulto, sem eliminação de participantes, com a mecânica de seleção de ações simultâneas.

3.2 Oficialização da ideia e conceito da proposta

Com base na pesquisa e nos objetivos apresentados, a ideia oficializada que guiará o desenvolvimento do jogo é o seguinte conceito:

Deve ser priorizada a vitória conquistada através do raciocínio estratégico sobre aquela conquistada por meio da sorte.

3.3 Determinação dos tipos de conteúdos do jogo

Para constituir o aspecto físico do jogo, foram selecionados e listados os seguintes elementos:

1. Tabuleiro modular, pois há uma grande variedade de mecânicas envolvendo estratégia baseadas nele;
2. Poucos tipos diferentes de cartas, pois o foco do jogo deve ser a estratégia, não a sorte de conseguir as melhores cartas;
3. Utilização de fichas/marcadores, pois ajudam a materializar a passagem de tempo e a contagem de pontos.

Para constituir a mecânica do jogo, foram selecionados e listados os seguintes elementos:

1. Compra de cartas, pois é quase sempre necessária em jogos com cartas;
2. 3 a 5 cartas posicionadas na mesa de forma que todos as vejam e interajam com elas, pois assim os jogadores têm as mesmas possibilidades de criação de estratégias;
3. Cartas com ações que se acumulam nas mãos dos jogadores, de forma a facilitar a criação de estratégias com o desenrolar da partida e melhorar a experiência do jogador;
4. Escolha simultânea de cartas da mão, atendendo a mecânica indicada nos requisitos;
5. Posicionamento das cartas sobre a mesa com a face voltada para baixo, criando uma sensação de mistério e fortalecendo a experiência do jogador, além de fornecer uma nova possibilidade de estratégias, incluindo blefe.
6. Cartas nas mãos dos jogadores voltadas apenas para os adversários, pois cria uma experiência diferenciada em que os jogadores não sabem as próprias cartas, mas sabem as cartas dos outros;

7. Cartas que mudam as regras do jogo, pois fornecem possibilidade de criação de estratégias e aumentam a rejogabilidade devido à personalização de cada partida.

Para constituir a temática do jogo, foi feito um *brainstorming* simplificado com anotações em um bloco de papel de onde foram estudados e listados os diversos temas, entre eles:

1. Alimentar e reproduzir algum animal ameaçado de extinção;
2. Levar tribos de homens das cavernas à prosperidade;
3. Impedir que um monstro gigante destrua a cidade;
4. Impedir que o Brasil sofra a subversão soviética denunciada por Yuri Bezmenov;
5. Vencer uma guerra no espaço;
6. Fugir de algum perigo.

3.4 Simplificação do conteúdo

Após analisar as diferentes combinações que os elementos selecionados poderiam resultar, as ideias de tema foram mantidas em suspenso para que a seleção se focasse na mecânica. Foram selecionados os elementos que permitiam melhor experiência de jogo e fossem melhor utilizados em conjunto, e, dessa forma, os estudos prosseguiram com as intenções de mecânicas de compras de cartas, de acúmulo de cartas nas mãos, de escolha simultânea de cartas, de posicionamento de cartas sobre a mesa e de mudança de regras através de ações de cartas. Com esses elementos, não seria necessário um tabuleiro com função de posicionamento de peças móveis, mas com função de mapa de cartas.

As primeiras regras que poderiam ser alteradas pelas cartas seriam o número de cartas que cada jogador compraria em cada turno e o objetivo da partida.

Posteriormente, foi adicionada a possibilidade de passar cartas para outros jogadores e de alterar a direção desse ato. No entanto, a intenção de determinar as regras do jogo através das cartas juntamente com o posicionamento simultâneo causaria um problema: quando duas cartas fossem posicionadas ao mesmo tempo com a intenção de alterar a mesma regra, apenas uma delas deveria ser escolhida. Para resolver esse conflito entre as intenções das cartas, foi adicionada uma nova regra, a Prioridade, posteriormente renomeada como Autoridade. Dessa forma, os jogadores posicionariam também cartas que conteriam as regras que indicam qual jogador tem autoridade sobre aquele conflito. Essa característica limitaria o número de jogadores, pois, quanto mais participantes se envolvessem nos conflitos, mais difícil seria que um atendessem sozinho o requisito da regra de autoridade. Devido à necessidade de uma organização fixa das cartas posicionadas sobre a mesa para facilitar o desenvolvimento do jogo e melhorar sua experiência, foi confirmada a necessidade de um tabuleiro com função de mapa de cartas.

Sob essas condições, o jogo pode ser classificado como um jogo de estratégia baseado em cartas e já teria atingido a quase todos os requisitos, pois seria composto de cartas como elemento principal de sua mecânica, tabuleiro para que elas sejam posicionadas, mecânica de seleção de ações simultâneas, quantidade pequena de jogadores, ausência de eliminação de participantes, estrutura focada na mecânica, estratégia e competitividade. Para atender os demais requisitos, é necessário ainda a confirmação, através das regras detalhadas, da quantidade de jogadores entre 2 e 4, assim como a criação de um tema que agrade ao público jovem e adulto.

3.5 Primeiro protótipo

Para facilitar a criação do conteúdo das cartas, foram recortados retângulos de papel com a função de protótipo simplificado das cartas no tamanho de 40 mm por 50 mm e, conforme as ideias para as cartas surgiram, foram escritas diretamente nos papéis. As direções de passe foram representadas por setas e as Cartas de Ação foram visualmente diferenciadas com o desenho de uma estrela. Após ter uma variedade satisfatória de cartas, suas unidades foram replicadas para formar um baralho com 40

cartas e as partidas e situações de jogo foram simuladas com a intenção de aplicar a etapa de iteração de regras. Esse protótipo simplificado pode ser visto na **Figura 26**.



Figura 26 – Foto do primeiro protótipo

Quando o primeiro conjunto de cartas já aparentava estar consolidado, foram feitos testes com jogadores convidados. Em uma partida foi registrado o relato consensual de três convidados que dela participaram que a experiência de jogo foi confusa, que o aspecto mais marcante era o sentimento de que as regras estavam ‘malucas’ devido às suas mudanças constantes e que havia a necessidade de um contexto que explicasse esse cenário. Outros relatos mais detalhados serão descritos na seção **Iteração do Conjunto de Regras e Playtesting**.

3.6 Tema do jogo

Para resolver o problema de experiência relatado nos primeiros testes, foram pensados, através de um *brainstorming* simplificado com anotações em um bloco de papel, três novos temas para o jogo:

1. Uma esfinge maluca que lançou um desafio, mas está indecisa e muda constantemente suas regras.

2. Uma guerra espacial futurística em que os exércitos alteram as leis da física de acordo com suas estratégias militares.
3. Uma guerra entre viajantes no tempo em que os guerreiros voltam constantemente ao passado para mudar o curso da História.

Devido à facilidade de adaptação do tema à mecânica montada, a temática da esfinge foi escolhida e aprimorada. Considerando que aqueles que determinariam as regras seriam os jogadores e não a esfinge, constatou-se que seria mais apropriado que a esfinge fosse caduca, em vez de maluca, e que tivesse esquecido as regras do próprio jogo. Para justificar a caduque da esfinge, foi trabalhada a ideia de que ela possuía uma idade muito avançada, já que estava viva desde o Antigo Egito, e que estaria nos tempos atuais desafiando turistas que viajam pelo deserto. O tema foi explicado aos jogadores durante o *playtesting* e recebeu a aprovação e interesse de todos os participantes.

Segundo a Wikipedia (2015), a esfinge é uma criatura mitológica que está presente tanto na mitologia grega quanto na egípcia. Seu nome tem origem grega e só veio a ser usado na Antiguidade, assim como a história do enigma que ela lança como desafio a quem passa por ela. Além disso, a esfinge egípcia possuía a cabeça de um homem enquanto a esfinge grega possuía a cabeça de uma mulher. A temática selecionada, portanto, envolve um conceito de esfinge diferente do significado da sua mitologia original, já que no jogo a esfinge teria o comportamento da versão grega mas a aparência e localização geográfica da versão egípcia, porém adequado à imagem cultural que se tem dessa personagem mitológica, já que popularmente as duas figuras são tratadas como se fossem a mesma. Como a intenção do jogo não é ser historiograficamente correto, mas simplesmente entreter o público, as diferenças históricas entre as esfinges não foram levadas em consideração.

Como o tema possui um caráter divertido, o jogo poderia ser classificado por alguns como um *Party Game*; entretanto, seu foco ainda seria a elaboração de estratégias e a sua classificação correta continuaria sendo a de um Jogo de Estratégia Baseado em Cartas. Conforme descrito nos requisitos, a intenção do trabalho é priorizar a mecânica ao tema, o que está de acordo com a situação, já que o tema apenas ilustra e deixa mais interessante um jogo que poderia ser totalmente abstrato.

Foi estudada também a possibilidade de se propor um tema mais genérico para uma coleção de jogos em que a ideia de esfinge caduca poderia estar inserida. Dois cenários poderiam decorrer a partir dessa decisão:

1. Se a esfinge caduca fosse o tema principal da coleção do jogo, o tabuleiro e o verso da carta teriam o logotipo do tema e alguma arte condizente com ele. As expansões do jogo seriam misturáveis e os baralhos personalizáveis. Por exemplo: lançada a versão mexicana, os turistas das cartas novas seriam personagens típicos mexicanos, assim como os efeitos das cartas, mas o verso e o tabuleiro ainda poderiam ser os mesmos, com a mesma temática da esfinge caduca desafiando personagens neutros e mexicanos na mesma partida. Cartas com temáticas poderiam ser usadas juntamente com o baralho do lançamento inicial sem prejudicar o tema do jogo. O mesmo seria válido caso o tema fosse Natal (com personagens e cartas de ações natalinas) ou Copa do Mundo (com jogadores perdidos no deserto tentando criar regras de partidas de futebol).
2. Se o tema principal da coleção do jogo for mais genérico, portanto alheio à ideia da esfinge caduca, cada pacote teria um tabuleiro diferente e o verso da carta teria que ser neutro, não participando do cenário da partida. Mesmo assim, as expansões do jogo não seriam misturáveis, a não ser que se criassem cenários confusos. Por exemplo: lançada a versão Guerra no Espaço, se os jogadores misturassem as cartas dessa versão com as da Esfinge Caduca, a história não faria mais sentido, e quanto mais personalizado o baralho (quanto mais coleções diferentes fossem misturadas), mais prejudicada ficaria a história.

Diante dessa constatação, o cenário 1 parece mais adequado às intenções do projeto e a esfinge caduca foi oficializada como tema de toda a possível coleção que o jogo viesse a ter futuramente.

3.7 Organização e listagem das interações

Os elementos interativos que constituem o jogo foram listados, avaliados e alterados de acordo com a detecção das necessidades de mudanças. Os elementos físicos iniciais foram o tabuleiro e as cartas, mas posteriormente foram acrescentadas fichas numeradas para contar a passagem dos turnos.

1. **Tabuleiro:** elemento onde serão posicionadas as cartas que determinam quais as regras estão sendo aplicadas naquela situação do jogo. Inicialmente, foram criadas 6 áreas: a área do baralho, que inicialmente foi chamada de Pilha de Compras e, em sua situação final, Pilha de Regras; a área das cartas utilizadas ou descartadas, que inicialmente foi chamada de Pilha de Descartes e, em sua situação final, Tumba; a área do posicionamento das cartas que ditam a regra da quantidade que cada jogador irá comprar no turno, que inicialmente foi chamada de ‘Compra quantas?’ e, em sua situação final, ‘Regra da Compra’; a área do posicionamento das cartas que ditam a regra das cartas que seriam passadas aos outros jogadores e a direção do passe, que inicialmente se chamava ‘Passa quantas?’ e posteriormente foi integrada a área da Regra da Compra; a área do posicionamento das cartas que ditam a regra de qual jogador posicionará a sua carta no tabuleiro em caso de conflito, que inicialmente foi chamada de ‘Quem tem prioridade’ e, em sua situação final, ‘Regra da Autoridade’; e a área do posicionamento das cartas que ditam a regra da vitória, que inicialmente foi chamada de ‘Quem vence?’ e, em sua situação final, ‘Regra da Vitória’.
2. **Fichas:** elementos que marcam visualmente a passagem dos turnos, quando necessário.
3. **Cartas:** elementos principais do jogo. No primeiro momento, eram divididas entre os seguintes tipos: Carta de Compra, Carta de Passe, Carta de Prioridade e Carta de Vitória. Posteriormente, as Cartas de Passe foram excluídas e sua função integrada às Cartas de Compra, enquanto as Cartas de Prioridade passaram a se chamar Cartas de Autoridade e um novo tipo de cartas foi adicionado: Cartas de Objetivo, que depois passaram a ser

chamadas de Cartas de Profecia. Foi detectada a necessidade de existência de um baralho de em torno de 60 cartas, 50% a mais que o protótipo inicial, para evitar que o baralho acabe durante a partida.

A seguir, no **Quadro 10**, estão listadas as cartas excluídas durante os testes com o texto que as descrevia, a intenção da existência da carta na mecânica do jogo e o motivo da exclusão; no **Quadro 11** estão listadas as cartas mantidas até a produção final do jogo com as mudanças significativas que tiveram em seus textos, a intenção da existência da carta na mecânica do jogo e o número de unidades no jogo oficial; no **Quadro 12** está registrada a quantidade total de cada tipo de cartas.

Quadro 10 – Lista de cartas excluídas durante a elaboração do jogo

Texto	Objetivo	Motivo da exclusão
‘Prioridade: O mais rápido’	Dar vantagem a quem já tem estratégia pronta.	Excluída por causar situações em que, junto com cartas com a descrição ‘vence o próximo que ganhar/perder na disputa de prioridade’, os jogadores escolhiam não baixar carta alguma antes que os outros baixassem as suas, travando o jogo, ou baixavam cartas ao mesmo tempo apressadamente, deixando de lado a disputa estratégica e focando apenas na habilidade motora.
‘Prioridade: Ninguém’	Equilibrar o jogo.	Excluída por ser desinteressante, já que retornava desnecessariamente o jogo a sua etapa inicial.
‘Pula 1 turno’	Apressar a passagem do tempo para o jogador alcançar a vitória mais rapidamente	Excluída por ser confusa e de vantagem muito alta em relação às outras cartas.
‘Bloqueia 1 espaço por 1 turno’	Manter alguma carta no tabuleiro por mais tempo	Excluída por ser confusa e de vantagem muito alta em relação às outras cartas.
‘Limpa o tabuleiro (com exceção de ‘Quem Vence?’)’	Destruir por completo a estratégia mais próxima de conquistar a vitória.	Excluída por ser desinteressante, pois prolonga demais a partida e frustra os jogadores ao, praticamente, reiniciar a partida.

‘Vence o primeiro a não ter cartas (em 2 turnos)’	Incentivar jogadores a criar estratégias de redução do número de cartas na mão	Excluída por ser praticamente impossível ter sucesso, pois raramente jogadores ficam sem cartas.
‘Vence o primeiro a passar de 6 cartas (em 2 turnos)’	Incentivar jogadores a criar estratégias de ampliação do número de cartas na mão.	Excluída por ser confusa e de difícil aplicação.
‘Vence o próximo a perder na disputa de prioridade’	Dar a vitória ao jogador que melhor prever o que adversários jogarão.	Excluída por causar muitos dilemas e por ser confusa.
Não compra – Não passa	Dar vantagem a quem tiver estratégia pronta.	Excluída após ser definido que essa seria a condição inicial do tabuleiro.

Quadro 11 – Lista de Cartas mantidas no jogo até sua produção

Texto	Objetivo	Número de cartas e justificativa
1. ‘Anula efeito de 1 carta’ 2. ‘Anular: Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.’	Manter carta favorável, como a de vitória, no tabuleiro por mais uma rodada.	8 unidades, por ser importante na elaboração de estratégias
1. ‘Escolhe e pega 1 carta da pilha de descartes’ 2. ‘Resgatar: Troca 2 cartas da mão por 1 da Pilha de Descarte’ 3. ‘Restaurar: Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.’	Permitir que o jogador monte sua estratégia sem depender de sorte, além de diminuir o número de cartas da sua mão.	6 unidades, o que é 10% do baralho
1. ‘Compre mais 1 carta.’ ‘Bônus: Compre, sozinho, 2 cartas’	Aumentar número de cartas na mão e dar mais possibilidades de estratégias.	6 unidades, o que é 10% do baralho
‘Insistir: Após posicionarem todas as cartas, jogue mais 1 carta sozinho’	Reduzir número de cartas na mão e ter mais influência sobre o tabuleiro.	6 unidades, o que é 10% do baralho
‘Troca de mãos: Escolha um jogador e troque todas as cartas da sua mão por todas	Assumir a vantagem e roubar a estratégia preparada pelo adversário.	4 unidades, para equilibrar o jogo, já que é uma carta

as dele.’		consideravelmente poderosa e necessita aparecer poucas vezes para causar a experiência de surpresa
‘Vitória: vencerá a partida o próximo a vencer uma disputa de autoridade.’	Dar a vitória ao jogador que melhor prever o que adversários jogarão.	2 unidades, por envolver menos estratégia e mais percepção
‘Vence quem tem mais cartas em 3 turnos’	Dar a vitória ao jogador que tiver acumulado mais cartas	3 unidades, o que é 5% do baralho
‘Vence quem tem menos cartas em 3 turnos’	Dar a vitória ao jogador que tiver gastado mais cartas.	3 unidades, o que é 5% do baralho
‘Vence quem colocou essa carta em 5 turnos’	Dar a vitória ao jogador que conseguir sustentar sua estratégia por 5 turnos.	2 unidades, por envolver menos estratégia
‘Não comprem Não passem’	Dar vantagem a quem tiver estratégia pronta.	Excluída após ser definido que essa seria a condição inicial do tabuleiro.
‘Não comprem Passem 1 para a direita’	Dar vantagem a quem tiver estratégia pronta e aumentar possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Não comprem Passem 2 para a esquerda’	Dar vantagem a quem tiver estratégia pronta e aumentar consideravelmente as possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Comprem 1 Não passem’	Possibilitar desenvolvimento de estratégia.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Comprem 1 Passem 1 para a esquerda’	Possibilitar desenvolvimento de estratégia e aumentar possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Comprem 1 Passem 2 para a direita’	Possibilitar desenvolvimento de estratégia e aumentar consideravelmente as possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra

‘Comprem 2 Escolham 1 Descartem a outra’	Acelerar desenvolvimento de estratégias.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Comprem 2 Escolham 1 Passem a outra para a direita’	Acelerar desenvolvimento de estratégias e aumentar possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Comprem 2 Escolham 1 Passem a outra para a esquerda’	Acelerar desenvolvimento de estratégias e aumentar possibilidades de ações e análise de adversários.	1 unidade, para haver uma grande variedade de Cartas de Compra
‘Profecia: Não comprem Autoridade: menos cartas Vitória: menos cartas’	Quando a vitória de quem tem menos cartas parecer próxima, uma reviravolta pode surgir.	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia
‘Profecia: Não comprem Autoridade: mais cartas Vitória: mais cartas’	Quando a vitória de quem tem mais cartas parecer próxima, uma reviravolta pode surgir.	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia
‘Profecia: Comprem 1 Autoridade: menos cartas Vitória: disputa de autoridade’	Variedade de objetivos	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia
‘Profecia: Comprem 1 Autoridade: mais cartas Vitória: quem baixou essa carta’	Variedade de objetivos	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia
‘Profecia: Comprem 2 Autoridade: menos cartas Vitória: quem baixou essa carta’	Variedade de objetivos	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia
‘Profecia: Comprem 2 Autoridade: mais cartas Vitória: disputa de autoridade’	Variedade de objetivos	1 unidade, pois dois jogadores não podem ter a mesma profecia

Quadro 12: Quantidade de cada tipo de carta

Cartas	Total	Fração da Pilha de Regras
Autoridade	12	20%
Cartas de Ação	30	50%
Cartas de Vitória	10	16%
Cartas de Compra	8	13%
Total de Cartas de Jogo	60	100%
Cartas de Profecia	6	Não pertencem à Pilha de Regras

3.8 Segundo protótipo

O segundo protótipo foi desenvolvido em *software*, impresso e recortado manualmente. Conforme sugerido por David Silverman (2013), esse protótipo não deveria necessariamente parecer belo, mas ter um *layout* compreensível, pois o tempo empreendido na arte poderia ter sido desperdiçado conforme o jogo fosse alterado. O formato escolhido para as cartas do protótipo foi o das medidas das cartas do jogo *Magic: The Gathering* (63,5 mm X 88 mm), por serem as medidas mais comuns no mercado de *sleeves* protetores (conhecidos popularmente como ‘capinhas’) no Brasil, já com a intenção de testá-las ergonomicamente para posteriormente oficializá-las.

As cartas foram produzidas com layout simplificado onde os únicos elementos que as compunham resumiam-se em texto, setas direcionais, bordas coloridas que as diferenciavam por tipo e uma estrela no centro das Cartas de Ação. Com a intenção de testar ergonomicamente a visibilidade por parte dos jogadores em diferentes posições na mesa, todas as cartas tiveram seus textos repetidos em duas direções opostas, conforme pode ser visto na **Figura 28**. Todas as cartas foram protegidas por *sleeves* e, em algumas partidas, foram dobradas ao meio para que se pudesse averiguar se a dupla direção do texto fazia alguma diferença significativa no comportamento e na experiência dos jogadores, algo que não se confirmou. A **Figura 28** mostra o tabuleiro (acima), as fichas guardadas em um *sleeve* (primeiro da esquerda para a direita), uma carta com texto orientado apenas em uma direção (segunda) e outra em duas direções

(terceira), uma carta dobrada ao meio com correções à caneta sobre o texto (quarta) e outra produzida de forma manuscrita (quinta).



Figura 28 – Foto do protótipo

3.9 Iteração do conjunto de regras e *Playtesting*

Inicialmente, o conjunto de regras foi iterado somente em pensamento. Com a intenção de facilitar e ordenar o processo, foi criado o protótipo inicial descrito na seção **Primeiro Protótipo**. Situações de jogo foram simuladas sobre uma folha de papel que representava o tabuleiro e o posicionamento das cartas e, quando evoluiu para uma etapa com mecânicas suficientes para a simulação da partida completa, iniciou-se a etapa de *Playtesting*.

Com a intenção de aprofundar a iteração do conjunto das regras, foram realizados 28 *playtests*. Foram convidados oito participantes interessados em jogos com idade entre 20 e 27 anos para jogar 16 partidas. As 12 partidas restantes tiveram todos os seus jogadores simulados, cada um com suas próprias estratégias individuais. Para que o percurso natural das partidas não fosse afetado pelo fato de que elas estavam sendo simuladas por alguém que conhecia todas as estratégias dos outros jogadores,

uma moeda foi utilizada para, através do procedimento de ‘cara ou coroa’, tirar na sorte o resultado das tomadas de decisão aleatórias todas as vezes em que elas eram necessárias. Foram testadas 11 partidas com dois jogadores, 9 com três e 8 com quatro. Os primeiros 18 testes foram realizados com o primeiro protótipo, os 8 seguintes com um segundo protótipo mais aprimorado e os 2 últimos com o jogo pronto. As regras foram escritas em um manual após o Teste 8.

Devido à mecânica do jogo implicar que muitas estratégias elaboradas pelos jogadores não resultariam na vitória, as partidas que chegavam a uma duração maior que 30 minutos tornavam-se repetitivas e entediantes. Por conta disso, o jogo foi ajustado para ter uma duração média de 15 minutos.

Nos Testes 1 e 2, com dois jogadores, sendo um convidado, cada jogador iniciou com cinco cartas na mão e o baralho era composto por cinco tipos de cartas diferentes: Cartas de Compra, Cartas de Passe, Cartas de Prioridade, Cartas de Vitória e Cartas de Ação. Após observar que as cartas de passe seriam desinteressantes, elas foram unificadas às cartas de compra. O Teste 3 também contou com dois jogadores, sendo um convidado. Após sua realização, as cartas ‘Pula um turno’ e ‘Bloqueia um espaço por um turno’ foram descartadas por serem confusas e atrapalharem o jogo. Também foram retiradas as cartas ‘Limpa o tabuleiro’, ‘Vence o primeiro a não ter cartas (após dois turnos)’ e ‘Vence o primeiro a passar de 6 cartas (após dois turnos)’ por serem pouco interessantes ou de difícil aplicação. Por existirem menos tipos de cartas que aumentam o número de cartas na mão dos jogadores do que cartas que diminuem, a carta ‘Compre mais uma carta’ passou a ser ‘Compre mais duas cartas’ e o jogo ficou mais equilibrado.

Os Testes 4 e 5 foram feitos com três e quatro jogadores, respectivamente, sem convidados, e nelas constatou-se que quanto mais pessoas participavam da partida, maiores seriam o número de cartas baixadas por turno e a possibilidade das estratégias formuladas serem desfeitas, algo que prolongaria demais algumas partidas e prejudicaria a experiência de jogo. Como solução para o problema, foi determinada a necessidade de mudar o número inicial de cartas de acordo com o número de jogadores, mantendo as 5 cartas iniciais para partidas com dois participantes e reduzindo para 4 nas outras.

No Teste 6, que envolveu quatro jogadores, sendo três convidados, cada um começou a partida com 4 cartas na mão. Após a realização desse teste, foram suprimidas as cartas ‘Prioridade: o Mais Rápido’, ‘Prioridade: Ninguém’ e ‘Vence o próximo a perder disputa de prioridade’ por criarem situações prejudiciais ao andamento do jogo. A carta ‘Escolhe e pega 1 carta da pilha de descartes’ foi substituída por ‘Troca 2 cartas da mão por 1 da pilha de descartes’. Foi decidido também que, nas partidas com quatro jogadores, cada um deveria iniciar com 3 cartas, enquanto nas partidas com três, cada um iniciaria com 4 e, nas partidas com dois, cada um iniciaria com 5. Foi observado que, dessa forma, entre quatro ou três jogadores, distribuiriam-se 12 cartas, mas entre dois jogadores, distribuiriam-se 10. Para que todas as partidas iniciassem com a distribuição de 12 cartas, foi estudada uma segunda opção de regras, na qual jogos com dois participantes deveriam iniciar com 6 cartas nas mãos de cada um, em vez de 5. Nesse cenário, os jogadores iniciariam as partidas de dois jogadores com o dobro de cartas na mão que as partidas de quatro jogadores, uma diferença muito mais significativa na experiência do jogo do que a opção anterior, em que duas cartas a menos eram divididas na rodada inicial, algo praticamente imperceptível. Porém, a mudança não ocorreu e foi oficializada a regra de que nas partidas com dois participantes cada um inicia com 5 cartas.

O Teste 7 também envolveu quatro jogadores, sendo três convidados. Após sua realização, foi ampliado o número de cartas ‘Anula efeito de 1 carta baixada nesse turno’, ‘Troca 2 cartas da mão por 1 da pilha de descartes’, ‘Prioridade: Quem tem mais cartas’ e ‘Prioridade: Quem tem menos cartas’, com a intenção de dar mais ações ao jogo. Os convidados opinaram sobre as partidas e a experiência relatada por todos indicou que o aspecto mais marcante era o sentimento de que as regras estavam ‘malucas’ devido às suas mudanças constantes e de que havia a necessidade de um contexto que explicasse esse cenário. A partir dessas avaliações, surgiu a ideia de tema para o jogo descrita na seção **Tema do Jogo**. O Teste 8, também com quatro jogadores, sendo três convidados, foi uma partida longa e tediosa; para resolver o problema, foi ampliado o número de cartas ‘Anular’ e foram criadas as Cartas de Objetivo, posteriormente chamadas de Cartas de Profecia, que proporcionam uma nova forma de vencer a partida. As Cartas de Profecia foram equilibradas com as Cartas de Jogo de modo que nenhuma tivesse maior chance de vitória que a outra.

Assim, as partidas tornaram-se mais curtas, estratégicas e dinâmicas, pois duas maneiras de vencer poderiam ser trabalhadas ao mesmo tempo. Nesse momento, foi elaborada a primeira versão do Livro de Regras.

Os Testes 9 e 10 foram feitos com três jogadores, o Teste 11 com dois e o Teste 12 com quatro, todos simulados. Foram partidas divertidas e sem problemas. Os Testes 13, 14 e 15 foram feitos com quatro jogadores simulados. Durante a partida do Teste 13, foi necessário criar a regra ‘Se em algum momento do jogo os jogadores estão disputando Autoridade, um deles pode desistir da disputa, se assim desejar, e ceder a Autoridade ao adversário.’ Uma profecia foi alcançada pela primeira vez no Teste 14, logo no início da partida. Os Testes 16, 17 e 18 foram feitos com dois jogadores e tiveram curta duração. Foram elaborados, após essas partidas, o texto do manual de regras e o segundo protótipo.

Três jogadores, sendo dois convidados, participaram do Teste 19. A temática do jogo foi contada oralmente e foi recebida com grande aprovação. Um deles estava tendo contato com o jogo pela primeira vez e tentou aprender a jogar lendo as regras, mas teve dificuldades. Por conta disso, foram feitas alterações no texto das regras. A partida foi agradável e divertida, apesar de longa, e para encurtá-la foi resolvido aumentar a quantidade de cartas ‘Troca Mão’ e ‘Anular’ (diminuindo a proporção de Cartas de Vitória). Foram sugeridas melhorias na disposição de cartas no tabuleiro.

A partir dos Testes 20 e 21, feitos com dois jogadores, sendo um convidado sem contato prévio com o jogo, foram encontrados problemas no texto das regras e necessidade de alterações dos nomes utilizados para os espaços das cartas com a intenção de torná-las mais intuitivas e condizentes com o tema.

Os Testes 22, 23, 24, 25 e 26 foram feitos com três participantes, sendo dois convidados, e a partir desses testes foi identificada necessidade de diversas alterações no texto do livro de regras. Após o teste 22, para encurtar a duração da partida, o número de Cartas de Vitória foi reduzido, e o resultado esperado foi alcançado com sucesso nas partidas seguintes. Até então as cartas do segundo protótipo possuíam as informações repetidas em duas direções para facilitar a visualização por jogadores em lados opostos da mesa. Nestas partidas, metade das cartas teve a informação de um dos lados escondida e os jogadores relataram não sentir que a informação na direção

oposta a eles fosse algo prejudicial à experiência. A seguir, na **Figura 27**, uma foto de um desses últimos testes.



Figura 27 – *Playtest* com 3 jogadores

Assim que o jogo foi finalizado e impresso, mais duas partidas foram jogadas com dois participantes, sendo um convidado, com a intenção de testar a arte final. Foram partidas de curta duração, mas plenamente satisfatórias, com vitórias baseadas na criação de estratégias.

O jogo foi consolidado tendo partidas de em torno de 15 minutos, 6 Cartas de Profecia bem equilibradas (nenhuma tem maior probabilidade de vitória que as outras), 60 Cartas de Jogo, sendo 5 modelos de Cartas de Ação, 2 modelos de Cartas de Autoridade, 8 modelos de Cartas de Compra e 4 modelos de Cartas de Vitória.

3.10 Regras do Jogo

Durante os testes, as regras eram apresentadas ao jogadores antes do início das partidas em forma textual (sem gravuras) e disponibilizadas para consultas ao longo das partidas. Sempre que os jogadores apresentavam alguma dúvida quanto às regras do jogo, deviam tentar solucioná-las apenas consultando o manual. Todas as dúvidas

dos jogadores eram registradas e as partes que mais causavam confusão eram constantemente reescritas. Os jogadores também opinavam quanto às possíveis alterações no texto. Ao final dos testes, o entendimento das regras tornou-se fácil e inequívoco e as ilustrações foram produzidas. O texto das regras encontra-se de forma integral a seguir e no ‘Livro de Regras’ ilustrado presente no **Apêndice 2**.

Tabuleiro:

O tabuleiro possui 5 áreas para as cartas serem posicionadas:

1. Pilha de Regras, onde ficarão empilhadas, com a face virada para baixo, as Cartas de Jogo para os jogadores fazerem suas compras;
2. Tumba, onde serão empilhadas, com a face virada para cima, as cartas que já não estão mais influenciando a partida;
3. Regra da Compra, onde será posicionada a carta que determina quantas cada jogador deve comprar no início do turno;
4. Regra da Autoridade, onde será posicionada a carta que determina qual jogador posicionará a sua no tabuleiro quando dois ou mais tiverem baixado cartas do mesmo tipo;
5. Regra da Vitória, onde será posicionada a carta que determina o que é preciso fazer para vencer o jogo.

Preparação:

Cada jogador deve receber uma Carta de Profecia. Elas devem ser embaralhadas e entregues aleatoriamente, voltadas para baixo, e não devem ser reveladas aos outros jogadores. A carta entregue contém uma forma secreta de vencer a partida e deve ser mantida separada das cartas que ficarão na sua mão. As Cartas de Profecia que sobrarem não participarão do jogo e podem ser guardadas.

Em seguida, as Cartas de Jogo devem ser embaralhadas e, para cada jogador, deve ser entregue o número de cartas presente no quadro abaixo, de acordo com o número de jogadores:

2 jogadores: 5 cartas para cada

3 jogadores: 4 cartas para cada

4 jogadores: 3 cartas para cada

As cartas entregues serão as que o jogador terá em sua mão no início da partida. O restante das cartas deve ser posicionado com a face voltada para baixo sobre a área do tabuleiro onde diz “Pilha de Regras”.

As **Cartas de Profecia** mostram situações de regras que podem acontecer durante o jogo. Se, ao final do turno, sua Carta de Profecia descrever as regras presentes no tabuleiro, você vence a partida. Cada jogador deve guardar sua Carta de Profecia fora de sua mão e pode conferi-la sempre que desejar.

Importante: Quando uma Carta de Profecia diz que a Regra de Compras deve ser “Comprem 1” e não especifica quantas outras cartas devem ser passadas, isso significa que qualquer carta satisfaz esse objetivo, desde que contenha a regra descrita.

A vitória somente é válida se a situação descrita estiver presente no tabuleiro no final do turno. Durante o turno não vale!

Fique atento! Se o turno já acabou e um jogador perceber que perdeu a oportunidade de anunciar sua vitória, ela não é mais válida e ele terá que esperar que a profecia se cumpra novamente. Nesse caso, não existe a possibilidade de trocar de profecia.

Como Jogar?

O jogo é dividido em turnos e as cartas posicionadas no tabuleiro determinam as regras da partida, inclusive o vencedor. Em cada turno, os jogadores devem olhar as regras no tabuleiro e conferir quantas cartas devem comprar, quantas devem passar a outro jogador, quem terá a autoridade em caso de conflito e o que é preciso fazer para vencer a partida.

Passo 1: Comprar

Na primeira etapa do turno, todos os jogadores (em qualquer ordem) devem comprar da Pilha de Regras e passar ao jogador ao lado os números de cartas determinados pela carta posicionada na Regra da Compra.

Se, em qualquer momento do jogo, a Pilha de Regras acabar, as cartas da Tumba devem ser imediatamente embaralhadas e posicionadas como uma nova Pilha de Regras para que o jogo siga normalmente.

As **Cartas de Compra** indicam quantas cartas serão compradas por cada jogador no início do turno, quantas serão passadas ao jogador ao lado e qual a direção do lado em que a carta será passada.

Passo 2: Baixar

Em seguida, todos devem escolher e baixar uma carta de sua mão, voltada para baixo, sobre a mesa.

Se, na hora de baixar cartas, um jogador não tiver nenhuma carta na mão, ele deve comprar uma da Pilha de Regras e baixá-la diretamente no tabuleiro.

Passo 3: Resolver

Quando todos tiverem baixado suas cartas, elas devem ter suas faces viradas para cima para que os jogadores possam ver e resolver seus efeitos. A ordem de resolução é a seguinte:

Cartas de Ação > Cartas de Compra > Cartas de Autoridade > Cartas de Vitória

Se alguma das cartas baixadas é uma Carta de Ação, ela deve ser lida em voz alta, realizada conforme ordena a sua descrição e, em seguida, movida para a Tumba; se a carta é uma Carta de Compra, Carta de Autoridade ou Carta de Vitória, ela deve ser posicionada, respectivamente, na área da Regra da Compra, da Regra da Autoridade ou da Regra da Vitória. Se já havia alguma carta posicionada na área, a nova carta deve substituir a anterior, que deve ser movida para a Tumba.

A carta “Anular” é resolvida antes de qualquer outra. Se duas ou mais cartas com esse nome forem baixadas ao mesmo tempo, a disputa de autoridade deve decidir qual será ativada antes. Se nenhuma outra carta for baixada junto à carta “Anular”, seu efeito é inútil. A carta “Resgatar” exige o descarte de duas cartas. Se você não tiver, deve descartar o máximo que puder.

As **Cartas de Ação** não são posicionadas no tabuleiro e são resolvidas antes das demais cartas, com exceção daquelas que ordenem algo diferente.

Passo 4: Disputa de Autoridade

Com exceção das Cartas de Ação, quando duas ou mais cartas do mesmo tipo forem baixadas, somente uma será posicionada no tabuleiro, e será a do jogador que tiver a autoridade determinada pela Regra da Autoridade no momento em que elas foram baixadas. Quando esse conflito ocorre, diz-se que houve uma disputa de autoridade e que ela teve um vencedor. As cartas dos jogadores derrotados na disputa devem ser movidas para a Tumba. Quando ninguém tem autoridade porque não há carta posicionada no tabuleiro ou porque não há um jogador que atenda à regra sozinho, a disputa não chegou a nenhum vencedor, e as cartas que participaram dela serão todas removidas para a Tumba.

O vencedor da disputa de autoridade pode rejeitar a vitória, se assim desejar, e cedê-la ao adversário. Se todos os jogadores rejeitarem a vitória, a disputa não terá vencedor e as cartas que participaram dela serão transferidas para a Tumba sem que seus efeitos sejam resolvidos.

Como as Cartas de Ação não são posicionadas no tabuleiro, todas elas podem ter seus efeitos realizados no mesmo turno, sem disputa de autoridade.

Há disputa de autoridade entre jogadores que baixaram Cartas de Ação somente quando é necessária alguma ordem para a resolução de seus efeitos, e o vencedor da disputa ganha o direito de resolver sua carta antes. Se não há um vencedor na disputa, as duas cartas não terão suas ações realizadas e serão imediatamente descartadas.

As **Cartas de Autoridade** determinam quem vencerá durante a disputa por um espaço no tabuleiro.

Passo 5: Fim de Turno

Após todas as cartas baixadas serem lidas e resolvidas, o turno se encerra e um novo começa. Um jogador vence a partida quando, ao final do turno, a descrição da Carta de Vitória é aplicável a somente ele ou quando cumpre a profecia determinada pela sua Carta de Profecia.

Quando a Carta de Vitória determina uma quantidade de turnos para declarar o vencedor, a ficha de contador com número correspondente deve ser posicionada sobre a carta para marcar a passagem do tempo. Ao final de cada turno, incluindo esse, a ficha de marcador deve ser substituída pela ficha seguinte em ordem decrescente.

Quando terminar um turno com a ficha de contador 1 sendo substituída pela de contador 0, deve ser declarado vencedor o jogador que estiver cumprindo sozinho o que afirma a carta de vitória. Se dois ou mais jogadores cumprirem o que a carta determina, nenhum é considerado vencedor, a carta de vitória é removida para a Tumba e o jogo prossegue normalmente.

Se um jogador vencer por cumprir a exigência da carta de vitória e outro apresentar o objetivo realizado ao mesmo tempo, vence quem tem prioridade. No caso de não haver vitorioso na disputa de prioridade, nenhum dos dois vence a partida e o jogo segue normalmente. A Carta de Vitória é descartada e o jogador que apresentou o objetivo pode sortear uma nova Carta de Objetivo para si, se assim desejar.

As **Cartas de Vitória** determinam o que é preciso fazer para vencer a partida. Quando necessário, as Fichas Numeradas são nelas posicionadas.

3.11 Desenho e construção

Após serem consolidados os textos das regras e das cartas, o trabalho avançou para a etapa de desenho e construção gráfica, na qual foi produzida a marca do jogo, o *layout* das cartas e do tabuleiro e a editoração do livro de regras. Durante essa etapa,

notou-se a necessidade de definir o jogo como tendo sua primeira versão no formato *Print and Play* para futuramente também ser elaborada sua versão comercial e diferenciar as artes das cartas e do Livro de Regras das duas versões. Como o jogo produzido para impressão doméstica deve ser elaborado de acordo com as limitações técnicas como a variabilidade de cor, erro de corte e alinhamento entre frente e verso da impressão, algumas decisões foram tomadas ao longo do processo com a intenção de torná-lo mais fácil e menos propenso a erros.

3.11.1 Ilustração

A identidade visual do jogo começou a ser feita a partir da ilustração da personagem principal do jogo, a esfinge. O processo inicial do desenho foi uma pesquisa de elementos da arte egípcia e cores utilizadas, seguida de uma pesquisa de ilustrações de esfinges e idosos em diversos estilos, desde os mais realísticos até os cartuns. Os elementos foram organizados na forma de painéis de consulta rápida e, com base nesses estudos, foram desenhadas esfinges idosas com rosto masculino em três estilos diferentes, que podem ser vistos na **Figura 29**, sendo selecionada e arte-finalizada a ilustração da **Figura 30** por ser aquela com o aspecto mais cômico.



Figura 29 – Ilustrações iniciais



Figura 30 – Ilustração oficial da esfinge caduca, segurando uma bengala com cores utilizadas nas artes egípcias para, junto com a barba branca, indicar a sua idade avançada.

3.11.2 Naming

Durante os testes, o tema do jogo foi explicado e bem recebido por todos os jogadores, que se sentiam mais motivados a jogar após ouvir a história por trás da partida. Devido ao caráter divertido da temática do jogo e de suas ilustrações, seu nome deveria seguir a mesma identidade descontraída. Foram estudados e consultados com os jogadores os nomes ‘Esfinge Caduca’, ‘Esfinge Maluca’, ‘Esfinge Esquizofrênica’ e ‘Esfinge Esquecida’. Com unanimidade, os jogadores deram preferência ao primeiro nome e começaram a utilizá-lo por conta própria e de forma natural. Devido à boa sonoridade, ser um nome curto e de fácil memorização, representar bem a temática do jogo e ser divertido, o nome ‘Esfinge Caduca’ foi oficializado.

3.11.3 Logotipo

A criação da marca gráfica iniciou-se com uma pesquisa de similares e referências. Foram selecionados e organizados na forma de painéis os logotipos que continham temática egípcia, os de jogos físicos similares e os de jogos físicos com temática egípcia. Os elementos observados nos logotipos de jogos descontraídos foram as fontes irregulares, as letras desalinhadas e os contornos. Os elementos observados nos logotipos com temática egípcia foi o uso de cores douradas e azuladas.

Após uma pesquisa de fontes, foram selecionadas e testadas 13 alternativas, organizadas em um painel para nova seleção, da qual restaram apenas 4. Após consulta de opinião com os jogadores, 2 alternativas foram excluídas e, das restantes, uma foi selecionada para o logotipo, a fonte *Shark Random Funnyness*, e a outra para o sistema de apoio, a fonte *Peralta*. As cores selecionadas para o logotipo foram as mesmas que na ilustração pintaram os elementos de adorno na esfinge, azul (C=100, M=70, Y=5, K = 10) e amarelo (C=10, M=18, Y=100, K=0). O texto ‘Esfinge Caduca’ recebeu um contorno, conforme observado nos similares, e foram testados elementos egípcios ao seu entorno, como uma pirâmide ou um nemes (toucado de faraó), assim como também a própria bengala da esfinge. Foi selecionada a alternativa da **Figura 31**. Uma versão alternativa com sombras estilizadas foi criada para a aplicação do logotipo sobre artes mais detalhadas, como no tabuleiro, e está presente na mesma figura. Foi gerada também uma versão do logotipo sem a bengala com a intenção de ser aplicado em conjunto com a ilustração da esfinge (pois a bengala já apareceria próxima ao logotipo), assim como a sua versão com sombras estilizadas, apresentadas na **Figura 32**.



Figura 31 – logotipo oficial do jogo em sua versão principal, à esquerda, e estilizada, à direita



Figura 32 – Logotipo sem a bengala em suas versões principal, à esquerda, e estilizada, à direita

3.11.4 Cartas

O formato escolhido para as cartas é o mesmo do jogo *Magic: The Gathering*, 63,5 mm X 88 mm, pois é um formato consolidado no mercado, já que diversos outros jogos também o seguem, como o *cardgame* de *Game of Thrones* ou de *Age of Empires*. Muitos donos de jogos compram *sleeves* para preservar suas cartas, e criar um formato diferente daqueles encontrados à venda seria um problema para os colecionadores. A medida escolhida para as cartas é apropriada aos *sleeves* mais comuns no mercado brasileiro.

Foi feita uma pesquisa de cartas similares e, ao estudá-las, foram encontrados os seguintes padrões:

1. Todas as cartas possuem títulos ou nomes, que costumam estar posicionados nos mais variados locais, mas sempre com destaque;
2. A fonte dos nomes e títulos das cartas na maioria das vezes é diferente daquela usada nos textos descritivos, mas por vezes os jogos utilizam-se de outros recursos para destacá-los, como a caixa alta, o negrito e a mudança de cor;
3. O texto descritivo das cartas por vezes era escrito com fonte serifada, por vezes com fonte sem serifas, sem que um ocorresse com maior frequência que o outro;

4. A ilustração é posicionada na parte central e se estende para cima, enquanto seu texto descritivo é posicionado na parte inferior;
5. A maioria dos similares possui margem de impressão colorida interna, mas a minoria sem a margem é esteticamente mais interessante;
6. A maioria dos similares possui corte com cantos arredondados, pois dessa forma o desgaste das cartas é menor e elas não perdem sua qualidade conforme o uso;
7. A informação mais importante da carta por vezes era estrategicamente posicionada ou repetida no canto superior esquerdo, pois essa região da carta fica visível quando as cartas estão abertas em leque nas mãos direitas dos jogadores.

Alguns exemplos das observações acima podem ser percebidos na **Figura 33**. O jogo Sushi Go (primeiro grupo à esquerda) apresenta cartas com cantos arredondados, título na parte inferior e sua ilustração se repete em miniatura na parte superior esquerda. Já as cartas de Season (grupo ao centro) apresentam cantos quadrados, título na parte superior, margens escuras e uma informação importante no canto superior esquerdo. Por fim, Citadels (grupo à direita) possui cartas com cantos arredondados, título na parte inferior, descrição acima do título, margens escuras e uma informação importante no canto superior esquerdo.



Figura 33: Exemplos de similares investigados.

Foi decidido, em primeira instância, que as cartas seriam produzidas sem margens internas, com a intenção de valorizar sua arte, e que teriam cantos com corte arredondado para não sofrerem desgastes com o uso. Entretanto, como o jogo teria a intenção de ser inicialmente divulgado na forma de *Print and Play*, essa primeira versão deveria ser otimizada para impressões e cortes caseiros, e alterações foram feitas. As cartas sem margens necessitariam que suas artes se estendessem na forma de sangra nas quatro laterais para que o erro de corte não prejudicasse a arte; na imposição de cartas para a impressão, cada carta teria sua própria sangra e, portanto, entre duas cartas haveria duas linhas de corte. Entretanto, com as margens internas, o número de cortes seria reduzido para apenas uma linha, pois cartas com margens de mesma cor poderiam ser posicionadas lado a lado diretamente, já que o erro de corte nesse caso seria menos perceptível. A diferença entre as duas imposições pode ser vista na **Figura 34**. As cartas da versão *Print and Play* também teriam sua arte menos estilizada e o uso de recursos como sombreamentos e gradientes seriam evitados, devido às limitações das impressoras domésticas, mas as cartas da versão comercial poderiam utilizar-se desse tipo de recurso.



Figura 34 – À esquerda, duas cartas sem margens posicionadas lado a lado para impressão, cada um com sua sangra; à direita, duas cartas com margens posicionadas lado a lado para impressão; havendo apenas uma linha de corte entre elas.

A utilização de tintas especiais Pantone seria necessária na versão comercial do jogo, pelo menos no verso das cartas, para evitar que impressões feitas em lotes diferentes causem incompatibilidade de cores entre si. Esse seria um problema muito grave, pois há a possibilidade de personalização de baralhos e lançamento de pacotes de expansão. Nenhuma carta do jogo pode ter seu verso diferenciado das demais.

Entretanto, esse recurso não pode ser utilizado na versão *Print and Play*, pois os jogadores dificilmente teriam acesso às tintas especiais.

A criação da arte das cartas se iniciou com a ilustração da carta ‘Vitória: Menos Cartas’. Os outros elementos foram criados e posicionados de forma que melhor combinassem com ela. No canto superior esquerdo da carta, uma caixa de texto pequena a resume. Para o texto, foi selecionada a fonte *Frontenac*; para o nome da carta, foi utilizada a tipografia de apoio, *Peralta*. A cada tipo de carta foi aplicada uma cor diferente em sua arte: às Cartas de Ação, amarelo; às Cartas de Compra, azul; às Cartas de Autoridade, vermelho; às cartas de Vitória, verde; às Cartas de Profecia, roxo.

Assim que o layout e o texto das cartas estavam prontos, as ilustrações restantes foram feitas. Por último, foram produzidos os versos das cartas, diferenciando as Cartas de Jogo e as Cartas de Profecia com a intenção de evitar que o jogador misture as cartas em sua mão e de facilitar a separação entre as cartas no início da partida. Após a criação do verso da Carta de Jogo, as ilustrações foram atualizadas com a aplicação da pintura de um verso simplificado nas cartas desenhadas, como pode ser vista na **Figura 35**, nas garras do pássaro.

A cor amarela foi escolhida para as Cartas de Ação devido ao seu caráter chamativo (muito usado em materiais gráficos como placas), além de remeter à luz que simbolizaria o auxílio que a carta dá aos jogadores. A **Figura 35** apresenta a carta Bônus, em que a vantagem de comprar duas cartas foi representada pela ilustração de um falcão que surge surpreendendo o jogador e entregando a ele as cartas anunciadas. O falcão foi desenhado com traços similares à arte egípcia.

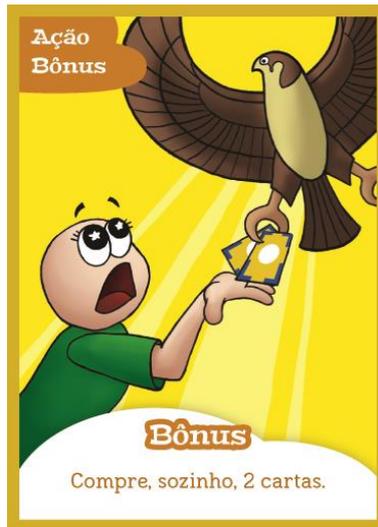


Figura 35 – Carta de Ação ‘Bônus’

As Cartas de Compras não mudam o curso do jogo de forma significativa, portanto foram representadas com a cor azul, que é associada à tranquilidade, como apresentado na **Figura 36**. Nessa figura, a ordem ‘não comprem’ foi representada com um escorpião, bastante utilizado na artes egípcia, sobre o baralho, impossibilitando os jogadores de comprar as cartas. A ordem ‘passem 2 para a esquerda’ foi representada com um braço entregando duas cartas na direção esquerda. Uma seta atrás do texto também foi utilizada como elemento gráfico para destacar a direção do passe.



Figura 36 – Exemplo de Carta de Compra

A cor vermelha foi escolhida para as Cartas de Autoridade devido ao seu amplo uso como representação da autoridade das monarquias e Igrejas, bem como por sua

aplicação em tapetes de eventos com celebridades e chefes de Estado. A **Figura 37** apresenta, à esquerda, a Carta de Autoridade ‘Mais Cartas’, em que o personagem ergue um grande número de cartas, enquanto as pessoas que se curvam diante dele possuem uma pequena quantidade em suas mãos. Já à direita está a carta de Autoridade ‘Menos Cartas’, em que a situação se inverte e os jogadores que possuem mais cartas se curvam diante daquele que possui menos cartas na mão. Para facilitar a diferenciação entre as cartas, a posição do jogador se inverteu e as cores mudaram. Roupas floridas e máquinas fotográficas foram utilizadas para representar os turistas e lembrar a história do jogo em várias cartas, assim como o deserto foi desenhado no chão sempre que possível.



Figura 37 – À esquerda, a carta ‘Autoridade: Mais Cartas’;
à direita, a carta ‘Autoridade: Menos Cartas’

As Cartas de Vitória foram representadas pela cor verde, como pode ser visto na **Figura 38**, pois é uma cor associada a dinheiro, prosperidade e vida. Na história do Jogo, a Esfinge Caduca tem a intenção de devorar os jogadores que perderem o desafio, portanto a vida do jogador está associada à sua vitória na partida. Como na Carta de Autoridade, a ilustração diferencia a quantidade de cartas do jogador vencedor de acordo com o texto da carta.

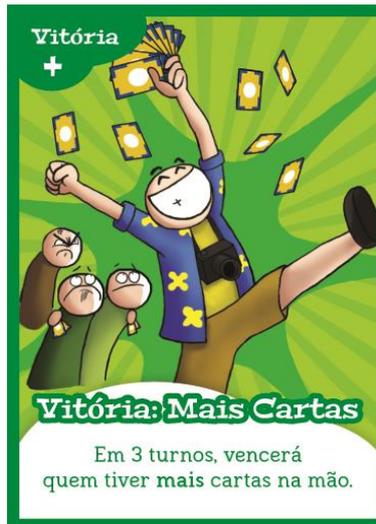


Figura 38 – Carta ‘Vitória: Mais Cartas’

A cor roxa foi escolhida para as Cartas de Profecia, como pode ser visto na Figura 39, porque esta cor é utilizada para representar magia e intuição. A Carta de Profecia apresenta três Cartas de Jogo e declara a vitória do jogador que a possui caso as cartas apresentadas estejam presentes no jogo ao final de algum turno. As Cartas de Jogo foram apresentadas na Carta de Profecia através de uma caixa de texto com o título da carta e a cor que representa seu tipo ao lado do enquadramento de um detalhe de sua ilustração.

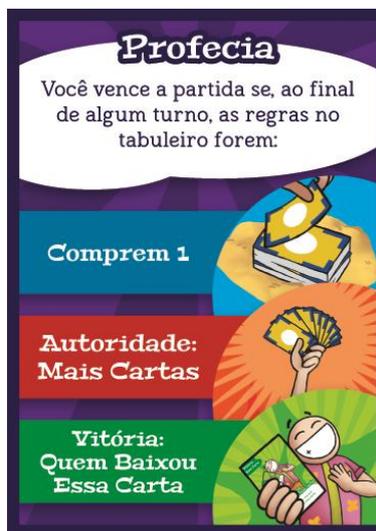


Figura 39 – Exemplo de Carta de Profecia

Para a criação do verso das cartas (**Figura 40**), foi feita uma pesquisa de similares de artes e elementos gráficos egípcios. Um padrão com linhas foi aplicado juntamente com uma moldura que remete ao listrado do nemes da cabeça da Esfinge Caduca e de sua bengala. Apesar de seu importante caráter funcional, não é esperado que os jogadores imprimam o verso das cartas na versão *Print and Play*, pois, além de gastar muita tinta, na maioria das impressoras não é possível imprimir frente e verso de forma alinhada.



Figura 40 – Verso das Cartas de Jogo e das Cartas de Profecia

3.11.5 Fichas numeradas

Para marcar a passagem de tempo, foram criadas fichas numeradas de 0 a 5, que o jogador deve colocar sobre a Carta de Vitória que estiver no tabuleiro, quando necessário (**Figura 41**).



Figura 41: Acima, as Fichas Numeradas em versão redonda para impressão comercial; abaixo, em versão quadrada, para impressão *Print and Play*, facilitando o recorte.

3.11.6 Tabuleiro

O tabuleiro do jogo Esfinge Caduca foi planejado para impressão em folha A4 em impressora comum e conta com cinco espaços para posicionamento das cartas, sendo os três principais, que determinam as regras do jogo, voltados para uma direção, enquanto os outros dois, onde estarão a Pilhas de Regras e a Tumba, voltados para uma direção perpendicular aos demais. As três cartas de regras estão posicionadas na mesma ordem em que são resolvidas durante o jogo, como pode ser visto na **Figura 42**, facilitando a memorização do jogo. Com essa distribuição, as cartas de regras ganham destaque e confusões de jogabilidade são evitadas.

Para representar o cenário da história do jogo, foi ilustrado um deserto com a esfinge nele deitada. O logotipo da Esfinge Caduca foi aplicado próximo ao centro do tabuleiro em sua versão sem bengala e com sombras. Como as impressoras domésticas não são capazes de imprimir até a borda do papel, foram deixadas margens sem informações relevantes nas bordas do tabuleiro.

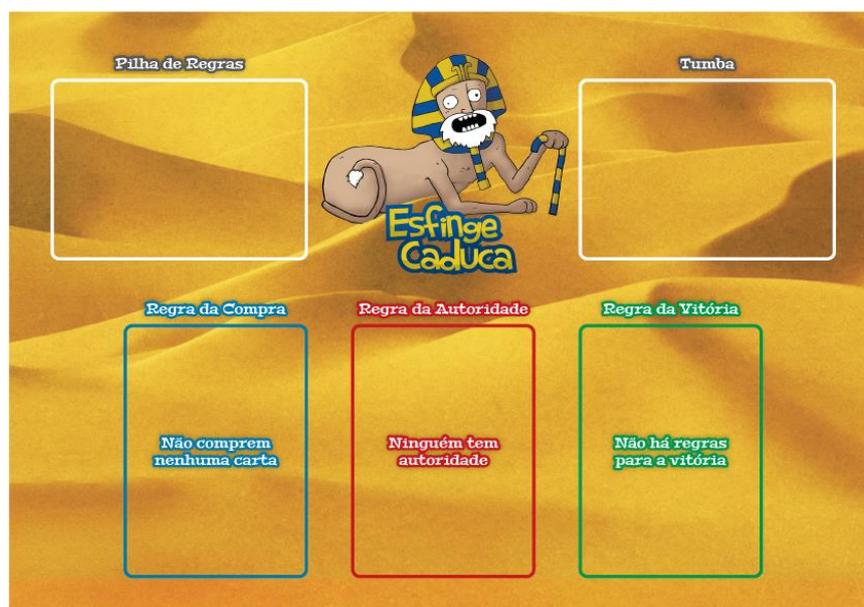


Figura 42 – Tabuleiro do jogo com a função de mapa de cartas.

3.11.7 Livro de regras

Considerando as limitações da versão *Print and Play*, o Livro de Regras (Figura 43) foi projetado com a intenção de ser impresso em duas folhas A4 e dobrado ao meio para montagem em formato de livreto A3. Também levou-se em consideração a necessidade de economia de tinta, uma vez que gastos excessivos poderiam desestimular sua impressão, e dessa forma foram utilizados elementos gráficos mais discretos, ausência de planos de fundo e nenhuma utilização de caixas de texto com fundos coloridos. O Livro de Regras contém oito páginas, sendo a primeira a capa, as seis internas as regras do jogo e a última a explicação da impressão e da montagem dos componentes do jogo (ver a versão integral no Apêndice 2).



Figura 43 – Páginas internas do Livro de Regras

3.11.8 Print and play

O jogo Esfinge Caduca foi montado integralmente em um único arquivo para impressão em folhas A4. Todas as cartas tiveram sua imposição agrupada de acordo com a cor de suas bordas e nenhuma página precisa ser impressa mais de uma vez. Uma cópia em tamanho reduzido do arquivo completo pode ser encontrada no Apêndice 2.

As instruções do *Print and Play* explicam a montagem dos componentes do jogo, recomendam a gramatura das folhas e tipos de papel e estão posicionadas na primeira página do arquivo que, após a impressão e montagem, torna-se o verso da capa do Livro de Regras.

A seguir, a **Figura 44** mostra o jogo completo com seus componentes impressos.



Figura 44 – Jogo Esfinge Caduca com todos os seus componentes impressos

Considerações finais

O resultado final desse Trabalho de Conclusão de Curso em Design Visual atendeu aos objetivos propostos, produzindo um jogo físico de estratégia com mecânica própria, de alta rejogabilidade e boa experiência para o jogador. O sucesso da união da mecânica de ações simultâneas com a mecânica de construção de regras proporcionou um jogo diferenciado em que seu participante deve, ao mesmo tempo que cria a sua própria estratégia, estar atento às possíveis estratégias dos demais jogadores, tendo que prever seus movimentos em todas as suas ações. As estratégias da partida não envolvem apenas a possibilidade de utilizar as cartas certas nos momentos certos, mas a de prever corretamente as cartas adversárias.

Compreender o mercado nacional e as dificuldades enfrentadas por desenvolvedores de jogos foi fundamental para a tomada de decisões como a fabricação de uma versão *Print and Play* para o lançamento inicial e acessível da Esfinge Caduca. Definir os conceitos básicos de jogos, mecânicas e regras teve um caráter importante para a documentação acadêmica dos processos de design de jogos e para a definição do problema que orientou o próprio trabalho. A compreensão do público-alvo garantiu que as tomadas de decisões em torno das mecânicas (com a presença de ações simultâneas e a ausência de eliminação de participantes) e da duração da partida favorecessem à experiência desejada pelos jogadores. A determinação de uma metodologia de projeto proporcionou a criação de um roteiro que orientou o trabalho de forma ordenada, evitando desperdícios de tempo. O método consolidado demonstrou ser funcional e pode ser utilizado por designers de jogos físicos no mercado e no meio acadêmico.

A etapa mais importante do desenvolvimento do jogo Esfinge Caduca foi, sem dúvidas, a elaboração de testes com protótipos funcionais, como havia sido previsto na bibliografia consultada. Devido à facilidade de alterações no protótipo, a fase de iteração foi otimizada, focando o investimento de tempo nos testes e agilizando sua produção. Apesar de ter sido também a etapa mais longa, foi a mais prazerosa, pois, sendo a intenção do jogo proporcionar momentos de lazer, todo teste também teve esse objetivo.

Como graduando em Design, espero ter contribuído para o entendimento de algumas particularidades dos jogos, bem como do processo de desenvolvimento dos jogos físicos. Evidentemente este trabalho não teve a pretensão de esgotar o tema e são necessários muitos outros estudos para expandir e consolidar o referencial teórico sobre jogos físicos de estratégia. Como futuro profissional, espero que a experiência adquirida no desenvolvimento do jogo seja um estímulo para a criação de jogos similares com fins comerciais.

Referências

AMBRIZZI, Miguel Luiz. Os Jogos e as Artes: Agôn, Alea, Mimicry e Ilinx e os Processos de Criação Artística. IN: **Anais do V Seminário Nacional de Pesquisa em Arte e Cultura Visual**. Goiânia-GO: UFG, FAV, 2012. Disponível em: <projetos.extras.ufg.br/seminariodeculturavisual/images/anais_2012/73_os_jogos_e_as_artes.pdf>. Acesso em 25 nov. 2014.

BGG – Board Game Geek. **Board Game Mechanics**. Disponível em: <www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>. Acesso em: 04 de nov. 2014.

BOARDGAMEGEEK. **Board Game Mechanics**, 2014a. Disponível em: <www.boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic>. Acesso em: 04 nov.2014.

BOARDGAMEGEEK. **Glossary**, 2014b. Disponível em: <http://boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary>. Acesso em: 10 de set. 2014.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**, 2001. Champaign : University of Illinois Press. Disponível em: <books.google.com.br/books?id = bDjOPsjzfC4C&printsec = frontcover&hl = pt-BR&source = gbs_ge_summary_r&cad = 0#v = onepage&q&f = false> Acesso em 17 de out. 2014.

COSTIKYAN, Greg. I Have No Words and I Must Design, 1994. IN: **Interactive Fantasy #2**. Disponível em: <www.rpg.net/oracle/essays/nowords.html>. Acesso em 16 de out. 2014.

CRAWFORD, Chris. **The Art of Computer Game Design**, 1982. Disponível em <www-rohan.sdsu.edu/~stewart/cs583/ACGD_ArtComputerGameDesign_ChrisCrawford_1982.pdf> Acesso em 17 de out. 2014.

GROO, Marcelo. **Mecânicas, Mecânicas, Mecânicas!!!**, 2013a. Disponível em: <www.redomanet.com.br/mecanicas-mecanicas-mecanicas/>. Acesso em 04 de nov. de 2014.

GROO, Marcelo. **Qual é o seu jogo?**, 2013b. Disponível em: <www.redomanet.com.br/novo-no-jogo-2/>. Acesso em 04 de nov. de 2014.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: A Study of the Play Element in Culture, 1949.**

Londres: Routledge & Kegan Paul Ltd. Disponível em:

<art.yale.edu/file_columns/0000/1474/

homo_ludens_johan_huizinga_routledge_1949_.pdf> Acesso em 20 de out. 2014.

JÄRVINEN, Aki. **Games without Frontiers: Theories and Methods for Game**

Studies and Design, 2008. Disponível em: <tampub.uta.fi/handle/10024/67820>.

Acesso em 16 de out. 2014.

JUUL, Jesper. The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness.

In: LEVEL UP: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE, 2003. **Proceedings...**

Utrecht: Utrecht University, 2003. p. 30-45. Disponível em:

<www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>. Acesso em: 05 nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 2** – pg. 7, 16. 2011a. Disponível em <neomundi.com.br/ludo/Ludo_002.pdf> . Acesso em 17 de out. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 6** – pg. 10, 2011b. Disponível em <neomundi.com.br/ludo/Ludo_006.pdf> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 7** – pg. 25, 2011c. Disponível em <neomundi.com.br/ludo/Ludo_007.pdf> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 11** – pg. 36, 2012a. Disponível em <neomundi.com.br/ludo/Ludo_011.pdf> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 19** – pg. 42, 2012b. Disponível em <issuu.com/ludobrasilmagazine/docs/ludo_019> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 26** – pg. 32, 2013a. Disponível em <issuu.com/ludobrasilmagazine/docs/ludo_026> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 33** – pg. 34-35, 2013b. Disponível em <issuu.com/ludobrasilmagazine/docs/ludo_033> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 35** – pg. 40-41, 2014a. Disponível em <issuu.com/ludobrasilmagazine/docs/ludo_035> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDO Brasil Magazine. **Número 37** – pg. 24-26, 2014b. Disponível em <issuu.com/ludobrasilmagazine/docs/ludo_037> . Acesso em 23 de nov. 2014.

LUDOCAST Brasil. **Episódio 4 – Julio Trois – Parte 1** – a partir de 19:35, 2012a. Disponível em <www.redomanet.com.br/ludocastbrasil-episodio-4-julio-trois-parte-1> . Acesso em 17 de out. 2014.

LUDOCAST Brasil. **Episódio 4 – Julio Trois – Parte 2** – a partir de 23:10, 2012b. Disponível em <www.redomanet.com.br/ludocastbrasil-episodio-4-julio-trois-parte-2> . Acesso em 17 de out. 2014

LUDOCAST Brasil. **Episódio 18 – Kalango Analógico** – a partir de 21:40, 2013. Disponível em <www.redomanet.com.br/ludocast-brasil-18-rovalde-e-a-kalango-analogico> . Acesso em 17 de out. 2014.

LUNDGREN, Sus; BJÖRK, Staffan. **Game Mechanics: Describing Computer-Augmented Games in Terms of Interaction**, 2003. Gotemburgo: Interactive Institute. Disponível em: <www.academia.edu/812278/Game_mechanics_Describing_computer-augmented_games_in_terms_of_interaction> . Acesso em 16 de out. 2014.

MUNARI, Bruno. **Das Coisas Nascem Coisas**, 2002. São Paulo : Livraria Martins Fontes Editora Ltda.

PRENSKY, Marc. Fun, Play and Games: What Makes Games Engaging In: **Digital Game-Based Learning**, 2001. New York : McGraw-Hill. Disponível em: <www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Game-Based%20Learning-Ch5.pdf> Acesso em 16/10/2014.

ROUSE, Richard. **Game Design: Theory and Practice – Second Edition**, 2005. Plano: Wordware Publishing, Inc. Disponível em: <gamifique.files.wordpress.com/2011/11/5-game-design-theory-and-practice.pdf> . Acesso em 16 de out. 2014.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play: game design fundamentals**. Cambridge, Mass : Mit Press, 2004.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **The game design reader: a rules of play anthology**. Cambridge, Mass : Mit Press, 2006.

SICART, Miguel. **Defining Game Mechanics**, 2008. Disponível em: <gamestudies.org/0802/articles/sicart>. Acesso em 16 de out. 2014.

SILVERMAN, David. **How to Learn Board Game Design and Development**, 2013. Disponível em: <gamedevelopment.tutsplus.com/articles/how-to-learn-board-game-design-and-development--gamedev-11607>. Acesso em 20 de out. 2014.

WARD, Matt et al. **The Smashing Book 2**. Freiburg : Smashing Media GmbH, 2011.

WIKIPEDIA, **Esfinge**, 2015. Disponível em: <pt.wikipedia.org/wiki/Esfinge>. Acesso em 20 de jun. 2015.

Websites consultados:

www.youtube.com/watch?v=xgds385fxlw

www.youtube.com/watch?v=l4aty7vt1x8

www.galapagosjogos.com.br/jogos/eldritch-horror

www.ludopedia.com.br/jogo/7-wonders

www.ludopedia.com.br/jogo/a-game-of-thrones-the-board-game-second-edition

www.ludopedia.com.br/jogo/eldritch-horror

www.fantasyflightgames.com/edge_minisite.asp?eidm=244

en.wikipedia.org/wiki/Go_%28game%29

Apêndice 1 – Formulário

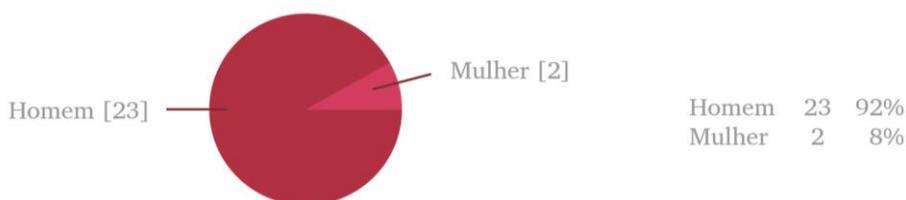
Número de respostas: 25

Respondido entre 08/11/2014 e 10/11/2014

Divulgado no grupo de facebook BoardGames Brasil, endereço:

www.facebook.com/groups/boardgames.brasil

Você é:



Sua idade é:



1) Qual seu estilo de jogo preferido? Por quê?

- worker placement
- Jogos de estratégia e imaginação, ajudam no desenvolvimento criativo.
- Card driven wargames
- Alocação de trabalhadores. Dinâmica de estratégias de long prazo com economia é minha área.
- Todos, o que importa é o social.
- estratégia, exercita o raciocínio
- Euros, pois apresentam uma bom balanceamento entre competitividade e divertimento.
- jogos de economia e alocação de trabalhadores, pois gosto do planejamento que tem que ser feito
- De times, pois há competição e cooperação.
- jogos de combate tático, acho-os mais imersivos e divertido, há elementos de raciocínio, tática e sorte;

- Jogos temáticos cujas mecânicas de jogo sejam adequadas ao tema e jogos de alocação de recursos
- Jogos de blefe, pq é muito divertido tentar adivinhar o que cada um está tentando esconder.
- Jogos Coop
- Euro, gosto de fazer estratégia e entrar na cabeça dos adversários
- Sou eclético.
- Estratégia e Backstabbing, pela interação e desafios estratégicos
- euro games, são mais estratégico e dependem menos da sorte
- Jogos de civilização, pois é muito legal ver minha cidade/vila/império crescer
- De temática imersiva, pois gosto de "escapar" por algumas horas.
- RPG, gosto de uma história acompanhando a jogatina
- Estratégia, gerenciamento de recursos.
- Jogos de seguir um caminho, porque eu não gosto de pensar muito e dá pra fazer brincadeiras com bebidas alcoólicas.
- Euros leves, gosto de jogos com regras simples e visualmente limpos
- Jogos modernos, tem estratégia, intuitivo e diverte
- Worker Placement porque o planejamento estratégico de médio a longo prazo são importantes para esse estilo de jogo.

2) Que jogo(s) se enquadra(m) nesse estilo?

- Red november, elder sign, Arkham Horror
- Resistance, Coup, Cosmic Encounter, Love Letter, etc.
- selo Arkham horror e rpgs em geral.
- No País do Açúcar
- Gears of War Board Game
- Dominant Species e Nothing Personal
- Werewolf, Bang, Krosmaster Arena, Reinos & Relíquias
- Agricola, Catan, Terra Mystica
- stone age, village, etc.
- Carcassonne, Catan, Santiago de Cuba, Stone Age, Gardens, Sons of Anarchy
- puerto rico, power grid, el grande...
- Terra Mystica, Clash of Cultures, jogos europeus e americanos em geral
- As Lendas de Andor
- Todos.
- Carcassonne, Puerto Rico, Catan, Ticket to Ride
- Le Havre, Lords of Waterdeep, Agrícola, etc
- Caylus, Andean Abyss, Robinson Crusoe.
- 7 Wonders, Catan, muitos euros...

- war
- twilight Struggle, For the People
- Lancaster, Luna, Trajan, Vikings
- Descent, Runewars , android netrunner // agrícola , Spyrium , lords of waterdeep
- Stone age, Puerto Rico, euros em geral.
- Zumbicide, Game of Thrones: Board Game, Race for the Galaxy etc.

3) Que jogo(s) você classificaria como 'jogo de estratégia'?

- Dominant Species
- Puerto Rico
- Zumbicide, Race for the Galaxy, Game of Thrones: Board Game
- Cyclades, Terra mystica
- Agricola, Terra Mystica, Summoner Wars, Kemet
- Game of thrones boardgame.
- rune wars, game of thrones, etc.
- Game of Thrones Board Game, Axis And Allies
- War
- Amun-Re
- Jogos europeus, onde se tem pouca ou nenhuma sorte envolvida, desde Settlers of Catan até 7 Wonders
- Jogos cujos devem se traçar metas para alcançar os objetivos ou mesmo para interferir no jogo dos rivais,
- Jogos de guerra e abstratos em geral, além de clássicos como xadrez, majong, dominó, etc.
- qualquer jogo que a sorte (aleatoriedade) não seja fator preponderante.
- Jogos que necessitam mais de raciocínio lógico que de sorte.
- Jogos que contam menos com a sorte.
- WAR, Game of Thrones (Boardgame), Tsuru
- Guerra dos Tronos Board Game
- Power grid, village, twilight struggle, puerto rico, terra mystica...
- Jogos mais pensantes, onde a tomada de decisão não seja clara, onde qualquer descuido possa prejudicar suas ações futuras.
- runewars, twilight imperium, chaos in the Old world, terra mystica
- eclipse
- Game of Thrones: The Board Game, Go, Terra Mystica
- Jogos que não utilizem o fator aleatório, tais como: xadrez, go, damas.. talvez game of thrones boardgame..
- Lancaster, Luna, Trajan, Vikings

4) Qual seu jogo de estratégia preferido?

- Dominant Species
- el grande e power grid
- Hive
- Terra Mystica
- chaos in the old world
- Runewars
- GoT Board game
- Guerra do Anel
- War
- twilight imperium
- game of thrones bg
- Eclipse
- 7 Wonders e/ou Game of Thrones Board Game
- GAME OF THRONES LCG
- Go
- Game of Thrones Boardgame
- xadrez/GoT boardgame
- WAR
- Guerra dos Tronos Board Game
- Recicle.
- Clash of Cultures
- Game of Thrones: Board Game
- não tenho um definido, não curto muito essa mecânica de destruir o outro
- Go / Weiq / Baduk (é o mesmo jogo, nomes diferentes para países diferentes: Japão, China e Coréia, especificamente)
- Agricola

5) O que você gosta em um jogo de estratégia?

- Trollar os amigos.
- Gerenciar recursos
- confronto direto
- Pensar 5 turnos a frente dos oponentes.
- Gosto de gerenciar, conquistar, destruir.
- Planejamento estratégico.
- Planejar, criar alianças, porém a maioria tem regras muito levianas para alianças.
- Adaptação ao que muda no jogo e antecipação de momentos futuros
- A capacidade de surpreender.
- possibilidade de usar estratégias diferentes e de surpreender o adversário

- Independência de sorte
- planejar um curso de ações
- intrigas
- Caminhos diferentes de vitória e interação com os outros jogadores
- Analisar a situação como um todo e conseguir pensar em saídas mais criativas
- Atrapalhar o oponente.
- Alianças, possibilidades de vencer e rejogabilidade
- dominar o oponente
- Manipular a mente do adversário
- O fato de o sucesso ou a falha estar mais na mão do jogador do que na sorte.
- Planejar para o fim do jogo
- Jogar de maneira defensiva, bloqueando o(s) oponente(s) até haver chance para um ataque seguro.
- Imersão no tema.
- Criar estratégias que surpreendam o adversário.
- Adivinhar o que os oponentes vão fazer para poder agir de acordo e surpreendê-los

6) O que você NÃO gosta em um jogo de estratégia?

- Quando existe uma estratégia que é sempre vencedora. Estratégias equilibradas é o que eu aprecio.
- regras muito complexas, pouca interação, poucas opções de ação.
- as regras complexas
- jogos muito longos (+ 4h)
- Muita necessidade de recorrer a tabelas ou manuais.
- Dependência significativamente alta de sorte.
- Regras complexas
- Sorte
- Alguns deles prezam mais pela complexidade que pela diversão
- A duração das partidas. É mais complicado juntar pessoas dispostas a jogar.
- Dependência na sorte (apenas dados)
- Ser trollado pelos amigos.
- Formação de alianças para sempre acabar com a mesma pessoa.
- Se houver o fator sorte como no War.
- Regras não intuitivas ou desbalanceadas. Jogos que tenha sorte como fator decisivo para o resultado.
- sorte
- aleatoriedade
- fator sorte muito elevado
- Tema infantilizado ou espacial ou cyberpunk

- Dependência excessiva de sorte
- Lentidão exacerbada "muito de ANALISYS PARALAZYS".
- Regras compridas, deveria ter um livro de regras e um Guia de Referência, como no Eldritch horror
- sorte exagerada
- Não atraem pessoas de fora desse nicho, são intimidadores.

7) Qual jogo você considera ter a mecânica mais interessante? Por quê?

- Caylus, mecânica que não apenas permite, mas exige, que se utilize diversas estratégias para se ganhar. Alta rejogabilidade sem necessidade de aleatoriedade.
- el grande
- dixit, por ser muito diferente
- War. É simples e eficaz.
- Stone Age. Muito interessante o esquema de dados.
- Go, que tem a mecânica de Area Enclosure. As regras são simples mas permitem uma variedade enorme de jogadas, dificilmente uma partida será igual a outra.
- Le Havre, o jogo inteiro é muito elegante
- selo Arkham Horror, pela IA do tabuleiro.
- são diversas as mecânicas interessantes, mas agricola com seu work placement, chicao express com mecânicas de leilão, além dos wargames, que tentam simular uma guerra através de pontos e sorte
- Tzolk'in. movimento dos trabalhadores no tabuleiro são juntos. Sensação temporal
- twilight imperium
- 7 Wonders, pois é um card game em que todos jogam simultaneamente.
- Dixit, GoT boardgame.. jogos onde todos jogam ao mesmo tempo.
- Santiago de Cuba. Embora utilize dados para gerar a demanda do navio, o jogo é muito determinístico. O fato dos tiles de contatos cubanos e edifícios mudarem a cada partida também dá ao jogo uma grande rejogabilidade.
- Trajan, o sistema de pontos coloca toda a gente motivada no jogo, independentemente de se ganhar ou perder.
- Eldritch Horror. Gosto da ansiedade que ele causa.
- Eldrich Horror, simplesmente por ser baseado em Lovecraft
- Não joguei ainda um jogo que me surpreendesse mecânicamente. Vejo defeitos em todos. Terra mystica é bem interessante, mas os turnos se resumem a apenas uma jogada e eu acho isso um pouco entediante. tem que esperar demais pra por "aquele" plano em ação.
- Dungeon Fighter. Jogos de destreza com mecânicas divertidas sempre me fascinam.
- Descent (cooperativo e competitivo) , Shadows over Camelot (semicooperativo), terra Mystica (gerenciam

- Eclipse Boardgame. Tabuleiros modulares são muito interessantes e ele é imersivo no tema.
- Deck building é a mecânica que achei mais interessante até hoje. Ela cria um cenário com muitas possibilidades, usando somente cartas (ou praticamente só cartas, visto que alguns jogos usam tokens e outras coisas.)
- Napoleon's Triumph, porque reflete com perfeição o combate napoleônico
- TAKENOKO, por ser simples, direta e ao mesmo tempo permitir estratégias complicadas, cálculos e até mesmo manipulação de jogadores
- 7 Wonders, porquê todos jogam ao mesmo tempo.

8) Qual jogo você considera ter a experiência de jogador mais interessante? Por quê?

- twilight Struggle, porque é tenso o jogo inteiro.
- jaipur, pois é um filler muito bom
- Eldritch Horror. A dificuldade e o desespero que ele passa é excelente.
- Through the Ages, o jogo traz um sentimento de percorrer a história da civilização, além de fazer com que o jogador reflita sobre até mesmo a sociedade atual.
- Catan, pois é um jogo que mistura estratégia com sorte e interação direta entre os jogadores, sendo ótimo para iniciar novatos.
- Le Havre, como dito anteriormente
- mage knight. pela progressão de personagem
- Catan. Tem estratégia, tem sorte, interação entre jogadores. Arranca risadas durante o jogo mas também tem aquela competição. Só gostaria que houvessem mais opções pra quando se está tendo um péssimo dia nos dados.
- War. Cria e destrói amizades e revela segredos sobre a vida.
- Zumbicide, porque tem zumbis
- Spyrium e Lord of Waterdeep , pois sempre se consegue desenvolver algo no jogo
- Robinson Crusoe, imersão muito boa com temática relevante e modo de jogo muito bom.
- Ticket to Ride, pelo grande espectro de público que abrange. Garantidamente divertido para jogadores experientes ou completamente novatos, na mesma mesa.
- Dominant Species. Tudo muda. Caos completo e cada turno é um desafio intenso!
- Terra Mystica. Porque parece que sempre faltou alguma coisa no seu movimento. Você precisa calcular tudo o que vai fazer no turno e as possibilidades futuras, mas não deixa o lado divertido do jogo de lado.
- Em geral os builders. Ex: Dominion, quarrriors, DC. Simplesmente deixa livre para fazer o que quiser com seus recursos sem se importar muito com rixas
- The Resistance. A intriga gera discussões acaloradas e disputas psicológicas muito divertidas.

- arkham Horror, pelas múltiplas escolhas a serem tomadas e ao completo desastre perante o mínimo erro
- puerto rico
- Zombicide. Tensão.
- Go, por causa da profundidade que possui, de tal forma, que você pode tirar lições de moral e ética, no Japão ele sofreu um boom quando perceberam que as estratégias do jogo podiam ser implementada nos negócios.
- Eldritch Horror. Foi o primeiro jogo onde consegui realmente entrar na história e me imaginar naqueles incidentes.
- Eldritch Horror apresenta uma boa imersão na história. Neste mesmo estilo cito ainda o Andor e Zombicide.
- Mice and Mystics, acho a ideia incrível e altamente imersiva

9) Você é:



Você utiliza algum método específico para criação de jogos?



Se possível, descreva brevemente seu método

- Às vezes a ideia vem como mecânica, então escrevo-a, e parto para protótipos para encontrar tema. Às vezes a ideia vem como tema, então desenvolvo e pesquiso mecânicas que reforcem o tema.
- 1. Brainstorming de mecânicas. 2. Testes isolados de cada mecânica do brainstorming. 3. Encaixe das mecânicas mais atrativas com o tema a ser escolhido. 4. Alpha testes. 5. Teste de laboratório do Manual de regras da versão alpha. 6. Beta Teste. 7. Teste de laboratório do manual de regras da versão beta.

- Não existe regra para criar jogos. Você pode partir da mecânica ou do tema, depende muito da pessoa e do clima. Mas sempre teste com seus amigos para ir melhorando o jogo, e depois teste com pessoas desconhecidas antes de lançar no mercado.
- Brsinstorm, caderno de anotações, protótipos lápis, papel tesoura e muitos playtests.
- Acho um método bobo e meio aleatório, mas, eu parto de uma ideia, primeiro uma temática e daí tento transformá-la em algo jogável, pensar em como será o jogo, só depois de formar esta imagem na mente é que vou pesquisar jogos semelhantes e a partir da experimentação e da busca de uma identidade própria (se libertar dos jogos exemplo) é que vai nascendo o jogo. PS.: estou trabalhando em meu primeiro jogo, mas, em planejamento tenho outros - sem previsão de ir pro papel.

Qual a maior dificuldade durante a criação de um jogo?

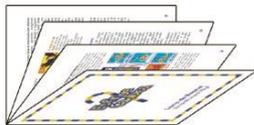
- Mecânicas fluídas e balanceamento
- O passo 3 de encaixe e encontrar pessoas sempre dispostas a testar a versão alpha, a qual ainda é pouco atrativa.
- Eu considero o balanceamento dos personagens, etc.
- Juntar o tema com a mecânica de uma forma que não fique forçada.
- Para mim, ter esperanças de vê-lo publicado.
- criar uma mecânica simples e divertida e que transmita a sensação desejada - ah sim, e playtests

Como montar seu jogo

Nesse arquivo PDF, você encontra o jogo Esfinge Caduca completo e organizado em 22 páginas de formato A4 que você pode imprimir e montar em sua própria casa. Os componentes aqui presentes são:

Livro de Regras

O livro de regras está nas páginas 1 a 4. Imprima em duas folhas sulfites comuns, de gramatura baixa (recomendação: 90 g/m²), com a página 2 no verso da página 1 e a página 4 no verso da página 3. Dobre ao meio e encaixe as folhas de forma que as páginas numeradas no próprio encarte estejam posicionadas na ordem correta. Se quiser, você pode grampeá-las.



Tabuleiro

O tabuleiro está na página 5. Imprima em uma folha de papel couchê fosco de alta gramatura (recomendação: 180 g/m²).



Cartas

As faces das cartas estão nas páginas 6 a 13 e seus respectivos versos estão nas páginas 14 a 21. Imprima em 8 folhas de papel couchê fosco de alta gramatura (recomendação: 200 g/m²) e depois recorte as cartas seguindo as linhas de corte. **Importante: a maioria das impressoras não consegue alinhar a impressão da frente com a do verso**, então é recomendado que você faça um teste antes de imprimir todas as páginas. Se quiser, você pode imprimir os versos em folhas adesivos e colá-las em suas cartas. Você não precisa imprimir o verso para poder jogar o jogo.



Fichas Numeradas

As fichas numeradas de 0 a 6 estão na página 12, logo abaixo das cartas. Seus versos estão na página 20, mas você não precisa imprimir o verso para poder jogar o jogo. Imprima junto com as cartas em couchê fosco de alta gramatura.



Livro de Regras
Versão Print and Play!

Esfinge Caduca



Você e outros turistas atravessaram o deserto egípcio quando uma esfinge do Antigo Egito apareceu para desafiar—los para um jogo em que somente um de vocês sairá vencedor! Mas há um detalhe: a esfinge está caduca e não lembra as regras do próprio desafio... As cartas criam as regras da partida. Convença a esfinge a criar as regras que te levarão à vitória!

1

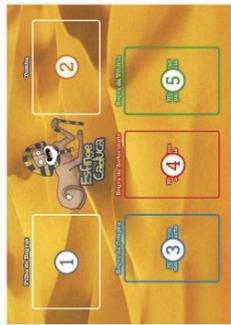
Componentes do jogo:

- 01 Tabuleiro
- 06 Fichas Numeradas
- 06 Cartas de Profecia
- 60 Cartas de Jogo, sendo:
 - 30 Cartas de Ação
 - 08 Cartas de Compra
 - 12 Cartas de Autoridade
 - 10 Cartas de Vitória

2

Tabuleiro:

O tabuleiro possui 5 áreas para as cartas serem posicionadas:



- 1 **Filha de Regras**, onde ficarão empilhadas, com a face virada para baixo, as Cartas de Jogo para os jogadores fazerem suas compras;
- 2 **Tumba**, onde serão empilhadas, com a face virada para cima, as cartas que já não estão mais influenciando a partida;
- 3 **Regra da Compra**, onde será posicionada a carta que determina quantas cada jogador deve comprar no início do turno;
- 4 **Regra da Autoridade**, onde será posicionada a carta que determina qual jogador posicionará a sua no tabuleiro quando dois ou mais tiverem baixado cartas do mesmo tipo;
- 5 **Regra da Vitória**, onde será posicionada a carta que determina o que é preciso fazer para vencer o jogo.

5

Exemplo: Disputa de Autoridade

Em uma partida com três jogadores, no tabuleiro estão posicionadas as regras "Autoridade: Mais Cartas" e "Vitória: Mais Cartas".



Após os jogadores baixarem suas cartas, são reveladas duas Cartas de Vitória idênticas e uma Carta de Autoridade. Na mão do primeiro jogador, restaram 2 cartas; na do segundo, 3; na do terceiro, 4.



Durante toda a resolução dos efeitos dessas cartas, quando surgirem conflitos, terá autoridade o jogador com mais cartas na mão, pois essa era a Regra da Autoridade no momento em que elas foram baixadas. A primeira carta a ser resolvida, nesse caso, é a de autoridade, pois não foi revelada nenhuma carta de ação ou de compra. Como não houve conflito envolvendo a Carta de Autoridade, ela é posicionada no tabuleiro no local onde estava a Regra da Autoridade anterior, que é transferida para a Tumba. Essa nova Regra de Autoridade entrará em vigor a partir do próximo momento em que cartas forem baixadas.

A segunda carta a ser resolvida é a de vitória. As duas Cartas de Vitória baixadas são idênticas, mas apenas uma delas será posicionada no tabuleiro. Inicia-se, então, um processo de Disputa de Autoridade entre os dois jogadores, e o jogador com a autoridade em vigor (aquele com 3 cartas na mão) vence a disputa e posiciona a sua carta no local adequado. A carta derrotada e a Regra da Vitória anterior são transferidas para a Tumba.



2

7

Como as Cartas de Ação não são posicionadas no tabuleiro, todas elas podem ter seus efeitos realizados no mesmo turno, sem disputa de autoridade.

Há disputa de autoridade entre jogadores que baixaram Cartas de Ação somente quando é necessária alguma ordem para a resolução de seus efeitos, e o vencedor da disputa ganha o direito de resolver sua carta antes. Se não há um vencedor na disputa, as duas cartas não terão suas ações realizadas e serão imediatamente descartadas.



As **Cartas de Autoridade** determinam quem vencerá durante a disputa por um espaço no tabuleiro.

Quando duas ou mais pessoas estão tentando vencer a esfinge como são as regras de seu jogo, ela só dará atenção a uma. Convença-a de que você tem autoridade e crie as regras com mais facilidade!

Passo 5: Fim de Turno

Após todas as cartas baixadas serem lidas e resolvidas, o turno se encerra e um novo começa.

Um jogador vence a partida quando, ao final do turno, a descrição da Carta de Vitória é aplicável a somente ele ou quando cumpre a profecia determinada pela sua Carta de Profecia.

Quando a Carta de Vitória determina uma quantidade de turnos para declarar o vencedor, a ficha de contador com número correspondente deve ser posicionada sobre a carta para marcar a passagem do tempo. Ao final de cada turno, incluindo esse, a ficha de marcador deve ser substituída pela ficha seguinte em ordem decrescente. Quando terminar um turno com a ficha de contador 1 sendo substituída pela de contador 0, deve ser declarado vencedor o jogador que estiver cumprindo sozinho o que afirma a carta de vitória. Se dois ou mais jogadores cumprirem o que a carta determina, nenhum é considerado vencedor, a carta de vitória é removida para a Tumba e o jogo prossegue normalmente.

Se um jogador vencer por cumprir a exigência da carta de vitória e outro apresentar o objetivo realizado ao mesmo tempo, vence quem tem prioridade. No caso de não haver vitória na disputa de prioridade, nenhum dos dois vence a partida e o jogo segue normalmente. A Carta de Vitória é descartada e o jogador que apresentou o objetivo pode sortear uma nova Carta de Objetivo para si, se assim desejar.



As **Cartas de Vitória** determinam o que é preciso fazer para vencer a partida. Quando necessário, as Fichas Numéricas são nelas posicionadas.

Preparação:

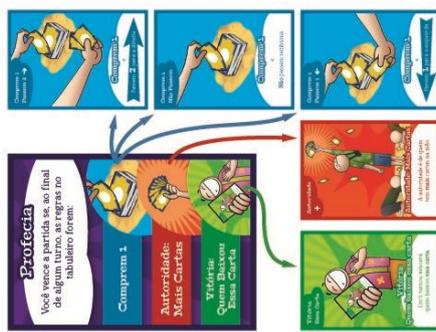
Cada jogador deve receber uma Carta de Profecia. Elas devem ser embaralhadas e entregues aleatoriamente, voltadas para baixo, e não devem ser reveladas aos outros jogadores. A carta entregue contém uma forma secreta de vencer a partida e deve ser mantida separada das cartas que ficarão na sua mão. As Cartas de Profecia que sobrarem não participarão do jogo e podem ser guardadas. Em seguida, as Cartas de Jogo devem ser embaralhadas e, para cada jogador, deve ser entregue o número de cartas presente no quadro abaixo, de acordo com o número de jogadores:

- 2 jogadores: 5 cartas para cada
- 3 jogadores: 4 cartas para cada
- 4 jogadores: 3 cartas para cada

As cartas entregues serão as que o jogador terá em sua mão no início da partida. O restante das cartas deve ser posicionado com a face voltada para baixo sobre a área do tabuleiro onde diz "Pilha de Regras".



As **Cartas de Profecia** mostram situações de regras que podem acontecer durante o jogo. Se, ao final do turno, sua Carta de Profecia descrever as regras presentes no tabuleiro, você vence a partida. Cada jogador deve guardar sua Carta de Profecia fora de sua mão e pode conferi-la sempre que desejar.



Importante: Quando uma Carta de Profecia diz que a Regra de Compras deve ser "Compre 1" e não especifica quantas outras cartas devem ser passadas, isso significa que qualquer carta satisfaz esse objetivo, desde que contenha a regra descrita.

A vitória somente é válida se a situação descrita estiver presente no tabuleiro no final do turno. Durante o turno não vale!

Fique atento! Se o turno já acabou e um jogador perceber que perdeu a oportunidade de anunciar sua vitória, ela não é mais válida e ele terá que esperar que a profecia se cumpra novamente. Nesse caso, não existe a possibilidade de trocar de profecia.

Esfinges respeitam profecias. Se você mostrar a carta que descreve a situação do jogo à esfinge, você a convence de ter o dom e recebe a vitória!



Como Jogar?

O jogo é dividido em turnos e as cartas posicionadas no tabuleiro determinam as regras da partida, inclusive o vencedor. Em cada turno, os jogadores devem olhar as regras no tabuleiro e conferir quantas cartas devem comprar, quantas devem passar a outro jogador, quem terá a autoridade em caso de conflito e o que é preciso fazer para vencer a partida.

Passo 1: Comprar

Na primeira etapa do turno, todos os jogadores (em qualquer ordem) devem comprar da Pilha de Regras e passar ao jogador ao lado os números de cartas determinados pela carta posicionada na Regra da Compra.

Se, em qualquer momento do jogo, a Pilha de Regras acabar, as cartas da Tumba devem ser imediatamente embaralhadas e posicionadas como uma nova

Pilha de Regras para que o jogo siga normalmente.

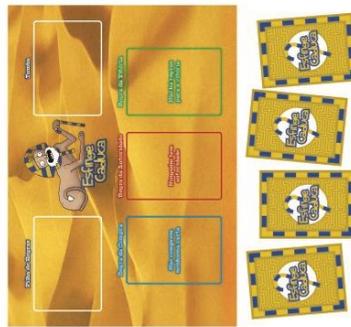


As Cartas de Compra indicam quantas cartas serão compradas por cada jogador no início do turno, quantas serão passadas ao jogador ao lado e qual a direção do lado em que a carta será passada.

A esfinge não lembra quantas cartas devem ser compradas. Seja esperto e responda um número que seja favorável à sua estratégia!

Passo 2: Baixar

Em seguida, todos devem escolher e baixar uma carta de sua mão, voltada para baixo, sobre a mesa.



Se, na hora de baixar cartas, um jogador não tiver nenhuma carta na mão, ele deve comprar uma da Pilha de Regras e baixá-la diretamente no tabuleiro.

Passo 3: Resolver

Quando todos tiverem baixado suas cartas, elas devem ter suas faces viradas para cima para que os jogadores possam ver e resolver seus efeitos. A ordem de resolução é a seguinte:

- ▶ Cartas de Ação
- ▶ Cartas de Compra
- ▶ Cartas de Autoridade
- ▶ Cartas de Vitória

Se alguma das cartas baixadas é uma Carta de Ação, ela deve ser lida em voz alta, realizada conforme ordena a sua descrição e, em seguida, movida para a Tumba; se a carta é uma Carta de Compra, Carta de Autoridade ou Carta de Vitória, ela deve ser posicionada, respectivamente, na área da Regra da Compra, da Regra da Autoridade ou da Regra da Vitória. Se já havia alguma carta posicionada na área, a nova carta deve substituir a anterior, que deve ser movida para a Tumba.

A carta "Anular" é resolvida antes de qualquer outra. Se duas ou mais cartas com esse nome forem baixadas ao mesmo tempo, a disputa de autoridade deve decidir qual será ativada antes. Se nenhuma outra carta for baixada junto à carta "Anular", seu efeito é inútil.

A carta "Resgatar" exige o descarte de duas cartas. Se você não tiver, deve descartar o máximo que puder.

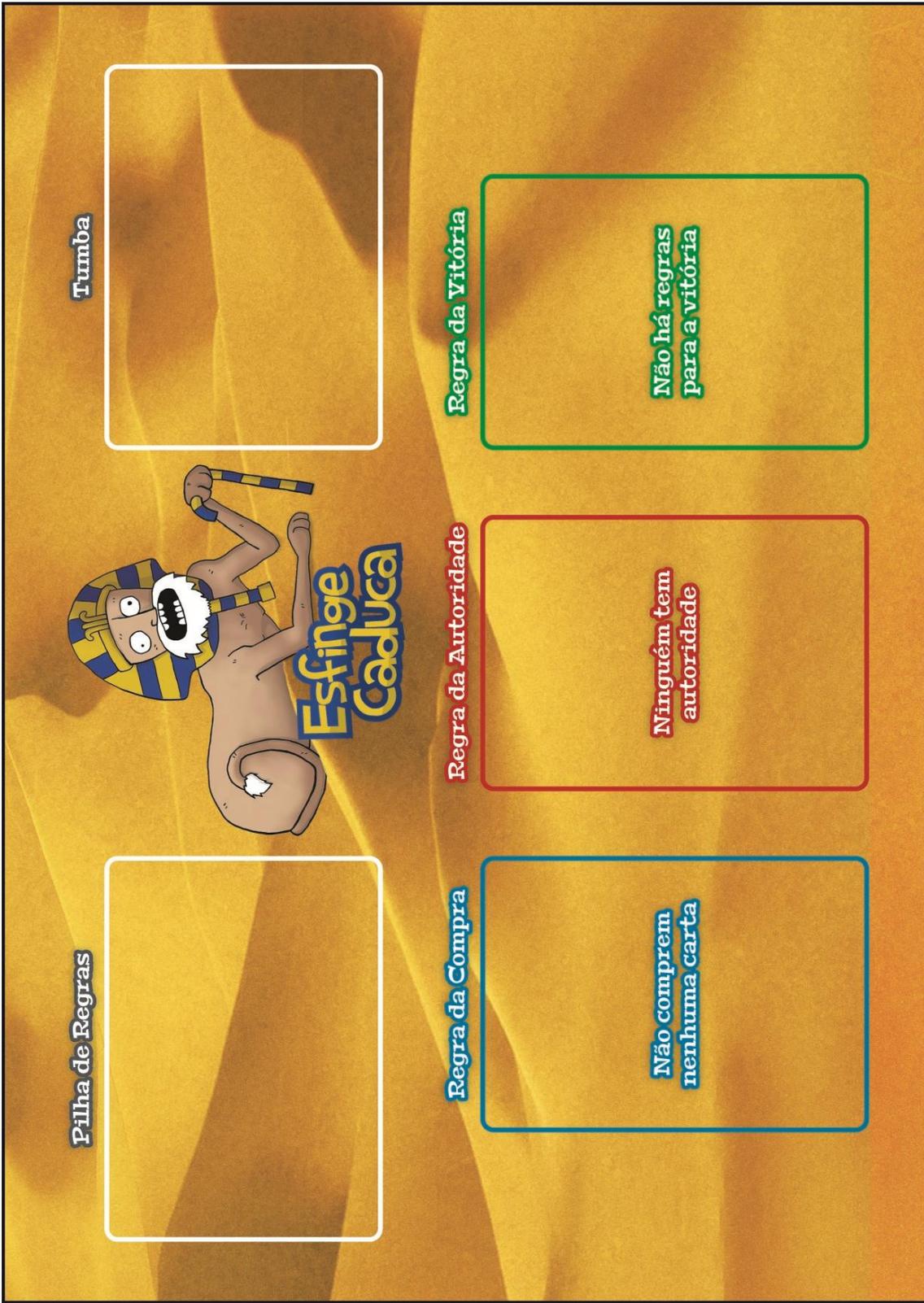


As Cartas de Ação não são posicionadas no tabuleiro e são resolvidas antes das demais cartas, com exceção daquelas que ordenem algo diferente.

Passo 4: Disputa de Autoridade

Com exceção das Cartas de Ação, quando duas ou mais cartas do mesmo tipo forem baixadas, somente uma será posicionada no tabuleiro, e será a do jogador que tiver a autoridade determinada pela Regra da Autoridade no momento em que elas foram baixadas. Quando esse conflito ocorre, diz-se que houve uma disputa de autoridade e que ela teve um vencedor. As cartas dos jogadores derrotados na disputa devem ser movidas para a Tumba. Quando ninguém tem autoridade porque não há carta posicionada no tabuleiro ou porque não há um jogador que atenda à regra sozinho, a disputa não chegou a nenhum vencedor, e as cartas que participaram dela serão todas removidas para a Tumba.

O vencedor da disputa de autoridade pode rejeitar a vitória, se assim desejar, e cedê-la ao adversário. Se todos os jogadores rejeitarem a vitória, a disputa não terá vencedor e as cartas que participaram dela serão transferidas para a Tumba sem que seus efeitos sejam resolvidos.



Pilha de Regras



Tumba



Regra da Compra



**Não comprem
nenhuma carta**

Regra da Autoridade



**Ninguém tem
autoridade**

Regra da Vitória



**Não há regras
para a vitória**

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Insistir



Insistir

Após posicionarem todas as cartas, jogue mais uma carta sozinho.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

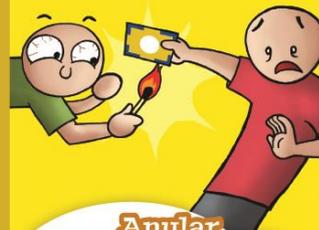
Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Anular



Anular

Escolha uma carta baixada junto com essa. Seu efeito não será resolvido e ela será enviada para a Tumba.

Ação
Restaurar



Restaurar

Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.

Ação
Restaurar



Restaurar

Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.

Ação
Restaurar



Restaurar

Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.

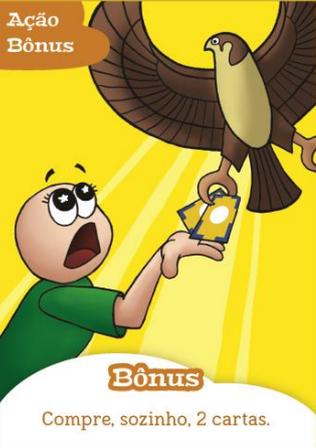
Ação
Restaurar



Restaurar

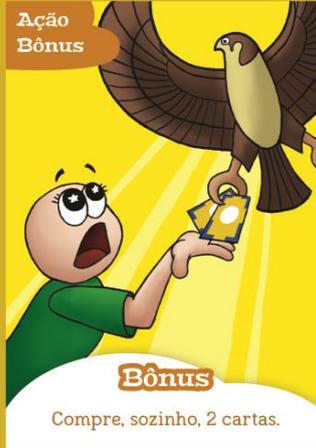
Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.

Ação
Bônus



Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Bônus



Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Bônus



Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Bônus



Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Bônus



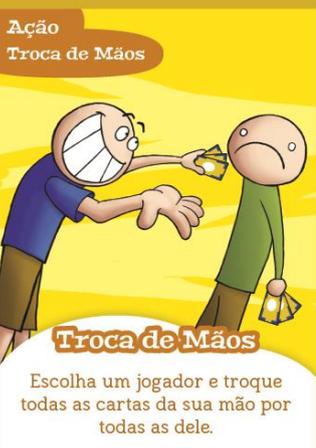
Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Bônus



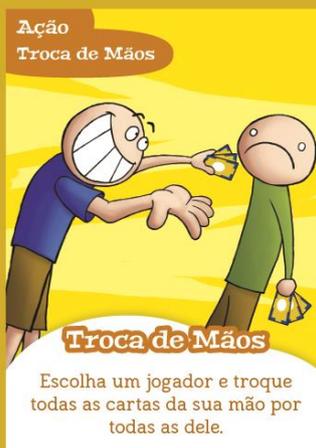
Bônus
Compre, sozinho, 2 cartas.

Ação
Troca de Mãos



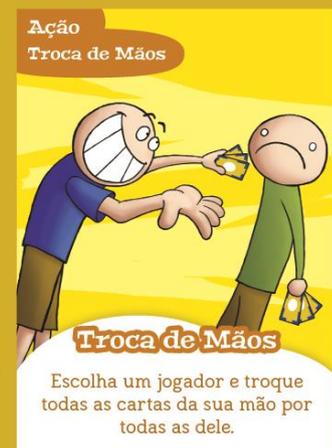
Troca de Mãos
Escolha um jogador e troque todas as cartas da sua mão por todas as dele.

Ação
Troca de Mãos

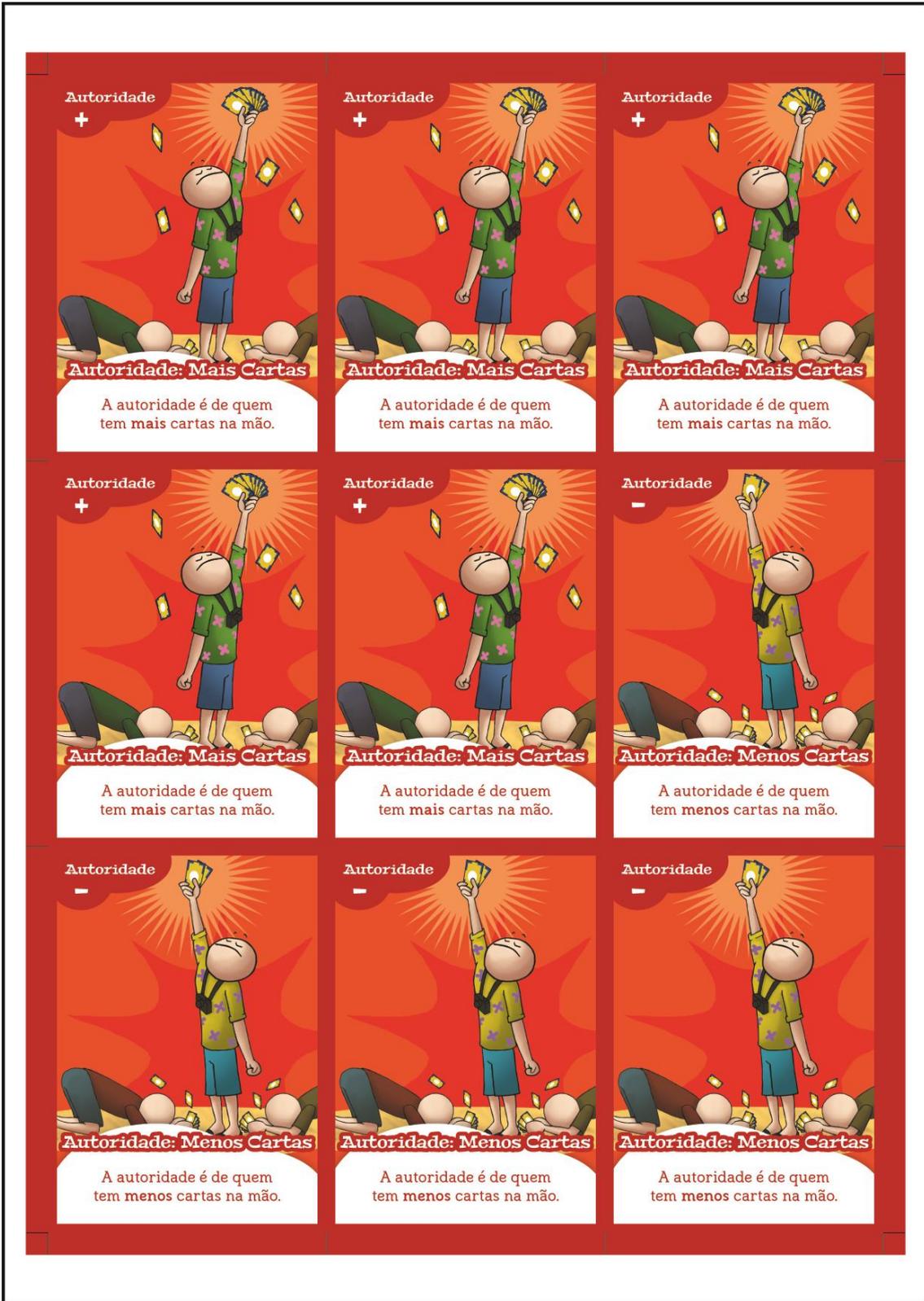


Troca de Mãos
Escolha um jogador e troque todas as cartas da sua mão por todas as dele.

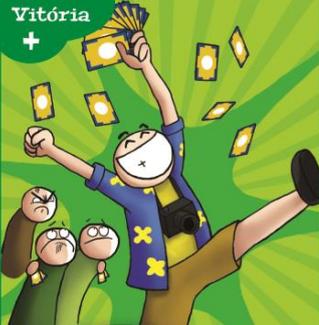
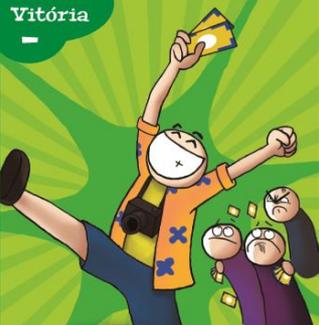
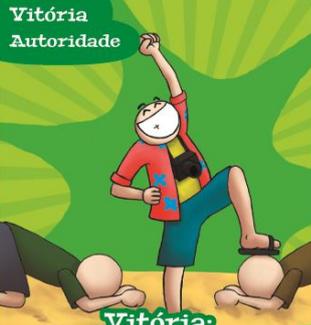
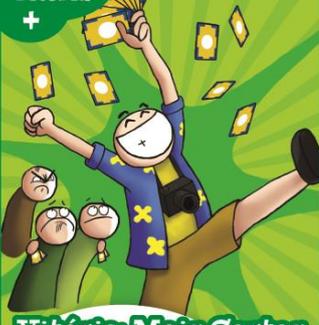
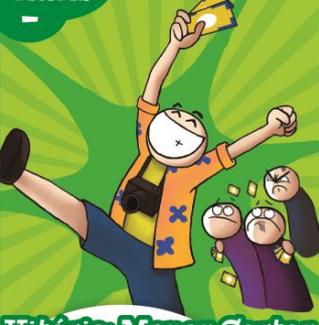
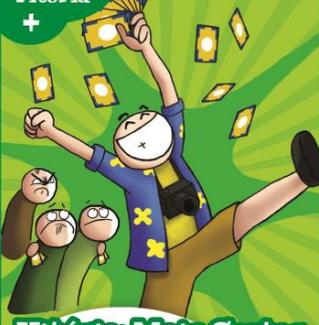
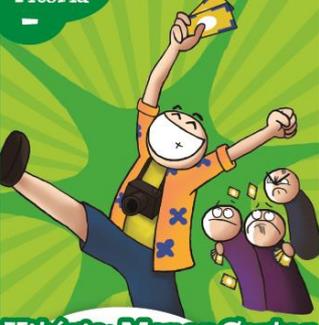
Ação
Troca de Mãos

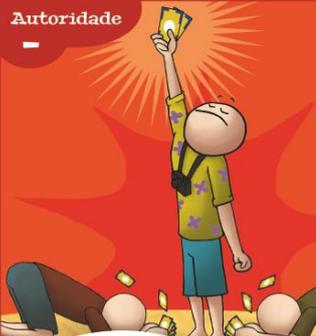


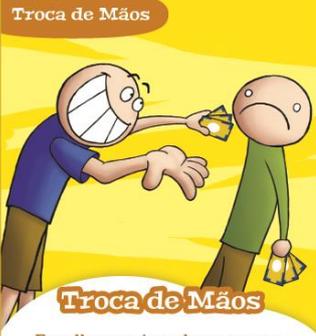
Troca de Mãos
Escolha um jogador e troque todas as cartas da sua mão por todas as dele.

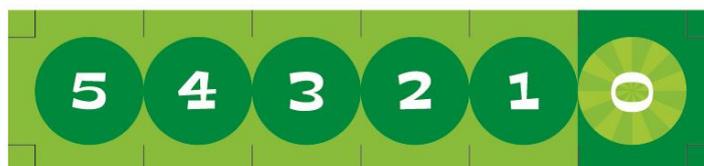


<p>Comprem 2 Escolham 1 ✗</p> <p>Comprem 2 Escolham 1 e Descartem a outra</p>	<p>Comprem 1 Passem 2 →</p> <p>Comprem 1 e Passem 2 para a direita</p>	<p>Não Comprem Passem 1 →</p> <p>Não Comprem e Passem 1 para a direita</p>
<p>Não Comprem Passem 2 ←</p> <p>Não Comprem e Passem 2 para a esquerda</p>	<p>Comprem 1 Não Passem</p> <p>Comprem 1 e Não passem nenhuma</p>	<p>Comprem 1 Passem 1 ←</p> <p>Comprem 1 e Passem 1 para a esquerda</p>
<p>Comprem 2 Escolham 1 ←</p> <p>Comprem 2 Escolham 1 e Passem a outra para a esquerda</p>	<p>Comprem 2 Escolham 1 →</p> <p>Comprem 2 Escolham 1 e Passem a outra para a direita</p>	

<p>Vitória +</p>  <p>Vitória: Mais Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver mais cartas na mão.</p>	<p>Vitória -</p>  <p>Vitória: Menos Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver menos cartas na mão.</p>	<p>Vitória Autoridade</p>  <p>Vitória: Disputa de Autoridade</p> <p>Vencerá a partida o próximo a vencer uma disputa de autoridade.</p>
<p>Vitória +</p>  <p>Vitória: Mais Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver mais cartas na mão.</p>	<p>Vitória -</p>  <p>Vitória: Menos Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver menos cartas na mão.</p>	<p>Vitória Autoridade</p>  <p>Vitória: Disputa de Autoridade</p> <p>Vencerá a partida o próximo a vencer uma disputa de autoridade.</p>
<p>Vitória +</p>  <p>Vitória: Mais Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver mais cartas na mão.</p>	<p>Vitória -</p>  <p>Vitória: Menos Cartas</p> <p>Em 3 turnos, vencerá quem tiver menos cartas na mão.</p>	<p>Vitória Essa Carta</p>  <p>Vitória: Quem baixou essa carta</p> <p>Em 5 turnos, vencerá quem baixou essa carta.</p>

<p>Autoridade -</p>  <p>Autoridade: Menos Cartas</p> <p>A autoridade é de quem tem menos cartas na mão.</p>	<p>Autoridade +</p>  <p>Autoridade: Mais Cartas</p> <p>A autoridade é de quem tem mais cartas na mão.</p>	<p>Autoridade -</p>  <p>Autoridade: Menos Cartas</p> <p>A autoridade é de quem tem menos cartas na mão.</p>
---	---	--

<p>Ação Troca de Mãos</p>  <p>Troca de Mãos</p> <p>Escolha um jogador e troque todas as cartas da sua mão por todas as dele.</p>	<p>Ação Restaurar</p>  <p>Restaurar</p> <p>Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.</p>	<p>Ação Restaurar</p>  <p>Restaurar</p> <p>Escolha e troque 2 cartas da sua mão por 1 escolhida da Tumba.</p>
--	---	--



<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Não Compre</p> <p>Autoridade: Menos Cartas</p> <p>Vitória: Menos Cartas</p>	<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Não Compre</p> <p>Autoridade: Mais Cartas</p> <p>Vitória: Mais Cartas</p>	<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Compre 1</p> <p>Autoridade: Mais Cartas</p> <p>Vitória: Quem Baixou Essa Carta</p>
<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Compre 1</p> <p>Autoridade: Menos Cartas</p> <p>Vitória: Disputa de Autoridade</p>	<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Compre 2</p> <p>Autoridade: Mais Cartas</p> <p>Vitória: Disputa de Autoridade</p>	<p>Profecia</p> <p>Você vence a partida se, ao final de algum turno, as regras no tabuleiro forem:</p> <p>Compre 2</p> <p>Autoridade: Menos Cartas</p> <p>Vitória: Quem Baixou Essa Carta</p>

Vitória
Essa Carta

Vitória: Quem baixou essa carta
Em 5 turnos, vencerá quem baixou essa carta.



