

**Universidade Federal do Rio de Janeiro**  
Escola de Belas Artes

**Armória:** Um jogo de tabuleiro baseado nos  
mitos do folclore brasileiro

Sérgio de Souza Mendes Bellazzi Passos  
Orientador: Clorisval Pereira

Rio de Janeiro  
2023

SÉRGIO DE SOUZA MENDES BELLAZZI PASSOS

## **Armória: Um jogo de tabuleiro baseado nos mitos do folclore brasileiro**

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Escola de Belas Artes da Universidade Federal do Rio de Janeiro, como parte dos requisitos necessários à obtenção do grau de Bacharel em Comunicação Visual Design.

Aprovado em: 18 de Abril de 2023

---

Clorisval Gomes Pereira Jr.  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro (orientador)

---

Raquel Ferreira da Ponte  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

---

Ary Moraes  
CVD/EBA/Universidade Federal do Rio de Janeiro

### CIP - Catalogação na Publicação

P289a      Passos, Sérgio  
            Armória: Um jogo de tabuleiro baseado nos mitos  
do folclore brasileiro / Sérgio Passos. -- Rio de  
Janeiro, 2023.  
            137 f.

            Orientador: Clorisval Pereira.  
            Trabalho de conclusão de curso (graduação) -  
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Escola de  
Belas Artes, Bacharel em Comunicação Visual Design,  
2023.

            1. Design Gráfico. 2. Jogos de Tabuleiro. 3.  
Universidade Federal do Rio de Janeiro. 4.  
Movimento Armorial. 5. Cultura Brasileira. I.  
Pereira, Clorisval, orient. II. Título.

## **Agradecimentos**

Primeiramente quero agradecer a minha família por me apoiar a fazer o que eu amo, e a me ajudar sempre nas horas em que mais preciso.

Aos meus amigos, em especial ao WM e a todos os amigos incríveis que pude fazer na UFRJ, por me acompanharem nesta aventura e por ensinarem tanto ao longo de todos esses anos. Se eu sou a pessoa que sou hoje é muito graças a todos vocês.

E um agradecimento especial à Manuella, que me faz ser um homem mais feliz a cada dia que passa. Sempre me apoiando naquilo que eu amo.

Por fim, mas não menos importante, meu obrigado ao professor Clorisval por compartilhar sua experiência e conhecimento na formulação deste trabalho. E por me incentivar a fazer este projeto, foi a melhor escolha a ser tomada.

## **Resumo**

Este trabalho tem como objetivo desenvolver um jogo de tabuleiro de Gestão de Recursos baseado nos mitos do folclore brasileiro e na cultura do nordeste brasileiro. Abordando a escolha de mecânicas para o desenvolvimento de sua jogabilidade, e a criação da história e dos personagens que compõem sua narrativa. Como também analisar a história do mercado de jogos de tabuleiros modernos, e o consumidor de jogos nacional e seu universo.

**Palavras-chave:** Jogo de tabuleiro, Gestão de Recursos, Desenvolvimento de jogos, Mercado de jogos

## **Abstract**

This work aims to develop a Resource Management board game based on the myths of Brazilian folklore and the culture of the Brazilian Northeast. Addressing the choice of mechanics for the development of its gameplay, and the creation of the story and characters that make up its narrative. As well as analyzing the history of the modern board games market, and the national game consumer and its universe.

**Keywords:** Board game, Resource Management, Game development, Game market

## Lista de figuras

Figura 1 - Gráfico com primeira pergunta do questionário	14
Figura 2 - Gráfico com quarta pergunta do questionário	16
Figura 3 - Moodboard de desenhos animados dos anos 2000	21
Figura 4 - Moodboard de escola de magia	21
Figura 5 - Moodboard de terror	22
Figura 6 - Moodboard movimento Armorial e Cordel	23
Figura 7 - Protótipo utilizado na primeira versão	29
Figura 8 - Protótipo utilizado na segunda versão	31
Figura 9 - Protótipo utilizado na terceira versão	33
Figura 10 - Desenho da primeira versão da Sertaneja	41
Figura 11 - Desenho da primeira versão do Coveiro	43
Figura 12 - Desenho da primeira versão do Coroné	44
Figura 13 - Desenho da primeira versão do Tenente	46
Figura 14 - Foto de Manoel Neto (à esquerda), chefe dos volantes de Nazaré	47
Figura 15 - Desenho da primeira versão do Padre	48
Figura 16 - Xilogravura O Fazedor do Amanhã de Gilvan Samico	55
Figura 17 - Alfabeto Armorial de Ariano Suassuna	56
Figura 18 - Fonte Cordel Rustika	56
Figura 19 - Logo do jogo Armória	57
Figura 20 - Fonte Labrada Bold	57
Figura 21 - Fonte Labrada Light	58
Figura 22 - Montagem com as Cartas de Vila	58
Figura 23 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 1	59
Figura 24 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 2	59
Figura 25 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 3	60
Figura 26 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 4	60
Figura 27 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 5	61
Figura 28 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 6	61
Figura 29 - Montagem apresentando o fundo Cartas de tipo de carta	62
Figura 30 - Montagem apresentando a Carta de Benção, a moeda e a vida	62
Figura 31 - Montagem apresentando as Cartas de Personagens 1	63
Figura 32 - Montagem apresentando as Cartas de Personagens 2	63
Figura 33 - Montagem apresentando as Cartas de Peleja 1	64
Figura 34 - Montagem apresentando as Cartas de Peleja 1	64
Figura 35 - Montagem apresentando as cores das Cartas de Peleja	65
Figura 36 - Montagem apresentando o manual de instruções de Armória	

66

Figura 37 - Montagem apresentando a caixa de Armória 1

67

Figura 38 - Montagem apresentando a caixa de Armória 2

67

## Sumário

<b>Lista de figuras</b>	<b>6</b>
<b>Capítulo 1: Introdução</b>	<b>10</b>
<b>Capítulo 2: O jogo de tabuleiro e seu universo</b>	<b>12</b>
<b>Capítulo 3: A cultura do jogo de tabuleiro</b>	<b>16</b>
3.1. Primeira entrevista: Sérgio Júnior da Drop1	20
3.2. Segunda entrevista: Max da Magic Store Brasil	21
3.3. Terceira entrevista: Nancy da Red Jogos	22
3.4. Análise dos dados coletados	22
<b>Capítulo 4: Desenvolvimento do projeto</b>	<b>24</b>
4.1. Definição do tema	24
4.2. Protótipos Iniciais	29
4.2.1. Teste da primeira versão	33
4.2.2. Teste da segunda versão	35
4.3.3. Teste da terceira versão	37
4.4. O mundo	39
4.5. Os personagens	42
4.5.1. Sertaneja	45
4.5.2. Coveiro	47
4.5.3. Coroné	48
4.5.4. Tenente	50
4.5.5. Padre	52
4.6. As mecânicas e regras	53
4.6.1. Como jogar	53
4.6.2. Fase de Peleja	54
4.6.3. Como ganhar	55
4.6.4. Personagens	55
4.6.6 Cartas de Vila	56
4.6.8 Cartas de Milagre	56
4.6.9 Cartas Aperreio	57
4.7. A proposta visual	59
4.7.1 Cartas de Vila	62
4.7.2 Cartas de Aperreio	63
4.7.3 Cartas de Milagre	65
4.7.4 Fundo das Cartas	66
4.7.5 Carta de Benção, Moedas e Vidas	66
4.7.6 Carta de Personagem	67



4.7.7 Cartas de Peleja	68
4.7.8 Manual de Instruções	70
4.7.9 Caixa	71
<b>Considerações finais</b>	<b>74</b>
<b>Referências Bibliográficas</b>	<b>75</b>
<b>Apêndices</b>	<b>76</b>
<b>APÊNDICE A - ENTREVISTA LOJA DROP1</b>	<b>76</b>
<b>APÊNDICE B - ENTREVISTA LOJA MAGIC STORE BRASIL</b>	<b>78</b>
<b>APÊNDICE C - ENTREVISTA LOJA RED JOGOS</b>	<b>81</b>
<b>APÊNDICE D - MANUAL DE INSTRUÇÕES PRIMEIRA VERSÃO</b>	<b>85</b>
<b>APÊNDICE E - RELATO DA PRIMEIRA VERSÃO DE ARMÓRIA</b>	<b>90</b>
<b>APÊNDICE F - MANUAL DE INSTRUÇÕES SEGUNDA VERSÃO</b>	<b>93</b>
<b>APÊNDICE G - RELATO DA SEGUNDA VERSÃO DE ARMÓRIA</b>	<b>98</b>
<b>APÊNDICE H - MANUAL DE INSTRUÇÕES TERCEIRA VERSÃO</b>	<b>102</b>
<b>APÊNDICE I - RELATO DA TERCEIRA VERSÃO DE ARMÓRIA</b>	<b>108</b>
<b>APÊNDICE J - MANUAL DE INSTRUÇÕES VERSÃO FINAL</b>	<b>110</b>
<b>APÊNDICE K - HISTÓRIA DA VILA DO ARRAIAL DE ARMÓRIA</b>	<b>116</b>
<b>APÊNDICE L - FICHA DE PERSONAGEM DA SERTANEJA</b>	<b>117</b>
<b>APÊNDICE M - FICHA DE PERSONAGEM DO COVEIRO</b>	<b>121</b>
<b>APÊNDICE N - FICHA DE PERSONAGEM DO CORONÉ</b>	<b>125</b>
<b>APÊNDICE O - FICHA DE PERSONAGEM DO TENENTE</b>	<b>129</b>
<b>APÊNDICE P - FICHA DE PERSONAGEM DO PADRE</b>	<b>133</b>

## Capítulo 1: Introdução

Como a maior parte das crianças nascida antes da internet e dos dispositivos eletrônicos como, por exemplo, computadores, tablets e smartphones, minha infância foi marcada por diversas maneiras analógicas de diversão. Bonecos, legos, massinhas e lápis de colorir foram determinantes para construção da minha personalidade e na forma como eu me relacionava com as pessoas. No entanto, uma dessas brincadeiras não apenas perdurou, como também hoje é um dos meus principais hobbies: jogos de tabuleiro, objeto deste trabalho e pesquisa.

Apesar de possuir um público de consumidores de jogos de tabuleiro considerável no Brasil, com estabelecimentos e eventos especializados no tema e até algumas produtoras de jogos, o cenário brasileiro dispõe ainda de poucos títulos nacionais. Além disso, os poucos títulos nem sempre refletem a cultura brasileira, geralmente representando temáticas da cultura pop estrangeira. Como por exemplo temáticas de fantasia medieval europeia, ficção científica e momentos históricos.

Desta forma, este trabalho explora a possibilidade de se desenvolver um jogo que possa representar a cultura brasileira na forma de um entretenimento interativo e divertido, possibilitando, assim, a introdução de mais um título para o cenário nacional. Assim, o objetivo deste trabalho é desenvolver um jogo de tabuleiro que aborde uma narrativa inspirada no folclore nordestino, principalmente, no movimento Armorial e em suas obras.

Também é objetivo deste trabalho, explorar as diversas mecânicas dos jogos de tabuleiro e entender o comportamento do público alvo desse tipo de entretenimento. Desta forma, no primeiro capítulo será apresentada uma análise do mercado de jogos de tabuleiro e sua evolução desde o século XX. Será abordado principalmente o impacto do Catan e dos jogos europeus na renovação do mercado, entrando em detalhe sobre as mecânicas que viriam a marcar as novas gerações de jogos, e as razões para a perda do monopólio do mercado pelos jogos americanos da época.

Em seguida será realizado um panorama sobre o cenário atual de jogos de tabuleiro, com foco no mercado nacional e seus consumidores, no qual, será feita uma análise dos principais títulos vendidos nacionalmente nas últimas décadas. E serão apresentadas as pesquisas de campo realizadas com o objetivo de entender o perfil de consumidores de jogos de tabuleiro e os títulos mais populares da atualidade.

Por fim, no terceiro capítulo será descrito o desenvolvimento do projeto, como o processo de escolha da temática a ser abordada, uma apresentação aprofundada do tema escolhido e suas principais referências. Depois, será detalhada a produção e evolução dos protótipos iniciais, além do relato dos participantes.

Também serão apresentados detalhes em relação ao cenário retratado no jogo, abordando a construção de mundo e de personagens da obra. Serão descritos as mecânicas e regras definidas para o jogo com base na escolha do temática, e sua evolução de acordo com os testes realizados. E por último será apresentado o projeto gráfico.

## Capítulo 2: O jogo de tabuleiro e seu universo

Para compreender o cenário atual dos jogos de tabuleiro, é preciso analisar a evolução no mercado de jogos nas últimas décadas, principalmente, dos Estados Unidos e da Europa a partir do início século XX, no qual, até meados da década de 90 o mercado era marcado pelo que atualmente é considerado os “jogos clássicos”, como *Game of Life*<sup>1</sup>, *Clue*<sup>2</sup>, *Monopoly*<sup>3</sup>, *Risk*<sup>4</sup>, *Scrabble*<sup>5</sup> e muitos outros classificados como *Family Games*<sup>6</sup>.

*Family Games* são jogos de tabuleiro que consistem em uma jogabilidade simples e intuitiva tanto para jogadores mais experientes, quanto para os menos experientes, que possui um tabuleiro e conjunto de peças fácil de ser manejado e uma variedade extensa de temáticas abordadas em seus jogos. Além disso, são considerados uma ótima porta de entrada para iniciantes em jogos de tabuleiro.

Grandes exemplos de *Family Games* no Brasil são títulos como: Detetive, Banco Imobiliário, Jogo da Vida dentre outros, onde em sua maioria se baseiam em um tabuleiro simples, composto por áreas em que os jogadores se deslocam através delas com o resultado obtido em dados, a acumulação de recursos como

---

<sup>1</sup> The Game of Life, também conhecido simplesmente como Life, é um jogo de tabuleiro que simula as viagens de uma pessoa ao longo de sua vida, desde o início da idade adulta até a aposentadoria, com a faculdade, se necessário, empregos, casamento e possíveis filhos ao longo do caminho. Até seis jogadores, dependendo da versão, podem participar de um único jogo.

<sup>2</sup> Clue é um jogo de mistério de assassinato cujo objetivo é determinar quem assassinou a vítima do jogo, onde o crime ocorreu e qual arma foi usada. Cada jogador assume o papel de um dos seis suspeitos e tenta deduzir a resposta correta movendo-se estrategicamente em um tabuleiro de jogo que representa os cômodos de uma mansão e coletando pistas sobre as circunstâncias do assassinato dos outros jogadores.

<sup>3</sup> Monopoly é um jogo de tabuleiro multijogador com tema econômico. No jogo, os jogadores jogam dois dados para se movimentar pelo tabuleiro, comprando e trocando propriedades e desenvolvendo-as com casas e hotéis. Os jogadores cobram o aluguel de seus oponentes com a finalidade de levá-los à falência.

<sup>4</sup> Risk é um jogo de estratégia de diplomacia, conflito e conquista para dois a seis jogadores. A versão padrão é jogada em um tabuleiro que representa um mapa político do mundo, dividido em 42 territórios, agrupados em seis continentes. Os turnos giram entre os jogadores que controlam exércitos de peças com as quais tentam capturar territórios de outros jogadores, com resultados determinados por jogadas de dados.

<sup>5</sup> Scrabble é um jogo de palavras em que dois a quatro jogadores marcam pontos colocando peças, cada uma com uma única letra, em um tabuleiro de jogo dividido em uma grade de 15 × 15 quadrados. Os ladrilhos devem formar palavras que, em palavras cruzadas, sejam lidas da esquerda para a direita nas linhas ou para baixo nas colunas e sejam incluídas em um dicionário padrão

<sup>6</sup> Family Games são jogos que são jogados em reuniões sociais para facilitar a interação e proporcionar entretenimento e recreação.

dinheiro ou informação, e uma de suas características mais marcantes sendo a disputa entre os jogadores para decidir o vencedor.

Importante ressaltar que a temática adotada nesses jogos são de extrema importância para determinar sua jogabilidade. Jogos como *War* e Banco Imobiliário compartilham diversas características em comum, como a dominação de territórios no tabuleiro, acumulação e utilização de recursos e o embate entre os jogadores.

Não obstante, é perceptível a maneira como essas mecânicas são representadas de maneiras diferentes no decorrer do jogo. Por exemplo, enquanto o domínio de regiões no tabuleiro do Banco Imobiliário<sup>7</sup> é realizado através de sua compra, no *War*<sup>8</sup> o mesmo domínio é feito com o embate entre exércitos e a rolagem de dados para decidir quem será seu novo dono. Apesar do grande sucesso que esses títulos tiveram durante décadas, a partir dos anos 90 o mercado começou a demonstrar sinais de saturação, com consumidores evitando jogos sedimentados no mercado e procurando por novidades. E foi desta forma que em 1995 o cenário de jogos de tabuleiro viria a mudar com o lançamento de Catan, o que iniciaria uma revolução no mercado (DONOVAN, 2017).

Criado por Klaus Teuber, Catan<sup>9</sup> é um jogo de tabuleiro no qual os jogadores têm como objetivo a expansão de seu reino em um tabuleiro representando uma ilha dividida em 19 hexágonos com diferentes tipos de terreno, como desertos, florestas, pastos, montanhas e planícies. Durante o jogo os jogadores dominam terrenos desocupados, acumulam e manejam os recursos adquiridos nesses territórios, dentre eles, tijolo, ovelha, pedra, madeira e trigo, constroem estruturas e por fim compram cartas para adquirir pontos e vantagens no decorrer do jogo.

---

<sup>7</sup> Banco Imobiliário é um jogo que consiste na compra e venda de propriedades como bairro, casas, hotéis, empresas, de forma que vença o jogador que não for à falência, ou o jogador que tiver mais propriedades compradas em mãos.

<sup>8</sup> War é um jogo disputado em um mapa do mundo dividido em 6 regiões, onde cada jogador recebe uma carta com uma determinada missão e, ganha quem a completar primeiro. Os jogadores se enfrentam em rodadas utilizando dados, nas quais os participantes colocam exércitos e atacam outros oponentes.

<sup>9</sup> Catan é um jogo de tabuleiro multijogador no qual os jogadores representam colonos estabelecendo assentamentos em uma ilha fictícia. Os jogadores constroem assentamentos, cidades e estradas para conectá-los gastando recursos com o objetivo de colonizar a ilha.

Poucos acreditavam no sucesso de Catan inicialmente. Como dito por um dos organizadores da *Spiel des Jahres*<sup>10</sup>, Friedhelm Merz Verlag: “Eles pensaram: é um jogo estratégico, não vamos atingir tanta gente com ele. Eles realmente não pensavam em alcançar as famílias e coisas assim.” (DONOVAN, 2017).

No entanto, Catan não apenas foi um sucesso de vendas em seus primeiros anos de lançamento, mas em 2020 ele já tinha sido traduzido para mais de 40 idiomas e alcançado a venda de 35 milhões de cópias em todo o mundo. Além de ganhar prêmios como o *Spiel des Jahres*, um dos prêmios de jogos de tabuleiros mais consagrados no mundo.

E para entender esse sucesso e as bases que ajudaram a sua criação, é preciso compreender a história por trás do cenário dos jogos de tabuleiro alemães pós segunda guerra mundial, e quais os tipos de mecânicas adotadas nesse período foram importantes para definir o que mais tarde seriam chamados os “*German-style games*” ou “*Eurogames*”<sup>11</sup>. A fundação dos jogos alemães tem seu início com o final da Segunda Guerra Mundial, em que jogos de tabuleiro se tornaram uma das principais formas de entretenimento e lazer da época. Segundo Tristan Schwensen, arquivista da Ravensburger, a maior editora de jogos da Alemanha, “Antes da guerra, as crianças brincavam e os adultos não. (...) Após a Segunda Guerra Mundial isso mudou porque as pessoas passaram a ter mais tempo de lazer.” (DONOVAN, 2017, P.244).

Ou seja, com a reconstrução da Alemanha após a guerra e o aumento em momentos de lazer na sociedade, os jogos de tabuleiro se tornaram cada vez mais uma atividade desfrutada entre as famílias alemãs da época. Mais a frente Schwensen relata que:

---

<sup>10</sup> O “*Spiel des Jahres*” ou “*Jogo do Ano*” é um prestigioso prêmio alemão de jogo de tabuleiro e jogo de cartas. O prêmio foi criado em 1978 para recompensar a excelência em design de jogos, e para promover jogos de qualidade superior no mercado alemão.

<sup>11</sup> Um Eurogame, também chamado de jogo de *German-style board game*, é uma classe de jogos de mesa que geralmente tem a interação indireta dos jogadores a componentes físicos abstratos. Eles geralmente requerem mais reflexão e planejamento do que a maioria dos jogos.

Todos jogam, na Alemanha temos jogos para todos. Jogos para geeks, jogos para crianças, jogos para idosos, jogos para famílias. Todo mundo joga. Ninguém tira sarro de quem joga jogos de tabuleiro, eles não são considerados infantis ou algo assim. (DONOVAN, 2017, P.245)

Além disso, a cultura alemã no pós-guerra foi extremamente contra promover jogos e brinquedos com temáticas envolvendo guerras e conflitos, tornando-se um tabu qualquer atividade que promovesse o militarismo. O que por consequência afetou as temáticas e mecânicas adotadas em jogos de tabuleiro, evitando o conflito e incentivando a cooperação e a troca entre os jogadores.

Um dos exemplos desse movimento foi a recepção do jogo *Risk* no mercado alemão, em que para evitar restrição de suas vendas pelo governo suas regras foram alteradas para que os jogadores ao invés de conquistar o mundo através de guerras eles o libertassem. Os jogos alemães tinham como princípio a ideia de troca entre os jogadores para se atingir a vitória, não existindo o roubo nem a destruição de recursos de seus adversários. O lançamento de *Catan* ofereceu uma alternativa para um mercado estagnado de jogos de tabuleiro, no qual seus consumidores tinham as mesmas opções de títulos para os *Family Games* como *Clue* e *Game of Life*, além de as outras opções disponíveis se resumirem a jogos complexos de estratégia envolvendo guerra e negócios, o que não atraia o público geral.

Somado a isso, *Catan* absorveu diversas mecânicas e conceitos comuns entre os jogos americanos populares da época, como o conflito direto entre jogadores, o uso de dados e a temática ditando a maneira como os jogadores interagem com o jogo.

E foi desta forma que o mercado de jogos de tabuleiro internacional iniciou uma nova era marcada por uma maior variedade de títulos que fugiam dos clássicos *Family Games* e a presença mais predominante de jogos europeus e suas mecânicas no cenário de jogos.

## Capítulo 3: A cultura do jogo de tabuleiro

Comumente conhecidos no Brasil, jogos de tabuleiro compuseram o imaginário infantil de diversas gerações ao longo dos anos. Com empresas nacionais como a GROW e a Estrela responsáveis por títulos amplamente conhecidos nacionalmente, como Banco Imobiliário, Jogo da Vida, Detetive, *War*, Imagem & Ação<sup>12</sup> e muitos outros.

E é por meio desses jogos que muitos brasileiros tiveram e ainda tem o seu primeiro contato com a cultura de jogos de tabuleiro. Conseqüentemente, um questionamento recorrente no decorrer do projeto era: “O que define o consumidor de jogos de tabuleiro aqui no Brasil?” e “Quais os tipos de jogos que esses indivíduos consomem?”. Para responder essa e outras perguntas, foram feitas pesquisas para compreender o que define o mercado atual de jogos de tabuleiro nacional e qual o perfil do jogador atualmente e seus principais interesses. Inicialmente, para se obter os dados necessários para responder tais questionamentos a abordagem escolhida foi através de um questionário para consumidores de jogos de tabuleiro. Seu objetivo era realizar uma pesquisa quantitativa tanto para levantar dados como gênero e idade, mas principalmente sobre nível de experiência com jogos de tabuleiro, temáticas preferidas, com quais pessoas joga, dentre outras indagações.

Sua divulgação foi realizada através de grupos de *WhatsApp* administrados por lojas do Rio de Janeiro especializadas em jogos de tabuleiros. Dentre elas a Drop<sup>13</sup>, a Magic Store Brasil<sup>14</sup> e a Red Jogos<sup>15</sup>. Esses grupos são formados por frequentadores desses estabelecimentos e, através do *WhatsApp* eles conversam sobre jogos de tabuleiro, combinam jogatinas juntos e recebem novidades de

---

<sup>12</sup> Em Imagem & Ação cada participante será o desenhista e, em seu turno, tentará transmitir à sua equipe uma palavra ou expressão. É proibido falar, escrever letras e números e fazer gestos ou mímicas. Os únicos instrumentos disponíveis são um lápis e um papel, para desenhar, esboçar e rabiscar o que quiser.

<sup>13</sup> Estabelecimento especializado em jogos analógicos como card games e jogos de tabuleiro. Localizado na Av. das Américas, 8505 - Loja 104, com funcionamento de terça até domingo.

<sup>14</sup> Estabelecimento localizado na Rua Teodoro da Silva, 240. Especializado na organização de eventos e venda de jogos de tabuleiro e card games. Funcionamento de terça à domingo.

<sup>15</sup> Loja focada na venda e organização de eventos de jogos de tabuleiro e card games. Localizado na Avenida Treze de Maio, 23, Lj 2508, 23. Seu horário de funcionamento vai de segunda à sábado.

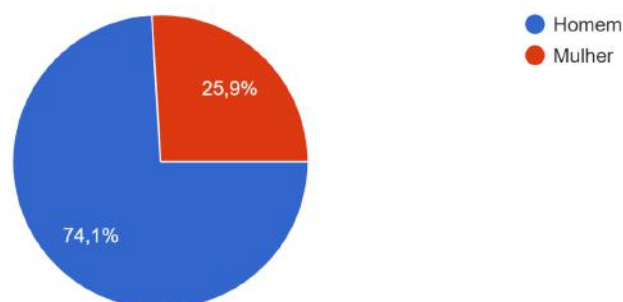


eventos e produtos novos da loja. Com uma média de 150 a 200 participantes, foi possível obter 27 respostas utilizando a ferramenta de formulários da Google.

**Figura 1 - Gráfico com primeira pergunta do questionário**

Como você se identifica?

27 respostas

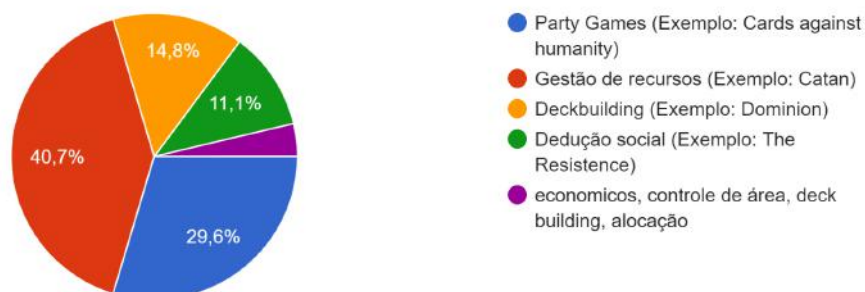


Analisando o resultado é possível notar que seu público é em grande parte masculino, formado por pessoas entre 15 a 35 anos, mas também por uma parcela de 35 a 45 anos. Em relação à experiência envolvendo jogos de tabuleiro, a vasta maioria considera ter conhecimentos medianos a avançados sobre o assunto.

Para a compreensão da quarta pergunta no questionário, primeiramente é preciso contextualizar o que cada gênero significa e como suas jogabilidades se caracterizam.

**Figura 2 - Gráfico com quarta pergunta do questionário**

Qual tipo de jogo de tabuleiro você tem preferência em jogar?  
27 respostas



Party Games são jogos conhecidos por regras simples e dinâmicas, um tabuleiro fácil de organizar, um curto tempo de jogo e por acomodar um grande número de jogadores. Além de estimularem a interação social ao longo das partidas. Títulos como *Imagem & Ação*, *Can-Can*<sup>16</sup> e *Lince*<sup>17</sup> são exemplos populares deste gênero. Jogos de Gestão de Recursos, por outro lado, são caracterizados por possuírem um foco no manejo e utilização dos diversos tipos de recursos disponíveis para adquirir pontos e fazer ações. Além disso também são famosos por possuírem um conjunto de regras maior, um tabuleiro com múltiplas peças, partidas com duração elevada e por serem jogados com um número reduzido de jogadores. Exemplos amplamente conhecidos são títulos como *War*, *Banco Imobiliário* e *Rummikub*<sup>18</sup>.

Em seguida, jogos de *Deckbuilding* são focados no desenvolvimento e aperfeiçoamento de um baralho por cada jogador e na sua utilização ao longo da

<sup>16</sup> Em *Can-Can* cada jogador recebe uma quantidade de cartas na sua mão que terão uma cor e um número. No centro da mesa, haverá a carta de saída, com seu próprio número e cor. Para descartar suas cartas, é preciso que alguma delas tenha o mesmo número ou a mesma cor da carta que está na mesa.

<sup>17</sup> *Lince* é um jogo em que cada jogador recebe cartelas com figuras que estão dispostas no tabuleiro. O objetivo é localizá-las rapidamente antes dos outros participantes.

<sup>18</sup> No *Rummikub* cada participante começa o jogo com 14 pedras, e o objetivo é se livrar de todas elas, baixando jogos sobre a mesa. Os jogos podem ser sequências numéricas de mesma cor ou de números iguais e cores diferentes.

partida para adquirir pontos. A jogabilidade deste tipo de jogo se define através da interação entre as cartas dentro de um mesmo baralho, no qual cada carta possui um efeito único na criação de recursos para o jogador. São comumente conhecidos por possuírem um tabuleiro formado majoritariamente por cartas, regras com uma maior complexidade, partidas demoradas e por comportar poucos jogadores. *Dominion*<sup>19</sup> é exemplo deste estilo de jogo. Por fim, jogos de Dedução Social são conhecidos pela jogabilidade em que os jogadores tentam descobrir o papel oculto e as verdadeiras intenções de cada participante. Nele os jogadores usam lógica e raciocínio dedutivo para tentar descobrir os papéis uns dos outros, enquanto os outros indivíduos podem blefar para evitar que suspeitem deles. A composição de seu tabuleiro tende a variar, costumam ter um conjunto de regras de fácil compreensão, partidas de pouca duração e podem acomodar um número alto de jogadores. Dentre os títulos deste gênero tem o amplamente conhecido *Clue* e também o *Coup*<sup>20</sup>.

Dentre os gêneros descritos anteriormente, 40,7% disse preferir jogos de gestão de recursos, seguido por 29,6% de usuários que preferem *Party Games*. Gêneros estes que são os mais comuns entre aqueles lançados por editoras nacionais de jogos de tabuleiro. O que por mais que o público possa cultivar uma certa familiaridade com eles, não comprova totalmente sua popularidade na pesquisa.

Outro ponto importante de ser notado é a variedade de jogos escolhidos na quinta pergunta, demonstrando como o mercado é composto por inúmeros títulos com diversas mecânicas e jogabilidades distintas.

---

<sup>19</sup> No *Dominion* cada jogador começa com um pequeno baralho de cartas, que melhora conforme compra cartas de um estoque comum que varia de jogo para jogo. As cartas podem ajudar o deck do jogador a funcionar, impedir seus oponentes ou fornecer pontos de vitória.

<sup>20</sup> *Coup* é um jogo de cartas de dedução social onde cada jogador tem duas cartas de personagem viradas para baixo. Os jogadores se revezam realizando ações, enquanto os outros jogadores têm a oportunidade de desafiar ou realizar uma ação contrária. Algumas ações e contra-ações exigem que um jogador afirme ter uma carta de personagem específica. Tais reivindicações podem ser contestadas por qualquer pessoa no jogo, independentemente de estarem diretamente envolvidas na ação. Se um jogador for desafiado, ele deve provar que possui a carta de personagem jogada, revelando-a em suas cartas viradas para baixo. Se não puder ou não quiser provar, perde o desafio, mas se puder, o desafiante perde. Quem perder o desafio perde imediatamente uma das suas cartas de personagem.

Em relação à interação entre o público e os indivíduos com quem ele joga, foi possível notar que, além da vasta maioria desfrutar deste lazer geralmente com amigos, a sua quantidade não é necessariamente um ponto relevante. As pessoas que participam da jogatina em sua maioria têm conhecimento em jogos de tabuleiro, explicitando que a participação de iniciantes não é algo exatamente comum.

Por último é questionado se a ideia de jogar jogos de tabuleiro utilizando softwares online é algo comum e se existe uma preferência pelo digital. A resposta praticamente unânime é que, apesar de jogos online serem mais práticos, a experiência de jogá-los presencialmente é definitivamente melhor segundo as respostas.

Em seguida, com o objetivo de complementar os dados obtidos no questionário foram feitas uma série de entrevistas com funcionários de lojas especializadas na venda e na organização de eventos voltados para jogos de tabuleiro.

### **3.1. Primeira entrevista: Sérgio Júnior da Drop1**

A primeira entrevista realizada foi com Sérgio Júnior, um funcionário da loja Drop1 localizada na zona oeste do Rio de Janeiro. Como em muitos estabelecimentos semelhantes, ao adentrar na loja é possível avistar diversos jogos de tabuleiro e *Card Games* como *Magic: The Gathering*<sup>21</sup> e *Pokémon*<sup>22</sup>. Também é comum o fluxo de grupos de pessoas pelo local jogando todo o tipo de jogo analógico. Para visualização da entrevista completa, conferir o Apêndice B.

Dentre as respostas obtidas vale destacar que segundo Sérgio, os jogos mais requisitados costumam se encaixar na categoria de *Family Games* e *Party Games*.

---

<sup>21</sup> Magic: the Gathering é um jogo de cartas colecionáveis criado por Richard Garfield, no qual os jogadores utilizam um baralho de cartas construído de acordo com o seu modo individual de jogo para tentar vencer o baralho adversário.

<sup>22</sup> Pokémon Trading Card Game, ou Pokémon Estampas Ilustradas no Brasil, é um jogo de cartas colecionáveis baseado na franquia japonesa Pokémon.

Outro ponto relevante é de que seus consumidores na maior parte são pessoas que já frequentam a loja regularmente, vão à loja em grupos e jogam uma média de 5 a 7 horas a cada visita.

Como também observado no questionário, são pessoas entre 20 a 40 anos e na maior parte homens. Além de também não serem necessariamente experientes em jogos de tabuleiro em sua maioria.

Por fim, foram analisadas quais estratégias adotadas pela Drop1 para atrair mais público. E em resumo, sua abordagem se define através da fidelização dos frequentadores com eventos especiais que oferecem prêmios, e também na sua divulgação nas redes sociais.

### **3.2. Segunda entrevista: Max da Magic Store Brasil**

A segunda entrevista realizada foi com o lojista conhecido como Max da loja Magic Store Brasil, localizada na zona norte do Rio de Janeiro. Um dos estabelecimentos mais conhecidos entre os jogadores cariocas, a Magic Store Brasil é popular pelos seus diversos eventos de *Card Games* e Jogos digitais. Para visualização da entrevista completa, conferir o Apêndice C.

Semelhante ao que foi visto na primeira entrevista, o público que frequenta ambos os estabelecimentos consiste em adultos na faixa dos 20 a 30 anos, na maior parte masculino e se organizam em grupos. Além disso, a maior parte é leiga no assunto e recorre ao auxílio dos lojistas para a escolha e entendimento dos jogos que querem jogar.

Em relação às categorias de jogos mais populares, destacam-se títulos de Gestão de Recursos e *Party Games*. Por fim, em relação a sua estratégia de captação de novos clientes a loja apenas faz a divulgação de eventos nas redes sociais.

### 3.3. Terceira entrevista: Nancy da Red Jogos

A última entrevista foi realizada com Nancy, funcionária da loja Red Jogos localizada no Centro do Rio de Janeiro. Sendo a maior loja de jogos de tabuleiro da cidade, a Red Jogos possui um espaço amplo e repleto de eventos semanais de todos os tipos de *Card Games* e jogos de tabuleiro. Para visualização da entrevista completa, conferir o Apêndice D.

Inicialmente ao descrever o público que frequenta o estabelecimento, é dito que sua maioria consiste em homens e mulheres brancas de classe média entre seus 30 e 40 anos. Além disso, costumam jogar uma média de 3 a 5 jogos num período de 5 horas a cada visita.

Em relação aos tipos de jogos consumidos, *Party Games*, Dedução Social e principalmente Gestão de Recursos aparecem entre as categorias mais cobiçadas entre os jogadores. Por fim, as estratégias adotadas pela Red Jogos na captação de novos clientes consiste na divulgação de eventos semanais e promoções de produtos.

### 3.4. Análise dos dados coletados

Considerando os objetivos traçados na abertura deste capítulo, através das pesquisas realizadas foi possível levantar dados que auxiliam a definir o consumidor de jogos de tabuleiro brasileiro na atualidade e quais são os tipos de jogos que mais consomem.

Mais especificamente, é possível afirmar que este tipo de consumidor é em sua maioria homens brancos na faixa dos 20 a 40 anos. Além disso, eles costumam ter um conhecimento pouco aprofundado sobre jogos de tabuleiros e suas classificações, mas que apesar disso suas preferências se concentram em jogos dinâmicos e de fácil compreensão como *Party Games*.

Por fim, é possível notar que eles se organizam em grupos que são independentes ao ambiente das lojas especializadas, mas que as frequentam pois têm acesso a inúmeros títulos de jogos através de seu aluguel.

## Capítulo 4: Desenvolvimento do projeto

### 4.1. Definição do tema

Sendo uma das prioridades no início do projeto, a escolha do tema a ser abordado, além de importante em relação à estética e narrativa presente no jogo, é também extremamente relevante para a escolha das mecânicas presentes no jogo e sua jogabilidade.

Inicialmente houve três ideias de temáticas, sendo elas: Um cenário baseado em desenhos animados dos anos 2000 e animações japonesas com foco na ideia de personagens viajando para um mundo digital fantástico, um tema focado em uma escola mágica como na série de livros Harry Potter<sup>23</sup> e por fim havia também a ideia de abordar o terror como no universo fantástico de Innistrad<sup>24</sup> do jogo de cartas *Magic: The Gathering*.

A ideia com a escolha desses temas seria a abordagem de uma narrativa focada em transportar os jogadores para universos que, apesar de fantásticos, tivessem uma similaridade com o mundo real. E que além disso, tinha como elemento narrativo a escassez, também manifestada em mecânicas de jogo comumente vistas em jogos de gestão de recursos.

---

<sup>23</sup> Harry Potter é uma série de sete romances de fantasia escrita pela autora britânica J. K. Rowling.

<sup>24</sup> Innistrad é uma coleção de cartas do jogo Magic: The Gathering inspirada no tema de horror gótico. Além de fazer uso de tropos de terror, como Vampiros, Lobisomens, Zumbis e outros.

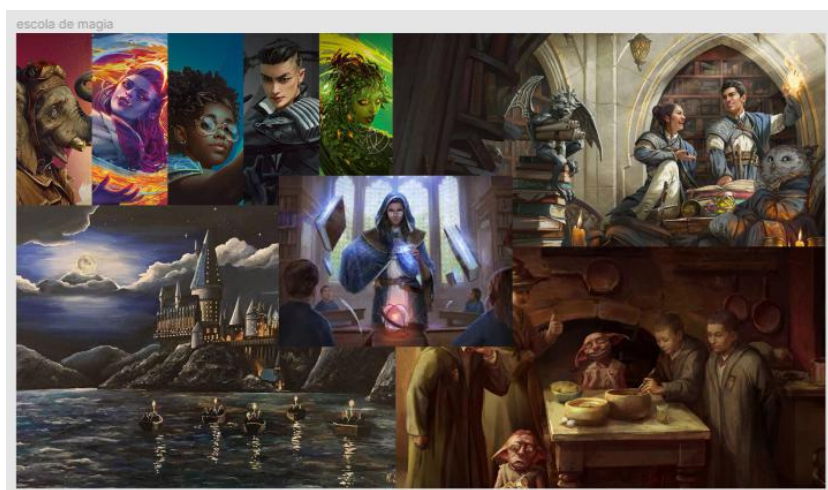


**Figura 3 - Moodboard de desenhos animados dos anos 2000**



*Moodboard de Desenhos dos anos 2000, compilação do autor.*

**Figura 4 - Moodboard de escola de magia**



*Moodboard de escola de magia, compilação do autor.*





enaltecer os humildes e satirizar os religiosos e os poderosos que dão importância apenas para os bens materiais. Outro traço é a exposição de forma amena e divertida do drama vivido pelo povo sertanejo atormentado pela seca.

Ou seja, além da inspiração nos folhetos de cordéis e seu cenário ser baseado no sertão nordestino, sua narrativa cômica é repleta de personagens cativantes, que representam com exatidão, mesmo que de maneira jocosa, os habitantes da região retratada. Outro ponto relevante é a descrição do ambiente inóspito da região, na qual elementos da vida do sertanejo como a fome, seca, pobreza e a violência armada serão explorados na releitura proposta.

Outra inspiração importante para o desenvolvimento da temática abordada foi a Literatura de Cordel. Segundo Negrão (1975), ela contém características como a regionalidade e a exposição de elementos da vida do sertanejo, com uma vasta variedade de tramas em seus romances, como notícias e narrativas com figuras mitológicas e reais, bem como a visão maniqueísta de bem e mal, e seu embate eterno. E por fim, devido ao uso de xilogravuras na ilustração de suas obras definem não apenas o estilo da Literatura de Cordel e de seus trovadores, mas principalmente da cultura nordestina e de seu povo.

E finalmente, a parte visual desenvolvida no projeto foi inspirada na obra do artista Gilvan Samico. Segundo Morat (2017), sua obra se caracteriza pela recuperação do romanceiro popular e da literatura de cordel, uma estrutura bidimensional na representação de suas figuras, a divisão simétrica do espaço, além da ausência de perspectiva, volume e profundidade, com figuras ocupando um único plano, à maneira egípcia.

Além disso, suas xilogravuras são não apenas um mergulho poético nas raízes da gravura popular, mas também são utilizadas como um método para contar histórias. Como dito por Morat (2017, p.49):

Ele vai fazer mais do que ilustrar as histórias de cordel, irá transcender criando sua própria narrativa. Dessa forma, a gravura de Samico terá um

tom épico, satírico, trágico, obsceno, heroico, de moralidade e contamento, tomando várias formas. De maneira direta ou indireta, a gravura de Samico consiste em imagens de caráter narrativo, que são imagens que contam histórias.

## 4.2. Protótipos Iniciais

A partir da definição do tema a ser abordado na narrativa do projeto e considerando a abordagem de Design Centrado no Usuário com a abordagem de prototipagem rápida, foi realizada a criação de protótipos de baixa resolução para o teste das mecânicas.

Além do desenvolvimento da jogabilidade para obter *insights* iniciais sobre a recepção das mecânicas pelos jogadores, foi observado o balanceamento da economia interna do jogo de tabuleiro. Dessa forma, foi possível analisar, logo no início da ideação, como os personagens da trama se relacionavam os seus papéis na narrativa e com a jogabilidade proposta para cada um deles.

As mecânicas são a parte essencial do que define um jogo, elas são as interações e relações que permanecem ao se retirar todos os aspectos de estética, narrativa e tecnologia presentes. (SCHELL, 2015) São as responsáveis em transformar a temática abordada em um jogo em algo interativo para seus jogadores, além de poder complementar a imersão em seu cenário e personagens.

Segundo Schell, um jogo dispõe de 5 elementos principais que definem suas mecânicas, sendo elas: Espaço, Tempo, Objetos e seus Atributos, Ações, Regras, Habilidade e Sorte.

Em mais detalhes, o Espaço consiste em analisar as características que definem o ambiente ocupado pelo jogador ao longo do jogo, examinando se este espaço se apresenta como algo navegável ou restrito segundo seu tema, e como ele se manifesta para o jogador.

Em seguida, o tempo é a maneira como as interações dentro de um jogo devem durar nas partidas. É definindo se ele será percebido como algo contínuo ou descontínuo para jogadores, se haverá formas de marcar o tempo para cada jogador e qual será sua duração média a cada partida. Por exemplo, jogos como Xadrez possuem a ideia de tempo como algo descontínuo, em que a partida é dividida em turnos diferentes para cada jogador realizar suas ações. Em contrapartida, em jogos como Lince o tempo é executado de maneira contínua, não havendo sua divisão em turnos entre os jogadores.

Dentro de um jogo, objetos são representados por elementos como cartas, tokens, blocos e qualquer peça que possa ser vista e manipulada pelos jogadores. Enquanto atributos são as informações que definem um determinado objeto dentro do jogo e as maneiras como ele pode ser utilizado. Um exemplo seriam as peças que compõem o tabuleiro de Xadrez, sendo elas os únicos objetos presentes no jogo, sendo seus atributos suas classificações (como Rei, Rainha, Cavalo e dentre outras) e as maneiras como cada peça pode interagir uma com as outras e se movimentar pelo tabuleiro.

Ações podem ser definidas como as maneiras na qual os jogadores podem interagir dentro do jogo. Segundo Schell, elas podem ser classificadas de duas formas: Ações básicas e estratégicas. Ações básicas são os movimentos que um jogador pode realizar segundo as regras. Em um jogo de Damas, por exemplo, os jogadores podem mover as pedras para frente, capturar as peças do oponente e no caso da dama ela pode andar para trás também. Por outro lado, uma ação estratégica é quando o jogador utiliza as ações básicas de maneira a conseguir uma vantagem estratégica dentro do jogo. Por exemplo, quando um jogador sacrifica uma peça no Xadrez para enganar seu oponente, ou também quando ele consegue capturar uma peça através de um cheque no rei inimigo. Ou seja, um jogo é definido pelas maneiras nas quais seus jogadores podem interagir com ele, e também pelas formas nas quais eles podem se planejar para vencer.

Regras definem todos os objetos, o tempo, os objetivos, as ações e suas consequências. Ou seja, elas fazem com que as mecânicas e interações dentro de

um jogo sejam possíveis. Mas mais importante, elas são responsáveis por definir qual o principal objetivo para todos os jogadores: como vencer.

Como explorado por Schell, existem diferentes tipos de regras envolvidas dentro de um mesmo jogo. (SCHELL, 2015) Mas em síntese, regras podem ser vistas como um conjunto de informações definidas tanto pelos desenvolvedores do jogo, mas também pelos próprios jogadores. Como por exemplo, em casos de regras implícitas de bom espírito esportivo entre os participantes. Em resumo, é importante observar se o conteúdo das regras é condizente com os objetos presentes no jogo e sua maneira de ganhar.

Todo o jogo envolve os seus jogadores exercitarem algum tipo de habilidade. Com sua vasta maioria exigindo não apenas uma, mas uma gama de diferentes habilidades. Segundo Schell, existem três tipos de habilidades que podem compor cada jogo, sendo elas habilidades físicas que exigem destreza, força, coordenação e resistência física de seus jogadores. Habilidades mentais que envolvem memória, percepção e resolução de quebra-cabeças. E por fim, habilidades sociais como analisar as intenções de seus oponentes, saber enganar os outros jogadores e trabalhar em equipe. É a partir das habilidades que cada jogo exercita que pode ser observado a dinâmica fomentada entre os jogadores.

E por último, sorte. Sorte pode ser definida pelo grau de incerteza que os elementos dentro de um jogo gera. E tudo isso se deve a dinâmicas envolvendo a escolha de algo de maneira aleatória, como por exemplo a utilização de dados para determinar um resultado. Jogos como Xadrez não possuem nenhuma mecânica que envolva sorte no decorrer do jogo, com todas as decisões e resultados dependendo exclusivamente dos jogadores.

Em contrapartida, jogos como Catan e *War* são notórios por terem seus resultados atrelados a dados. Sorte é algo essencial para um jogo ser divertido, visto que a surpresa e a incerteza gerada nos jogadores enriquece sua experiência. No entanto, isso não quer dizer que ela seja algo imprescindível e seu uso deve ser feito com cautela. Jogos com um fator de sorte muito alto podem tirar de seus

jogadores o controle sobre suas escolhas, tornando o jogo uma experiência frustrante para alguns.

Com base no tema escolhido para o jogo e sua narrativa, as mecânicas utilizadas tiveram como objetivo principal abordar o cenário hostil e instável retratado, com foco em uma jogabilidade voltada para a gestão de recursos e embate entre os jogadores.

Desta forma, por conta da narrativa se passar em apenas uma localização, sendo ela a vila, o Espaço foi pensado para ser restrito. Não havendo a possibilidade de se navegar por ele, com o objetivo de representar a ideia de que os jogadores estão confinados.

Em relação ao Tempo, a maneira escolhida para representá-lo foi de forma descontínua. Visto que a intenção era que cada jogador pudesse interagir em turnos diferentes, para assim manter a organização entre as interações de cada jogador. Mas principalmente pelo fato de que os turnos foram estruturados para ser algo cobiçado, visto que nem sempre é possível um jogador realizar suas ações, como poderá ser observado futuramente com a descrição das regras.

Com objetos e seus atributos o objetivo principal foi de representar os elementos da temática armorial, não apenas visualmente com sua estética e personagens, mas também de criar uma ponte entre a representação do elemento culturalmente e a maneira como ele se manifesta em jogabilidade.

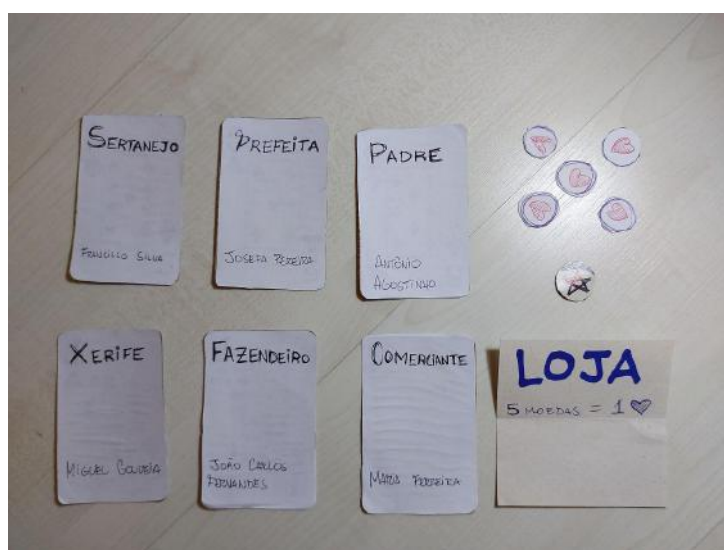
As ações seguindo a ideia de que a estratégia principal é a sobrevivência, a disputa entre os outros jogadores e a gestão dos recursos adquiridos ao longo do jogo. Com o objetivo de salientar a individualidade e o embate gerado pelas mecânicas escolhidas e pela narrativa, as habilidades exigidas pelos jogadores são mentais e sociais. Principalmente envolvendo memória e leitura das intenções dos oponentes.



E para deixar o jogo menos imprevisível e dar mais controle sobre as ações dos jogadores, as interações que envolvem Sorte no jogo não são muito presentes. Por fim, o desenvolvimento das regras e sua evolução vai ser possível ser observado em mais detalhes com a descrição dos protótipos a seguir.

#### 4.2.1. Teste da primeira versão

**Figura 7 - Protótipo utilizado na primeira versão**



Como abordado anteriormente, o primeiro protótipo proposto foi idealizado a partir de mecânicas envolvendo a disputa entre os jogadores e a gestão de recursos finitos como cartas, vidas, moedas e habilidades. Com esse objetivo, foi então desenvolvido um sistema de regras com base no uso de personagens com habilidades especiais para cada jogador, a utilização de cartas de combate com valores distintos e a presença de cartas de cenário para tornar o jogo mais imprevisível e com novas interações durante o embate entre os jogadores. Para mais detalhes sobre o manual de regras da primeira versão, acessar o Apêndice E.

Como é possível observar, a primeira versão se resume a um jogo dividido em turnos, no qual cada jogador possui um personagem com um poder especial, cinco vidas, moedas e 13 cartas de combate. A jogabilidade descrita nas regras se define pelo embate entre os jogadores durante as fases de combate, onde é

revelada uma carta de cenário de monstro e cada jogador simultaneamente utiliza uma de suas cartas de combate para então vencer a rodada.

No entanto, jogadores também podem utilizar a habilidade de um de seus personagens para mudar o resultado do combate e então vencê-lo. O objetivo central para ganhar o jogo segundo as regras é: Ser o último jogador com vidas no jogo. Em seguida, com a primeira versão das regras planejada e com o protótipo para testes construído, o próximo passo foi o teste das mecânicas e da jogabilidade na prática e seu balanceamento.

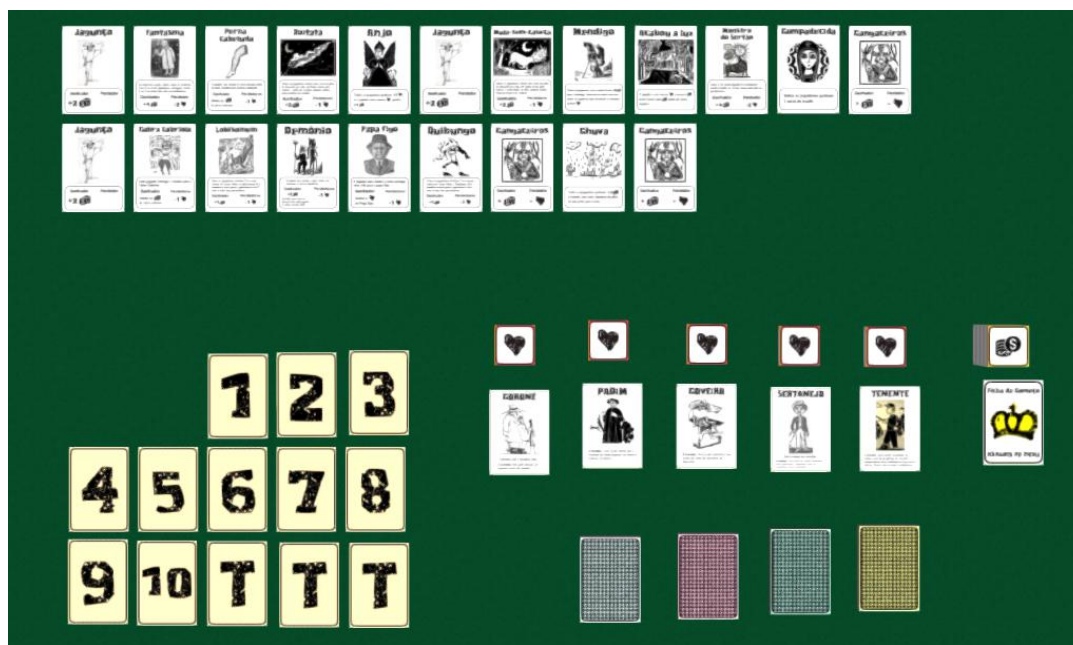
Para acessar o relato dos jogadores sobre sua experiência com o primeiro protótipo acessar o apêndice F. No total foram cinco partidas jogadas, sendo duas delas com três jogadores e outras três com apenas dois jogadores participando.

Em resumo, as impressões gerais foram positivas em relação à jogabilidade. No entanto, dentre as sugestões mais comuns estavam: O aumento na variedade de cartas de cenário e a adição de atributos para as diferentes cartas de monstros presentes.

Além disso, mostrou-se interessante acrescentar novas ações para os jogadores como a aquisição do poder para o personagem e outras formas de utilizar as moedas além da compra de vida. Visto isso, foi possível então desenvolver um novo protótipo com as atualizações propostas.

#### 4.2.2. Teste da segunda versão

Figura 8 - Protótipo utilizado na segunda versão



Dentre as mudanças entre a primeira e segunda versão é possível destacar o fato de personagens não começarem com seus poderes no início do jogo e de que é preciso gastar moedas para os utilizar. Com o objetivo de dar mais relevância para as moedas no jogo, visto que seu único uso na primeira versão era para a aquisição de mais vida.

Além disso, também houve a introdução de diferentes atributos para cada carta de monstro presente nas cartas de cenários. Pois como foi possível observar com os relatos da primeira versão, por conta da maioria dos monstros sempre representar a mesma ameaça a jogabilidade era vista como algo monótono e sem o fator da imprevisibilidade.

Devido a isso, foi então introduzido atributos que influenciassem em questões como as vidas e moedas dos jogadores, com monstros podendo roubar-los para si.

E também mais monstros que se preocupam com quais cartas serão utilizadas durante a fase de combate.

Por fim, também foi feita uma mudança em relação às penalidades realizadas pelos monstros, visto que anteriormente todos os jogadores que não tivessem utilizado a menor carta no combate ganhavam a recompensa do monstro.

Com a segunda versão apenas o jogador que usasse a maior carta ganha a recompensa, enquanto todos os outros jogadores da rodada recebiam a penalidade do monstro. Para assim acelerar a velocidade do jogo e incentivar os jogadores a ganhar as rodadas a todo custo, pois além disso houve o aumento das penalidades e recompensas dadas pelos monstros. Para mais detalhes consultar o apêndice G.

Após o teste do protótipo e os relatos dos jogadores, foi possível analisar diversos aspectos da jogabilidade que poderiam ser alterados. Como por exemplo, devido ao fato das maiores cartas de combate dos jogadores serem do mesmo valor era comum empates em diversas rodadas ao longo do jogo. O que implicava na decisão de um ganhador por outros meios, algo que não agradou a maior parte dos jogadores.

Outro ponto muito comentado foi o poder de personagens como o Coroné, o Padim, do Sertanejo e do Tenente. No qual muitos jogadores afirmaram eles serem muito e pouco impactantes ao longo do jogo. Sugerindo o balanceamento deles através da alteração de seu custo, e em alguns casos na sua reformulação.

Em relação às cartas de cenário, a maior crítica vinda dos jogadores foi na presença de um número excessivo de cartas de Cangaceiro e Jagunço. Visto que diferente das restantes das cartas de monstro, essas não possuem nenhum atributo especial. Assim, por causa do seu alto número no baralho, as partidas se tornavam monótonas segundo os jogadores.

Por fim, os jogadores afirmaram ter gostado da temática abordada nas cartas e objetos do jogo, e que seus atributos condizem com o que estavam

representando. Para mais detalhes sobre o relato de cada jogador, acessar o apêndice H.

### 4.3.3. Teste da terceira versão

**Figura 9 - Protótipo utilizado na terceira versão**



Em relação à segunda versão, a terceira apresentou mudanças visando o melhor funcionamento da fase de combate e da relação entre poderes dos personagens. Para mais detalhes acessar o apêndice I.

Em resumo, para impedir a ocorrência de múltiplos empates ao longo das partidas foram feitas duas alterações nas regras. Primeiramente, as cartas trunfo que faziam parte das cartas de combate foram alteradas para cartas de realeza. Assim, ao invés de as três maiores cartas serem do mesmo valor, com a nova atualização as cartas de Príncipe, Rainha e Rei representavam respectivamente os número onze, doze e treze nas cartas de combate.

Além disso, também foi instituído um novo sistema de desempate para as fases de combate, realizado através de critérios baseados na posse da Ficha de Rei

do Sertão e na quantidade de recursos que cada jogador possui. O intuito é que os empates fossem menos constantes durante as partidas, e que não houvesse mais múltiplos ganhadores das rodadas como era nas versões passadas.

Também foram alteradas questões relativas aos personagens e seus poderes, como por exemplo, a uniformização dos custos dos poderes para quatro moedas. A mudança do nome do Padim para Padre e de seu poder, visto que o poder anterior não foi apreciado pelos jogadores durante as partidas.

Outro elemento introduzido na nova versão consiste em um novo mecanismo para definir a ordem de uso das habilidades dos personagens durante a fase de combate. Ou seja, nas versões anteriores a ordem na qual os jogadores podiam ativar o poder de seus personagens era definida pela proximidade na qual eles estavam da Ficha de Começo. Com o jogador mais próximo a ela podendo usar o poder de seu personagem antes dos outros jogadores em uma rodada.

No entanto, para que os jogadores tivessem mais opções durante a fase de combate e não ficassem limitados a realizar suas ações de acordo com a Ficha de Começo, foi instituída uma nova regra, segundo a ordem de uso dos poderes dos personagens seria através do valor das cartas usadas durante a fase de combate, de menor para maior. Desta forma abriram-se mais possibilidades para ações estratégicas por parte dos jogadores, valorizando o papel das cartas de combate com valores baixos e entregando mais controle sobre o resultado das rodadas para os jogadores.

Por fim, também foram feitas mudanças nos poderes da Mula-sem-cabeça e do Boitatá, com o intuito de explorar novas interações entre a presença das cartas de monstros e os poderes dos personagens.

Para análise do relatório da terceira versão consultar o apêndice J. No geral, a recepção foi muito positiva após as mudanças. Dentre as impressões positivas dos jogadores, a mudança envolvendo a ordem do uso de poderes em uma rodada de acordo com ao valor das cartas foi muito bem recebida.

No entanto, os jogadores afirmaram que os monstros não representavam um grande perigo ao longo do jogo, fazendo ele durar mais do que o desejado. Além disso, também foi sugerida uma mudança na forma como as penalidades acontecem, apenas às aplicando no jogador com a menor carta. Pois isso incentiva o uso das cartas de maneira mais estratégica por conta dos jogadores, visto que assim eles não almejavam ganhar em todos os turnos, mas sim utilizar suas cartas de forma a perderem o menor número de vezes possível. Um ponto muito relevante levantado durante o teste do protótipo foi a quantidade de moedas recebidas ao longo da partida, que segundo os jogadores era muito baixo, impossibilitando o uso dos poderes.

Desta forma, foi instituída uma nova regra no segundo teste, segundo a qual no começo de cada rodada os jogadores receberam 1 moeda no começo de cada turno. Ao término da partida os jogadores elogiaram muito esta inclusão repentina nas regras do jogo. Segundo eles, esta mudança possibilitou o maior uso dos poderes dos personagens e conseqüentemente uma jogabilidade mais dinâmica e interativa. Sugeriram então não apenas que essa regra nova fizesse parte do jogo, mas que houvesse mais ações que utilizassem as moedas ao longo da partida.

Em resumo, os protótipos aqui apresentados e seus testes foram de enorme importância para o balanceamento das mecânicas presentes no jogo e na introdução de novos elementos para o desenvolvimento da versão final, como poderá ser observado mais a frente com a descrição completa das regras de Armória.

#### **4.4. O mundo**

Em paralelo ao desenvolvimento das mecânicas e regras presentes no projeto, outro elemento importante para a estrutura do jogo é a construção de seu mundo e da narrativa que os jogadores irão fazer parte ao jogar. Segundo Schell (2013), cada indivíduo possui desejos e sonhos. E o que torna a construção de

mundo tão impactante e prenante para seus espectadores é a capacidade que ela tem de transportar seus jogadores para uma nova realidade. E para que isso seja possível é necessário que certos critérios sejam cumpridos.

Primeiramente o mundo tem que ser intuitivo, ou seja, as bases que definem seu universo ficcional precisam ser de fácil compreensão para o público. Outro ponto é a possibilidade de um universo ficcional em contar múltiplas histórias, na qual, seu mundo possui a solidez e as interconexões necessárias não apenas para narrativas futuras, mas para que seus espectadores também possam criar as suas próprias histórias.

Além disso, Schell (2013) considera que os mundos da fantasia são sobre o desejo de seus espectadores em descobrir algo novo e realizar suas vontades. Além disso, a finalidade do universo fantástico de Armória, mais do que ser baseado no Movimento Armorial e na História do Nordeste, também tem como objetivo transportar seus jogadores para criar suas próprias histórias.

Para além das terras férteis do massapé e do litoral nordestino rico em florestas, se estende uma enorme região semi-árida da caatinga. Como dito por Ribeiro (1995), foi nesta região que se desenvolveu uma economia pobre e dependente. Que seu foco era a criação de gado para o fornecimento de carne, couro e bois de serviço para a produção açucareira da época.

E foram nessas condições que a população sertaneja nasceu, marcada pelo pastoreio, dispersão social, estrutura de poder e cultura. Em resumo, é importante observar que o universo que constitui o sertão nordestino é uma região com núcleos humanos dispersos por enormes distâncias, em que sua criação e maior fonte de renda se baseia em uma economia pastoreia, onde sua população, formada pela miscigenação continuada entre indígenas e brancos, constitui uma estrutura social construída a partir da subserviência de vaqueiros e suas famílias a senhores donos de gado. Além do enorme contingente de indivíduos que, à procura de melhores condições de trabalho, se especializaram em outras funções como a agricultura e atividades extrativistas.



Foi então que locais de água permanente e de boa pastagem, capazes de recuperar a condição física do rebanho, vieram a se tornar vilas e cidades com grandes feiras de gado. Conseqüentemente, formando uma ordem oligárquica, que além de monopolizar a terra disputaria ela entre outros senhores de gado da região.

Onde, além da disputa de terras dos senhores e seus jagunços, a saída encontrada pelo povo sertanejo para opressão que viviam se resumia na emigração para outras terras ou para o banditismo. Formando assim grupos armados conhecidos como Cangaceiros. Que devido a esse cenário marcado por problemas sociais como a pobreza, a violência e a fome, começaram a surgir os primeiros grupos de cangaceiros dispostos a lutar contra aquela realidade.

Por fim, outro ponto relevante para definir a vida do sertanejo é em relação a sua religiosidade. Que Ribeiro (1995) descreve como singela e tendente ao fanatismo religioso. Sendo a religiosidade um fator de extrema importância para a formação da cultura local e controle da população. Onde periodicamente surgiam anunciadores da vinda do messias, conclamando o povo a jejuar, a rezar e a flagelar-se em nome de Deus.

Visto isso, inspirado em diversos elementos presentes na realidade vivida no sertão nordestino e em suas características sócio-econômicas. Em Armória os elementos místicos e religiosos provenientes da mistura entre culturas como a Europeia e a Indígena ganham vida.

Com figuras folclóricas como a serpente flamejante Boitatá de culturas indígenas, e lendas como o Lobisomem proveniente do imaginário europeu caminham entre os moradores da vila de Armória. Como dito por Campos (1960, p.8):

O nosso folclore está rico de situações em que se poderá observar o castigo infligido às criaturas em função de certas amizades ou ligações proibidas. Não será, por exemplo, a "Mula-sem-cabeça", um duende que cumpre a necessária pena por ter conquistado para o amor impuro de um

ministro de Deus? Ruth Guimarães, (em *As Filhas do Medo*) conta-nos a versão de uma "Mula-sem-cabeça" que, em lugar da cabeça, tem uma labareda. E explica-nos que "de qualquer maneira, é o fogo como castigo da profanação de um sacramento e continuando o seu milenário papel de purificador". E se isso não bastasse para comprovar a série de castigos que sofrem os impuros, os que transgridem as leis morais, existe o mito do "Boitatá", da cobra de fogo, que corre pelos campos amedrontando os incautos.

A presença de figuras folclóricas de forma a representar uma ameaça para os moradores da vila tem como base a ideia de que tais lendas são, em alguns casos, representações de punições para certos indivíduos. Consequentemente, a maneira escolhida para representá-los para os jogadores é de maneira ameaçadora.

Desta forma, a vila é caracterizada por ser um núcleo humano isolado situado na região nordeste. Em que seu governante, um senhor de gado, é responsável pelo controle e segurança da região contra ameaças como grupos armados compostos por jagunços de outras vilas, cangaceiros e criaturas místicas que rodeiam a região. E sua população é composta por indivíduos que vieram até o sertão à procura de trabalho e de pessoas responsáveis pela segurança da vila.

Como analisado anteriormente, os objetivos com o desenvolvimento do mundo presente no jogo consistia na criação de um mundo de fácil compreensão e capaz de transportar seus jogadores para uma nova realidade. Onde eles podem não apenas ser parte da história, mas eles podem criá-la através do ato de jogar.

## **4.5. Os personagens**

Em jogos, diferente de mídias como livros e filmes, os personagens de seu elenco não são apenas um elemento usado para narrar a história. Visto seu caráter interativo, seus personagens podem representar avatares para seus usuários. Em que através deles os jogadores poderão não apenas fazer parte da narrativa, mas se expressar através dela.

Como explorado por Schell (2013), avatares são os personagens controlados pelos jogadores em um jogo, ou seja, é a ferramenta em que um indivíduo se projeta na história durante uma partida. E é devido a isso que os personagens que servirão de avatares e o que eles representam são vitais para a conexão dos jogadores com o propósito do jogo, como também seu sucesso.

Segundo Schell (2013), existem dois tipos de avatar. Primeiramente existem os personagens icônicos da cultura popular, onde a chance dos jogadores terem interesse em interpretar é alta. Como, por exemplo, guerreiros, magos, princesas, agentes secretos e dentre outros. Por outro lado, há também avatares considerados "lousas em branco", ou seja, personagens que não possuem uma forma idealizada. Sendo na maior parte das vezes simples e fáceis de o jogador se projetar neles.

Além disso, há também outros fatores importantes para o desenvolvimento de bons personagens. Como, por exemplo, além de definir sua história é necessário entender qual sua função para a narrativa do jogo. Dentre as funções mais comuns encontradas em personagens podem ser citados papéis clássicos como de herói, vilão, escudeiro, mentor, capanga e muitos outros.

Ademais, é importante definir quais características compõem os personagens da trama. Em outras palavras, como o personagem se comunica e age na história. Como por exemplo, se ele é alguém arrogante, inseguro, impulsivo, engraçado, confiável e etc.

Em seguida, é preciso definir como serão os relacionamentos entre eles. Em que, dentre as maneiras possíveis de realizar essa análise de forma a ficar de fácil leitura e compreensão, a chamada Teia de personagens é um ótimo exemplo. Onde é descrito do ponto de vista de cada personagem a maneira como ele vê os outros indivíduos da trama e como ele se relaciona com eles.

E finalmente, a forma como os personagens serão representados visualmente. Não apenas se preocupando na temática a ser retratada, mas também

em considerar o desenvolvimento de personagens com visuais intuitivos, empáticos para os jogadores.

### 4.5.1. Sertaneja

**Figura 10 - Desenho da primeira versão da Sertaneja**



Inspirado em personagens como a dupla João Grilo e Chicó<sup>26</sup> da obra o Auto da Compadecida. E em Caroba<sup>27</sup>, personagem da peça O Santo e a Porca, ambos personagens de obras de Suassuna. Tem como principal característica a ideia de que, por fazer parte da camada mais humilde da sociedade, é necessário fazer uso de seu carisma e esperteza para sobreviver à miséria.

Desta forma, inspirado nas características presentes nos personagens citados e em sua história que Francisca da Silva, a Sertaneja, foi idealizada para compor o elenco do jogo. Onde, através das armações e peripécias que coloca os outros personagens da trama, que ela consegue se manter viva em um cenário hostil como o do Sertão mágico de Armória.

---

<sup>26</sup> João Grilo e Chicó são os amigos inseparáveis que protagonizam a peça o Auto da Compadecida de Ariano Suassuna.

<sup>27</sup> Caroba é a empregada de Euricão na peça O Santo e a Porca, de Ariano Suassuna.

Com o objetivo de estruturar e definir suas características e funções dentro da história foi realizado o teste de personalidade de Jung<sup>28</sup> com todos os avatares. Para visualizar todos os dados referentes à personalidade da Sertaneja, consultar o Apêndice L.

Seguindo o esquema proposto por Schell (2013), a função exercida por Francisca na narrativa é equivalente a de um Anti-Herói<sup>29</sup>. Algo partilhado entre todos os outros avatares, visto que suas atitudes não são inteiramente para o bem ou para o mal. Mas sim em prol dos próprios interesses e sobrevivência.

Como características se destacam suas habilidades em persuasão, seu medo pelas ameaças que a rondam e sua natureza trapaceira, ou seja, se trata de uma pessoa astuta e temerosa.

Com seus relacionamentos com os outros personagens baseados em ganho pessoal e receio pela própria vida. E por fim, para seu visual o principal objetivo foi transpassar seu lado astuto e miserável.

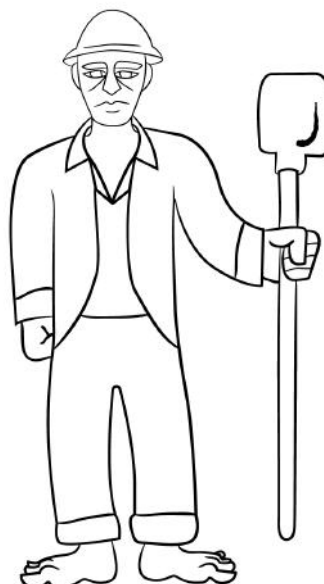
---

<sup>28</sup> O Teste de personalidade de Jung é um questionário de autorrelato que indica diferentes preferências psicológicas em como as pessoas percebem o mundo e tomam decisões. O teste tenta atribuir quatro categorias: introversão ou extroversão, sensação ou intuição, pensamento ou sentimento, julgamento ou percepção.

<sup>29</sup> Anti-herói é o termo que designa o protagonista que não possui as virtudes tradicionalmente atribuídas aos heróis. Anti-heróis são personagens não inerentemente maus que, às vezes, praticam atos moralmente questionáveis.

#### 4.5.2. Coveiro

**Figura 11 - Desenho da primeira versão do Coveiro**



Criado a partir da ideia de que um dos principais elementos que compõem a vila de Armória é a presença da morte. O coveiro Luiz Barros foi criado com o intuito de mostrar o ambiente ameaçador da vila, e ser elo entre a vida e a morte. Para visualizar a ficha de personagem do Coveiro, conferir o apêndice M.

Como dito anteriormente, a função exercida pelo Coveiro também é a de um Anti-Herói. No entanto, em contrapartida à Sertaneja, seu objetivo não se limita apenas à própria sobrevivência. Além de, devido a sua conexão com a Morte, ser o único personagem com habilidades sobrenaturais.

Com sua natureza reclusa e melancólica, as características que definem o Coveiro têm o papel de mostrar sua personalidade dramática e distante de todos.

Seu relacionamento com os outros é movido pelo desprezo e indiferença, visto que ele enxerga que em algum momento todos vão vir a falecer.

Por último, seu visual é inspirado nos trajes de couro tradicionais utilizados na região nordeste.

### 4.5.3. Coroné

**Figura 12 - Desenho da primeira versão do Coroné**



O Coroné, ou Coronel, João Carlos Fernandes além de inspirado no personagem da peça O Auto da Compadecida, Major Antônio Moraes. Sua figura também é a representação do controle do Sertão Nordestino por grandes senhores de gado, sendo o Coroné um deles. Para visualizar a ficha do personagem do Coroné conferir o apêndice N.

Sendo seu principal objetivo o controle e manutenção da vila de Armória contra seus invasores. O Coroné não o faz para o bem de todos os moradores, mas sim por interesse próprio.

Como características seu personagem é marcado pelo orgulho e ganância. Com seu caráter autoritário sendo um ponto marcante na maneira como ele se porta com os outros moradores da vila.

Seu relacionamento com os outros personagens se baseia no que os outros podem oferecer a ele e se não vão o atrapalhar para conquistar seus objetivos. Por



último, seu visual foi baseado na vestimenta utilizada por senhores de gado do sertão nordestino.

#### 4.5.4. Tenente

**Figura 13 - Desenho da primeira versão do Tenente**



Criado com o intuito de representar a presença do exército na região nordestina na caça aos grupos armados de cangaceiros, o Tenente é a personificação da força bruta na vila de Armória. Sendo a sua principal missão a manutenção da ordem na região, e a punição daqueles que vão contra a lei. Conferir o apêndice O para ver a ficha de personagem do Tenente.

Mesmo com sua prioridade sendo a segurança da vila e de seus moradores, as atitudes de Miguel Gouveia são feitas em prol do próprio interesse. Para o Tenente os fins justificam os meios para chegar aos seus objetivos, mesmo que isso custe a vida de outros indivíduos.

Dentre as suas principais características se destacam seu sadismo e insensibilidade pelos outros a sua volta. No entanto, é notável sua coragem em realizar a proteção da vila contra os diversos perigos que a rodeiam.

Em relação a seus relacionamentos, Miguel Gouveia nutre sentimentos de desprezo e indiferença pelos outros personagens. Baseando seu interesse em um indivíduo pela influência que ela exerce na vila.

**Figura 14 - Foto de Manoel Neto (à esquerda), chefe dos volantes<sup>30</sup> de Nazaré**



Por fim, seu visual foi baseado nos uniformes utilizados pelos integrantes do Volante. Grupo dedicado a prender e matar membros do Cangaço.

---

<sup>30</sup> Tropas de voluntários civis temporários, provenientes de diversos estados da federação, comandados geralmente por um policial de carreira, e cujo objetivo era perseguir e combater cangaceiros do nordeste brasileiro entre os séculos XIX e XX.

#### 4.5.5. Padre

**Figura 15 - Desenho da primeira versão do Padre**



E por último, o Padre. Que como outros personagens presentes no jogo também foi inspirado em um personagem de O Auto da Compadecida, mais especificamente o Padre João. Que serviu de inspiração para a personalidade avarenta e interessada no lucro material. Para visualizar a ficha do personagem do Padre conferir apêndice P.

Como dito anteriormente, uma de suas principais características é sua ambição no acúmulo material. Porém, é perceptível que o Padre também tem uma personalidade benevolente e carismática com a população de Armória. Principalmente, porque a igreja é um local de refúgio contra as ameaças que assolam a região.

Com seus relacionamentos sendo definidos pelo respeito por alguns personagens e a desconfiança em outros. E finalmente, além do uso do uniforme de padre, o visual escolhido teve como objetivo mostrar um senhor de idade com um semblante agradável.

## **4.6. As mecânicas e regras**

Com base nos resultados obtidos no teste da última versão e no comentário dos jogadores, foi possível traçar as mudanças finais para as mecânicas do jogo como instituído por Schell (2013).

Para esta atualização foi realizado o aumento da punição das cartas de aperseio. Além de fazer sua penalidade apenas afetar o jogador com a menor carta da rodada. Com o objetivo de tornar as rodadas mais empolgantes, além de dar maior importância para as cartas dos jogadores. Visto que esta mudança incentiva ações estratégicas dos jogadores para, ao invés de ganhar, utilizar suas cartas de maneira a não perder.

Outra alteração feita foi a criação de uma nova regra envolvendo a Carta de Bênção. Em que o jogador que recebe no início da rodada também ganha duas moedas. Dado que devido a única fonte de se adquirir moedas limitava-se em ganhar uma rodada, os jogadores costumavam reclamar sobre não conseguir utilizar as habilidades de seus personagens tanto quanto gostariam em uma partida.

E por fim, observando que os jogadores preferiam usar as habilidades de seus personagens ao invés de adquirir mais vida para si devido seu custo elevado. Foi adicionado a possibilidade de os jogadores fugirem da rodada em que estão perdendo por três moedas. Assim, todos possuem uma opção de como podem utilizar suas moedas mais baratas e acessíveis.

Por fim, a seguir será apresentado a versão final das regras do jogo de tabuleiro Armória, como também suas cartas.

### **4.6.1. Como jogar**

Cada jogador escolhe uma Carta de Personagem e começa com 13 Cartas de Peleja (sendo 10 cartas de 1 à 10 e uma carta de Príncipe, uma de Rainha e uma de Rei) e 1 moeda. O jogo começa com um jogador mais cabra macho iniciando a

rodada com a Carta de Benção e recebendo 2 moedas do banco. Em seguida, este jogador vira uma Carta de Vila e revela ela para todos, assim mostrando o que está acontecendo na Vila de Armória. A carta pode mostrar que a vila está sendo atacada por cangaceiros, assombrada por fantasmas ou até mesmo sendo visitada por um santo. Assim que revelada para todos os jogadores, a Carta de Vila pode ser uma entre duas coisas: ou ela é uma Carta de Aperreio ou uma Carta de Milagre. Se a carta revelada for uma Carta de Aperreio (por exemplo: Cangaceiro, Capeta, etc), os jogadores entram na Fase de Peleja. Caso ela seja um Milagre os jogadores fazem o efeito da carta e o jogador com a Carta de Benção passa ela para o jogador a sua esquerda.

#### **4.6.2. Fase de Peleja**

Assim que revelado o mal que está acometendo a vila, os jogadores entram na Fase de Peleja. Nela os jogadores têm que escolher uma dentre as 13 Cartas de Peleja que possuem. Assim que escolhida, os jogadores posicionam elas em sua frente de cabeça para baixo. Assim que todos tiverem posicionado sua carta no centro, elas são reveladas e o jogador que tiver usado a carta com o menor valor perde a rodada. O jogador que tiver a carta mais alta ganha. No entanto, antes de serem decididos o ganhador e o perdedor, os jogadores podem ativar as habilidades de seus personagens usando 4 moedas. Importante lembrar que apenas um jogador pode usar a habilidade de personagem por rodada.

#### **Ordem de habilidade de personagens:**

Como dito anteriormente, apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada e quem começa primeiro é decidido através do valor das cartas que cada jogador usou, de menor para maior. Por exemplo, em um jogo com três jogadores em que as cartas jogadas na rodada foram: 3, 7 e 10. O jogador que jogou 3 pode começar a usar seu poder na rodada, depois quem jogou o 7 e por fim quem jogou o 10. Caso haja um empate entre os valores das cartas, começa quem estiver mais próximo da Carta de Benção em ordem horária.

### **Empate entre os jogadores:**

Os empates entre os jogadores serão decididos através de 4 critérios, se algum dos jogadores que empataram cumprirem algum desses critérios ele ganha o empate. Primeiro, o jogador que possuir a ficha de começo ganha o empate. Porém, caso nenhum dos jogadores tenha a ficha de começo, o jogador com mais vida ganha o empate. Caso eles tenham a mesma quantidade de vidas, ganha quem tiver mais moedas. Se eles conseguirem empatar em todos esses casos, o ganhador é aquele que estiver mais próximo da Carta de Benção.

### **Fuga:**

Porém, caso um jogador tenha perdido a rodada ao revelar as cartas e ele não possua moedas o suficiente para usar sua habilidade, ele ainda tem uma opção. Usando 3 moedas para distrair a criatura, o jogador pode fugir e assim não participar mais da Fase de Peleja. Com isso, independente do resultado de sua carta, o jogador não é considerado nem ganhador e nem perdedor. No entanto, apenas um jogador pode fugir do combate a cada rodada.

### **4.6.3. Como ganhar**

Cada jogador que perder suas 5 (cinco) vidas perde o jogo. O último jogador que permanecer vivo ganha. Se terminarem as Cartas de Peleja e ainda houver jogadores, ganha quem tiver mais vida. Caso eles empatem, ganha quem tiver mais moedas. Caso eles tenham o mesmo número de moedas eles empatam.

### **4.6.4. Personagens**

#### **Sertaneja**

**Habilidade:** Você pode trocar a sua carta pela carta de número par de outro jogador.

**Padre**

**Habilidade:** Você pode substituir sua carta revelada por outra de sua mão.

**Coveiro**

**Habilidade:** Você pode substituir sua carta revelada por outra de seu cemitério.

**Coroné**

**Habilidade:** Você pode trocar a sua carta pela carta de número ímpar de outro jogador.

**Tenente**

**Habilidade:** Você pode derrotar a Carta de Aperreio e escolher quem é o perdedor. Você não recebe o prêmio.

**4.6.5 Cartas de Vila**

Representações do que está ocorrendo na vila de Armória durante as rodadas, as Cartas de Vila se dividem em Cartas de Milagre e Cartas de Aperreio. As Cartas de Milagre representam fenômenos positivos para os jogadores, onde eles podem adquirir recursos. Já as Cartas de Aperreio, que representam os perigos que assolam a vila e seus moradores. Em que os jogadores precisaram utilizar suas Cartas de Peleja e as habilidades de seus personagens para decidir quem será o ganhador e o perdedor da rodada.

**4.6.6 Cartas de Milagre****Chuva**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 3 moedas e voltam uma carta do cemitério para a mão.



## **Anjo**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 1 vida e o jogador com menos vida também recebe 1 moeda.

## **Acabou a luz**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas pode trocar suas moedas pelas de outro jogador.

## **Compadecida**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas ganha 2 moedas e começa a próxima rodada com a Carta de Benção.

### **4.6.7 Cartas Aperreio**

#### **3 Cartas de Cangaceiros**

**Efeito:** O ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 2 vidas.

#### **3 Cartas de Jagunço**

**Efeito:** O Ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 2 moedas.

## **Capeta**

**Efeito:** O jogador que revelar o Capeta pode pagar 1 vida e trocar suas moedas com a de outro jogador a sua escolha. O ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 1 vida.

## **Quibungo**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou menos cartas em suas mãos o Quibungo dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais do perdedor. O ganhador ganha 1 moeda. O perdedor perde 1 vida.

**Perna cabeluda**

**Efeito:** O jogador que revelar a Perna Cabeluda entrega todas as suas moedas para ela. O ganhador ganha todas as moedas da perna cabeluda. Os perdedores perdem 1 vida.

**Monstro do sertão**

**Efeito:** Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas de coroas ou 10 na mesa eles perdem a rodada. O ganhador ganha 3 moedas. O perdedor perde 2 vidas.

**Mula-sem-cabeça**

**Efeito:** Apenas cartas ímpares podem ser usadas. jogadores com cartas pares perdem a rodada. O ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 1 vida.

**Papa-figo**

**Efeito:** O jogador com mais vida entrega 1 vida para o Papa Figo.  
O ganhador ganha uma vida do papa figo. O perdedor perde 1 vida.

**Cabra Cabriola**

**Efeito:** O jogador com mais moedas entrega 2 moedas para a Cabra Cabriola.  
O ganhador ganha as moedas da cabra cabriola. O perdedor perde 1 vida.

**Boitatá**

**Efeito:** Apenas cartas pares podem ser usadas. jogadores com cartas ímpares perdem a rodada.  
O ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 1 vida.

**Lobisomem**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou mais cartas em suas mãos o Lobisomem dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais do perdedor.  
O ganhador ganha 1 moeda. O perdedor perde 1 vida.

## Fantasma

**Efeito:** As menores cartas valem como as maiores. Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas 1 ou 2 na mesa eles são os perdedores. O ganhador ganha 3 moedas. O perdedor perde 2 vidas.

### 4.7. A proposta visual

A proposta visual do projeto teve como base, não apenas a cultura popular nordestina e as xilogravuras presentes nos cordéis, mas principalmente a obra de Gilvan Samico.

**Figura 16 - Xilogravura O Fazedor do Amanhã de Gilvan Samico**



SAMICO, Gilvan. O fazedor da manhã. 1982. Xilogravura

Desta forma, a estrutura bidimensional, simétrica e desprovida de volume e profundidade, além do uso localizado de cores nas obras foram as principais características utilizadas na confecção das artes presentes no projeto.

Figura 17 - Alfabeto Armorial de Ariano Suassuna



Figura 18 - Fonte Cordel Rustika



Além disso, para as fontes em títulos e na logo foi utilizado o alfabeto Armorial de Ariano Suassuna, como também a fonte Cordel Rustika. Visto que o estilo de ambos conversam perfeitamente com a proposta de homenagear a cultura popular nordestina e ao movimento armorial. Como também a fonte Cordel Rustika replica a escrita vista em cordéis.

Figura 19 - Logo do jogo Armória



E por fim a fonte escolhida para o texto corrido do manual foi a Labrada. Pois, devido a sua estrutura com ângulos irregulares, sua aparência remete a algo esculpido. Da mesma forma que as letras presentes em xilogravuras.

Figura 20 - Fonte Labrada Bold



Figura 21 - Fonte Labrada Light



#### 4.7.1 Cartas de Vila

Figura 22 - Montagem com as Cartas de Vila



Para o desenvolvimento das Cartas de Vila além da ilustração conter a informação do que está acontecendo em cada rodada. Sua face foi inspirada nas capas de

Cordéis, em que o nome da carta na parte superior conta a história do que está para acontecer na vila de Armória. Outro ponto relevante é o uso dos ícones de Coroa e Caveira para representarem respectivamente Vencedor e Perdedor.

#### 4.7.2 Cartas de Aperreio

Figura 23 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 1



Figura 24 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 2



Figura 25 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 3



Figura 26 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 4





### 4.7.3 Cartas de Milagre

Figura 27 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 5



Figura 28 - Montagem apresentando as Cartas de Vila 6



#### 4.7.4 Fundo das Cartas

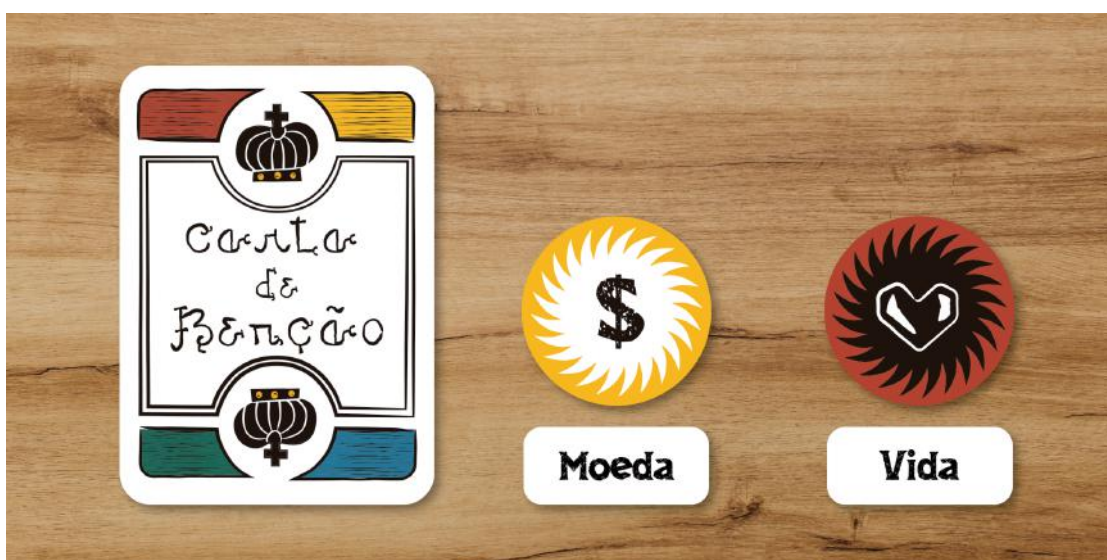
Figura 29 - Montagem apresentando o fundo Cartas de tipo de carta



O fundo da Carta de Personagem tem como utilidade representar a saída dos jogadores da partida, após perderem todas as vidas, ao ser virado.

#### 4.7.5 Carta de Benção, Moedas e Vidas

Figura 30 - Montagem apresentando a Carta de Benção, a moeda e a vida



Com ambas as faces com a mesma arte, a Carta de Benção utiliza o alfabeto A

#### 4.7.6 Carta de Personagem

Figura 31 - Montagem apresentando as Cartas de Personagens 1



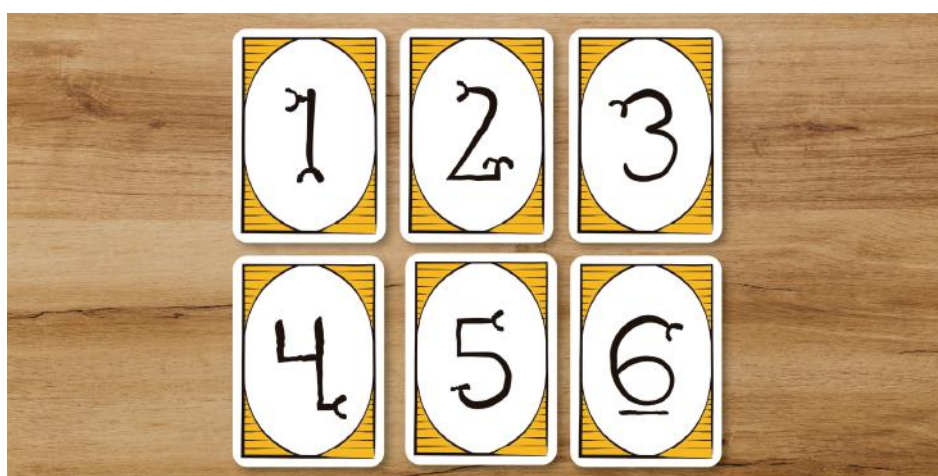
Figura 32 - Montagem apresentando as Cartas de Personagens 2



### 4.7.7 Cartas de Peleja

Além da utilização da fonte Armorial, também foram utilizadas cores distintas para cada conjunto das Cartas de Peleja. Com o objetivo de facilitar a identificação das cartas jogadas por cada jogador na mesa.

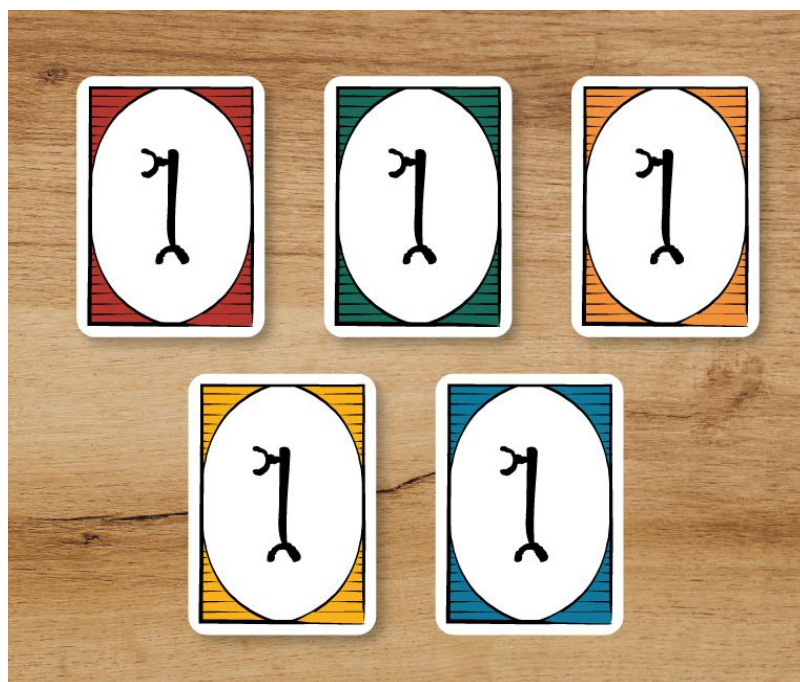
**Figura 33 - Montagem apresentando as Cartas de Peleja 1**



**Figura 34 - Montagem apresentando as Cartas de Peleja 1**



Figura 35 - Montagem apresentando as cores das Cartas de Peleja



## 4.7.8 Manual de Instruções

Além de conter as regras para aprender a jogar e a lista de componentes do jogo. O manual também contém a história sobre a vila de Armória e de seus personagens.

Figura 36 - Montagem apresentando o manual de instruções de Armória<sup>31</sup>



<sup>31</sup> Acesso ao manual completo: [https://issuu.com/jonca77/docs/manual\\_de\\_instru\\_es](https://issuu.com/jonca77/docs/manual_de_instru_es)

#### 4.7.9 Caixa

Figura 37 - Montagem apresentando a caixa de Armória 1



Figura 38 - Montagem apresentando a caixa de Armória 2



Figura 39 - Montagem apresentando a caixa de Armória 3

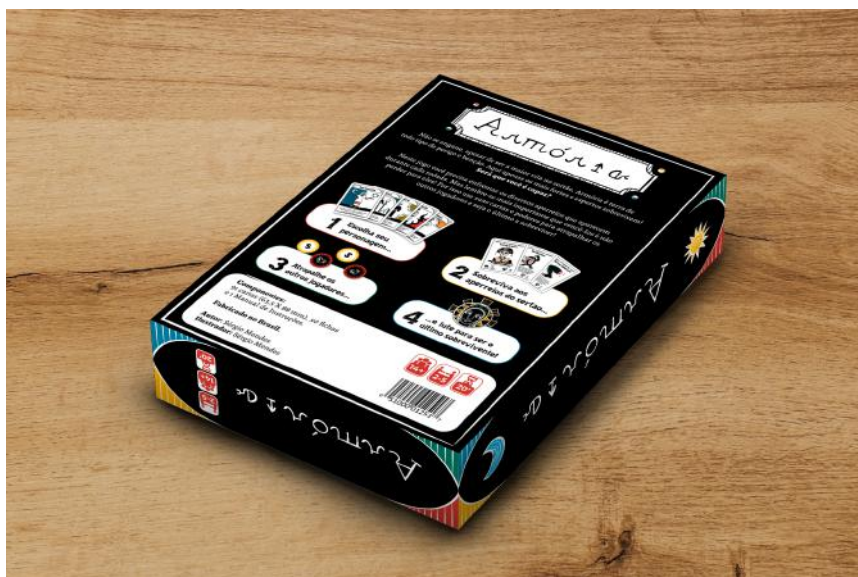


Figura 40 - Ilustração da frente da caixa de Armória





Figura 41 - Ilustração do fundo da caixa de Armória



# Armória

Não se engane, apesar de ser a maior vila no sertão, Armória é terra de todo tipo de perigo e benção. Aqui apenas os mais fortes e espertos sobrevivem!  
**Será que você é capaz?**

Neste jogo você precisa enfrentar os diversos aperreios que aparecem durante cada rodada. Mas lembre-se mais importante que vencê-los é não perder para eles! Por isso use suas cartas e poderes para atrapalhar os outros jogadores e seja o último a sobreviver!



**1** Escolha seu personagem...



**2** Sobreviva aos aperreios do sertão...



**3** Atrapalhe os outros jogadores...



**4** ...e lute para ser o último sobrevivente!

**Componentes:**  
 91 cartas (63,5 X 88 mm), 50 fichas e 1 Manual de Instruções.

**Fabricado no Brasil.**

**Autor:** Sérgio Mendes  
**Ilustrador:** Sérgio Mendes




## Considerações finais

Apesar de constituir uma atividade de nicho no Brasil, jogos de tabuleiro fazem parte da vida de milhares de pessoas que neles encontram momentos de lazer e socialização. E que além de incentivarem a conexão entre indivíduos, também desenvolvem suas habilidades mentais e pessoais.

Como foi possível observar, a modernização do mercado de jogos de tabuleiro possibilitou a expansão de suas formas de jogar, como também de suas temáticas. Reflexo desse que é possível observar no cenário nacional, com consumidores desfrutando uma enorme variedade de títulos com jogabilidades e temas. Com estabelecimentos especializados fomentando o ato de jogar e a reunião de indivíduos interessados.

É neste cenário que se insere o o jogo Armória, fruto deste projeto de conclusão de curso. Onde através de um conjunto de regras simples para a compreensão do jogo e de sua transmissão para outros jogadores. Uma jogabilidade dinâmica, oferecendo diversas formas de interação entre os participantes ao longo de uma partida. É uma narrativa imersiva baseada no folclore nacional, em que a cada partida são narradas novas histórias.

O desenvolvimento do jogo foi fundamentado por uma pesquisa de público-alvo, uma análise do contexto dos jogos de tabuleiro e um estudo das mecânicas de jogo, testadas em diversas etapas de prototipação.

## Referências Bibliográficas

CAMPOS, Eduardo. Folclore do Nordeste. Fortaleza: [s. n.], 1960.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses. 2ª edição. ed. 6000 Broken Sound Parkway NW, Suite 300: CRC Press, 2015.

DONOVAN, Tristan. It's All a Game: A short history of board games. [S. I.]: Atlantic Books, 2017.

RIBEIRO, Darcy. O Povo Brasileiro: A formação e o sentido do Brasil. 2ª edição. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 1995.

NEGRÃO, Maria. Introdução à literatura de Cordel. Letras, Curitiba, p. 135-152, 10 jun. 1975.

SOUSA, Rita et al. SUASSUNA: UM MESTRE DA LITERATURA BRASILEIRA. Revista Projeção e Docência, [S. I.], v. 10, n. 1ª Edição, p. 167-179, 18 ago. 2019.

COIMBRA, Ana Luisa et al. O Movimento Armorial reafirmando as raízes da cultura popular. Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, Salvador, p. 1-14, [s.d.].

MORAT, Camille. A linguagem Simbólica de Gilvan Samico e a influência da obra de Eduardo Galeano na sua xilogravura. Orientador: Carlos Newton Júnior. 2007. 133 p. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal da Paraíba, Universidade Federal de Pernambuco, João Pessoa, 2007.

# Apêndices

## APÊNDICE A - ENTREVISTA LOJA DROP1

### 1- Quais são os jogos mais jogados?

**Entrevistado(a):** “Geralmente jogos mais simples de serem jogados. Como: Project L, Azul, Ticket to Ride, Dixit (Family games). Mas as pessoas também variam bastante o que jogam.”

### 2- Como são as pessoas?

**Entrevistado(a):** “Geralmente casais. As pessoas que participam do grupo de WhatsApp da loja, o próprio dono vem jogar também. Geralmente na terça em que acontece o Evento Euro Day.”

### 3- Quanto tempo as pessoas ficam na loja?

**Entrevistado(a):** “Geralmente ficam de 5 a 7 horas jogando. E variam entre 2 e 3 jogos diferentes.”

### 4- Qual o grau entre visitantes recorrentes e visitantes novos?

**Entrevistado(a):** “Geralmente são sempre as mesmas pessoas.”

### 5- Qual o comportamento das pessoas?

**Entrevistado(a):** “São falantes e tem uma boa relação com as outras pessoas. Elas se organizam em grupos para jogar espontaneamente.”

### 6- Qual sua idade?

**Entrevistado(a):** “A idade não costuma variar. O público costuma ser adulto, entre 20 a 40 anos.”

### 7- Qual seu gênero?

**Entrevistado(a):** “Varia, mas na maior parte é masculino.”

**8- Qual sua raça?**

**Entrevistado(a):** “Branca na maior parte das vezes.”

**9- Elas são pessoas mais nerds ou tem uma maior variedade?**

**Entrevistado(a):** “Tem variedade. Não necessariamente fazem parte do mundo de jogos de tabuleiro.”

**10- Quais as estratégias que a loja faz para atrair o público?**

**Entrevistado(a):** “A loja costuma organizar um evento com premiações para atrair o público. No caso, o evento chamado Drop Euro Day de jogos de tabuleiro europeus acontece toda terça-feira. E sua diferença em relação aos outros eventos é que em outros dias da semana uma pessoa pagaria menos para jogar. Mas nesse caso ela tem que pagar 25 reais para jogar. No entanto, ela participa do sorteio que acontece sempre que o valor do jogo de tabuleiro é atingido de acordo com as pessoas inscritas. Em que um jogo de tabuleiro é sorteado para todos os participantes. Além disso, a loja apenas costuma divulgar em suas redes do WhatsApp e Instagram sobre anúncios e também de fotos de eventos na loja.”

**11- Eles tem redes sociais? Quais?**

**Entrevistado(a):** “Sim. WhatsApp, Instagram e Facebook.”

**12- Quais eventos a loja organiza?**

**Entrevistado(a):** “De jogos de tabuleiro especificamente apenas o Drop Euro Day toda a terça.”

## **APÊNDICE B - ENTREVISTA LOJA MAGIC STORE BRASIL**

### **1- Como você descreveria as pessoas que frequentam a loja para jogar boardgames?**

**Entrevistado(a):** “O que chama atenção para mim é em relação a variedade de gostos. Outro dia veio uma pessoa na loja querendo jogar, e quando fiz a pergunta qual o jogo que ele mais gosta ele respondeu "War". Ou seja, ele entra numa categoria de público que gosta de jogos de tabuleiro mas tem pouco conhecimento dos títulos e tipos de jogos que existem. Assim eu costumo apresentar outros jogos de tabuleiro menos conhecidos para essas pessoas. Ou seja, na loja vem pessoas que têm um conhecimento sobre o gênero e buscam títulos mais específicos. Enquanto tem pessoas novas nesse mundo e que apenas conhecem party games e jogos como War, banco imobiliário e etc.”

### **2- As pessoas quando vem aqui elas sabem distinguir entre os gêneros de jogos de tabuleiro?**

**Entrevistado(a):** “Nem todos sabem, apenas pessoas específicas têm esse conhecimento. Geralmente elas usam conceitos mais simples para explicar o que querem, como: "Eu quero jogar um jogo que não tenha azar". Ou seja, eu sei que essa pessoa não quer jogar algo que envolva dados.”

### **3- Como é o comportamento delas?**

**Entrevistado(a):** “Depende muito. Às vezes vem um grupo muito específico e eles ficam reclusos. Por exemplo, vem dois casais e eles apenas jogam entre si. Mas também tem pessoas que vão sozinhas e fecham mesas no local. Mas o mais comum é vir grupos fechados.”

### **4- Quais são os jogos mais jogados?**

**Entrevistado(a):** “Com certeza são: King of Tokyo, Catan, Zombicide, Munchkin e War.”

**5- Quantas vezes você percebe que você tem que explicar as regras do jogo para um grupo de pessoas?**

**Entrevistado(a):** “Depende. Porque geralmente quando um grupo vem para jogar um jogo de tabuleiro eles já sabem das regras. Mas quando vem um grupo e pergunta: " Que tipo de jogo é legal para jogar?", eu percebo que eles não tem muito conhecimento sobre esse mundo. E então eu faço perguntas básicas como: "Que tipo de jogo você quer jogar?". Porque não adianta nada eu pegar um jogo como *Agricola*, porque ele não vai gostar e vai desistir de jogar. Então começo com jogos mais simples como *King of Tokyo*, *Catan*. E com o tempo eles vão conhecendo novos títulos.”

**6- Quanto tempo as pessoas costumam ficar jogando?**

**Entrevistado(a):** “Depende do dia. Durante o final de semana elas ficam de 13h até a noite jogando. Não o mesmo jogo, variando entre 2 a 5 jogos. Ou seja, ficam uma média de 5 a 7 horas. E tudo depende do tipo de jogo, se são rápidos ou não.”

**7- Qual a idade das pessoas que frequentam a loja?**

**Entrevistado(a):** “É um público adulto, de 20 a 30 anos geralmente.”

**8- Qual o gênero costuma ser?**

**Entrevistado(a):** “Masculino na maior parte das vezes. A presença feminina é baixa. Só quando vem casais que isso muda.”

**9- Qual a raça?**

**Entrevistado(a):** “Varia.”

**10- Elas são pessoas mais nerds? Elas têm conhecimento sobre boardgames?**

**Entrevistado(a):** “Sim, elas adoram animes, heróis e todo o tipo de cultura pop. E sobre boardgames nem sempre, a maioria das pessoas são mais novatas nessa parte.”

**11- Qual o grau entre visitantes recorrentes e visitantes novos?**

**Entrevistado(a):** “Tem um público cativo que vem toda a semana na loja. Mas tem também pessoas novas, não necessariamente para jogar boardgames.”

**12- Quais as estratégias que a loja tem para atrair pessoas para a loja?**

**Entrevistado(a):** “Primeiro fazer da loja um ambiente agradável para todos. Não deixar que haja agressões verbais e discriminação. Ter variedade, para a pessoa que visitar a loja tenha acesso a diversos tipos de boardgames e jogos de cartas. “

**13- .Quais redes sociais a loja tem?**

**Entrevistado(a):** “Whatsapp, Instagram, Facebook, TikTok.”

**14- Quais eventos a loja organiza?**

**Entrevistado(a):** “Para boardgame nenhum apenas para outros jogos.”



## **APÊNDICE C - ENTREVISTA LOJA RED JOGOS**

### **1- Como você descreve as pessoas que frequentam a loja?**

**Entrevistado(a):** “Uma das coisas que mais me chamam atenção é que a grande maioria é branca de classe média, e que podem ser divididos em dois grupos. Um básico se vestindo de maneira extremamente básica e o outro grupo usando roupas pretas, maquiagem pesada, piercing, tatuagens e etc. Mas é sempre assim, branco, classe média, de um jeito ou de outro.”

### **2- A maioria do público é masculino ou feminino?**

**Entrevistado(a):** “Meio a meio. Porque no mundo de boardgame alcança os dois públicos de maneira igual.”

### **3- E como é o comportamento dessas pessoas?**

**Entrevistado(a):** “Clientes mais antigos são mais irreverentes e se sentem à vontade. Mas clientes novos são mais contidos, geralmente eles demoram um tempo para se familiarizar com as pessoas e o ambiente. Mas quando isso acontece elas são bem comunicativas e interagem bastante.”

### **4- Quais são os jogos mais jogados da loja?**

**Entrevistado(a):** “Zombicide é o mais jogado de longe. Por ser caro as pessoas vem aqui jogar, pra não precisar comprar ele. A Ilha do tesouro também joga bastante. Dixit e Double também.”

#### **4.2 - Você diria que esses jogos são mais simples?**

**Entrevistado(a):** “Sim a maioria deles.”

**5- Quanto tempo as pessoas costumam jogar?**

**Entrevistado(a):** “Horas. Normalmente as pessoas ficam da saída do trabalho, 17h, até às 22h quando a loja fecha.”

**6- Qual a idade das pessoas que frequentam a loja?**

**Entrevistado(a):** “Varia bastante. É uma média entre 30 a 40 anos, mas tem adolescentes com 13-14 anos que frequentam a loja. Até senhores com 60 anos que vem também. Como a loja fica no centro tende a ter uma variedade muito grande de tipos de pessoas que frequentam a loja.”

**7- Qual o gênero das pessoas que frequentam a loja?**

**Entrevistado(a):** “É meio a meio no caso dos boardgames.”

**8- Qual a raça das pessoas que frequentam a loja?**

**Entrevistado(a):** “Brancos.”

**9- Elas são pessoas mais entendidas de jogos de tabuleiro ou mais leigas?**

**Entrevistado(a):** “Dos dois. Nós temos uma grande variedade porque no Google a nossa loja se identifica como uma loja de jogos. Então muita gente que trabalha no centro da cidade vem aqui pra comprar e acabam gostando e vindo jogar. Tem pessoas que moram e trabalham aqui no entorno e criaram um grupo de WhatsApp pra jogar. Como nosso prédio fica no terraço do prédio tem muita gente que vem até aqui pra fumar e acaba se interessando. Então acaba se juntando muita gente diferente. É um prédio comercial, no centro da cidade, na Cinelândia.”

**10- Qual o grau entre visitantes recorrentes e novos aqui na loja?**

**Entrevistado(a):** “Recentemente nós tivemos uma grande divulgação pelo Youtuber Elba (Fazendo Nerdice) que ajudou muito a atrair pessoas novas. E nós também temos a nossa loja temporária no shopping Carioca que também atrai muita gente para a loja oficial que fica aqui.”

#### **11- Quais as estratégias que vocês fazem para atrair público?**

**Entrevistado(a):** “Muitas redes sociais. Instagram que a gente usa muito o stories. No Whatsapp nós mandamos mensagens automáticas de promoções e eventos. No próprio shopping Carioca damos cupons de desconto para serem usados na loja do Centro. No TikTok também postamos algumas coisas. Como nós temos bastante espaço, várias empresas procuram a gente para divulgar seus jogos através de eventos. Também organizamos workshops e é claro os eventos semanais de jogos como Magic, Pokémon e etc. “

#### **12- Quais são as redes sociais da loja?**

**Entrevistado(a):** “Whatsapp, Instagram, Facebook e TikTok.”

#### **13- Quais eventos a loja organiza?**

**Entrevistado(a):** “Temos os eventos diários toda terça, quarta e quinta. No fim de semana também. Além de muitos outros que variam de mês para mês. De board game é toda a segunda feira. Onde nós escolhemos um jogo grande e convidamos as pessoas a jogar. Para jogar aqui as pessoas não precisam pagar.”

#### **14- Quantas vezes os lojistas precisam explicar as regras de um jogo para as pessoas?**

“Meio a meio. Tem muita gente que traz o seu próprio jogo e sabe as regras, mas que eventualmente acabam jogando um jogo novo também. E também tem gente que joga jogos que conhece que tem na loja mas também procuram coisas novas

pra jogar. E é nesses momentos que nós ajudamos a explicar as regras. Jogando uma média de 3 a 5 jogos por dia.”

## APÊNDICE D - MANUAL DE INSTRUÇÕES PRIMEIRA VERSÃO

### Manual de instruções - Armória

Cada jogador escolhe um personagem e começa com 13 cartas de combate e uma 1 moeda. As 10 cartas de combate são numeradas de 1 a 10, além das 3 cartas trunfo. O jogo é decidido entre 13 a 17 rodadas. A rodada começa com um jogador iniciando o jogo com a ficha de começo e virando uma carta do baralho de cenários e a revelando para todos, assim mostrando o que está acontecendo na vila de Armória. Ela pode estar sendo atacada por cangaceiros, assombrada por fantasmas ou até mesmo sendo visitada por um santo. Assim que revelada, a carta de cenário pode ser uma entre duas coisas: ou ela é uma carta de monstro ou uma carta de benção. Se a carta revelada for uma carta de monstro (por exemplo: Cangaceiro, Demônio, etc), os jogadores entram na Fase de Combate. Caso ela seja uma Benção, os jogadores fazem o efeito da carta e entram na fase de compra.

### Fase de Combate

Assim que revelado o monstro os jogadores entram na Fase de Combate. Nela os jogadores têm que escolher uma carta para jogar dentre as 13 cartas de combate. Assim que escolhida, o jogador posiciona ela no centro da mesa de cabeça para baixo e espera os outros jogadores escolherem também. Assim que todos tiverem posicionado sua carta no centro, elas são reveladas e o jogador que tiver usado a carta mais baixa sofre a coisa ruim do monstro. Caso haja um empate entre as cartas mais baixas ambos sofrem a penalidade. O jogador que tiver colocado a carta mais alta ganha a recompensa do monstro. No entanto, antes de serem decididos os ganhadores e perdedores, os jogadores podem ativar as habilidades de seus personagens. Apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada. E ela é usada por ordem de quem revelou a carta de cenário. Ou seja, começa por quem tem a “ficha de começo” em diante, em ordem horária. Após decidido os resultados, os jogadores entram na fase de compra.

## **Fase de Compra**

Terminado a fase de combate ou após o efeito da benção ser realizado, os jogadores entram na fase de compra. Nela os jogadores podem usar as moedas que possuem para comprar mais vida. Cada vida custa 5 moedas. Terminado a fase de compra os jogadores descartam a carta de cenário da rodada e viram outra, desta forma iniciando uma nova rodada.

## **Como ganhar?**

Os jogadores que perderem suas 5 vidas saem do jogo. O último jogador que permanecer vivo ganha. Se terminarem as cartas de combate e ainda houver jogadores ganha quem tiver mais vida. Caso eles empatem, ganha quem tiver mais moedas. Caso eles tenham o mesmo número de moedas eles empatam.

## **Personagens**

### **Sertanejo**

Ele começa sem moedas. Habilidade: Ele troca as cartas reveladas entre quaisquer 2 jogadores após revelarem os resultados.

### **Padre**

Habilidade: Ele pode pegar até 3 moedas dentre os jogadores na mesa.

### **Fazendeiro**

Começa com 1 moeda a mais. Habilidade: Após as cartas serem reveladas, ela pode dar 2 moedas para o banco e sair da rodada. Ou obrigar um jogador a lhe dar 2 moedas e sair da rodada.

### **Xerife**

Habilidade: Após serem reveladas as cartas, o Xerife pode usar sua habilidade para ganhar do monstro independente dos resultados e ficar com o prêmio. Porém não existem perdedores.

### **Prefeita**

Habilidade: A prefeita pode dar para um jogador a sua escolha o efeito bom ou ruim da carta de cenário que estiver no centro.

### **Cartas de Cenário**

#### **- Chuva 1**

Todos os jogadores ganham 3 moedas.

#### **- Anjo 1**

Todos os jogadores ganham 1 vida, e o jogador com menos vida ganha 1 moeda.

#### **- Acabar luz elétrica 1**

O jogador com menos vida e menos moedas pode trocar suas moedas pelas de outro jogador.

#### **- Mendigo 1**

Todos os jogadores têm a opção de dar 2 moedas para o Mendigo. Caso ele se revele como um santo os jogadores que não deram as moedas perderam 1 vida.

#### **- Cangaceiros 3**

O jogador que colocar a maior carta ganha 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 moeda e 1 vida. Caso não possua moedas perde 2 vidas.

#### **- Demônio 2**

O jogador que colocar a maior carta ganha 2 moedas. O jogador que colocou a menor carta troca de vida com o jogador com menor vida e perde 1 vida. Caso ele seja o jogador com menos vida ele apenas perde 1 vida.

- **Mula sem cabeça**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.

- **Cabra Cabriola**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.

- **Fantasmas/ Os finados**

O jogador que colocar a maior carta ganha 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida. Se ele apenas ficar com 1 vida ele perde o jogo.

- **Boitatá**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.

- **Papa figo**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.

- **Quibungo**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.

- **Perna Cabeluda**

Os jogadores que colocaram as maiores cartas ganham 1 moeda. O jogador que colocou a menor carta perde 1 vida.



- **Monstro do Sertão**

Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas trunfo ou 10 na mesa eles são os perdedores. O jogador que colocar a maior carta ganha 4 moedas. O jogador que colocou a menor carta perde 2 vidas.

## APÊNDICE E - RELATO DA PRIMEIRA VERSÃO DE ARMÓRIA

### Estrutura do jogo

- 6 cartas de personagem
- 30 fichas de vidas
- 30 moedas
- 6 fichas de habilidade
- 17 cartas de cenário (13 de monstro e 4 de benção)
- 1 ficha de começo
- 78 cartas de combate (6 sets de 13 cartas)

### Observações sobre as partidas

- Número de partidas jogadas: 5

### Relato 1: Matheus

- Homem
- 25 anos
- Jogador experiente de jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas jogadas: 2
- Experiência: positiva

Ele gostou do jogo e não teve dificuldades ao jogar, apesar de ter algumas sugestões sobre a jogabilidade. Primeiramente ele gostaria que o jogo tivesse mais variedade e quantidade de cartas de cenário, fazendo que 40% do baralho fosse composto de cartas com efeitos menores e os outros 60% fossem efeitos mais caóticos e poderosos. Como também que o jogo fosse mais longo. Ele gostou dos personagens, achou eles razoavelmente balanceados. No entanto, queria que eles fossem escolhidos aleatoriamente pelos jogadores. Fez uma sugestão para que a mecânica não envolvesse dinheiro, pois segundo ele ia complicar a economia do jogo. E por fim pediu para que a loja tivesse mais opções, principalmente a possibilidade de se comprar a habilidade dos personagens novamente.

**Relato 2: Lorena**

- Mulher
- 24 anos
- Jogadora iniciante em jogos de tabuleiro
- Número de partidas jogadas: 2
- Experiência: positiva

Mesmo não possuindo muita experiência em jogos de tabuleiro e tendo uma certa dificuldade ao jogar o jogo inicialmente, ela se acostumou com a jogabilidade rapidamente e conseguiu traçar uma estratégia. Conseguindo até mesmo ganhar uma das partidas. No geral não teve muitos comentários sobre o jogo, apenas disse que gostaria que tivesse mais variedade nas cartas de cenário. Por fim, ela avaliou positivamente a experiência dela, disse que se divertiu jogando.

**Relato 3: João Vitor**

- Homem
- 25 anos
- Jogador muito experiente em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 3
- Experiência: positiva

Da mesma forma que Matheus, João Vitor gostou da jogabilidade e a forma como o jogo e sua economia se desenvolvem, no entanto gostaria de mais variedade em diversos aspectos. Primeiramente ele gostaria que houvesse mais diversidade nas cartas de cenário, adicionando elementos como: apostas, variação de efeitos de acordo com o estado do jogo e mais efeitos que mudassem a forma de se jogar e pensar o jogo. Ele também gostaria que fosse dado mais atenção ao dinheiro no jogo, dando a possibilidade de conseguir mais ao longo do jogo, e também que ele pudesse ser usado para outras coisas além da compra de vida. Como, por exemplo,

o dinheiro ser usado para pagar o custo das habilidades. Outra sugestão foi a inclusão de um novo sistema de prioridade, no entanto essa sugestão foi feita com ressalvas visto que o sistema atual funciona sem problemas. Disse que o personagem sertanejo era bem poderoso, bem mais que os outros personagens. E por fim sugeriu a inclusão de uma linguagem por ícones na comunicação das cartas, para a leitura das cartas ficar mais simples e rápida.

## APÊNDICE F - MANUAL DE INSTRUÇÕES SEGUNDA VERSÃO

### Manual de instruções - Armória

Cada jogador escolhe um personagem e começa com 13 cartas de combate e uma 1 moeda. As 10 cartas de combate são numeradas de 1 a 10, além das 3 cartas trunfo. O jogo é decidido entre 13 a 17 rodadas. A rodada começa com um jogador iniciando o jogo com a “ficha de começo” e virando uma carta do baralho de cenários e a revelando para todos, assim mostrando o que está acontecendo na vila de Armória. Ela pode estar sendo atacada por cangaceiros, assombrada por fantasmas ou até mesmo sendo visitada por um santo. Assim que revelada, a carta de cenário pode ser uma entre duas coisas: ou ela é uma carta de monstro ou uma carta de benção. Se a carta revelada for uma carta de monstro (por exemplo: Cangaceiro, Demônio, etc), os jogadores entram na Fase de Combate. Caso ela seja uma Benção, os jogadores fazem o efeito da carta e entram na fase de compra.

### Fase de Combate

Assim que revelado o monstro os jogadores entram na Fase de Combate. Nela os jogadores têm que escolher uma carta para jogar dentre as 13 cartas de combate. Assim que escolhida, o jogador posiciona ela no centro da mesa de cabeça para baixo e espera os outros jogadores escolherem também. Assim que todos tiverem posicionado sua carta no centro, elas são reveladas e o jogador que tiver usado a carta mais baixa sofre a coisa ruim do monstro. Caso haja um empate entre as cartas mais baixas ambos sofrem a penalidade. O jogador que tiver colocado a carta mais alta ganha a recompensa do monstro. No entanto, antes de serem decididos os ganhadores e perdedores, os jogadores podem ativar as habilidades de seus personagens. Apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada. E ela é usada por ordem de quem revelou a carta de cenário. Ou seja, começa por quem tem a “ficha de começo” em diante, em ordem horária. Após decidido os resultados, os jogadores entram na fase de compra.

## **Fase de Compra**

Terminado a fase de combate ou após o efeito da benção ser realizado, os jogadores entram na fase de compra. Nela os jogadores podem usar as moedas que possuem para comprar mais vida. Cada vida custa 5 moedas. Terminado a fase de compra os jogadores descartam a carta de cenário da rodada e viram outra, desta forma iniciando uma nova rodada.

## **Como ganhar?**

Os jogadores que perderem suas 5 vidas saem do jogo. O último jogador que permanecer vivo ganha. Se terminarem as cartas de combate e ainda houver jogadores ganha quem tiver mais vida. Caso eles empatem, ganha quem tiver mais moedas. Caso eles tenham o mesmo número de moedas eles empatam.

## **Personagens**

### **Sertanejo**

Ele começa sem moedas.

**5 moedas:** Ele troca as cartas reveladas entre quaisquer 2 jogadores após revelarem os resultados.

### **Padim**

**3 moedas:** Ele pode retirar até 2 moedas de cada jogador na mesa e colocar no banco.

### **Coveiro**

**4 moedas:** Ele pode substituir sua carta por uma de sua pilha de descarte.

### **Coroné**

Começa com 1 moeda a mais.

**3 moedas:** Ele pode obrigar um jogador a sair da rodada.

### **Tenente**

**5 moedas:** Após serem reveladas as cartas, o Tenente pode usar sua habilidade para ganhar do monstro independente dos resultados e ficar com o prêmio. Porém não existem perdedores.

### **Prefeito**

**Poder atual:** Poder ativo: A prefeita pode dar para um jogador a sua escolha o efeito bom ou ruim da carta de cenário que estiver no centro.

### **Cartas de Cenário**

#### **Cartas comuns - 6 cartas**

#### **3 Cartas de Cangaceiros**

**Efeito:** Ganhador ganha 1 moeda // Perdedor perde 1 vida.

#### **3 Cartas de Jagunço**

**Efeito:** O Ganhador ganha 2 moedas // Perdedores não perdem nada.

#### **Cartas de Benção - 5 cartas**

##### **Chuva**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 3 moedas e voltam uma carta aleatória da pilha de descarte para mão.

##### **Anjo**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 1 vida, e o jogador com menos vida ganha 1 moeda.

##### **Acabou a luz**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas pode trocar suas moedas pelas de outro jogador.

##### **Mendigo**

**Efeito:** Todos os jogadores têm a opção de dar 2 moedas para o Mendigo. Caso ele se revele como um santo os jogadores que não deram as moedas perderam 1 vida.

### **Compadecida**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 1 carta de trunfo.

## **Cartas Folclore - 10 cartas**

### **Demônio**

**Efeito:** O jogador que revelar a carta revela sua mão para os outros jogadores.

O ganhador ganha 2 moedas e escolhe uma carta no descarte de cada jogador e coloca na mão dele. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Quibungo**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou menos cartas em suas mãos o Quibungo dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais dos perdedores.

Ganhador ganha 1 moeda // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Perna cabeluda**

**Efeito:** O jogador que revelar a carta entrega todas as suas moedas para a perna cabeluda.

O ganhador ganha todas as moedas da perna cabeluda. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Monstro do sertão**

**Efeito:** Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas trunfo ou 10 na mesa eles são os perdedores.

O ganhador ganha 4 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

### **Mula-sem-cabeça**

**Efeito:** Todos os jogadores voltam uma carta da pilha de descarte para mão, até todos terem pelo menos 1 carta ímpar na mão. Apenas cartas ímpares podem ser usadas.



O ganhador ganha 2 moedas // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Papa figo**

**Efeito:** O jogador que revelar a carta entrega uma vida para o papa figo.

O ganhador ganha uma vida do papa figo. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Cabra Cabriola**

**Efeito:** Cada jogador entrega 1 moeda para a Cabra Cabriola.

O ganhador ganha as moedas da cabra cabriola. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Boitatá**

**Efeito:** Todos os jogadores voltam uma carta da pilha de descarte para mão, até todos terem pelo menos 1 carta par na mão. Apenas cartas pares podem ser usadas.

O ganhador ganha 2 moedas // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Lobisomem**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou mais cartas em suas mãos o Lobisomem dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais dos perdedores.

Ganhador ganha 1 moeda // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Fantasma**

**Efeito:** As menores cartas valem como as maiores. Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas 1 ou 2 na mesa eles são os perdedores.

O ganhador ganha 4 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

## APÊNDICE G - RELATO DA SEGUNDA VERSÃO DE ARMÓRIA

### Relato da V.2 do projeto “Armória”

#### Estrutura do jogo

- 5 cartas de personagem
- 25 fichas de vidas
- 70 moedas
- 21 cartas de cenário (16 de monstro e 5 de benção)
- 1 ficha de começo
- 65 cartas de combate (5 sets de 13 cartas)

**Obs.:** Os testes foram realizados remotamente pelo site Tabletopia.

#### Observações sobre as partidas

- Número de partidas jogadas: 2

#### Relato 1: Nagib

- Homem
- 24 anos
- Jogador experiente de jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas jogadas: 1
- Experiência: Positiva

Sendo um jogador experiente e com bastante conhecimento sobre o universo de jogos de tabuleiro e jogos digitais. Nagib comentou que gostou do jogo, no entanto, tinha algumas ressalvas. Primeiramente ele reclamou sobre as cartas de cenário alternarem entre as penalidades serem entre “perdedor” e “perdedores” de uma

maneira não muito clara. Achou que o fato de 3 trunfos proporciona muitos empates, algo que gerava certos problemas. E achou o poder do Padim, personagem que ele jogou durante a partida, desagradável, pois seu poder não deixava as outras pessoas jogarem, por retirar as moedas dos jogadores. Reclamou da quantidade de cangaceiros e jagunços. E por fim, elogiou a temática e achou que os monstros e personagens condizem com seus efeitos.

### **Relato 2: Erick**

- Homem
- 23 anos
- Jogador com conhecimento mediano em jogos de tabuleiro
- Número de partidas jogadas: 1
- Experiência: positiva

Acho que o jogo tem muito potencial. Porém, ficou incomodado com a jogabilidade online. Outro ponto que o incomodou foi a quantidade de cartas de cangaceiro e jagunço, por causa disso achou pouco dinâmico. Gostou do tema e das cartas do jogo, como também elogiou a pouca quantidade de RNG. Só gostaria que o jogo fosse mais dinâmico.

### **Relato 3: Batavo**

- Homem
- 24 anos
- Jogador experiente em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 2
- Experiência: Positiva

Gostou do jogo mesmo sendo online. Gostaria que os poderes fossem mais balanceados em seus custos, assim dando possibilidade para todos os jogadores poderem usar seus poderes durante o jogo. Adorou as cartas de cenários e das

variações. Não gostou dos monstros que não tem nenhum efeito. Também queria que o jogo oferecesse um maior perigo para os jogadores.

#### **Relato 4: Passos**

- Homem
- 23 anos
- Jogador experiente em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 1
- Experiência: Positiva

Gostou bastante da ideia de cada jogador ter um poder, e que apenas precisavam ser mais balanceados. Achou que o poder do Padim criava uma situação desfavorável para os outros jogadores, afirmou que o ideal seria retirar ele do jogo. Gostaria que o jogo tivesse mais riscos e que o jogador fosse mais pressionado a usar os poderes e comprar vidas.

#### **Relato 5: Vinícius**

- Homem
- 24 anos
- Jogador com pouca experiência em jogos de tabuleiro
- Número de partidas: 1
- Experiência: Positiva

Ele disse que gostou do jogo e achou complexo para uma versão inicial, mas que foi fácil de entender a dinâmica. Achou que a única coisa difícil de captar é a passiva dos jogadores, que em comparação com os monstros que entram em campo fazem seus efeitos e saem, a passiva dos jogadores tende a ser difícil de lembrar. Achou o sertanejo muito ruim e o Coroné muito bom. Ficou feliz em saber que o jogo não é aleatório mas que exige sim uma estratégia.

**Relato 5: Miguel**

- Homem
- 24 anos
- Jogador com experiência mediana em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 1
- Experiência: Positiva

Primeiramente ele disse ter adorado a temática do jogo e como os poderes e habilidades condizem com os personagens. Ele também disse ter gostado do fato do jogo depender dos jogadores fazerem a melhor jogada, e como isso aumenta a complexidade do jogo, como se cada rodada fosse uma aposta. Ele achou o personagem tenente ruim, e que ele ficou na frente no jogo sem nem precisar e nem sentir a necessidade de usar o poder dele. Ficou incomodado com a facilidade com que o coroné pode usar seu poder. E diz que seria legal se pudesse ser usado mais de 1 poder por rodada, ele gostaria que o jogo tivesse elementos de aposta como no Truco. Achou que o jogador revelar a carta de benção em sua rodada é algo ruim para ele, visto que ele acaba por perder a ficha de começo.

**Relato 3: Batavo**

- Homem
- 24 anos
- Jogador experiente em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 2
- Experiência: Positiva

Discorda com o Miguel em relação a mais de uma pessoa poder usar o poder por turno. Ressaltou como a temática é legal. Gostaria que os personagens tivessem uma passiva e uma ativa. E que o Coroné e o Sertanejo tivessem o mesmo custo de 4 moedas. Sugeriu tirar a carta de trunfo e substituir por outros valores.

## APÊNDICE H - MANUAL DE INSTRUÇÕES TERCEIRA VERSÃO

### Manual de instruções - Armória

#### Como jogar

Cada jogador escolhe um personagem e começa com 13 cartas de combate (sendo 10 cartas de 1 a 10 e uma carta de Rei, Rainha e Príncipe) e 1 moeda. As 10 cartas de combate são numeradas de 1 a 10, além das 3 cartas de realza. O jogo é decidido entre 13 a 17 rodadas. A rodada começa com um jogador iniciando o jogo com a “Ficha de Rei do Sertão” recebendo 2 moedas do banco, virando uma carta do baralho de cenários e a revelando para todos, assim mostrando o que está acontecendo na vila de Armória. Ela pode estar sendo atacada por cangaceiros, assombrada por fantasmas ou até mesmo sendo visitada por um santo. Assim que revelada, a carta de cenário pode ser uma entre duas coisas: ou ela é uma carta de monstro ou uma carta de benção. Se a carta revelada for uma carta de monstro (por exemplo: Cangaceiro, Capeta, etc), os jogadores entram na Fase de Combate. Caso ela seja uma Benção, os jogadores fazem o efeito da carta e entram na fase de compra.

#### Fase de Combate

Assim que revelado o monstro os jogadores entram na Fase de Combate. Nela os jogadores têm que escolher uma carta para jogar dentre as 13 cartas de combate. Assim que escolhida, o jogador posiciona ela no centro da mesa de cabeça para baixo e espera os outros jogadores escolherem também. Assim que todos tiverem posicionado sua carta no centro, elas são reveladas e os jogadores que tiverem usado as cartas mais baixas sofrem a coisa ruim do monstro. Caso haja um empate entre as cartas mais baixas ambos sofrem a penalidade. O jogador que tiver colocado a carta mais alta ganha a recompensa do monstro. No entanto, antes de serem decididos os ganhadores e perdedores, os jogadores podem ativar as

habilidades de seus personagens. Apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada. Após decidido os resultados, os jogadores entram na fase de compra.

### **Ordem de habilidade de personagens:**

Como dito anteriormente, apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada e ordem que ela é decidida é através do valor das cartas que cada jogador usou, de menor para maior. Por exemplo, em um jogo com três jogadores em que as cartas jogadas na rodada foram: 3, 7 e Rainha. O jogador que jogou 3 pode começar a usar seu poder na rodada, depois quem jogou o 7 e por fim quem jogou a Rainha. Caso haja um empate entre os jogadores começa por quem estiver mais próximo da Ficha de Rei do Sertão em ordem horária.

### **Empate entre os jogadores:**

Os empates entre os jogadores serão decididos através de 4 critérios, se algum dos jogadores que empataram cumprirem algum desses critérios ele ganha o empate. Primeiro, o jogador que possuir a Ficha de Rei do Sertão ganha o empate. Porém, se nenhum jogador tiver a Ficha de Rei do Sertão, o jogador com mais vida ganha o empate. Caso eles tenham a mesma vida, ganha quem tiver mais moeda. Se eles conseguirem empatar em todos esses casos, o ganhador é aquele que estiver mais próximo da ficha de começo.

**1º- Ficha de Rei do Sertão**

**2º- + Vida**

**3º- + Moeda**

**4º- Proximidade à Ficha de Rei do Sertão**

### **Fase de Compra**

Terminado a fase de combate ou após o efeito da benção ser realizado, os jogadores entram na fase de compra. Nela os jogadores podem usar as moedas que

possuem para comprar mais vida. Cada vida custa 5 moedas. Terminado a fase de compra os jogadores descartam a carta de cenário da rodada e viram outra, desta forma iniciando uma nova rodada.

### **Como ganhar?**

Cada jogador que perder suas 5 vidas perde o jogo. O último jogador que permanecer vivo ganha. Se terminarem as cartas de combate e ainda houver jogadores ganha quem tiver mais vida. Caso eles empatem, ganha quem tiver mais moedas. Caso eles tenham o mesmo número de moedas eles empatam.

### **Personagens**

#### **Sertanejo**

Ele começa sem moedas.

**4 moedas:** Ele troca as cartas reveladas entre ele e outro jogador após revelarem os resultados.

#### **Padre**

**4 moedas:** Ele pode substituir sua carta por uma de sua mão.

#### **Coveiro**

**4 moedas:** Ele pode substituir sua carta por uma de sua pilha de descarte.

#### **Coroné**

Começa com 1 moeda a mais.

**4 moedas:** Ele pode obrigar um oponente a sair da rodada.

#### **Tenente**

**4 moedas:** O Tenente pode usar sua habilidade para ganhar do monstro independente dos resultados e ficar com o prêmio. Porém não existem perdedores.



**Cartas de Cenário****Cartas Comuns - 6 cartas****3 Cartas de Cangaceiros**

**Efeito:** Ganhador ganha 1 moeda // Perdedores perdem 1 vida.

**3 Cartas de Jagunço**

**Efeito:** O Ganhador ganha 2 moedas // Perdedores perdem 1 moeda.

**Cartas de Benção - 5 cartas****Chuva**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 3 moedas e voltam uma carta aleatória da pilha de descarte para mão.

**Anjo**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 1 vida, e o jogador com menos vida ganha 1 moeda.

**Acabou a luz**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas pode trocar suas moedas pelas de outro jogador.

**Mendigo**

**Efeito:** Todos os jogadores têm a opção de dar 2 moedas para o Mendigo. Caso ele se revele como um santo os jogadores que não deram as moedas perderam 1 vida.

**Compadecida**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas ganha 2 moedas e começa a próxima rodada com a ficha de começo.

## **Cartas Folclore - 10 cartas**

### **Capeta**

**Efeito:** O jogador que revelar o demônio pode pagar 1 vida e trocar suas moedas com a de outro jogador.

O ganhador ganha 2 moedas. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Quibungo**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou menos cartas em suas mãos o Quibungo dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais dos perdedores.

Ganhador ganha 1 moeda // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Perna cabeluda**

**Efeito:** O jogador que revelar a carta entrega todas as suas moedas para a perna cabeluda.

O ganhador ganha todas as moedas da perna cabeluda. Os perdedores perdem 1 vida.

### **Monstro do sertão**

**Efeito:** Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas trunfo ou 10 na mesa eles são os perdedores.

O ganhador ganha 3 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

### **Mula-sem-cabeça**

**Efeito:** Se algum jogador usar sua habilidade esta rodada ele perde 1 vida. Caso nenhum jogador use o ganhador recebe 1 moeda a mais.

O Ganhador ganha 2 moedas // Os perdedores perdem 1 vida.

### **Papa-figo**

**Efeito:** O jogador com mais vida entrega 1 vida para o Papa Figo.

O ganhador ganha uma vida do papa figo. Os perdedores perdem 1 vida.

**Cabra Cabriola**

**Efeito:** O jogador com mais moedas entrega 2 moedas para a Cabra Cabriola.

O ganhador ganha as moedas da cabra cabriola. Os perdedores perdem 1 vida.

**Boitatá**

**Efeito:** Se algum jogador usar sua habilidade esta rodada ele perde 1 vida. Caso nenhum jogador use o ganhador recebe 1 moeda a mais.

O Ganhador ganha 2 moedas // Os perdedores perdem 1 vida.

**Lobisomem**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou mais cartas em suas mãos o Lobisomem dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais dos perdedores.

Ganhador ganha 1 moeda // Os perdedores perdem 1 vida.

**Fantasma**

**Efeito:** As menores cartas valem como as maiores. Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas 1 ou 2 na mesa eles são os perdedores.

O ganhador ganha 3 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

## APÊNDICE I - RELATO DA TERCEIRA VERSÃO DE ARMÓRIA

### Estrutura do jogo

- 5 cartas de personagem
- 25 fichas de vidas
- 70 moedas
- 21 cartas de cenário (16 de monstro e 5 de benção)
- 1 ficha de começo
- 65 cartas de combate (5 sets de 13 cartas)

### Observações sobre as partidas

- Número de partidas jogadas: 2

### 1ª Partida

#### Relato 1: Nagib

- Homem
- 24 anos
- Jogador experiente de jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas jogadas: 2
- Experiência: Positiva

O jogo ficou bem mais empolgante com a mudança na economia do jogo. Fazendo com que cartas com valores menores se tornassem bem mais relevantes visto a facilidade no acesso aos poderes. Achou bem mais divertido. Achou que o jogo se estendeu demais, e também achou que a vida custava muito e que seria interessante um novo valor de 4 moedas. Ficou triste que o jogo terminou em um confronto entre ele e outro jogador, em que seu personagem (Coroné) tinha um poder que se tornou irrelevante em um confronto direto.

**Relato 2: Daniel**

- Homem
- 23 anos
- Jogador com conhecimento mediano em jogos de tabuleiro
- Número de partidas jogadas: 2
- Experiência: Positiva

Sua primeira vez jogando e achou o jogo muito divertido. Afirmou que apesar de gostar que os jogadores tenham acesso a mais moedas para poder usar suas habilidades, acha que isso deveria ser melhor balanceado para evitar um cenário muito caótico de acúmulo de moedas. No geral gostei muito da temática e da dinâmica do jogo.

**Relato 3: Passos**

- Homem
- 23 anos
- Jogador experiente em jogos de tabuleiro e card games
- Número de partidas: 2
- Experiência: Positiva

Achou bem divertido e que o motivo para isso se deu por causa de uma mudança de os jogadores receberem uma moeda todo turno. Mudança realizada durante a segunda partida. Mas acha que é necessário uma mudança na quantidade de moedas recebidas por turno, que da maneira como o jogo ficou ele se tornou muito caótico. Sugeriu que os monstros não tivessem penalidades para todos os perdedores e sim para apenas 1 perdedor, pois isso faria com que os jogadores

tivessem uma janela para ao invés de buscar ganhar sempre, eles pudessem almejar ficar numa posição em que não perdem nada.

## **APÊNDICE J - MANUAL DE INSTRUÇÕES VERSÃO FINAL**

### **Manual de instruções - Armória**

#### **Como jogar**

Cada jogador escolhe uma Carta de Personagem e começa com 13 Cartas de Peleja (sendo 10 cartas de 1 à 10 e uma carta de Príncipe, uma de Rainha e uma de Rei) e 1 moeda. O jogo começa com um jogador mais cabra macho iniciando a rodada com a Carta de Benção e recebendo 2 moedas do banco. Em seguida, este jogador vira uma Carta de Vila e revela ela para todos, assim mostrando o que está acontecendo na Vila de Armória. A carta pode mostrar que a vila está sendo atacada por cangaceiros, assombrada por fantasmas ou até mesmo sendo visitada por um santo. Assim que revelada para todos os jogadores, a Carta de Vila pode ser uma entre duas coisas: ou ela é uma Carta de Aperreio ou uma Carta de Milagre. Se a carta revelada for uma Carta de Aperreio (por exemplo: Cangaceiro, Capeta, etc), os jogadores entram na Fase de Peleja. Caso ela seja um Milagre os jogadores fazem o efeito da carta e o jogador com a Carta de Benção passa ela para o jogador a sua esquerda.

#### **Fase de Peleja**

Assim que revelado o mal que está acometendo a vila, os jogadores entram na Fase de Peleja. Nela os jogadores têm que escolher uma dentre as 13 cartas de combate que possuem. Assim que escolhida, os jogadores posicionam elas em sua frente de cabeça para baixo. Assim que todos tiverem posicionado sua carta no centro, elas são reveladas e o jogador que tiver usado a carta com o menor valor perde a rodada. O jogador que tiver a carta mais alta ganha. No entanto, antes de serem decididos o ganhador e o perdedor, os jogadores podem ativar as habilidades de seus personagens usando 4 moedas. Importante lembrar que apenas um jogador pode usar a habilidade de personagem por rodada.

**Ordem de habilidade de personagens:**

Como dito anteriormente, apenas um jogador pode usar sua habilidade de personagem por rodada e quem começa primeiro é decidido através do valor das cartas que cada jogador usou, de menor para maior. Por exemplo, em um jogo com três jogadores em que as cartas jogadas na rodada foram: 3, 7 e 10. O jogador que jogou 3 pode começar a usar seu poder na rodada, depois quem jogou o 7 e por fim quem jogou o 10. Caso haja um empate entre os valores das cartas, começa quem estiver mais próximo da Carta de Bênção em ordem horária.

**Empate entre os jogadores:**

Os empates entre os jogadores serão decididos através de 4 critérios, se algum dos jogadores que empataram cumprirem algum desses critérios ele ganha o empate. Primeiro, o jogador que possuir a ficha de começo ganha o empate. Porém, caso nenhum dos jogadores tenha a ficha de começo, o jogador com mais vida ganha o empate. Caso eles tenham a mesma quantidade de vidas, ganha quem tiver mais moedas. Se eles conseguirem empatar em todos esses casos, o ganhador é aquele que estiver mais próximo da Carta de Bênção.

1º- Carta de Bênção

2º- + Vidas

3º- + Moedas

4º- Proximidade à Carta de Bênção

**Fuga**

Porém, caso um jogador tenha perdido a rodada ao revelar as cartas e ele não possua moedas o suficiente para usar sua habilidade, ele ainda tem uma opção. Usando 3 moedas para distrair a criatura, o jogador pode fugir e assim não participar mais da Fase de Peleja. Com isso, independente do resultado de sua carta, o jogador não é considerado nem ganhador e nem perdedor. No entanto, apenas um jogador pode fugir do combate a cada rodada.



## **Como ganhar?**

Cada jogador que perder suas 5 vidas perde o jogo. O último jogador que permanecer vivo ganha. Se terminarem as Cartas de Peleja e ainda houver jogadores, ganha quem tiver mais vida. Caso eles empatem, ganha quem tiver mais moedas. Caso eles tenham o mesmo número de moedas eles empatam.

## **Personagens**

### **Sertanejo**

**4 moedas:** Você pode trocar a sua carta pela carta de número par de outro jogador.

### **Padre**

**4 moedas:** Você pode substituir sua carta revelada por outra de sua mão.

### **Coveiro**

**4 moedas:** Você pode substituir sua carta revelada por outra de seu cemitério.

### **Coroné**

**4 moedas:** Você pode trocar a sua carta pela carta de número ímpar de outro jogador.

### **Tenente**

**4 moedas:** Você pode derrotar a Carta de Aperreio e escolher quem é o perdedor. Você não recebe o prêmio.

## **Cartas de Vila**

### **Cartas Comuns - 6 cartas**

### **3 Cartas de Cangaceiros**

**Efeito:** O Ganhador ganha 2 moedas // Perdedor perdem 2 vidas.

### **3 Cartas de Jagunço**

**Efeito:** O Ganhador ganha 2 moedas // Perdedor perdem 2 moedas.

### **Cartas de Milagre - 4 cartas**

#### **Chuva**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 3 moedas e voltam uma carta do cemitério para a mão.

#### **Anjo**

**Efeito:** Todos os jogadores ganham 1 vida e o jogador com menos vida também recebe 1 moeda.

#### **Acabou a luz**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas pode trocar suas moedas pelas de outro jogador.

#### **Compadecida**

**Efeito:** O jogador com menos vida e menos moedas ganha 2 moedas e começa a próxima rodada com a Carta de Benção.

### **Cartas Aperreio - 10 cartas**

#### **Capeta**

**Efeito:** O jogador que revelar o Capeta pode pagar 1 vida e trocar suas moedas com a de outro jogador a sua escolha.

O ganhador ganha 2 moedas. O perdedor perde 1 vida.

#### **Quibungo**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou menos cartas em suas mãos o Quibungo dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais do perdedor.

Ganhador ganha 1 moeda // Os perdedores perdem 1 vida.

**Perna cabeluda**

**Efeito:** O jogador que revelar a perna cabeluda entrega todas as suas moedas para ela.

O ganhador ganha todas as moedas da perna cabeluda. Os perdedores perdem 1 vida.

**Monstro do sertão**

**Efeito:** Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas de coroas ou 10 na mesa eles perdem a rodada.

O ganhador ganha 3 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

**Mula-sem-cabeça**

**Efeito:** Apenas cartas ímpares podem ser usadas. jogadores com cartas pares perdem a rodada.

O ganhador ganha 2 moedas // O perdedor perde 1 vida.

**Papa-figo**

**Efeito:** O jogador com mais vida entrega 1 vida para o Papa Figo.

O ganhador ganha uma vida do papa figo. O perdedor perde 1 vida.

**Cabra Cabriola**

**Efeito:** O jogador com mais moedas entrega 2 moedas para a Cabra Cabriola.

O ganhador ganha as moedas da cabra cabriola. O perdedor perde 1 vida.

**Boitató**

**Efeito:** Apenas cartas pares podem ser usadas. jogadores com cartas ímpares perdem a rodada.

O ganhador ganha 2 moedas // O perdedor perde 1 vida.

**Lobisomem**

**Efeito:** Caso os jogadores tenham 7 ou mais cartas em suas mãos o Lobisomem dá 2 moedas a mais para o ganhador e tira 1 vida a mais do perdedor.

Ganhador ganha 1 moeda // O perdedor perde 1 vida.

### **Fantasma**

**Efeito:** As menores cartas valem como as maiores. Caso 2 ou mais jogadores coloquem cartas 1 ou 2 na mesa eles são os perdedores.

O ganhador ganha 3 moedas // O perdedor perde 2 vidas.

## **APÊNDICE K - HISTÓRIA DA VILA DO ARRAIAL DE ARMÓRIA**

Criada devido à expansão da pecuária no interior do sertão nordestino, Vila do Arraial de Armória é um dos pontos de parada de tropas, viajantes e tropeiros a caminho do litoral brasileiro. Conhecida também por Armória, a vila apesar de não ser muito populosa, abriga um comércio de gado e uma feira periódica crescente. Tem como um de seus pontos principais a Igreja de Nossa Senhora. Além de ser a primeira construção da vila muitos a consideram um lugar de refúgio e proteção contra os males que assolam a vila. Males esses que não são apenas a fome, a miséria e a violência que afligem a sua população. Armória de tempos em tempos é vítima de invasões de diversas criaturas. Desde jagunços vindos de outras fazendas vizinhas e cangaceiros à procura de espólios, como também de seres místicos. Demônios, Mula sem cabeça, Papa-Figo, Cabra cabriola, Lobisomens e outros seres costumam promover ataques à população local. No entanto, há também vezes em que anjos vêm até a cidade trazer graças e ajudar os necessitados.

Fundada pela fazenda da família Fernandes, a família de fazendeiros continua sendo a mais importante da vila de Armória devido a sua fortuna com o comércio de gado. Atualmente quem comanda a fazenda é João Carlos Fernandes. Um homem poderoso e com muita influência, e também com muitos inimigos. Dentre eles fazendeiros vizinhos que a procura de expandir suas fazendas e adquirir mais cabeças de gado enviam jagunços para atacar. Como também os cangaceiros, que em busca de vingança contra a autoridade de Fernandes, promovem saques a suas propriedades e às vezes a vila de Armória.

Atualmente, mesmo com a ida e vinda de pessoas pela vila e seu aumento considerável, Armória ainda é considerada um assentamento no sertão nordestino. A fronteira entre a civilização e o desconhecido para aqueles que a habitam.

## APÊNDICE L - FICHA DE PERSONAGEM DA SERTANEJA

### Sertaneja

Nome: Francisca da Silva

Descendente daqueles que vieram ao nordeste à procura de uma vida melhor com o crescimento da pecuária, Francisca da Silva é mais uma das vítimas da pobreza e dos perigos que assolam a população de Armória. Apesar de sua condição precária, Chica luta por sua vida com a sua maior arma: sua esperteza. E assim, dia após dia Chica sobrevive e batalha para conseguir escapar das variadas formas que a morte se apresenta em seu caminho, seja personificada como fome, seca ou seres maléficos.

#### Habilidade

Através de sua astúcia e perspicácia, Chica é capaz de levar outras pessoas a fazerem o que ele deseja. Só percebendo que caíram em um golpe quando já estão em apuros.

#### Características

Persuasiva, trapaceira, artilosa, temerosa e humana.

#### O que acha sobre os outros personagens?

- **Coveiro:** Acredita que ele é um homem louco, mas que apesar disso tem um certo receio de se o que ele fala for verdade. Mas apesar disso, acha ele uma pessoa muito ingênua e fácil de convencer.
- **Coroné:** Mesmo tendo medo de Fernandes e de seu poder, Francisca fica dividida entre obedecer e enganar ele quando necessário. Acha ele um homem cego pelo poder e muito orgulhoso.
- **Tenente:** Outro homem de quem tenho medo. Acha ele violento e sanguinário. Mas também acha ele muito tapado pra ver o que tá debaixo de seu nariz. Senão não teria tantas invasões em Armória, acredita.

• **Padre:** Uma das pessoas que mais conheço na vila, visto que é na igreja que busca ajuda quando preciso. Apesar de achar ele um bom homem, sabe que ele é meio avarento e que possui uma preferência em ajudar os poderosos. Mesmo sendo um padre, Francisca não tem muito remorso em tirar proveito dele não. Até porque sabe que pra um homem que fez voto de pobreza dinheiro pra ele não falta.

### **Teste de personalidade:**

**Extroversão (E):** ESTPs são extrovertidos e gostam de passar tempo com um amplo círculo de amigos e conhecidos.

**Sensing (S):** ESTPs estão interessados no aqui-e-agora e são mais propensos a se concentrar em detalhes do que ter uma visão mais ampla das coisas.

**Pensando (T):** ESTPs são lógicos. Ao tomar decisões, eles valorizam mais a objetividade do que os sentimentos pessoais.

**Percebendo (P):** ESTPs não gostam de ser presos por planejamento excessivo. Em vez disso, eles gostam de improvisar e manter suas opções em aberto.

Gregário

Engraçado

Competitivo

Bom em influenciar os outros

Orientado para a ação

Vive no presente

Impulsivo

Adaptável e engenhoso

Fortes habilidades interpessoais

Observador com uma memória forte para detalhes

Pode ser dramático às vezes

Energético

**Objetivo**

Sobreviver e sair da sua condição de precária.

### **Aparência**

Magreza aparente, pele morena, cabelo pouco arrumado como também as peças de roupa, vestido branco mas com manchas marrons, lenço no cabelo, aspecto um pouco sujo.

### **Moral/Valores**

Ela sabe distinguir entre o que é certo e errado na sociedade em que vive, mas acredita que para sobreviver às vezes é preciso cruzar alguns limites. Principalmente quando isso envolve indivíduos maléficos para ela e a cidade.

### **Seu principal conflito**

Ser vítima da pobreza e mais vulnerável aos monstros.

### **Entrevista**

#### **1 - Quem é você?**

Meu nome é Francisca, mas pode me chamar de Chica

#### **2 - Quais são suas motivações?**

Um dia eu quero ser rica, não precisar ficar correndo atrás da própria vida.

#### **3 - Quais são suas esperanças e sonhos para o futuro?**

Minha esperança é que a vida melhore no futuro, eu quero ser rica algum dia.

#### **4 - Quais são seus maiores medos e arrependimentos?**

Meu maior medo é morrer, ainda mais se for de morte sofrida. Não me arrependo de nada, o que foi feito tá feito.

#### **5 - Qual seu ponto forte?**

Acho que meu ponto forte é... enganar gente tapada. Ainda mais se for cheia de



dinheiro, só assim pra viver nessa terra.

**6 - Qual seu ponto fraco?**

Olha, além de ser praticamente miserável e não ter jeito de me defender... acho que meu ponto fraco é que eu me perco nas próprias histórias que eu conto pros outros, são tantas!

**7 - Como você é socialmente?**

Ah, todo mundo que me conhece gosta de mim. Quero dizer, quase todo mundo. Tem gente que às vezes tem uma visão muito enganada da minha pessoa só porque eu sou pobre.

**8 - Qual seu papel na história?**

Eu sou apenas mais uma moradora de Armória tentando sobreviver como todos os outros que moram aqui. E eu vou lutar pela minha vida mesmo que isso signifique a desgraça de outras pessoas.

**9 - Qual sua conexão com o arco da história?**

Eu, como todos os outros da história, moro e presenciei tudo o que acontece em Armória.

**10 - Qual dinâmica existe entre você e os outros personagens?**

Para os outros personagens eu sou só uma miserável e não sou de muito perigo. Mas consigo me relacionar bem com todos até certo ponto.

## APÊNDICE M - FICHA DE PERSONAGEM DO COVEIRO

### Coveiro

**Nome: Luiz Barros**

Filho de agricultores de Mocó, Luiz sempre foi atento aos perigos da seca e seu poder destruidor. Viu como ela retira a vida de tudo que ela toca. As plantas, os animais e as pessoas. E como o sertão vive sobre o véu da morte, todo dia a ceifar uma alma para o além. E foi assim que durante um grande período de secas, ataques à vila, mortes e a perda de seu sustento nas plantações de Mocó, Luiz veio a falecer. Mas ao chegar no além e encontrar a Morte ela considerou que ele morreu antes da hora. Assim ela o enviou à terra com uma missão, ajudar os outros a chegar ao outro lado. Caso ele não cumpra a sua missão, a Morte lhe condenaria ao fogo dos infernos.

#### **Habilidade**

Como consequência de seu contato com a morte, Luiz retornou à terra como seu representante. E com isso ele também adquiriu habilidades sobrenaturais que o protegem quando necessário.

#### **Características**

meditativo, insensível, melancólico, sisudo, desatento, recluso

#### **O que acha sobre os outros personagens?**

- **Coroné:** Vê nele uma pessoa cega pela ganância e pelo poder. É indiferente a sua pessoa. Acredita que ele em breve irá para o outro lado.
- **Tenente:** Nunca ele trabalhou tanto quanto desde que o Tenente chegou na vila. Acredita que o Tenente é um dos maiores males da região.
- **Padre:** Vê nele alguém que vai contra seus próprios princípios. Apesar da indiferença quanto a sua pessoa, acha o padre desprezível por isso.

• **Sertanejo:** Acredita que ela representa o pouco de bondade que resta na vila. Mas ao mesmo tempo não nutre muita compaixão pois acredita que sua hora chegará em breve.

**Teste de personalidade:**

**Introversão (I):** Como você direciona sua energia e se relaciona com o mundo ao seu redor. Os ISTJs preferem passar o tempo junto ou com pequenos grupos de amigos próximos.

**Sensoriamento(S):** Como você recebe informações do ambiente. Os ISTJs preferem se concentrar nos detalhes em vez de pensar em informações abstratas.

**Pensando(T):** Como você toma decisões. Os ISTJs tomam decisões com base em dados lógicos e objetivos, em vez de sentimentos pessoais.

**Julgando(J):** Como você se orienta para o mundo exterior. ISTJs são planejadores; eles gostam de planejar cuidadosamente as coisas com bastante antecedência.

Focado em detalhes e fatos

Realista

Interessa-se mais pelo presente do que pelo futuro

Observador, mas um pouco subjetivo

Interessado no mundo interno

Lógico e prático

Tradicional

Leal

Confiável

Ordenado e organizado

**Objetivo**

Completar o objetivo que foi dado a ele pela própria Morte: ajudar os falecidos da vila a chegar no seu descanso eterno através de seu enterro.

**Aparência**

Magreza aparente, pele branca, extremamente pálido, usa roupas que lhe escondem sua silhueta, leva consigo uma pá, tem um olhar sério e cansado.

**Moral/Valores**

Apesar de ser uma pessoa com bons valores, quando é necessário que ele consiga se manter vivo e cumpra o objetivo que lhe foi dado, ele pode realizar atos que vão contra o que ele acredita.

**Seu principal conflito**

Saber que sua vida é sobre cumprir um objetivo até o verdadeiro dia de sua morte. E que ele precisa se manter vivo até que esse dia chegue.

**Entrevista:****1 - Quem é você?**

Meu nome é Luiz, eu sou o responsável pelos enterros aqui na cidade.

**2 - Quais são suas motivações?**

Continuar com a missão que me foi dada até o dia de minha morte.

**3 - Quais são suas esperanças e sonhos para o futuro?**

Minha esperança é que a minha missão esteja perto do fim, e algum dia eu mesmo possa ter o descanso que mereço.

**4 - Quais são seus maiores medos e arrependimentos?**

Meu maior medo é morrer antes da hora mais uma vez, mas dessa vez sendo condenado à eternidade ao inferno.

**5 - Qual seu ponto forte?**

Meu ponto forte é a minha força e determinação em seguir em frente com a minha missão. Como também os poderes que adquiri com o meu contato com a morte.

**6 - Qual seu ponto fraco?**

Meu ponto fraco é a minha fragilidade e a imagem que os cidadãos de Armória têm da minha pessoa.

**7 - Como você é socialmente?**

Costumo ser uma pessoa reclusa e com poucas companhias, gosto de resolver tudo sozinho. E também sou alguém julgado pela minha aparência e pelas histórias que conto, me consideram alguém insano.

**8 - Qual seu papel na história?**

Eu sou apenas mais um morador em Armória tentando sobreviver e cumprir minha missão.

**9 - Qual sua conexão com o arco da história?**

Eu, como todos os outros da história, moro e presenciei tudo o que acontece em Armória.

**10 - Qual dinâmica existe entre você e os outros personagens?**

Para os outros personagens eu sou apenas um miserável louco. E os poucos que sentem um pouco de compaixão pela minha pessoa também tem uma certa repulsa.

## APÊNDICE N - FICHA DE PERSONAGEM DO CORONÉ

### Coroné

Nome: João Carlos Fernandes

Filho do fundador da vila e dono de centenas de cabeças de gado e das terras nas proximidades, João Carlos é um temido e respeitado fazendeiro da região. Apesar de seu relacionamento baseado em medo e respeito entre os habitantes da vila, entre outros fazendeiros, sua figura é indesejada e o domínio sobre a vila sempre contestado por ataques de jagunços rivais. João Carlos tem como principal objetivo manter o legado e a fortuna de sua família vivos. Isso não somente inclui seus bens e familiares como também o que ele considera como casa: a Vila de Armória.

**Habilidade:** Como a maior autoridade em Armória, João Carlos consegue impor sua vontade a todos. E mesmo os moradores da vila sabendo que algumas de suas ordens são fatais em certas ocasiões, todos sabem que é melhor obedecer João do que sofrer as consequências.

**Características:** Orgulhoso, irado, ganancioso, protetor, ignorante, autoritário.

O que acha sobre os outros personagens?

- **Coveiro:** Vê nele um homem louco e repulsivo. Pensa que ele só é útil para limpar a vila dos mortos.
- **Tenente:** Apesar de sua boa relação com ele, vê nele um homem dispensável e que só está na posição que está para obedecer e eliminar qualquer ameaça para a vila e seus investimentos.
- **Padre:** A pessoa na vila de quem tem mais respeito, não só por ser uma pessoa mais velha, mas também pela proximidade com sua família. Contanto que ele não questione a sua autoridade, está tudo bem.

• **Sertanejo:** Acha ela mais uma miserável por aí, não tem nenhuma expectativa por ela. Não se surpreenderia se ela viesse a falecer num futuro próximo.

**Teste de personalidade:**

**Extroversão:** ESTJs são extrovertidos e gostam de liderar e supervisionar outras pessoas.

**Sensoriamento:** ESTJs gostam de fatos concretos em oposição a informações abstratas.

**Pensamento:** ESTJs confiam em informações objetivas e lógica para tomar decisões em vez de sentimentos pessoais.

**Julgamento:** ESTJs gostam de controle e ordem, então eles gostam de planejar as coisas com antecedência.

Prático e realista

Confiável

Autoconfiança

Trabalha duro

Tradicional

Gosta de liderar

Muito estruturado e organizado

Adere aos seus padrões

Não gosta muito de ineficiência e desorganização

Procura pessoas com ideias semelhantes

**Objetivo**

Manter o meu domínio sobre a cidade, e também sua ordem.

**Aparência**

Acima do peso, pele morena. Usa roupas limpas, em boas condições e com bom acabamento. Possui um semblante sério e antipático.

**Moral/Valores**

Seus valores giram em torno de seus interesses. Não importa quem esteja em seu caminho, se essa pessoa estiver indo contra a sua vontade João não terá escrúpulos para intervir contra ela.

**Seu principal conflito**

Conseguir impor meu controle sobre uma vila tão caótica e com tantas invasões.

**Entrevista:****1 - Quem é você?**

Meu nome é João Carlos Fernandes.

**2 - Quais são suas motivações?**

Eu quero continuar governando Armória.

**3 - Quais são suas esperanças e sonhos para o futuro?**

Minha esperança é expandir meu controle da região para além de Armória, e fazer com que o nome da minha família prospere.

**4 - Quais são seus maiores medos e arrependimentos?**

Meu maior medo é os monstros e meus inimigos como esses jagunços de outras fazendas e esses cangaceiros um dia tirarem o que é meu. Meu arrependimento foi não ter dado cabo deles antes quando tive chance.

**5 - Qual seu ponto forte?**

Meu ponto forte é o poder e o controle que eu tenho sobre a vila. Aqui eu sou a lei.

**6 - Qual seu ponto fraco?**

Meu ponto fraco é minha soberba e a maneira como eu diminuo as pessoas ao meu redor.



**7 - Como você é socialmente?**

Todos em Armória ou me respeitam ou me temem, ou os dois. Tenho acesso a todos os moradores da vila, mas evito me dirigir a ralé da vila.

**8 - Qual seu papel na história?**

Eu sou apenas mais uma moradora de Armória tentando sobreviver como todos os outros que moram aqui. E eu vou lutar pela minha vida mesmo que isso signifique a desgraça de outras pessoas.

**9 - Qual sua conexão com o arco da história?**

Eu, como todos os outros da história, moro e presenciei tudo o que acontece em Armória.

**10 - Qual dinâmica existe entre você e os outros personagens?**

Para os outros personagens eu sou quem governa Armória, nada acontece na vila sem que eu saiba. Não tenho contato com todos mas, quando acontece algum tipo de ataque ou evento inesperado meu caminho acaba se esbarrando com muitos deles em alguns momentos.

## APÊNDICE O - FICHA DE PERSONAGEM DO TENENTE

### Tenente

**Nome: Miguel Gouveia**

Nascido no litoral e tenente do exército brasileiro, Miguel Gouveia foi enviado ao sertão com um objetivo: acabar com o banditismo crescente e os ataques de monstros na região da Vila de Armória. E assim formou o volante que patrulha a região sob seu comando e com o apoio do coroné João Carlos Fernandes, caçando a todos aqueles que estão em seu caminho. Sejam eles monstros, cangaceiros ou até mesmo moradores que cometem algum deslize. Apesar de ser um homem da justiça, Miguel tem uma grande sede de sangue e um pavio curto, o que o leva a cometer atos muitas vezes impróprios ao seu posto. O que lhe rendeu uma reputação temida entre os moradores de Armória, que em sua maioria tem medo de sua presença. Além de querer exterminar seus alvos, Miguel tem como objetivo poder sair de Armória algum dia e almejar postos de maior importância no Exército.

**Habilidade:** Apesar de ser uma autoridade da justiça, Miguel costuma resolver as coisas com brutalidade em certas ocasiões. Com monstros e bandidos sendo enfrentados sem nenhuma piedade. E nestes casos moradores podem acabar sendo vítimas de “danos colaterais”. O que é claro, nunca é culpa de Miguel e sua tropa mas dos malfeitores.

**Características:** Violento, sádico, insensível, determinado, corajoso, intransigente

#### **O que acha sobre os outros personagens?**

- Coveiro: Sente nojo de sua pessoa, acha ele um exemplo do retrocesso que a região vive.
- Coroné: Por mais que nutria um certo respeito por sua figura e seu legado, também acha ele uma pessoa desprezível. E sabe que o fazendeiro só tem

apreço por ele porque coloca ordem na cidade.

- Padre: Apesar de ter respeito pela sua pessoa e pelo que ele representa, não nutre muitas simpatias por ele.
- Sertanejo: Não vê ela mais do que mais uma miserável naquela terra. É indiferente a sua pessoa.

### **Teste de personalidade:**

Introversão (I): Como você direciona sua energia e se relaciona com o mundo ao seu redor. Os ISTJs preferem passar o tempo junto ou com pequenos grupos de amigos próximos.

Sensoriamento (S): Como você recebe informações do ambiente. Os ISTJs preferem se concentrar nos detalhes em vez de pensar em informações abstratas.

Pensando (T): Como você toma decisões. Os ISTJs tomam decisões com base em dados lógicos e objetivos, em vez de sentimentos pessoais.

Julgando (J): Como você se orienta para o mundo exterior. ISTJs são planejadores; eles gostam de planejar cuidadosamente as coisas com bastante antecedência.

Focado em detalhes e fatos

Realista

Interessa-se mais pelo presente do que pelo futuro

Observador, mas um pouco subjetivo

Interessado no mundo interno

Lógico e prático

Tradicional

Leal

Confiável

Ordenado e organizado

### **Objetivo**

Expurgar a cidade de tudo o que ele abomina, e ter controle sobre ela.

**Aparência**

De aparência séria e atenta, pele parda, com uma estrutura robusta e magra, usa roupas de oficial boa parte do tempo, bigode, sempre com uma arma.

**Moral/Valores**

Seus valores são baseados no que ele acredita ser o correto para a vila. No seu ponto de vista aquilo que é nocivo para Armória deveria ser descartado, e quem não concorda com ele automaticamente o faz seu inimigo. Para Miguel, os fins justificam os meios.

**Seu principal conflito**

Manter o controle sobre a cidade e conseguir de alguma forma expurgar o mal que assola ela.

**Entrevista:****1 - Quem é você?**

Eu sou o Tenente Gouveia.

**2 - Quais são suas motivações?**

Eu quero concluir minha missão em Armória, expurgar o que há de pior aqui.

**3 - Quais são suas esperanças e sonhos para o futuro?**

Minha esperança é eliminar toda e qualquer ameaça para a vila, para assim ir embora daqui.

**4 - Quais são seus maiores medos e arrependimentos?**

Meu maior medo é eu morrer nas mãos de uma dessas abominações algum dia.

**5 - Qual seu ponto forte?**

Meu ponto forte é minha resiliência e braveza.

**6 - Qual seu ponto fraco?**

Meu ponto fraco é ser alguém bronco e que comete excessos.

**7 - Como você é socialmente?**

Todos em Armória ou me respeitam ou me temem, ou os dois. Tenho acesso a todos os moradores da vila, mas evito me dirigir a ralé da vila.

**8 - Qual seu papel na história?**

Sou eu que mantenho a ordem da vila, eu sou quem tem o poder de proteger a vila dos males externos e internos. Meu papel é salvar essa cidade de seu destino maldito.

**9 - Qual sua conexão com o arco da história?**

Eu, como todos os outros da história, moro e presenciei tudo o que acontece em Armória.

**10 - Qual dinâmica existe entre você e os outros personagens?**

Para os outros personagens eu sou alguém a ser respeitado, temido ou os dois. Sou alguém que tenho um bom relacionamento com quem tem influência na vila, e tenho pouca compaixão pelos marginalizados.

## APÊNDICE P - FICHA DE PERSONAGEM DO PADRE

### Padre

Nome: Antonio Agostinho

Admirado por muitos, Padre Antonio Agostinho é uma das figuras mais conhecidas de Armória. Sendo ele o primeiro um dos responsáveis pela construção da Igreja de Nossa Senhora junto do pai de João Carlos, padre Agostinho acompanhou todo o crescimento da vila. Desde suas primeiras casas e a construção da igreja, até o momento presente. Apesar de ser respeitado por todos e considerado um homem santo que traz a proteção de Deus para a vila, padre Agostinho tem um latente desejo pelo poder e o dinheiro que seu posto lhe concede. E possui a grande ambição em algum dia sair de Armória e se tornar bispo da igreja.

**Habilidade:** Devido a sua conexão com o sagrado, padre Agostinho consegue enfrentar os perigos que se apresentam em seu caminho solicitando ajuda aos céus.

**Características:** Benevolente, carismático, avarento, ambicioso, conservador, desconfiado

O que acha sobre os outros personagens?

- **Coveiro:** Vê nele um homem louco e com crenças distorcidas. Um dos cidadãos que não nutre simpatia.
- **Coroné:** Tem respeito pela figura, de sua família e de seu poder. Mas acha ele uma pessoa extremamente arrogante e difícil de lidar.
- **Tenente:** Apesar de sua posição na sociedade, tem um certo receio sobre o tenente e seus atos violentos na cidade. Apesar de achar sua pessoa desprezível, não demonstra isso a ele por medo.

- **Sertanejo:** Tem uma certa pena dela, mas ao mesmo tempo sabe que ela gosta de tirar proveito dos outros.

**Teste de personalidade:**

**Extroversão:** ENFPs adoram interagir com muitas pessoas. Socializar os ajuda a se sentirem energizados e renovados.

**Intuição:** ENFPs geralmente se concentram no mundo das possibilidades. Eles são bons em pensamento abstrato e preferem não se concentrar nos pequenos detalhes. Eles são inventivos e focados no futuro.

**Sentimento:** Ao tomar decisões, os ENFPs valorizam mais os sentimentos e valores do que os critérios lógicos e objetivos. Eles tendem a seguir seu coração, simpatizar com os outros e deixar suas emoções guiarem suas decisões.

**Percepção:** ENFPs são flexíveis e gostam de manter suas opções abertas. Eles podem ser espontâneos e são altamente adaptáveis a mudanças. Eles também não gostam de rotina e podem ter problemas com desorganização e procrastinação.

Quente e entusiasmado

Empático e atencioso

Carismático

Criativo

Fortes habilidades de pessoas; relaciona-se bem com os outros

Capaz de pensar abstratamente e entender conceitos difíceis e complexos

Precisa de aprovação de outros

Desorganizado

Fortes habilidades de comunicação

Divertido e espontâneo

Altamente criativo

**Objetivo**

Proteger a vila dos males que assolam ela e crescer sua influência nela.

### **Aparência**

De aparência séria mas simpática. Pele branca e com grande parte de seus cabelos brancos. Diversas rugas em suas mãos e em seu rosto, fazendo seu olhar parecer um pouco cansado. E é claro, usando sua roupa de padre.

### **Moral/Valores**

Ele acredita que seus interesses e a salvação da vila caminham lado a lado. E que suas ações, mesmo que beneficiem apenas a ele em alguns momentos, também fazem bem para todos.

### **Seu principal conflito**

Conciliar seu papel como padre e de protetor espiritual da cidade, com o sua sede por mais influência e poder.

### **Entrevista:**

#### **1 - Quem é você?**

Meu nome é Padre Antônio Agostinho.

#### **2 - Quais são suas motivações?**

Minha motivação é em ser um líder espiritual para a vila, e protegê-la dos males.

#### **3 - Quais são suas esperanças e sonhos para o futuro?**

Minha esperança é expandir minha influência para dentro e fora da vila, extinguindo o mal da região e me tornando seu grande salvador.

#### **4 - Quais são seus maiores medos e arrependimentos?**

Meu maior medo é sucumbir aos seres maléficos que vagam por aí.

#### **5 - Qual seu ponto forte?**



Meu ponto forte é meu bom relacionamento com todos, além de ser um homem abençoado.

**6 - Qual seu ponto fraco?**

Meu ponto fraco é ser alguém que

**7 - Como você é socialmente?**

Me relaciono bem com todos em Armória, mas tenho uma preferência pelos poderosos. Mas ainda sim cumprio meu papel ajudando também os mais carentes quando necessário.

**8 - Qual seu papel na história?**

Sou o representante de Deus na vila, meu papel é trazer a palavra do senhor para todos. E para isso quero expandir minha influência.

**9 - Qual sua conexão com o arco da história?**

Eu, como todos os outros da história, moro e presenciei tudo o que acontece em Armória.

**10 - Qual dinâmica existe entre você e os outros personagens?**

Para a maioria dos personagens eu sou que pode ser confiado e respeitado. Mas alguns sabem que apesar do que prego, no fim meus interesses importam mais do que o dos outros.