



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO DE CULTURA E ARTE
COMUNICAÇÃO SOCIAL- PUBLICIDADE E PROPAGANDA

RAIMUNDO WEULLER DOS SANTOS ALVES

CAUCAIA: UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE A CIDADE

Fortaleza - Ce

2023

RAIMUNDO WEULLER DOS SANTOS ALVES

CAUCAIA: UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE A CIDADE

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profa. Dra. Silvia Helena Belmino

Fortaleza - Ce
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Sistema de Bibliotecas

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

A482c Alves, Raimundo Weuller dos Santos.

Caucaia : um jogo de tabuleiro sobre a cidade / Raimundo Weuller dos Santos Alves. –
2023.

86 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto
de Cultura e Arte, Curso de Comunicação Social (Publicidade e Propaganda), Fortaleza,
2023.

Orientação: Profa. Dra. Sílvia Helena Belmino.

1. Jogos de tabuleiro. 2. Cidade. 3. Caucaia. I. Título.

CDD 070.5

RAIMUNDO WEULLER DOS SANTOS ALVES

CAUCAIA: UM JOGO DE TABULEIRO SOBRE A CIDADE

Projeto Experimental apresentado ao Curso de Comunicação Social Publicidade e Propaganda do Instituto de Cultura e Arte da Universidade Federal do Ceará, como requisito para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social Publicidade e Propaganda.

Orientadora: Profa. Dra. Silvia Helena Belmino

Aprovado em 13/07/2023

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Silvia Helena Belmino (Orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Me. Antônio César da Silva
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Prof. Dr. João Vilnei de Oliveira Filho
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

Acredito que a vida seja um jogo cooperativo, no qual ideias só podem se tornar realidade com a ajuda de outras pessoas. Por isso, gostaria de agradecer a todos que contribuíram em minha jornada.

Primeiramente, sou grato a Deus e Nossa Senhora das Graças, cuja luz ilumina os meus caminhos e me dá forças para seguir em frente.

Agradeço também aos meus pais, Cláudia e Raimundo Alves. Mesmo vivendo em uma cidade marcada por vulnerabilidades, vocês me proporcionaram um lar seguro onde pude crescer. Todas as minhas conquistas acadêmicas só foram possíveis pelo trabalho árduo de vocês para me oferecer o que nunca tiveram: tempo. Obrigado por acreditarem em mim.

Aos meus irmãos Williame, Wislaine e Wesley, ou como carinhosamente os chamo, Peninha, Mamá e Duda. Amo e admiro todos vocês imensamente. Obrigado por fazerem tanto por mim.

Desde a minha infância, tive a sorte de contar com professores que marcaram minha trajetória. Devo muito do que sei a cada um de vocês, em especial a Sílvia Belmino e ao César Silva. Cada vez que vocês falam sobre cidades, sinto que ainda há muito a aprender — o que me deixa empolgado e feliz.

Meus amigos que conheci na faculdade: Cinthia, Érica, Isabel, Lucas e Mycon, obrigado por me apresentarem o universo dos jogos. Vocês foram os primeiros a testarem meu jogo e me ajudaram a aprimorá-lo. Sou grato por sempre encontrar em vocês um ambiente seguro para criar e inovar.

E, é claro, a todos que me ajudaram a entender a importância de parar de produzir de vez em quando e simplesmente viver.

RESUMO

As cidades estão em constante transformações. Entender o contexto histórico-social delas auxilia na compreensão da atualidade. O objetivo deste trabalho foi a criação de um jogo de tabuleiro sobre o município de Caucaia, Ceará. Para seu desenvolvimento, usou-se principalmente os autores Italo Calvino e Sandra Pesavento para entender sobre cidades, e Marcelo La Carreta, que ensina como produzir jogos de tabuleiro. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica seguida do desenvolvimento de cinco propostas para jogos. Elas foram apresentadas a um grupo de pessoas para avaliar a melhor opção de jogo. Após a pesquisa de aceitação continuamos com o desenvolvimento do produto, criando um manual de regras e aplicando playtests no intuito de avaliar e melhorar sua jogabilidade. Como produto final, criamos o jogo Caucaia. Ele é indicado para pessoas com idade igual ou superior a 10 anos. Conta com 318 componentes, entre eles: tabuleiro, *mepples*, fichas, *tokens* e cartas. As partidas têm uma duração média de 60 minutos. O desenvolvimento de um jogo de tabuleiro requer trabalho extenso, mas pode educar de forma dinâmica e divertida.

Palavras-chave: Jogos de tabuleiro, Cidade, Caucaia.

ABSTRACT

Cities are constantly changing. Understanding their historical and social context helps in understanding the current situation. The objective of this work was the creation of a board game about the municipality of Caucaia, Ceará. For its development, authors Italo Calvino and Sandra Pesavento were mainly used to understand about cities, and Marcelo La Carreta, who teaches how to produce board games. A bibliographic research was carried out followed by the development of five proposals for games. They were presented to a group of people to evaluate the best game option. After the acceptance survey, we continued with the development of the product, creating a rules manual and applying playtests in order to evaluate and improve its gameplay. As a final product, we created the Caucaia game. It is suitable for people aged 10 years and over. It has 318 components, including: board, mepples, chips, tokens and cards. Matches have an average duration of 60 minutes. Developing a board game requires extensive work, but it can educate in a dynamic and fun way.

Keywords: Board games, City, Caucaia.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 - Praia do Icaraí: Caucaia, CE.....	18
Imagem 2 - Grupo Escolar Branca Carneiro de Mendonça: Caucaia, CE.....	19
Imagem 3 - Igreja Matriz: Caucaia, CE.....	21
Imagem 4 - Bases de construção.....	30
Imagem 5 - <i>Tokens</i> de construção.....	31
Imagem 6 - Primeiro <i>Playtest</i>	40
Imagem 7 - Segundo <i>Playtest</i>	43
Imagem 8 - Brasão de Caucaia.....	45
Imagem 9 - Ilustração do verso da carta de Cidade Ideal.....	46
Imagem 10 - Exemplo de carta de Cidade Ideal.....	47
Imagem 11 - Verso de carta de distrito e carta de ação.....	58
Imagem 12 - Exemplo de carta de distrito.....	58
Imagem 13 - Exemplo de carta de ação.....	58
Imagem 14 - <i>Meeples</i> do jogo.....	59
Imagem 15 - Exemplos de <i>tokens</i> do jogo.....	61
Imagem 16 - Mapa do jogo.....	62
Imagem 17 - Mockup do livro de regras.....	63
Imagem 18 - Mockup da caixa do jogo.....	64
Imagem 19 - <i>Setup</i> do jogo.....	85

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Resultado da pesquisa de aceitação dos jogos.....	28
Tabela 2 - Componentes do protótipo do jogo.....	32
Tabela 3 - Quantidade de cartas por distrito.....	44
Tabela 4 - Novas cartas dos anos 1970.....	48
Tabela 5 - Novas cartas dos anos 1980.....	49
Tabela 6 - Novas cartas dos anos 1990.....	51
Tabela 7 - Novas cartas dos anos 2000.....	53
Tabela 8 - Novas cartas dos anos 2010.....	55
Tabela 9 - Novas cartas dos anos 2020.....	56
Tabela 10 - Quantidade de <i>tokens</i> no jogo.....	60
Tabela 11 - Custo final do jogo.....	65
Tabela 12 - Resultado da Pesquisa do jogo Contador de Histórias.....	80
Tabela 13 - Resultado da Pesquisa do jogo Melânia.....	80
Tabela 14 - Resultado da Pesquisa do jogo Fedora.....	80
Tabela 15 - Resultado da Pesquisa do jogo Zobeide.....	81
Tabela 16 - Resultado da Pesquisa do jogo Mapas Dentro do Mapa.....	81

SUMÁRIO

1. Introdução.....	13
2. Problema de Comunicação.....	14
3. Justificativa.....	15
4. Objetivos.....	16
4.1 Geral.....	16
4.2 Específico.....	16
5. Referencial Teórico e Estado da Arte.....	17
5.1 Cidades.....	17
5.2 Caucaia, uma história em desenvolvimento.....	17
5.3 Métodos de criação de jogos.....	21
6. Metodologia.....	23
6.1 Pesquisa bibliográfica.....	23
6.2 Concepção de ideias para jogos.....	23
6.2.1 Contador de Histórias.....	23
6.2.2 Melânia.....	24
6.2.3 Fedora.....	24
6.2.4 Zobeide.....	25
6.2.5 Mapas dentro do Mapa.....	25
6.3 Pesquisa de aceitação dos jogos.....	25
6.3.1 Perfil dos Participantes da Pesquisa.....	27
6.3.2 Aplicação e Resultados da Pesquisa.....	28
6.4 Tornando o jogo compacto, barato e acessível.....	29
6.4.1 Componentes finais do protótipo.....	31
6.4.2 Cartas de Época/Problema.....	34
6.4.3 Cartas de Ação.....	37
6.5 Playtest.....	38
6.5.1 Primeiro Playtest.....	38
6.5.1.1 Mudanças a partir do primeiro playtest.....	40

6.5.2 Segundo Playtest.....	42
6.5.2.1 Mudanças a partir do segundo playtest.....	43
7 Descrição da produção.....	45
7.1 Design.....	45
7.2 Cartas Problemas.....	45
7.2.1 Anos 1970.....	47
7.2.2 Anos 1980.....	49
7.2.3 Anos 1990.....	51
7.2.4 Anos 2000.....	52
7.2.5 Anos 2010.....	54
7.2.6 Anos 2020.....	56
7.3 Cartas de Distrito e de Ação.....	57
7.4 Meeples e Fichas.....	58
6.5 Tokens de Localização.....	59
6.6 Mapa.....	61
6.7 Manual de Regras.....	62
6.8 Caixa.....	63
6.9 Custo final por jogo.....	64
8. Conclusões.....	66
REFERÊNCIAS.....	67
APÊNDICE A — REGRAS DO JOGO CONTADOR DE HISTÓRIAS.....	69
A.1 Componentes.....	69
A.2 Setup.....	69
A.3 Regras.....	69
APÊNDICE B — REGRAS DO JOGO MELÂNIA.....	71
B.1 Ambientação do Jogo.....	72
B.2 Componentes.....	72
B.3 Setup.....	72
B.4 Regras.....	72

APÊNDICE C — REGRAS DO JOGO FEDORA.....	74
C.1 Ambientação do Jogo.....	74
C.2 Componentes.....	74
C.3 Setup.....	74
C.4 Regras.....	75
APÊNDICE D — REGRAS DO JOGO ZOBEIDE.....	77
D.1 Ambientação do Jogo.....	77
D.2 Componentes.....	77
D.3 Setup.....	77
D.4 Regras.....	77
APÊNDICE E — REGRAS DO JOGO MAPAS DENTRO DO MAPA.....	79
E.1 Ambientação do Jogo.....	79
E.2 Componentes.....	79
E.3 Setup.....	79
E.4 Regras.....	79
APÊNDICE F — RESULTADOS DA PESQUISA.....	80
F.1 Contador de Histórias.....	81
F.2 Melânia.....	81
F.3 Fedora.....	81
F.4 Zobeide.....	82
F.5 Mapas Dentro do Mapa.....	82
APÊNDICE G — Livro de Regras do jogo.....	83
G.1 Ambientação do Jogo.....	83
G.2 Componentes do Jogo.....	83
G.3 Setup.....	84
G.4 Quantidade de Bases de Construção.....	85
G.5 Objetivo do jogo.....	85
G.6 O Turno de Jogo.....	86
G.7 Final do Jogo.....	87

G.8 Calculando os Pontos.....	87
G.9 As Cartas de Cidade Ideal.....	88
G.10 Localizações de construção no mapa.....	88

1. Introdução

Caucaia é um município cearense, situado na região metropolitana de Fortaleza. Essa cidade, que se estende por 1.223,246 km², possui 355.679 habitantes (IBGE, 2022).

A estrutura atual da cidade já não é a mesma das décadas anteriores, como as de 70, 80 e 90. Isso porque a cidade é viva e se transforma com o passar do tempo. As paisagens mudaram. Lagos e campos deram lugar a casas, praças e escolas. Os edifícios mais antigos do centro da cidade foram derrubados e cederam espaço para lojas e centros comerciais.

O tempo transforma não só a cidade mas também seus habitantes, sendo improvável que os moradores atuais vivenciem experiências similares às dos munícipes do passado. Porém é possível recuperar, simbolicamente, às memórias históricas e construir uma identidade social coletiva através de objetos físicos como edificações, documentos, fotografias ou através de narrativas dos acontecimentos do passado, que se juntam como peças de um quebra-cabeça da história (PESAVENTO, 2008), na criação de tal identidade.

Sandra Pesavento (2008) afirma que quando há uma educação cultural para a memória e história de um povo, elas são valorizadas de forma involuntária e natural.

Foi pensando na importância de aprender sobre a história da cidade que surgiu a ideia de criar um jogo de tabuleiro sobre Caucaia.

2. Problema de Comunicação

No que se refere à percepção da história de um município, Pesavento (2018) afirma que as paisagens são elementos culturais, carregadas de símbolos. Assim, por uma operação mental, construímos espaços, atores e práticas, através de informações recebidas acerca de características físicas e/ou fatos significativos que tenham ocorrido em determinado ambiente.

Logo, o conhecimento sobre a história de um ambiente pode contribuir para que a arquitetura dos espaços urbanos possa ser lida e interpretada pelos seus habitantes, sendo os jogos que abordam esses conhecimentos instrumentos possíveis na busca desse objetivo, independente de serem de tabuleiro ou digitais.

Dessa forma, como podemos criar um jogo que auxilie na compreensão de como a cidade era no passado?

Para responder essa questão, foi idealizada a criação de um jogo que pudesse trazer informações sobre o passado da cidade, tendo como público alvo caucaenses com idade superior a 10 anos.

3. Justificativa

Sou morador de Caucaia e, pela minha experiência e de familiares, percebo que há uma carência em materiais que auxiliem no conhecimento sobre a história da cidade. Isso pode nos prender a perspectivas particulares da história, através de relatos dos parentes e amigos mais velhos, que explanam suas visões de uma ótica pessoal, sem revelar toda a caminhada histórica da cidade. Foi a partir dessa ausência que senti a necessidade de trabalhar a História de Caucaia e conhecer melhor minha cidade.

Ora, se a Publicidade é um meio de comunicação em massa, com fins comerciais, direcionado a usuários de um produto ou serviço, diversas ferramentas podem ser usadas para este fim, sendo o ato de jogar um meio publicitário possível de ser usado para disseminar ideias e valores, ou ainda cultura e educação sobre um determinado assunto, no caso, a história de Caucaia.

4. Objetivos

4.1 Geral

Criar um jogo de tabuleiro sobre a história de Caucaia.

4.2 Específico

- Pesquisar a história da cidade.
- Desenvolver as mecânicas e regras do jogo.
- Elaborar pré-teste.
- Criar a identidade visual do produto a partir de referências locais.

5. Referencial Teórico e Estado da Arte

5.1 Cidades

Os cenários de uma cidade estão em constante transformação (BARREIRA, 2008), e uma mesma cidade pode ser apresentada de diversas formas, sejam fantásticas ou reais, dependendo de como o observador decide narrá-la, como podemos ver no livro *Cidade Invisível* (CALVINO, 1990).

Nele, o personagem Marco Polo descreve a Kublai Khan diversas cidades em que esteve. Ao contá-las, evidencia-se o quanto uma cidade pode ser carregada de costumes e significados. Cada cidade parece ser um novo local. Apesar disso, em um diálogo dos dois, Marco Polo revela a Kublai Khan que todas as vezes que ele descreveu uma cidade, poderia estar falando também de Veneza, sua cidade natal. Assim, todos os seus contos poderiam descrever uma mesma cidade, apresentada para os leitores de forma fragmentada, onde Marco Polo amplia sua narrativa ao redor de um único símbolo, lenda ou sensação presentes no lugar.

5.2 Caucaia, uma história em desenvolvimento

A origem de Caucaia remota do aldeamento dos jesuítas de Nossa Senhora dos Prazeres, que vieram de Pernambuco com destino ao Ceará, acompanhados dos indígenas de etnia Potiguara. Lá, esses indígenas juntaram-se a outras tribos que viviam à margem do Rio Ceará, além dos Tremembés e dos Cariris. Essa junção deu origem à tribo que identifica-se atualmente como Tapebas, que durante muito tempo foi maioria entre os habitantes da localidade (AMARAL, 2019)

A partir de 1755, instituiu-se uma lei por Dom José I que foi executada por Marquês de Pombal, instaurando os aldeamentos como Vila, tornando a localidade conhecida por Vila Nova Real de Soure. Outros nomes foram instaurados com o tempo, como Vila de Soure ou Soure. Somente em 1943 Soure recebeu o nome Caucaia, palavra que vem do Tupi e significa mato queimado (AMARAL, 2019). Ao

longo das décadas, muitas mudanças foram presenciadas pela cidade e seus moradores.

Na década de 1970 Caucaia era constituída por apenas 6 distritos, sendo eles: Caucaia, Catuana, Guararu, Mirambé, Sítios Novos e Tucunduba.

O município, nessa época, ainda era marcado principalmente por atividades rurais. Foi a partir da década de 70 que houve uma intensa política habitacional em zonas próximas à Fortaleza. Isso é resultado tanto do crescimento da Capital, quanto dos fluxos migratórios decorrentes das grandes secas, desde 1950 (LIMA, COSTA e COELHO, 2020).

Além disso, é entre esta e a próxima década que iniciam-se os projetos de desenvolvimento da atividade turística e a expansão do sistema viário do município (LIMA, COSTA e COELHO, 2020).



Imagem 01 - Praia do Icaraf: Caucaia, CE
Fonte: IBGE, 2010.

Na década de 1980, pela primeira vez a população urbana ultrapassou a população rural de Caucaia (DE MEDEIROS, 2012). Esse salto urbano, em conjunto com o governo de Tasso Jereissati, contribuiu para incentivos significativos no

estado, que esperavam atrair investimento privado no Ceará. Uma das áreas que usufruiu desse investimento foi justamente o turismo (LIMA, COSTA e COELHO, 2020).



Imagem 02 - Grupo Escolar Branca Carneiro de Mendonça: Caucaia, CE
Fonte: IBGE, 2010.

No início da década de 1990, dois novos distritos são reconhecidos e anexados ao município de Caucaia, sendo eles o Bom Princípio e a Jurema (IBGE, 2010).

Além disso, outro marco desse período foi a construção do Complexo Industrial Porto do Pecém, localizado entre Caucaia e São Gonçalo do Amarante, fato que levantou muito debate na época. Apesar da promessa de renda, outros fatores negativos frustraram os moradores da área. Um deles estava relacionado com o local onde o porto foi construído, sendo território indígena. Além disso, os moradores da região afirmam sofrer com doenças causadas pelos poluentes emitidos pelas indústrias (NOBREGA e BARBOSA, 2022).

Nos anos 2000, 46,89% da população caucaiense possuía renda domiciliar per capita igual ou menor que R\$ 140,00 por mês (meio salário mínimo da

época), valor que caracteriza um estado de pobreza segundo o Programa das Nações Unidas para o Desenvolvimento (DE MEDEIROS, 2012).

Além disso, nessa época apenas 48,93% dos domicílios possuíam ligação com à rede de esgoto ou contavam com fossa séptica domiciliar. Ressalta-se, ainda, que apenas 75,28% das habitações contavam com coleta de lixo (DE MEDEIROS, 2012).

Em 2015, uma pesquisa pela Delta Economics & Finance foi realizada com as 100 maiores cidades brasileiras e um ranking foi divulgado levando em consideração práticas de governança pública, tais como índices de educação, segurança, domicílio, saúde e economia. Nessa lista, Caucaia ficou entre as 10 piores cidades listadas (ECONOMICS & FINANCE, 2015).

Além disso, os índices de moradias que são ligados à rede de esgoto ou que possuíam fossa séptica, eram baixos e preocupantes, fato também percebido no índice de domicílios que contavam com coleta de lixo. Tais dados revelam a alta vulnerabilidade social dos municípios distantes do centro urbano (COELHO e COSTA, 2017).

Atualmente a saúde, segurança pública e avanço do mar no litoral caucaiense têm sido fruto de imensa preocupação dos habitantes de Caucaia.

No início de 2020, uma pandemia alastrou-se no mundo. Dados de 2011 revelavam que o número de médicos em exercício na cidade era de 0,94 por mil habitantes. O valor é inferior ao parâmetro mínimo recomendado pela Organização Mundial da Saúde (OMS) (DE MEDEIROS, 2012). E ainda que não tenhamos encontrado novas pesquisas sobre o tema, a pandemia pode ter aumentado a percepção sobre a baixa cobertura de equipamentos de saúde no município.

Já em 2021 a cidade novamente recebeu ranking negativo ao ser apontada como o município mais violento do país (RECORD, 2021).

Outro problema relatado e vivido por moradores e comerciantes da faixa litorânea é o constante avanço do mar, que preocupa os habitantes da região.



Imagem 03 - Igreja Matriz: Caucaia, CE
Fonte: Prefeitura de Caucaia.

5.3 Métodos de criação de jogos

Segundo orientações do livro *Como fazer jogos de tabuleiro - manual prático* (LA CARRETTA, 2020), a primeira etapa na elaboração de um jogo consiste no desenvolvimento da ideia central em um esboço de regras. Feito isso, as regras devem ser apresentadas para uma pessoa, que deverá ler e apontar se são claras e objetivas. O propósito é que não fique margens para dúvidas sobre a jogabilidade. Em seguida, as sentenças ou etapas do jogo que foram apontadas como confusas ou de difícil compreensão, devem ser reescritas e novamente apresentadas para alguém (podendo ser a mesma pessoa ou outra diferente). Esse processo deve ser feito até que as regras escritas se tornem claras o bastante para que o jogo possa ser usado.

La Carretta (2020) reforça a importância de se ter um manual de regras que seja auto explicativo e compreensível, visto que, do ponto de vista comercial,

raramente o criador do jogo estará junto com os jogadores para sanar dúvidas que possam surgir durante uma partida. Além disso, o autor sugere que o manual de regras contenha a apresentação do conceito do jogo, os componentes, *setup*¹, como jogá-lo e as condições de vitória.

O autor também adverte sobre criar jogos de tabuleiro que necessitem de grandes caixas, ocupando muito espaço para guardá-lo ou transportá-lo. Para ele, a maioria dos jogos podem ser repensados e reformulados para versões mais compactas, sem que suas mecânicas se percam. As formas apontadas pelo autor para fazer isso seria diminuir a quantidade de jogadores, simplificar os objetivos e missões, criar mapas mais simples ou contar com menos componentes no jogo.

La Carretta (2020) sugere um interessante desafio de design para simplificar jogos, expressando que “não existe jogo de tabuleiro que não caiba em uma caixa 10x15cm”.

¹ Preparação dos componentes para iniciar o jogo.

6. Metodologia

6.1 Pesquisa bibliográfica

A produção do jogo de tabuleiro iniciou-se com uma pesquisa bibliográfica exploratória das duas temáticas que compõem essa produção: cidade e jogos de tabuleiro, a fim de conhecer mais sobre a temática que dará origem ao produto e, posteriormente, facilitar na concepção de ideias para jogos.

A partir da leitura de *As Cidades Invisíveis* (CALVINO, 1990), percebeu-se que algumas das cidades descritas por Marco Polo traziam uma ludicidade que poderiam ser aproveitadas e adaptadas para o formato de jogo. Em alguns casos, a narrativa era o suficiente para incitar ideias de um produto. Outras vezes, tais inspirações surgiam nos momentos de lazer com amigos, onde ao usar outros jogos refletia em como a temática da cidade poderia ser incluída naquelas mecânicas.

6.2 Concepção de ideias para jogos

Ao final da leitura exploratória, cinco ideias de jogos foram criadas, sendo elas: Contador de Histórias, Melânia, Fedora, Zobeide e Mapas Dentro do Mapa. A seguir apresentamos como surgiu a ideia de cada um. As regras detalhadas de cada proposta estão descritas nos Apêndices 1, 2, 3, 4 e 5, respectivamente.

6.2.1 Contador de Histórias

O jogo surge de outro jogo de tabuleiro: Dixit^{®2}. Nele, as regras, mecânicas e jogabilidade continuam semelhantes, contando com apenas 2 alterações.

² Jogo de cartas publicado no Brasil pela Editora Galápagos. O jogador da vez é o narrador, que sugere uma dica de uma das ilustrações que está em sua mão, e cada jogador indica uma de suas que possa estar associada a dica do narrador. Essas cartas são embaralhadas e os participantes precisam descobrir a carta do narrador.

A primeira, diz respeito às cartas usadas. Nelas, as ilustrações trariam cenários da cidade, pontos turísticos, símbolos e personalidades conhecidas, sejam de forma completa ou fragmentada, além de ilustrações de pessoas em situações rotineiras da cidade, por exemplo, estudando, relacionando-se, trabalhando, comprando em feiras ou passeando.

A segunda mudança substancial no jogo seria quanto às dicas dadas pelo narrador. Aqui, o narrador da carta só poderia indicar informações que estivessem relacionadas com a cidade.

Nessa criação, a leitura de Rouanet (1992) foi fundamental, pois para jogar O Contador de Histórias o participante deveria ter uma vivência da cidade tal qual o personagem *Flâneur*, de Walter Benjamin.

6.2.2 Melânia

Em Melânia, a própria leitura da cidade descrita por Marco Polo foi o bastante para a idealização do jogo. Essa é uma cidade conhecida por uma praça em que os moradores se encontram para vivenciar o diálogo. Além disso, outro ponto que pode-se associar diretamente com um formato de jogo é quando Marco Polo diz que “os dialogadores morrem um após o outro, entretanto nascem aqueles que assumirão os seus lugares no diálogo, uns num papel, uns em outro” (CALVINO, 1990. Pág. 76).

6.2.3 Fedora

Assim como em Melânia, a leitura sobre a cidade de Fedora foi o suficiente para pensá-la como um jogo. Fedora é uma cidade marcada por idealizações, de moradores da cidade, que não puderam se cumprir (CALVINO, 1990). Ao ler sobre os desejos dos moradores, associei imediatamente à objetivos em um jogo, em que ansiamos pelo seu cumprimento, mas nem sempre o conseguimos. Além disso, na narrativa, cada desejo é atribuído a uma época diferente, o que poderia trazer uma visão histórica da cidade durante o jogo.

6.2.4 Zobeide

Essa cidade, segundo Marco Polo, foi construída a partir de sonhos que alguns homens tiveram de uma mulher. São os diferentes caminhos que essa mulher percorre que possibilita a construção da cidade (CALVINO, 1990). Logo, pensei na possibilidade de criar, a partir dessa descrição, um jogo de cartas colaborativo. Nele, os jogadores receberiam cartas com fragmentos de caminhos e tentariam montar em conjunto os percursos pelos quais essa mulher segue nos sonhos. O jogo de cartas Bandido^{®3} foi uma referência direta à jogabilidade de Zobeide, sendo este adaptado ao objetivo do produto, trazendo assim ambientações e histórias distintas.

6.2.5 Mapas dentro do Mapa

Esta ideia surgiu a partir de conversas com a professora e orientadora do projeto, Dra. Silvia Belmino. Na oportunidade discutimos o quanto uma cidade pode ser vivida de maneiras diferentes. Um turista, por exemplo, terá uma percepção diferente de um munícipe. Visto que a percepção sobre um local pode ser influenciada por fatores como idade, renda, localidade onde reside ou até rotina diária, espera-se que as pessoas possuam visões distintas do mesmo ambiente. Assim, se cada indivíduo criasse um mapa dos locais em que frequenta, a probabilidade dos mapas serem diferentes é enorme.

Dessa forma, pensou-se na criação de um jogo marcado por inúmeros mapas: turístico, gastronômico, religioso, afetivo, entre outros tantos que poderiam ser criados a partir de uma única cidade.

6.3 Pesquisa de aceitação dos jogos

Após a concepção das ideias, criamos um manual de regras para cada jogo. Posteriormente realizamos uma pesquisa para avaliar o jogo mais aceito e

³ Bandido é um jogo de cartas em que todos os participantes jogam de maneira cooperativa, conectando suas cartas de maneira que feche os túneis abertos pelo fugitivo. O jogo foi publicado pela editora Paper Game.

acessível para dar prosseguimento ao desenvolvimento do produto. A mesma foi realizada com uma amostra de conveniência de acordo com a disponibilidade dos participantes. Foram realizadas cinco entrevistas individuais, que aconteceram através de videoconferência na plataforma Google Meets tendo aproximadamente 2 horas de duração. Na chamada, o manual de regras de cada jogo era apresentado tendo os leitores a oportunidade de esclarecer dúvidas e/ou fazer sugestões/críticas.

Ao final da apresentação, os entrevistados responderam um questionário contendo cinco perguntas, cada uma com cinco opções de resposta, sendo permitido assinalar apenas um item. Abaixo encontra-se o questionário usado.

P1 - Com que frequência você costuma jogar jogos analógicos?

- Diariamente ou quase diariamente
- Uma vez por semana
- Uma vez por mês
- Uma vez por ano
- Nunca

P2 - Em geral, o quanto você diria que entendeu o jogo pela leitura das regras?

- Entendi tudo, não tive dúvidas
- Tive algumas dúvidas, mas entendi
- Não tenho certeza se entendi o jogo
- Tive muitas dúvidas, quase não entendi
- Não entendi nada

P3 - Com a leitura das regras, o quanto você diria que saberia explicar o jogo para outra pessoa?

- Saberia explicar perfeitamente
- É possível que eu soubesse explicar
- Não tenho certeza se saberia explicar
- É possível que não soubesse explicar
- Não saberia explicar

P4 - Apenas com a leitura das regras, o quanto você gostou da ideia do jogo e se interessou por jogá-lo com os amigos?

- Gostei muito. Já me imagino jogando com meus amigos
- Gostei um pouco. Queria jogar uma vez para testá-lo
- Nem gostei, nem detestei
- Não me interessou muito, mas eu jogaria para testá-lo
- Detestei. O jogo não me parece interessante

P5 - Com a leitura das regras, o quanto você diria que o tema cidade ficou em evidência no jogo?

- Extremamente evidente
- Muito evidente
- Mais ou menos evidente
- Um pouco evidente
- Nem um pouco evidente

6.3.1 Perfil dos Participantes da Pesquisa

Jogadora 1: 26 anos, graduação incompleta em pedagogia. Na pesquisa, a opção que mais lhe descrevia era a de que jogava uma vez por ano jogos analógicos.

Jogador 2: 39 anos, professor de geografia para crianças do ensino fundamental. Joga jogos analógicos mensalmente, segundo sua resposta na pesquisa.

Jogador 3: 23 anos, graduando de geografia. Na pesquisa, descreveu-se como jogador mensal de jogos analógicos.

Jogador 4: 25 anos, graduando do curso de Publicidade. Também apontou-se como jogador mensal de jogos analógicos.

Jogadora 5: 22 anos, graduanda do curso de Psicologia. Na pesquisa, a opção que mais lhe descrevia também era a de jogadora mensal de jogos analógicos.

6.3.2 Aplicação e Resultados da Pesquisa

Após a pesquisa, atribuiu-se valores às respostas, sendo a primeira opção (positiva) como 5 e a última opção (negativa) com valor 1. Os resultados podem ser encontrados no anexo 6. A participação do 4º jogador precisou ser interrompida antes de finalizar a análise do jogo Zobeide e por esse motivo suas notas estão zeradas.

A partir dos resultados, uma média aritmética foi calculada. Considerando o ocorrido com o jogo Zobeide, sua pontuação total foi dividida por 4, número de participantes da pesquisa para o mesmo. Os resultados são mostrados na tabela abaixo.

Tabela 1 - Resultado da pesquisa de aceitação dos jogos

	Nível de compreensão das regras	Segurança em repassar as regras	Interesse em jogar	Percepção sobre a temática da Cidade
Contador de Histórias	4,6	4,6	5	4,2
Melânia	4,4	4,4	4,8	3,8
Fedora	4,2	3,8	4,8	5
Zobéide	4,5	4,5	4,75	4,75
Mapas dentro do Mapa	4,2	4	4,8	4,8

Os dados apontam que o Contador de Histórias foi o jogo com as regras mais compreensíveis. Também foi o que os jogadores apresentaram maior interesse em jogar com amigos. No entanto, houve pouca percepção quanto a aplicação da temática ao ensino histórico-social de Caucaia, o que não é interessante para o

produto proposto. Além disso, a maioria dos participantes que fizeram comentários sobre a facilidade em entender as regras do jogo já conheciam Dix-It®, fato que pode ter contribuído com a nota recebida.

O segundo melhor jogo em termos de compreensão foi Zobeíde, que também referencia outro produto já existente no mercado. No entanto, o mesmo não ficou entre os melhores quando se tratava sobre a temática da cidade.

Melânia, possuía regras menos complexas e foi percebida como um jogo mais rápido. Ele atingiu o terceiro lugar no item referente à compreensão das regras. E ainda que tenha apresentado boa média quanto ao desejo de jogar com amigos, o mesmo foi apontado como o pior no quesito da abordagem ao ensino histórico-social da cidade.

Quanto a Fedora e Mapas dentro do Mapa, o nível de compreensão das regras do jogo foram os mesmos, sendo eles os mais baixos. A ausência do uso de outros jogos como referência pode ter dificultado a escrita do manual de regras e, por consequência, a compreensão destes. Além disso, possuem uma complexidade maior por conterem mais elementos. Isso pode ter contribuído com a redução da autoconfiança dos participantes em repassar as regras a outras pessoas.

No entanto, as dificuldades apontadas não reduziram a vontade dos participantes em testar Fedora ou Mapas dentro do Mapa, fazendo com que ambos ficassem com bons níveis de aceitação. Vale ressaltar que os participantes tiveram a maior percepção da aplicação da temática cidade nesses dois jogos.

Tendo em vista a temática proposta por esse trabalho, Fedora foi o jogo escolhido para dar continuidade à pesquisa e produção do jogo, que recebeu posteriormente o nome de Caucaia. Ele foi o único com pontuação máxima no item relativo à aplicação da temática histórico-social da cidade.

6.4 Tornando o jogo compacto, barato e acessível

Consideramos as sugestões de La Carretta (2020) para criar um jogo mais compacto, sem necessariamente partir do tamanho 10x15cm sugerido pelo

autor. Assim, os componentes do jogo foram repensados para definir sua organização em uma caixa, pressupondo que a mesma pudesse ocupar, sem dificuldades, estantes e armários.

Inicialmente, a partir do primeiro esboço de regras, imaginamos a criação de uma redoma transparente que contivesse uma miniatura do mapa da cidade, em uma referência às miniaturas que os moradores da cidade de Fedora, descrita por Marco Polo, encontrariam nos cômodos do palácio.

Cada jogador teria posse de uma dessas redomas para idealizar e montar a cidade ideal, de forma a alcançar seu objetivo no jogo. No entanto, apesar de trazer um ideal de encantamento, empilhar 8 caixas transparentes de tamanho suficiente para montar uma mini cidade ocuparia muito espaço. Assim, sem prejudicar a mecânica do jogo, um simples mini mapa impresso para cada jogador poderia ser o suficiente.

Paralelo a isso, imaginamos a produção de miniaturas em 3D que representassem as construções da cidade (casas, lojas, praças e equipamentos públicos). Essas miniaturas variariam em dois tamanhos, sendo um deles pequeno - para ser usado nas redomas - e outro maior, para ser usado no tabuleiro coletivo. Cada jogador receberia o mesmo conjunto de peças, com cores diferentes para auxiliar na identificação dos jogadores.

Visto que isso aumentaria a necessidade de espaço na caixa, pela grande quantidade de peças, optou-se pela criação de um único conjunto de construções para a cidade grande, que pudesse ser acessada por todos os jogadores. Assim, para conseguir demarcar os donos de cada obra, imaginamos um novo elemento - uma base para essa construção, com a mesma cor do *meeple*⁴ do jogador que a criou. (Imagem 4)

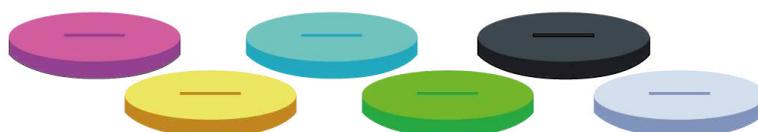


Imagem 4 - Bases de construção
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

⁴ Marcador do jogador durante o jogo.

A fim de simplificar e baratear o jogo, as construções não viriam em miniaturas 3D, mas em formato de fichas/tokens (Imagem 5)

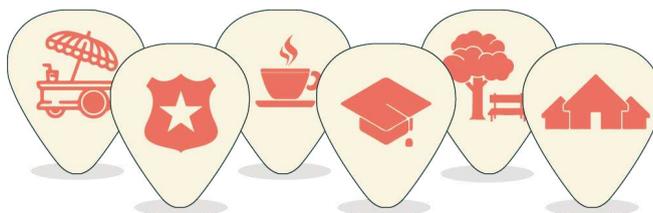


Imagem 5 - Tokens de construção
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

Além disso, a quantidade de jogadores suportada pelo jogo também foi reduzida de 8 para 6, possibilitando diminuir também o número de componentes da embalagem.

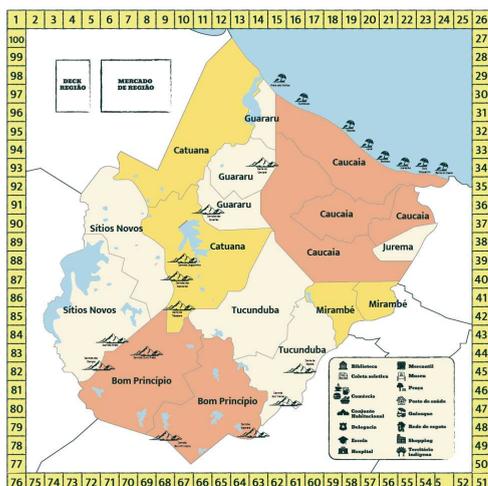
6.4.1 Componentes finais do protótipo

Com as mudanças realizadas para simplificar e compactar o jogo, um protótipo foi desenhado e impresso para o *playtest*⁵. O objetivo era observar se a dinâmica e mecanismos do jogo funcionariam durante uma partida e com isso realizar ajustes que melhorassem o mesmo.

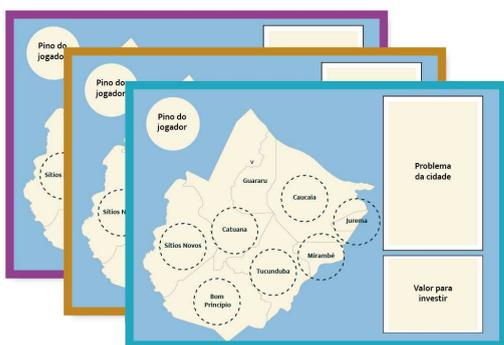
Nesta fase as cores e ilustrações eram experimentais, usadas apenas para ajudar na compreensão do jogo. Assim, o material usado para confeccioná-lo foi artesanal e simples, sem um acabamento de qualidade. A Tabela 2 mostra as imagens dos componentes usados nessa fase.

⁵ Jogada teste com um conjunto de pessoas.

Tabela 2 - Componentes do protótipo do jogo



1 Tabuleiro grande do mapa da Cidade: para uso coletivo durante a segunda partida. Uma de suas extremidades contém uma legenda com as ilustrações das construções. Na outra extremidade há um espaço livre para receber a pilha de carta e as 2 cartas abertas do mercado. Ao redor do tabuleiro há uma progressão numérica que finaliza no 100, usada para marcar os pontos de cada jogador na partida;



6 mini mapas da cidade: para uso individual durante a primeira partida;



6 Meeples coloridos: para identificar o jogador na pontuação e sistema de progressão do tabuleiro grande;



Bases de construção: 15 para cada jogador. Usadas como base para identificar o autor de cada construção. Elas contêm um corte central para inserir os tokens de construção;



Tokens de Construções: usadas de maneira coletiva na segunda etapa para criar as construções no tabuleiro grande;



Tokens cinzas: usadas de maneira coletiva na primeira etapa para criar as construções no mini mapa de cada jogador;



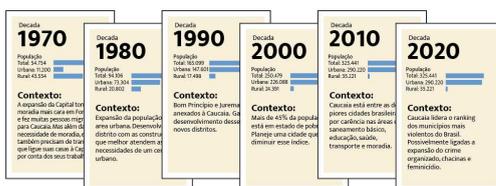
Token de palácio: usada para identificar o centro da cidade;



Cartas de Distrito: há 8 distritos no município de Caucaia, cada carta representa um deles. São somadas para usar nas construções realizadas durante a segunda etapa do jogo - no mapa coletivo;



Cartas de Investimento: na primeira etapa do jogo ditam quantas construções cada jogador pode planejar para solucionar os problemas que recebeu. Variam entre 5, 8, 10, 13 e 15 construções.



Cartas de Época/Problema: São 18 cartas que situam os jogadores entre as décadas de 1970 a 2020. Elas contêm a quantidade de moradores da cidade naquele

	<p>período, tanto da zona urbana quanto na rural. Também apontam o contexto de um problema que a cidade enfrentou no passado fazendo com que os jogadores idealizem formas de solucioná-los ou minimizá-los;</p>
	<p>Cartas de ação: para dinamizar e movimentar o jogo;</p>
	<p>Fichas especiais: usadas como base para identificar construções que sofreram impactos de cartas de ação.</p>

6.4.2 Cartas de Época/Problema

Para elaborar as cartas de época, observou-se os contextos da cidade já apresentados entre os anos de 1970 e 2020, dando origem a 3 cartas para cada década.

Contexto 1970:

- Carta 01: A expansão da Capital tornou elevado o preço da moradia em Fortaleza. Isso provocou a migração de muitas pessoas para Caucaia, trazendo a necessidade de moradia e transporte público que ligasse o município à Capital, local onde parte dessas pessoas trabalhavam.
- Carta 02: As famílias do campo dependiam da agricultura e contavam com a mão de obra dos filhos. Moravam longe de escolas e não possuíam assistência social ou de saúde. Melhore esse quadro para os habitantes

dessas regiões.

- Carta 03: O Governo do Estado começava a investir no turismo. Isso se deu a partir da facilitação do acesso entre o município e a capital, tornando os atrativos turísticos mais potentes.

Contexto 1980:

- Carta 01: Expansão da população na área urbana. Desenvolva um distrito com as construções que melhor atendam às necessidades de um centro urbano.
- Carta 02: Expansão da população na área urbana. Desenvolva um distrito com as construções que melhor atendam às necessidades de um ambiente rural.
- Carta 03: O Governo do Estado investe fortemente no turismo litorâneo. Potencialize a faixa litorânea da cidade estabelecendo atrações turísticas de fácil acesso.

Contexto 1990:

- Carta 01: Bom Princípio e Jurema foram anexados à Caucaia. Garanta o desenvolvimento desses dois novos distritos.
- Carta 02: O Complexo Industrial Porto do Pecém é criado em território indígena. Garanta a segurança e direito dos povos originários que viviam nas proximidades.
- Carta 03: A construção do Complexo Industrial Porto do Pecém promete trazer emprego. Apresente outras maneiras mais seguras de desenvolvimento da economia local.

Contexto 2000:

- Carta 01: Mais de 45% da população está em estado de pobreza. Planeje

uma cidade que possa diminuir esse índice.

- Carta 02: Apenas 49% dos domicílios são ligados à rede geral de esgoto ou com fossa séptica, gerando riscos de saúde para os moradores. Melhore este percentual favorecendo o saneamento básico.
- Carta 03: Apenas 75% dos domicílios contam com coleta de lixo, gerando riscos de saúde para os moradores. Melhore essa taxa aumentando a cobertura de coleta urbana de lixo.

Contexto 2010:

- Carta 01: Por carência nas áreas de saneamento básico, educação, saúde e moradia, Caucaia está entre as dez piores cidades brasileiras. Planeje formas de melhorar a cidade.
- Carta 02: Os distritos de Tucunduba, Mirambé, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana apresentaram índices muito baixos de educação, renda e habitação. Melhore esse quadro para os habitantes dessas regiões.
- Carta 03: Apenas 82% dos domicílios contam com coleta de lixo, e 59% são ligados à rede geral de esgoto, gerando riscos de saúde para os moradores. Aumente a cobertura destes serviços.

Contexto 2020:

- Carta 01: Caucaia lidera o ranking dos municípios mais violentos do Brasil. Fato que pode estar relacionado à expansão do crime organizado, chacinas e feminicídio. Planeje formas de aprimorar a segurança local.
- Carta 02: O mundo foi assolado pela pandemia da Covid 19. No entanto, o número de leitos e médicos para cada mil habitantes é menor que 1. Melhore o sistema de saúde do município.
- Carta 03: O avanço marítimo na orla do Icaraí gera risco para os moradores e comerciantes da faixa litorânea. Crie soluções que minimizem tais problemas.

6.4.3 Cartas de Ação

No intuito de dinamizar as partidas, algumas cartas especiais foram criadas. O objetivo é que os jogadores possam elaborar estratégias diferentes em benefício próprio ou com o propósito de penalizar seus adversários. Essas cartas contribuem com a percepção de que toda partida pode gerar uma experiência nova.

As seguintes cartas foram elaboradas:

- **MINHAS TERRAS:** Use uma carta de distrito para tomar posse de uma das construções daquele lugar.
- **CONSTRUÇÃO-CORINGA:** Use essa carta para fazer uma construção em qualquer lugar, sem a necessidade de descartar nenhuma carta de distrito.
- **TOMBE UM PATRIMÔNIO:** Reconheça o significado que um patrimônio tem para a história e identidade da sua comunidade. Tombe uma construção e avance em 5 casas.
- **DECRETO MUNICIPAL:** Crie uma regra temporária no jogo, que valerá duas rodadas⁶. Além disso, aponte uma punição para aqueles que descumprirem o decreto.
- **AVANÇO DO MAR:** Retire uma obra construída no litoral.
- **MANIFESTAÇÃO NA PRAÇA:** Nem tudo gera benefícios para a comunidade. Retire do mapa uma construção e retroceda 5 casas do jogador que a construiu.
- **CONGELAMENTO DE OBRAS:** Interdite uma construção para passar por uma obra que nunca será finalizada, impedindo que o jogador ganhe pontos por ela.

⁶ Ciclo completo em que todos os jogadores já fizeram uma ação em seu turno.

6.5 Playtest

6.5.1 Primeiro Playtest

O primeiro *playtest* aconteceu no dia 27 de março de 2023. O experimento foi realizado com uma amostra por conveniência, formada por um grupo de quatro estudantes de publicidade, com idade entre 23 e 27 anos, que costumavam se reunir para jogar. O autor se uniu ao grupo com o propósito de explicar as regras e participar da partida, favorecendo uma percepção mais aguçada sobre a jogabilidade do produto em desenvolvimento.

Na primeira etapa do jogo os participantes receberam os elementos necessários à partida (mini mapas, meeple, bases de construção, cartas problemas e cartas de investimentos). Durante esse processo houve relato sobre a dificuldade de pensar quais construções poderiam contribuir com a solução de problemas apontados nas cartas.

As cartas de investimento foram bastante diversificadas. Um dos jogadores recebeu a possibilidade de criar 13 construções, dois deles poderiam planejar a cidade com 10, e outros dois poderiam utilizar 8.

A etapa para planejar a cidade ideal durou mais tempo que o esperado, ocupando cerca de 1h da partida. Apesar disso, foi interessante ver as estratégias sendo construídas e as pessoas explicarem os motivos que levaram à criarem suas construções, mesmo que as regras não exigissem tais explanações. Nesse momento, nem todos os jogadores usaram a totalidade de investimentos que sua carta lhe concedia na primeira etapa. Eles usaram estratégias individuais para escolherem suas construções e os locais onde seriam inseridas.

A segunda fase iniciou logo após todos finalizarem seu planejamento. Nessa fase o objetivo era passar todas as construções programadas nos mini mapas para o mapa coletivo, que representava a cidade real.

A etapa foi iniciada pelo jogador mais velho, conforme manual de regras. Inicialmente não havia limite de ações que um jogador poderia fazer durante seu

turno⁷. Caso ele tivesse cartas suficientes, poderia realizar quantas construções quisesse, podendo inclusive usar as cartas de ações que possuísse em mãos. Além disso, não havia limite pré-definido da quantidade máxima de construções permitidas em cada distrito. Assim, enquanto houvesse espaço os jogadores poderiam utilizá-lo. No entanto se houvesse pelo menos 3 construções em cada distrito, ou se um dos jogadores possuísse uma construção em cada um deles (fazendo deste o dono da cidade), a partida seria finalizada. Durante as rodadas alguns pontos foram sendo notados:

- Jurema era o menor distrito e comportava apenas 3 construções, que logo foram preenchidas por 2 jogadores. Assim, somente ambos poderiam finalizar a partida na condição de donos da cidade.
- Todas as áreas possuíam a mesma quantidade de Cartas de Distrito, independente de sua proporção no mapa coletivo. Por exemplo, Caucaia (o distrito com maior área para construção) possuía a mesma quantidade de cartas que Jurema, o menor deles. Isso, somado à observação anterior, diminuiu as possibilidades de jogo. Uma vez que não poderiam construir em Jurema, as cartas deste distrito tomaram conta do Mercado e todas as vezes que eram retiradas da Pilha, eram descartadas.
- Caucaia, por ter o maior campo para construir, tinha um aspecto vazio comparada às outras regiões. Isso poderia ser reflexo da quantidade de cartas que não eram proporcionais ao tamanho dos distritos.
- Havia Cartas Problemas que abrangiam toda a área do mapa coletivo, enquanto outras restringiam seu objetivo a um determinado distrito. Isso trazia uma desvantagem para os jogadores que precisavam de cartas específicas para cumprirem suas missões.

A partida foi finalizada após duas horas de duração, ação motivada pela indisponibilidade dos jogadores em continuar o playtest. Ninguém conseguiu o título de Dono da cidade. Além deste, outro meio para o fim do jogo era a presença de três construções em cada distrito, o que também não aconteceu. Assim, finalizamos o teste e iniciamos a contabilização de pontos. Percebemos que o ranking do pódio

⁷ Vez do jogador de realizar uma ação no jogo.

ficou na mesma ordem em que os participantes jogavam. Dessa forma, quem iniciasse a partida contaria com um fator decisivo para a vitória, independente das estratégias dos demais. Na prática o primeiro jogador teria mais áreas vazias no mapa coletivo e possuiria mais construções disponíveis, deixando-o em vantagem sobre os demais.

Ao concluir o *playtest* observamos que os jogadores que buscaram resolver dilemas trazidos em sua Carta Problema ou que tentaram desenvolver o distrito em questão (realizando construções) não receberam bônus no final da partida. Também percebemos que durante a fase de construção do mapa coletivo, os jogadores não se limitaram ao plano dos mini mapas, fazendo mais construções que o planejado, no intuito de acumular pontos.

Todos os dados foram considerados na melhoria do produto. Abaixo encontra-se um registro fotográfico do *playtest*.



Imagem 6 - Primeiro *Playtest*
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.5.1.1 Mudanças a partir do primeiro *playtest*

Para diminuir o tempo de uma partida, a primeira etapa do jogo foi anulada. Com isso os mini mapas e Cartas de Investimentos foram excluídos.

As cartas problemas foram reescritas com níveis de dificuldade diferentes. Elas ainda levariam o contexto histórico do problema em questão, no entanto, esse novo modelo apontaria também quantas e quais construções o jogador deveria realizar, delimitando os locais onde as colocar.

Assim, uma mecânica análoga ao jogo *Ticket To Ride*⁸ foi desenhada. No início da partida, cada jogador receberá 3 cartas problemas e podem escolher ficar com 1, 2 ou 3. No final do jogo, se tivessem feito as construções solicitadas nas cartas, ganhariam a quantidade de pontos que é indicado no rodapé da carta. Caso não conseguissem, esses pontos seriam descontados do jogador.

O número de bases para construção passaria a ser definido pela quantidade de jogadores, passando de 15 para 7 ou 9. Quando o primeiro jogador ficasse com apenas 1 base para construção, todos os participantes, inclusive ele, jogariam uma última vez, finalizando a partida.

Limitamos o número de construções por área para 2 ou 3. Além disso, um número entre 2 e 4 foi estabelecido em cada local passível de receber construções. Essa numeração representaria a quantidade de cartas que o jogador precisaria ter daquele distrito para permitir construir naquele espaço, e indicaria a quantidade de casas que o jogador deveria avançar com seu *mepple* na trilha de pontos.

A soma das cartas necessárias para fazer as construções de cada região foi usada para estabelecer a quantidade de cartas necessárias de cada distrito no jogo.

Limitamos as ações dos jogadores por turno. Na sua vez, o mesmo poderia executar apenas uma das ações descritas nas regras.

O mercado de cartas de distrito foi expandido para cinco cartas abertas, permitindo que os jogadores fizessem escolhas mais estratégicas. Isso também deixaria a mecânica mais fluida, já que seria menos provável que lá ficassem cartas de apenas um distrito como aconteceu no *Playtest 1*.

Uma nova regra foi criada: o jogador poderia trocar três cartas de sua mão por uma carta da pilha de descarte. Desse modo, eles poderiam usar

⁸ Jogo de tabuleiro em que os jogadores tentam traçar a maior quantidade de rotas ferroviárias a fim de obterem mais pontos. No Brasil, o jogo é publicado pela editora Galápagos.

estrategicamente cartas desnecessárias para auxiliarem no cumprimento de seus objetivos.

6.5.2 Segundo *Playtest*

O segundo *playtest* aconteceu no dia 10 de abril de 2023. O grupo focal contou com 5 pessoas. Dessa vez, o autor participou explicando as regras e auxiliando na entrega dos componentes.

O teste foi realizado com amostra de conveniência. A faixa etária variou entre 8 e 52 anos. Participaram do *playtest* duas crianças (8 e 9 anos) e 3 adultos (23, 26 e 52 anos). Todos referiram que usavam jogos analógicos com pouca frequência.

Os jogadores relataram dificuldade para entender as regras, mas na segunda rodada notou-se estratégias de jogo sendo criadas pela maioria.

A partida foi finalizada com aproximadamente 50 minutos. Na contagem de pontos, cada jogador revelou suas cartas problemas e estratégias planejadas. Percebemos que alguns jogadores preferiram ter mais desafios menos complexos, visando resolvê-los mais rapidamente, o que levaria a uma pontuação mais certa. Outros ficaram com cartas de desafios maiores, mas que bonificavam com mais pontos.

Na revelação das cartas de problemas, quando somamos os pontos de cada jogador, percebemos que as crianças, embora tenham conseguido jogar dentro das regras, não possuíam uma estratégia bem definida, deixando-as com menos pontos.

Notamos que os jogadores blefaram sobre seus objetivos e as cartas que tinham em mãos para confundir os adversários, comemoraram quando atingiram seus objetivos, ameaçaram outros jogadores com cartas de ação e se divertiram com a contagem dos pontos, expondo as estratégias que foram usadas ao longo do jogo. Ao fim da partida, relataram que não viram o tempo passar e jogariam novamente.



Imagem 7 - Segundo *Playtest*
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.5.2.1 Mudanças a partir do segundo *playtest*

Algumas alterações foram realizadas para melhorar a dinâmica do jogo:

Os jogadores iriam avançar na trilha de pontos o dobro da quantidade de cartas distritais utilizadas para realizar as construções. Essa alteração foi realizada porque alguns jogadores, por não cumprirem os objetivos das cartas problemas, tiveram retirados mais pontos do que foram capazes de ganhar durante a partida. Assim, por ficarem com uma pontuação negativa, tiveram seus *mepples* retirados da trilha de pontos durante o segundo *playtest*.

A quantidade de cartas de cada distrito foi alterada. Para definir esse número tivemos o seguinte raciocínio: nas áreas onde os jogadores precisassem de pelo menos três cartas distritais para realizar uma construção, o baralho contaria com treze destas cartas. Pois se durante a partida cada jogador pegasse 2 cartas desse distrito haveria a possibilidade da terceira carta ser retirada do baralho, fazendo com que a primeira construção fosse realizada. Nas regiões onde o número mínimo de cartas distritais necessárias para uma construção fossem duas, o baralho teria a quantidade de cartas necessária para fazer todas as construções possíveis naquele distrito. A quantidade de cartas para cada região está descrita na Tabela 3.

Tabela 3 - Quantidade de cartas por distrito

Distrito	Quantidade de cartas
Jurema	13
Mirambé	13
Guararu	9
Tucunduba	11
Bom Princípio	13
Sítios Novos	14
Catuana	14
Caucaia	23

7 Descrição da produção

7.1 Design

Os elementos presentes no brasão da cidade de Caucaia, onde destaca-se os aspectos geográficos, foram levados em consideração durante a criação do estilo gráfico do produto. Nele, é apresentado três climas presentes no município: o sertão (em primeiro plano) é caracterizado pela carnaúba; a praia (em segundo plano) é representada pelo mar e a jangada; já o sol surgindo sobre as montanhas (no plano de fundo) simboliza as serras presentes na região (AMARAL et al., 2019).



Imagem 8 - Brasão de Caucaia
Fonte: AMARAL, 2019.

7.2 Cartas Problemas

As cartas possuem o tamanho de 7x12cm e foram impressas em papel fotográfico 180 gramas. Frente e verso foram impressos separadamente para evitar problemas de alinhamento. Após o recorte, usamos um protetor de carta (sleeve) da marca Bucaneiro®, para protegê-las e juntar frente e verso sem a necessidade de cola. O jogo conta com 49 Cartas de Problemas. Elas possuem missões de

construções diversificadas, em distritos distintos, que variam de acordo com o contexto histórico trazido na carta.

Essas cartas passaram a ser chamadas de Cidade Ideal, evitando o uso negativo da palavra “problema” e dialogando melhor com a narrativa criada para o jogo.

Referenciamos o *briefing* do produto ao ilustrar o verso destas cartas com um pedestal onde dois ícones de localização estão protegidos por uma redoma (Imagem 9). Esse desenho faz alusão ao conto de Fedora, descrito na obra de Calvino (1990), que expõe no palácio possíveis formas que a cidade poderia ter. O texto e a diagramação do *layout* frontal foram ajustados para tornar a missão mais clara aos jogadores (Imagem 10).

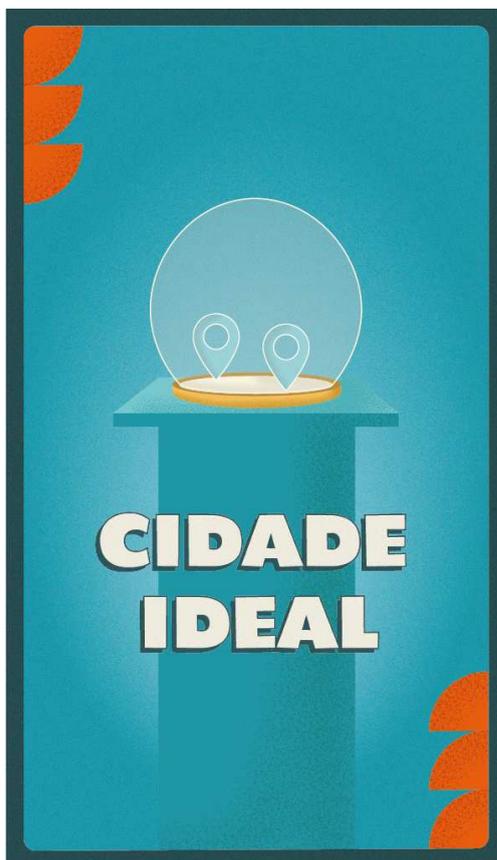


Imagem 9 - Ilustração do verso da carta de Cidade Ideal
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.



Imagem 10 - Exemplo de carta de Cidade Ideal
 Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

7.2.1 Anos 1970

Dentre os problemas descritos nas cartas de 1970 foi apontada a migração de pessoas para Caucaia devido a especulação financeira durante a expansão de Fortaleza.

Tendo em conta a política habitacional desenvolvida no período, 3 cartas foram criadas incentivando a construção de moradia. Duas delas dão a localização direta para Jurema e Caucaia, distritos que são geograficamente mais próximos da Capital, fazendo com que as relações afetivas, estudantis e/ou empregatícias não fossem prejudicadas.

Segundo Lima *et.al.* (2020) o comércio local pode contribuir com emprego e renda para os moradores da região onde está localizado. Pensando nisso, uma das cartas de Cidade Ideal propõe a criação concomitante de um conjunto

habitacional e um comércio (bar, lanchonete, padaria ou cafeteria), em uma mesma região.

O acesso dos munícipes da área rural à educação e saúde eram escassos. Por isso criamos duas cartas que trazem como objetivo a criação de 1 escola e 1 posto de saúde nas regiões mais afastadas do centro da cidade.

Nessa época havia uma preocupação no planejamento das cidades para receber atividades turísticas. Por isso criamos cartas de Cidade ideal que contemple esse aspecto, sendo sugeridos a construção de museus, bibliotecas e praças. Além dessas obras, criamos um *token* nomeado de “atração turística” para representar outras formas de desenvolver o turismo local como pontos religiosos, históricos, esportivos, ecológicos, etc.

Tabela 4 - Novas cartas dos anos 1970

Contexto - 1970	Construir:	Localização	Valor da Carta
A expansão da Capital tornou a moradia mais cara em Fortaleza, e fez muitas pessoas migrarem para Caucaia.	1 Conjunto Habitacional	Distrito de Jurema	25 pontos
	1 Conjunto Habitacional	Distrito de Caucaia	10 pontos
	1 Conjunto Habitacional + 1 Comércio (bar, padaria, cafeteria ou lanchonete)	Mesma área no distrito de Caucaia	25 pontos
Caucaia é marcada por atividade rural, mas as famílias do campo não tem acesso facilitado à escolas e equipamentos de saúde	1 Escola + 1 Posto de saúde	Na mesma área de 1 dos distritos: Sítios Novos, Catuana, Tucunduba, Bom Princípio	25 pontos
	2 Escola + 2 Posto de saúde	Faça as construções em 2 distritos, podendo ser: Sítios	40 pontos

		Novos, Catuana, Tucunduba ou Bom Princípio.	
O Governo do Estado começa a investir no turismo. Potencialize o turismo local	1 Museu + 2 Atrações turísticas	Distrito de Caucaia	40 pontos
	1 Ponto Turístico (museu, biblioteca, praça ou atração turística) + 1 Comércio (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil, quiosque ou shopping)	Mesmo distrito	25 pontos

7.2.2 Anos 1980

Devido ao salto populacional urbano presente na década de 1980 criamos quatro cartas que propõe a criação de obras (escolas, praças, delegacias e/ou comércios) visando o desenvolvimento dos distritos de Caucaia e Jurema.

Pensando em promover o desenvolvimento rural criamos cartas que trazem como objetivo a construção de comércios e equipamentos de saúde e cultura nos distritos mais afastados dos centros urbanos.

Outras duas cartas foram criadas para essa década visando desenvolver o turismo litorâneo. Ambas trazem como objetivo a construção de atrações turísticas e/ou comércios na faixa litorânea da cidade.

Tabela 5 - Novas cartas dos anos 1980

Contexto - 1980	Construir:	Localização	Valor da Carta
Houve uma expansão da população caucaense. Desenvolva os distritos para atender às	1 Delegacia + 1 Shopping	Distrito de Caucaia	25 pontos

necessidades de um centro urbano.			
	1 Comércio (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil, quiosque ou shopping)	Distrito de Jurema	25 pontos
	1 Cinema + 1 Conjunto habitacional	Distrito de Caucaia	25 pontos
	1 Escola + 1 Biblioteca + 1 Museu	Distrito de Caucaia	40 pontos
Houve uma expansão da população caucaense. Desenvolva os distritos que estão na zona rural da cidade.	1 Praça + 1 Escola + 1 Comércio (bar ou padaria)	Faça 1 construção diferente em cada distrito: Mirambé, Bom Princípio, Tucunduba.	25 pontos
	1 Posto de Saúde + 1 Biblioteca + 1 Coleta Seletiva ou Rede de Esgoto	Faça 1 construção diferente em cada distrito: Sítios Novos, Catuana, Guararu	25 pontos
O Governo do Estado investe fortemente no turismo praiano. Por isso, potencialize a faixa litorânea da cidade de Caucaia.	1 Atração Turística + 2 Comércios (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil, quiosque ou shopping)	Faixa litorânea no distrito de Caucaia	40 pontos
	1 Atração Turística ou 1 Quiosque	Faixa litorânea no distrito de Caucaia	10 pontos

7.2.3 Anos 1990

Apesar de já serem áreas habitadas, os distritos de Jurema e Bom Princípio só foram anexados ao município de Caucaia na década de 1990. Por isso elaboramos cartas que incentivassem a construção de habitações e equipamentos públicos.

As outras cartas desta década estão diretamente relacionadas à criação do Porto do Pecém. Trazemos à discussão o direito dos povos originários e a demarcação de território indígena. Dentro desse contexto também elaboramos cartas onde sugerimos a criação de equipamentos educativos, como escolas e museus.

Outras cartas que estão relacionadas à implantação do Porto do Pecém sugerem formas diferentes para desenvolver a economia local, como por exemplo a construção de comércios, praças e atrações turísticas.

Tabela 6 - Novas cartas dos anos 1990

Contexto - 1990	Construir:	Localização	Valor da Carta
Desenvolva os novos distritos que foram anexados à cidade: Jurema e Bom Princípio.	1 Escola + 1 Equipamento de saúde (posto de saúde ou hospital)	Na mesma área do distrito de Bom Princípio	40 pontos
	2 Equipamentos públicos (Praça ou biblioteca ou museu)	Faça 1 construção em cada distrito: Bom Princípio e Jurema	25 pontos
	1 Conjunto Habitacional	Distrito de Bom Princípio ou Jurema	10 pontos
Garanta os direitos dos povos originários que vivem nas proximidades do Porto do Pecém.	1 Demarcação indígena + 1 Museu + 1 Escola	Distrito de Catuana	25 pontos
	1 Demarcação indígena	Distrito de Catuana	10 pontos

Desenvolva a economia local para além da promessa de emprego que o Porto do Pecém garante gerar.	5 Comércios (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil, quiosque ou shopping)	Construa cada um em um distrito diferente	40 pontos
	1 Comércio (bar, lanchonete, padaria, cafeteria) + 1 Quiosque + 1 Atração turística	Distrito de Catuana	25 pontos
	1 Cinema + 1 Comércios (bar, lanchonete, padaria, cafeteria)	Mesma área de qualquer distrito	25 pontos
	1 Comércios (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, quiosque ou mercantil)	Qualquer distrito	10 pontos

7.2.4 Anos 2000

Nos anos 2000 mais de 45% dos habitantes de Caucaia permaneciam no estado de pobreza. Apesar da renda per capita ser crucial para esse dado, a UNESCO compreende que a pobreza vai além do caráter econômico, estando associada ao acesso à educação, saúde, transporte, moradia, cultura e lazer (AGUIAR, 2002).

Pensando nisso, desenhamos uma carta que traz como objetivo a criação de uma Teia de Cultura, que seria um centro urbano de arte, cultura e lazer, tal qual a Rede CUCA de Fortaleza. Acreditamos que equipamentos como esses podem contribuir com o desenvolvimento da comunidade local, tendo papel importante no combate à pobreza.

O acesso a saneamento básico e coleta de lixo podem contribuir com a erradicação da pobreza extrema. Nesse sentido elaboramos cartas que tem o objetivo de trazer aos jogadores a importância desses serviços no bem estar social.

Desenvolver um sistema de saúde capaz de atender a população de maneira adequada também é importante quando se busca diminuir as diferenças sócio-econômicas de uma região. Pensando nisso, criamos cartas que trazem como missão a construção de Hospitais e Postos de Saúde.

Tabela 7 - Novas cartas dos anos 2000

Contexto - 2000	Construir:	Localização	Valor da Carta
Mais de 45% da população está em estado de pobreza. Planeje uma cidade que possa diminuir esse índice.	1 Escola + 1 Teia Cultural (Centro Urbano de Cultura) + 1 Comércio (lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil ou shopping)	Faça cada construção em um distrito diferente	40 pontos
	1 Teia Cultural (Centro Urbano de Cultura) + 1 Comércio (lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil ou shopping)	Faça as construções no mesmo distrito	25 pontos
	1 Biblioteca + 1 Cinema + 1 Museu + 1 Areninha	Faça as construções em distritos diferentes	40 pontos
	1 Conjunto habitacional + 1 Praça	Faça as construções no mesmo distrito	25 pontos
Apenas 49% dos domicílios são ligados à rede de esgoto, gerando riscos à saúde.	2 Redes de esgoto + 2 Equipamentos de saúde (posto de saúde ou hospital)	Faça cada construção em um distrito diferente	40 pontos

Construa algo para diminuir esse índice.			
	1 Redes de esgoto	Escolha 1 distrito: Bom Princípio, Sítios Novos, Catuana, Tucunduba	10 pontos
	1 Redes de esgoto	Escolha 1 distrito: Mirambé, Jurema, Caucaia, Guararu	10 pontos
Apenas 75% dos domicílios contam com coleta de lixo, gerando riscos à saúde. Construa algo para diminuir esse índice.	2 Coletas seletivas + 2 Equipamentos de saúde (posto de saúde ou hospital)	Faça cada construção em um distrito diferente	40 pontos
	1 Coleta seletiva	Escolha 1 distrito: Bom Princípio, Sítios Novos, Catuana, Tucunduba	10 pontos
	1 Coleta seletiva	Escolha 1 distrito: Mirambé, Jurema, Caucaia, Guararu	10 pontos

7.2.5 Anos 2010

Problemas já relatados em outras décadas se agravam e deixam o município entre as 10 piores cidades do país. Além disso, embora o nível de saneamento básico tenha melhorado, as taxas de cobertura dos serviços de coleta de lixo e esgoto ainda são baixas. Isso gerou a criação de duas cartas de cidade ideal distintas, que instigasse os jogadores a desenvolver construções que melhorassem tais aspectos, de forma similar às contidas em cartas referentes à década de 2000.

A terceira carta, referente a este período, trata dos distritos de Tucunduba, Mirambé, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana, que apresentaram baixos índices de educação, renda e habitação. Agora, esses problemas são

apresentados em contextos individuais, com missões específicas para a resolução de cada um deles.

Tabela 8 - Novas cartas dos anos 2010

Contexto - 2010	Construir:	Localização	Valor da Carta
Caucaia está entre as dez piores cidades brasileiras, por carência de educação, saúde, moradia e saneamento básico.	1 Escola + 1 Hospital + 1 Rede de Esgoto + 1 Conjunto habitacional	Faça cada construção em um distrito diferente	40 pontos
	1 Conjunto habitacional + 1 Areninha	Faça as construções no mesmo distrito	25 pontos
	1 Escola + 1 Biblioteca	Faça as construções no mesmo distrito	25 pontos
Apenas 82% dos domicílios contam com coleta de lixo, e 59% são ligados à rede geral de esgoto. Diminua esses índices.	2 Redes de esgoto + 2 Coleta seletiva	Faça cada construção em um distrito diferente	40 pontos
	1 Redes de esgoto + 1 Coleta seletiva	Faça as construções no mesmo distrito	25 pontos
Alguns distritos apresentam índices muito baixos de renda. Planeje uma cidade que possa diminuir esse índice.	4 Comércios (bar, lanchonete, padaria, cafeteria, mercantil, quiosque ou shopping)	Faça 1 construção em cada 1 dos distritos: Tucunduba, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana	40 pontos
Alguns distritos apresentam índices muito baixos de educação. Planeje uma cidade que possa diminuir esse índice.	2 Escolas + 2 Teias Culturais (Centro Urbano de Cultura)	Faça 1 construção em cada 1 dos distritos: Tucunduba, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana	40 pontos

Alguns distritos apresentam índices muito baixos de habitação. Planeje uma cidade que possa diminuir esse índice.	4 Conjuntos habitacionais	Faça 1 construção em cada 1 dos distritos: Tucunduba, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana	40 pontos
	1 Conjunto habitacional + 1 Escola	No mesmo distrito, podendo ser: Tucunduba, Sítios Novos, Bom Princípio e Catuana	25 pontos

7.2.6 Anos 2020

Segundo Santos (2012), o desemprego pode gerar uma pressão social que leva ao incremento da violência urbana. Paralelo a isso, Da Cunha e Maciel (2023) apontam que espaços de lazer podem auxiliar na promoção de segurança e cidadania.

Como contexto histórico desse período observamos o aumento da violência no município. Houve ainda a pandemia que revelou a fragilidade do sistema de saúde local.

Assim, criamos duas cartas diferentes que provocam a reflexão de como esses dois problemas podem ser combatidos: promover o lado social (com educação profissional, esporte e lazer) e o cuidado com as pessoas (a partir de um sistema de saúde eficiente).

Tabela 9 - Novas cartas dos anos 2020

Contexto - 2020	Construir:	Localização	Valor da Carta
Caucaia lidera o ranking dos municípios mais violentos do Brasil. Faça construções que possam diminuir esse índice.	1 Posto de Polícia + 1 Teia Cultural (Centro Urbano de Cultura)	Faça as construção no mesmo distrito	25 pontos
	1 Posto de Polícia + 1 Areninha	Faça as construção no mesmo distrito	25 pontos

	1 Biblioteca + 1 Cinema + 1 Museu + 1 Areninha	Faça as construções em distritos diferentes	40 pontos
O mundo foi assolado pela pandemia da Covid-19, mas a cidade de Caucaia carece de equipamentos de saúde.	4 Postos de saúde	Faça 1 em cada distrito diferente	40 pontos
	2 Hospitais	1 no distrito de Catuana e 1 no distrito de Caucaia	25 pontos
	1 Hospital	Distrito de Jurema	25 pontos

7.3 Cartas de Distrito e de Ação

As cartas de distrito e as cartas de ação foram impressas em papel fotográfico 180 gramas, com a frente e o verso em páginas separadas para serem unidas com um protetor de carta e possuem o tamanho de 5,6 x 8,7 cm.

Confeccionamos 110 cartas de Distrito conforme apresentado na Tabela 3. Criamos sete cartas de Ação. O verso delas foi fabricado utilizando o mesmo design gráfico presente no verso das cartas de Distrito, para que os jogadores não pudessem distinguir uma da outra durante a partida.

Para a ilustração do verso, foram escolhidos elementos que fazem parte do brasão de Caucaia. A carnaúba verde escura (em primeiro plano) representa o sertão caucaiense; O sol amarelo (em segundo plano) foi proposto a partir da

representação das serras no brasão - onde o mesmo aparece entre duas montanhas; por último, o plano azul representa as praias locais.



Imagem 11 - Verso de carta de distrito e carta de ação
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

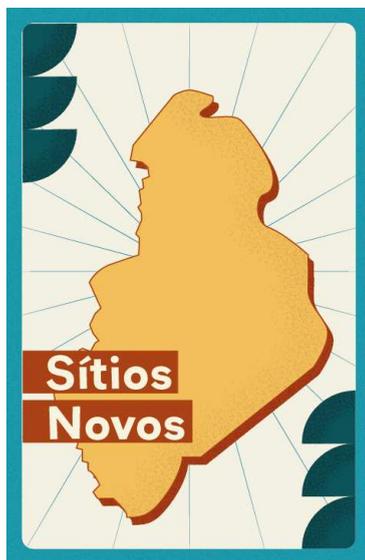


Imagem 12 - Exemplo de carta de distrito
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.



Imagem 13 - Exemplo de carta de ação
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

7.4 Meebles e Fichas

As fichas que serão usadas para demarcar as construções executadas por cada jogador foram produzidas em MDF, utilizando corte a laser. Para facilitar a distinção entre os mesmos, usamos seis cores diferentes, sendo elas: azul, azul bebê, verde, vermelho, rosa bebê e amarelo illuminating.

Os *meebles* possuem *design* semelhante aos de peão utilizados no xadrez. Para representar a diversidade de pessoas presentes no município, a parte superior ganhou elementos que caracterizassem os atores da história trazida no jogo sendo eles: estudantes (capelo), índios (penas), sertanejos (chapéu de caubói). Como as fichas, elas também foram criadas com MDF, usando o corte a laser para dar o formato desenhado. Por ser em um material fino e que por si só não se sustenta, foi necessário usar uma base de MDF para que os *meebles* ficassem em pé durante a partida.

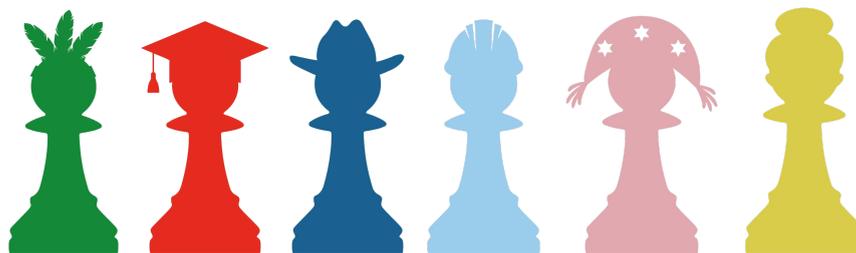


Imagem 14 - Meeples do jogo
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.5 Tokens de Localização

Os *tokens* foram feitos em MDF cru com corte a laser para deixá-lo no formato pedido. As ilustrações foram impressas em papel fotográfico auto adesivo e coladas no mdf, identificando as construções do jogo. O formato do token se assemelha ao ícone usado em mapas digitais para indicar a posição da localização, medindo 3x3,5 cm.

Para determinar a quantidade de *tokens* referente a cada opção de obra descrita no jogo, computamos o número de vezes que ela foi proposta nas cartas de Cidade Ideal. Caso uma construção estivesse presente em 2 ou 3 objetivos, elas seriam confeccionadas em sua totalidade. Do contrário, confeccionamos 60% desse total, visando a escassez de recursos para incentivar a criação de estratégias durante as partidas.

Essa regra não se estendeu para as construções de comércio, visto que quando um deles é apontado em uma missão, o jogador pode optar por 7 tipos distintos. Assim, estabeleceu-se que 3 *tokens* de cada comércio seriam criados, totalizando 21 *tokens*. A Tabela 10 mostra a quantidade de vezes que cada construção foi sugerida nas cartas de cidade ideal e quantos *tokens* estarão presentes no jogo.

Tabela 10 - Quantidade de *tokens* no jogo

Construção	Vezes em que é sugerida em uma missão	<i>Tokens</i> disponíveis no jogo
Conjunto Habitacional	13	8
Bar	18	3
Padaria	20	3
Cafeteria	19	3
Lanchonete	19	3
Shopping	17	3
Mercantil	16	3
Quiosque	16	3
Posto de Saúde	13	6
Hospital	9	5
Coleta seletiva	8	5
Rede de esgoto	9	5
Escola	11	7
Teia Cultural (Centro Urbano de Cultura)	5	3
Biblioteca	8	5
Museu	8	5
Cinema	4	3
Atração Turística	7	4
Praça	6	4
Posto de polícia	3	3
Areninha	4	3
Reserva indígena	2	2

A Imagem 15 mostra os desenhos de alguns *tokens*. Neles é possível ver a iconografia das construções e os nomes que as identificam.

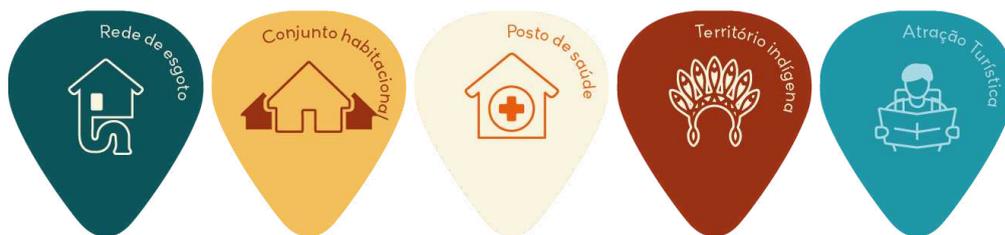


Imagem 15 - Exemplos de *tokens* do jogo
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.6 Mapa

O Tabuleiro foi produzido com papel paran, adesivado com impresso vinil, para deix-lo mais resistente. Ele mede 52x52 cm, e pode ser dobrado duas vezes, deixando-o no tamanho 26x26 cm, permitindo ser guardado na caixa. Na ilustrao, o mapa de Caucaia foi dividido de acordo com os 8 distritos da cidade. Alm dessas divisoes, os distritos foram subdivididos em reas, fato que no ocorreu com Jurema por ter uma espao menor.

Na parte externa do mapa de Caucaia, h uma trilha de pontos que vai do espao onde todos posicionam seus *mepples* ao iniciar uma partida e seguem do nmero 1 ao 85, local para acompanhar a pontuao dos jogadores.

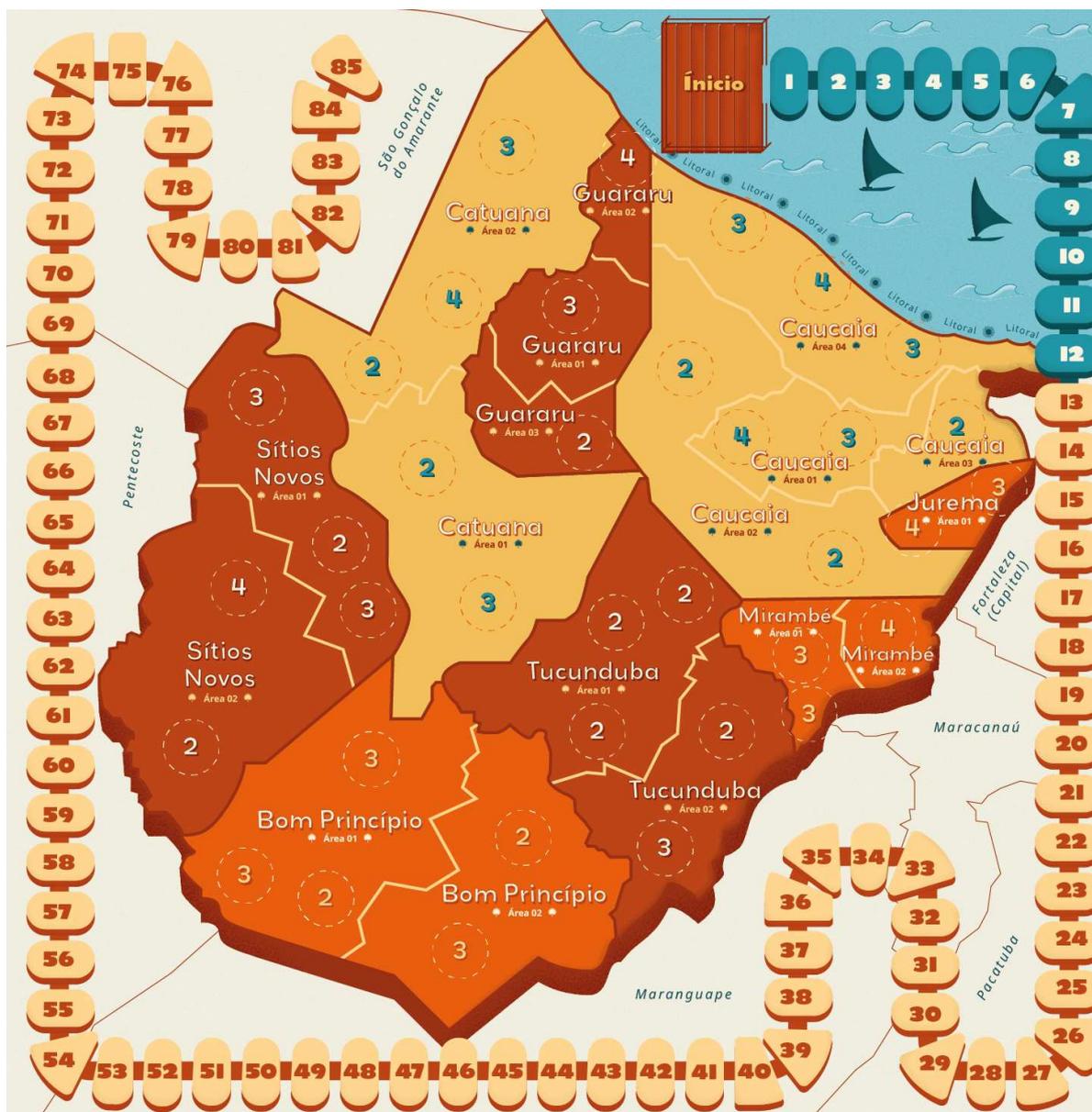


Imagem 16 - Mapa do jogo
 Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.7 Manual de Regras

O manual de regras foi criado em formato de livreto, grampeando o centro. Ele foi impresso em papel fotográfico 180g e possui tamanho A5. As ilustrações contidas são referentes às utilizadas nos versos das cartas de cidade ideal e de distrito/ação.

No seu conteúdo, foi apresentado o jogo, a quantidade de componentes e como se preparar para iniciar a partida. O objetivo dos jogadores e as ações que eles podem realizar nos seus turnos também foram apresentadas no manual.

As regras que definem o final da partida e a maneira de calcular os pontos ao final do jogo estão descritas nessa ferramenta. Lá apresentamos ainda uma breve explicação sobre as cartas de Cidade Ideal.



Imagem 17 - Mockup do livro de regras
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.8 Caixa

Para a tampa, uma ilustração foi criada usando como referência o brasão da cidade de Caucaia. Assim como no brasão, percebe-se nesta ilustração os três climas característicos do município, sendo eles sertão, praia e serra. Além disso, foi inserida algumas informações básicas para conhecer o jogo, como a quantidade mínima e máxima de participantes.

A indicação de faixa etária a quem o jogo se destina também está descrita na caixa. Utilizamos o espaço de uma das laterais para descrever o risco para crianças menores de três anos ao acessarem o brinquedo, pois o mesmo contém peças pequenas, capazes de serem engolidas.

O tempo de duração médio de uma partida também foi apresentado na caixa, sendo ele de aproximadamente 60 minutos.

Na parte inferior da embalagem criamos um mosaico com elementos usados nas ilustrações do jogo (redoma, ícones de localização e carnaúba). Além disso, apresentamos uma sinopse do jogo através de um pequeno texto retirado do manual de regras.



Imagem 18 - Mockup da caixa do jogo
Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

6.9 Custo final por jogo

A Tabela 11 descreve os custos da fabricação do produto. Acreditamos que o mesmo tenha ficado elevado devido a forma artesanal como foi produzido. Não encontramos fornecedores capazes de oferecer um custo menor porque a produção não atingia uma escala mínima para pedidos .

Tabela 11 - Custo final do jogo

Material	Valor
Impressão de cartas de Cidade Ideal	R\$ 17,00
Sleeve Tarot - Bucaneiros®	R\$ 13,28
Impressão de cartas de Distrito e Ação	R\$ 25,00
Sleeve Padrão USA - Bucaneiros®	R\$ 15,00
6 <i>Meeples</i>	R\$ 22,50
54 Bases de construções	R\$ 54,00
2 Fichas especiais para cartas de ação	R\$ 2,00
89 Palhetas de MDF Cru para <i>Tokens</i> de localização	R\$ 89,00
Impressão em papel adesivo para <i>tokens</i> de localização	R\$ 5,00
Impressão do tabuleiro	R\$ 23,00
Papel Paraná para caixa e tabuleiro	R\$ 16,50
Impressão Livro de regras	R\$ 5,00
Impressões para caixa	R\$ 28,00
Total	R\$ 315,28

8. Conclusões

A história de Caucaia é fonte de preciosos conhecimentos que podem ser transmitidos aos seus munícipes para que melhorem sua compreensão sobre a cidade onde vivem.

Essa consciência coletiva relacionada aos problemas enfrentados pela cidade pode ser desenvolvida ao entender aspectos histórico-sociais da cidade. Para isso diversas ferramentas podem ser utilizadas, entre elas os jogos.

Os jogos analógicos tem potencial para serem usados como ferramenta de comunicação para transmitir mensagens. E pode ser um aliado na promoção de conhecimento sobre a cidade.

O desenvolvimento de um jogo que comunique essas ideias pode ser desafiador. Entretanto, ao finalizar o produto, percorrendo todas as fases do seu desenvolvimento, se enriquece em experiência e aprendizado, fazendo desse caminho algo único.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Marcelo et al. **Bolsa escola: educacion para enfrentar la pobreza**. 2002.

AMARAL, Airton et al. **Caucaia: Cidade da gente: Estudos Regionais - Fundamental II**. Fortaleza - CE: Didáticos Editora, 2019.

BARREIRA, Irllys Alencar Firmo. **Narrativas do olhar: Fortaleza em cartões postais**. Cultura e vida urbana: ensaios sobre a cidade. São Cristóvão: Editora UFS, p. 107-128, 2008.

CALVINO, Italo. **As cidades invisíveis**. Editora Companhia das Letras, 1990.

CAUCAIA, Prefeitura de. **Caucaia é segunda melhor cidade do Ceará para se investir aponta ranking do Ministério da Economia**. Disponível em: <<https://www.caucaia.ce.gov.br/informa.php?id=976>>. Acesso em: 16 jul. 2023.

COELHO, F. A.; COSTA, M. C. L. **As transformações urbanas, políticas públicas ea vulnerabilidade social no município de caucaia-ce (2000–2010)**. Regimes Urbanos e Governança Metropolitana. Presented at the Encontro Nacional da Rede de Observatório das metrópoles, 2017.

DA CUNHA FILHO, Guilherme Custódio; MACIEL, Wellington Ricardo Nogueira. **“A cidade é falada”**: um estudo das representações oficiais sobre as Areninhas em Fortaleza. Sociologias Plurais, v. 9, n. 1, 2023.

DE MEDEIROS, Cleyber Nascimento et al. **Caracterização socioambiental do município de Caucaia (CE) utilizando sistema de informação geográfica (sig): subsídios para o ordenamento territorial**. Geografia Ensino & Pesquisa, p. 163-182, 2012.

ECONOMICS & FINANCE, D. **Delta divulga o ranking BCI-100, com as 100 melhores cidades brasileiras**. Disponível em: <<http://deltaef.com/conhecimento6Det.asp?codParam=21>>. Acesso em: 28 abr. 2023.

IBGE. **História e Fotos de Caucaia - Ce**. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/ce/caucaia/historico>>. Acesso em: 3 jan. 2023.

IBGE. Caucaia (CE) | **Cidades e Estados**. Disponível em: <<https://www.ibge.gov.br/cidades-e-estados/ce/caucaia.html>>. Acesso em: 28 jun. 2023.

LA CARRETTA, Marcelo. **Como fazer jogos de tabuleiro: manual prático**. Editora Appris, 2020.

LIMA, Ana Letícia Freitas; COSTA, Maria Clélia Lustosa; COELHO, Francisco Alexandre. **A produção do espaço urbano de Caucaia-CE: O caso do distrito de Jurema**. Revista da Casa da Geografia de Sobral (RCGS), v. 22, n. 1, p. 134-153, 2020.

NOBREGA, Luciana Nogueira; BARBOSA, Lia Pinheiro. **Entre terras, territórios e territorialidades - O povo indígena Anacé e o Complexo Industrial e Portuário do Pecém, Ceará.** FRONTEIRAS & DEBATES, v. 8, n. 2, p. 117-139, 2022.

PESAVENTO, Sandra Jatahy. **História, memória e centralidade urbana.** Revista Mosaico-Revista de História, v. 1, n. 1, p. 3-12, 2008.

RECORD. **Câmera Record Especial: As cidades mais violentas do Brasil.**

Disponível em:

<<https://recordtv.r7.com/camera-record/camera-record-especial-as-cidades-mais-violentas-do-brasil-23092021#:~:text=Caucaia%20disparou%20e%20ocupa%20a>>.

Acesso em: 16 jan. 2023.

ROUANET, Sérgio Paulo. **É a cidade que habita os homens ou são eles que moram nela?** Revista USP, n. 15, p. 48-75, 1992.

SANTOS, Karen Gisele et al. **Plano de ação para enfrentamento do problema violência na cidade de Pompéu.** 2012.

APÊNDICE A — REGRAS DO JOGO CONTADOR DE HISTÓRIAS

A.1 Componentes

- Tabuleiro de progressão
- *Meeples*
- Cartas ilustradas
- Fichas para votação

A.2 Setup

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Os jogadores escolhem as cores do seu *meeple* e recolhem as fichas de votação com a cor condizente ao *meeple* escolhido. As cartas de ilustração são embaralhadas e entregues 6 para cada jogador. O restante das cartas forma um deck⁹ ao lado do tabuleiro.

A.3 Regras

Como Jogar

No primeiro turno, um dos jogadores será o narrador. O narrador escolhe uma das 6 imagens que tem na mão e, sem mostrar a carta aos demais jogadores, conta em voz alta uma dica que esteja associada a essa imagem. A dica pode ter formas diferentes, desde que esteja associada a Cidade e sua vivência nela: pode ser apenas uma palavra, muitas palavras ou pode ser apenas um som. Pode ser uma experiência vivida, um lugar visitado, um morador conhecido, ou obras locais (um poema, uma música, um ditado, etc). Não há nenhuma restrição para a criatividade, desde que a dica fale sobre a cidade.

Como escolher o narrador do primeiro turno?

Todos os jogadores olham para suas próprias cartas. O primeiro que encontrar uma dica para uma delas, anuncia que ele será o primeiro narrador. Entrega das cartas ao narrador Depois de ouvir a dica anunciada pelo narrador, os

⁹ Conjunto ou pilha de cartas.

outros jogadores escolhem, dentre as 6 cartas que possuem nas mãos, a carta que acreditarem representar melhor a frase dita pelo narrador. Cada jogador dá essa carta ao narrador, sem mostrar aos outros jogadores. O narrador junta sua carta às cartas recolhidas, mistura todas as cartas e as coloca com a face para cima sobre a mesa, formando uma fila da esquerda para a direita. A carta que está mais à esquerda é a carta número 1, a carta seguinte é a carta número 2, etc.

Encontrar a carta do narrador: a votação

O objetivo dos jogadores é encontrar a carta do narrador, entre as cartas reveladas. Cada jogador, com exceção do narrador, vota secretamente na carta que acredita ser a do narrador. Para isso, usa as suas fichas de votação. Escolha a ficha que tem o número da carta na qual deseja votar e coloque-a virada para baixo junto a você. Quando todos os jogadores tiverem votado, revele os votos de cada um, colocando as fichas de votação, viradas para cima, sobre as imagens correspondentes. É o momento do narrador revelar qual era a sua imagem. Atenção: não é permitido votar em sua própria carta.

Contagem de pontos

Se todos os jogadores descobrirem qual é a imagem do narrador, ou se nenhum jogador descobrir, o narrador não ganha pontos e os outros jogadores ganham 2 pontos cada um.

-

Nos outros casos, o narrador ganha 3 pontos, assim como os jogadores que adivinharam qual era a carta do narrador.

-

Adicionalmente, cada jogador, com exceção do narrador, marca 1 ponto para cada voto que teve em sua carta. Os jogadores avançam com seu *meep*le um número de casas igual ao número de pontos que ganharam. O jogador que primeiro atingir 30 pontos vence.

Fim do turno

Cada jogador compra uma carta para ter novamente 6 cartas na mão. O novo narrador é o jogador que está sentado à esquerda do narrador atual (e assim por diante, no sentido horário, para os turnos restantes do jogo).

APÊNDICE B — REGRAS DO JOGO MELÂNIA

B.1 Ambientação do Jogo

Os moradores de Melânia estão reunidos na praça para conversar.

B.2 Componentes

- Cartas de moradores
- Cartas de ação na praça
- Ampulheta
- Carta de Cumprimento
- Carta de Vaia
- Emblema de Estrela
- Emblema de Bomba

B.3 Setup

Forme uma pilha para as cartas de Cumprimento e outra para as de Vaia. Embaralhe as cartas de Moradores e forme um deck virado para baixo. Embaralhe as cartas de Ação na Praça e forme outro deck virado para baixo. Coloque os emblemas dentro do baú e a ampulheta na mesa.

B.4 Regras

No começo da partida, cada jogador tira uma carta de Morador e outra de Ação na Praça dos decks. A ampulheta é ativada e os jogadores conversam entre si, assumindo o lugar do seu personagem e fazendo a ação correspondente (flertar, gritar, falar mal de um personagem, etc).

Quando o tempo da ampulheta acabar, é hora de votar nas interpretações dos outros jogadores.

Começando pela esquerda de quem embaralhou as cartas, o jogador pega uma carta da pilha de Cumprimento e coloca em frente ao jogador que, na sua

opinião, melhor interpretou o personagem. E coloca em frente ao jogador que teve a pior interpretação uma carta de Vaia. Os jogadores não podem votar em si mesmos. A votação continua em sentido horário.

O jogador eleito melhor Morador, ganha um emblema de estrela, e o pior ganha um emblema de ataque. Com 3 ataques, o jogador sai do jogo. Duas estrelas podem retirar um ataque. Mesmo saindo da praça, o jogador ainda pode votar nos moradores.

Ao final da votação, uma carta de cada deck de Morador e Ação na Praça são retiradas por todos os jogadores e eles voltam à praça para conversar, ativando a ampulheta e votando nas interpretações em seguida. O ciclo continua até termos um vencedor. Ganha o primeiro jogador que tiver 5 estrelas.

APÊNDICE C — REGRAS DO JOGO FEDORA

C.1 Ambientação do Jogo

No centro de Fedora há um palácio com uma miniatura da cidade em cada cômodo. Nas miniaturas, vê-se o modelo para uma outra Fedora. São as formas que a cidade poderia tomar se não tivesse se tornado o que é atualmente. Em todas as épocas, alguém, vendo a cidade tal como era, havia imaginado um modo de transformá-la na cidade ideal. Mas enquanto construía seu modelo ideal, Fedora já não era mais a mesma de antes.

C.2 Componentes

- 8 miniaturas da cidade em caixa transparente
- Miniaturas de construções cinzas (para as miniaturas de cidade)
- Tabuleiro grande da Cidade
- *Meeple* coloridos
- Miniaturas de Construção das cores dos *Meeples* (Para usar no tabuleiro grande)
- Carta de Época/Problema
- Carta de Construção
- Carta de Região
- Cartas Planejamento/Investimento.

C.3 Setup

1) Cada jogador recebe uma miniatura do tabuleiro. Os jogadores escolhem a cor do seu *meeple* e pega as miniaturas de construção das cores do *meeple* escolhido. 2) O tabuleiro grande é colocado no centro da mesa. 3) As cartas de Época/Problema são embaralhadas e entregues uma a cada jogador. O restante das cartas de Época/Problema são guardadas. O mesmo é feito com as cartas de Planejamento/Investimento. 4) As cartas de Região são embaralhadas e formam um deck no tabuleiro grande. 5) As cartas de Construção são todas expostas em cima

do tabuleiro grande formando um mercado. 6) As miniaturas cinzas são colocadas nas caixas ao lado do tabuleiro grande.

C.4 Regras

O jogo é dividido em duas etapas.

Primeira Etapa - Construindo a Fedora Ideal

Os jogadores recebem uma carta de Época/Problema sinalizando um recorte cronológico da história da cidade, com os problemas que a cidade encontrava naquele período. A carta de Planejamento/Investimento mostra a quantidade de pontos que o jogador pode investir no mercado de Construção para solucionar o problema.

-

O jogo inicia com o jogador que estiver com a carta de período mais remoto. Cada jogador, em seu turno, pode comprar uma carta do mercado de Construção e pegar a construção cinza correspondente à carta.

-

As cartas de Construção só podem ser compradas se o jogador tiver pontos o suficiente. O jogador que tiver mais pontos em saldo ao acabar suas compras de Construção, iniciará a próxima etapa.

-

Quando todos os jogadores comprarem suas cartas, é hora de montar sua Fedora Ideal. Para isso, cada jogador usa sua miniatura do tabuleiro e as miniaturas cinzas de construções, colocando-as nos lugares que melhor solucionaria a problemática em suas mãos. Depois disso, as caixas com as miniaturas são fechadas. O restante das cartas de Construção podem ser retirados da mesa.

Segunda Etapa - Construindo a Fedora Real

Cada jogador retira 4 cartas do deck de Região. Um mercado é formado com 3 cartas de regiões.

-

O jogador que ficou com mais pontos em saldo nas compras de Construção, iniciará esta etapa.

-

No seu turno, cada jogador pode comprar cartas de Região de 2 formas: I) comprar mais 2 cartas às cegas do deck ou II) pegar uma do mercado.

-

O jogador lança os dados e anda com o *meeple* a quantidade de casas indicadas. Cada casa corresponde a um bairro.

-

O objetivo dessa etapa é replicar as construções que você planejou na cidade ideal para o tabuleiro maior. Para fazer uma construção, seu *meeple* precisa estar em cima do bairro que você deseja construir e você precisará ter 4 cartas daquela região.

-

Quando acontecer, basta botar as 4 cartas na mesa, pegar a miniatura da Construção na cor do seu *meeple* e colocar no bairro que ele se encontra.

-

Não podem haver mais de 2 construções no mesmo bairro. Além disso, as duas construções não podem ser repetidas. Quando o primeiro jogador tiver feito uma construção em cada região ele se torna o dono da Cidade. O jogo, então, termina, os pontos são contabilizados e o jogador com maior pontuação vence o jogo.

Pontuação

- Por construção replicada da sua cidade ideal para a cidade real: +50 pontos;
- Por construção criadas apenas na cidade real: +30 pontos;
- Por construção planejada na cidade ideal, mas não feita na cidade real: -15 pontos;
- Dono da cidade: +45 pontos.

APÊNDICE D — REGRAS DO JOGO ZOBEIDE

D.1 Ambientação do Jogo

Uma mulher aparece nos seus sonhos, mandando que você o siga. Quanto mais você se aproxima dela, mais ela anda. Saem em linhas reta, viram, andam em círculo, mas você nunca consegue acompanhá-la. Quando acorda, decide sair em busca dessa cidade que a mulher dos sonhos mostrou, para tentar encontrá-la. Você não encontrou nenhuma cidade como a do sonho, mas encontra outras pessoas que tiveram um sonho parecido, com a mesma mulher, mas andando em ruas diferentes. Talvez seja hora de vocês mesmos construírem a cidade que a mulher lhes apresentou no sonho. Juntem os caminhos que viram nos sonhos e, talvez, quando a cidade estiver construída, a bela dama apareça novamente para vocês, mas dessa vez na vida real.

D.2 Componentes

- Cartas Caminho dos Sonhos
- Cartas Parte da Estrada
- Carta da Praça

D.3 Setup

As cartas Caminho dos Sonhos são embaralhadas e entregues uma a cada jogador. A carta indica o percurso que a mulher lhe mostrou nos sonhos. As cartas Partes da Estrada são embaralhadas e cada jogador recebe 4 cartas. O restante das cartas formam um deck.

D.4 Regras

Juntos, os jogadores precisam ligar suas cartas de Caminho dos Sonhos para planejar como será construída a cidade. Construindo Zobeide O jogador mais velho inicia a construção, colocando a praça no centro da mesa e emendando com uma

das suas cartas de Partes da Estrada. Os jogadores sempre precisam ter 4 cartas em mãos. Então, ao baixar uma carta, puxa outra do deck. É a vez do jogador à esquerda.

-

Caso um jogador não tenha em mãos uma das cartas necessárias, ele precisará descartar duas cartas da sua mão e pegar outras do deck.

-

Quando não houver mais cartas no deck, a pilha de descarte é embaralhada e formará o novo deck.

-

O objetivo do jogo é montar a cidade que foi planejada na primeira etapa com as cartas de Parte da Estrada para construir a cidade que a mulher dos sonhos percorreu.

-

Se uma estrada tomar outro rumo ou seguir além dos caminhos planejados, a mulher dos sonhos desaparecerá e os jogadores perdem o jogo.

APÊNDICE E — REGRAS DO JOGO MAPAS DENTRO DO MAPA

E.1 Ambientação do Jogo

Uma cidade pode ser descrita de diferentes modos. Dentro de um território, podemos fazer diferentes mapas: artístico, gastronômico, afetivo, turista, religioso, etc. Está na hora dos moradores da cidade explorá-la e visitar pontos importantes dela, para tentar montar um dos tantos mapas possíveis.

E.2 Componentes

- 1 tabuleiro com o mapa da cidade
- Cartas de localização com os pontos de visitaç o
- Cartas de pescador
- Decks para encaixar os pontos visitados
- Dado num rico de 6 lados

E.3 Setup

Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Entregue um deck para cada jogador guardar os pontos visitados ao longo do jogo. Embaralhe as cartas de localizaç o e de pescador e distribua nos pontos indicados do tabuleiro, viradas para baixo.

E.4 Regras

O jogador que mais recentemente fez um passeio na pr pria cidade inicia o jogo.

-

Na sua vez, role o dado e ande a quantidade de casas que o dado pede. Se cair em uma casa com localizaç o, desvirar a carta e guardar no pr prio deck.   a vez do pr ximo jogador, que repetir  a a o.

-

Se encontrar uma carta de pescador, você tem a chance de pegar uma carta do deck de qualquer outro jogador. A carta de pescador, depois de usada, não retorna ao tabuleiro.

-

O objetivo do jogo é montar o deck com as 5 cartas de um mesmo mapa (gastronômico, afetivo, artístico, religioso, etc). Quando o deck já estiver preenchido com 5 cartas, é decisão do jogador se o próximo ponto visitado será trocada por uma das cartas do deck ou não. A carta que o jogador julgar não ser necessária para seu jogo, retorna para o tabuleiro na posição que o jogador se encontra, virada para baixo.

-

Vence o primeiro jogador que encontrar cinco localizações que estão relacionadas ao mesmo tipo de mapa.

APÊNDICE F — RESULTADOS DA PESQUISA

F.1 Contador de Histórias

Tabela 12 - Resultado da Pesquisa do jogo Contador de Histórias

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
P2 - Entendimento das regras	5	5	4	5	4
P3 - Capacidade de explicar as regras	5	4	5	4	5
P4 - Interesse pelo jogo	5	5	5	5	5
P5 - Tema cidade em evidência	5	4	4	3	5

F.2 Melânia

Tabela 13 - Resultado da Pesquisa do jogo Melânia

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
P2 - Entendimento das regras	3	5	5	5	4
P3 - Capacidade de explicar as regras	3	5	5	5	4
P4 - Interesse pelo jogo	4	5	5	5	5
P5 - Tema cidade em evidência	5	3	3	4	4

F.3 Fedora

Tabela 14 - Resultado da Pesquisa do jogo Fedora

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
P2 - Entendimento das regras	5	4	4	4	4
P3 - Capacidade de explicar as regras	5	4	3	4	3

P4 - Interesse pelo jogo	5	5	5	4	5
P5 - Tema cidade em evidência	5	5	5	5	5

F.4 Zobeide

Tabela 15 - Resultado da Pesquisa do jogo Zobeide

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
P2 - Entendimento das regras	4	5	4	-	5
P3 - Capacidade de explicar as regras	4	5	4	-	5
P4 - Interesse pelo jogo	5	5	4	-	5
P5 - Tema cidade em evidência	4	5	5	-	5

F.5 Mapas Dentro do Mapa

Tabela 16 - Resultado da Pesquisa do jogo Mapas Dentro do Mapa

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4	Jogador 5
P2 - Entendimento das regras	5	3	4	5	4
P3 - Capacidade de explicar as regras	5	3	3	5	4
P4 - Interesse pelo jogo	5	4	5	5	5
P5 - Tema cidade em evidência	5	4	5	5	5

APÊNDICE G — Livro de Regras do jogo

G.1 Ambientação do Jogo

Vendo a cidade tal como era, algum morador de Fedora imaginou um modo de transformá-la na cidade ideal. Para isso, construiu uma maquete em miniatura de como seria a cidade dos sonhos. Outros moradores também fizeram o mesmo, mas imaginavam projetos distintos para aquele mesmo local.

Eles só esqueceram que a cidade é viva e, enquanto o morador construía a pequena maquete da cidade dos sonhos, ela já não era mais a mesma de antes. Hoje, no centro de Fedora, há um palácio que não acomoda gente, mas desejos. Dentro de cada cômodo do palácio há uma miniatura envolta de uma redoma que mostra essas diferentes formas que a cidade poderia ter, se não se transformasse diariamente.

Assim como em Fedora, um dia, os moradores de Caucaia também imaginaram a cidade dos sonhos de acordo com os problemas que viam no seu município. Indo no palácio da Caucaia Ideal, vocês também poderão encontrar os desejos que outros caucaenses já fizeram para a Cidade. Sua missão é fazer desses desejos algo real. Mas cuidado para não fazer promessas que não possa cumprir.

G.2 Componentes do Jogo

- 1 Tabuleiro grande do mapa da Cidade
- 6 *Meeple* coloridos
- 54 Bases de construção
- 89 *Tokens* de Construções
- 110 Cartas de Distrito
- 49 Cartas de Cidade Ideal
- 7 Cartas de Ação
- 2 Bases especiais (para cartas de ação)

G.3 Setup

1. Coloque o tabuleiro com o mapa no centro da mesa.
2. Cada jogador pega um conjunto com suas bases de construção e o seu marcador da cor escolhida. Coloque o seu marcador de pontos no Início da Trilha de Pontos que contorna o mapa.
3. Durante o jogo, sempre que um jogador pontuar, ele avança seu marcador de maneira correspondente.
4. Coloque os *tokens* na mesa, acessível para todos os jogadores. Eles serão usados de maneira coletiva para indicar as construções criadas.
5. Embaralhe as cartas de Distrito juntas com as de Ação e distribua uma mão inicial de 4 (quatro) cartas para cada jogador. Coloque o restante das Cartas de Distrito próximas ao tabuleiro e revele as primeiras 5 (cinco) cartas.
6. Embaralhe as cartas de Cidade Ideal e distribua 3 (três) cartas para cada jogador. Cada jogador deverá decidir com quantas deseja ficar, podendo ficar com uma, duas ou, se preferir, as três.
7. As cartas de Cidade Ideal que não ficarem com os jogadores são colocadas no final da pilha de Cidade Ideal. Essa pilha é colocada próxima ao tabuleiro. Os jogadores mantêm em segredo suas missões até o final do jogo.

Você está pronto para começar.



Imagem 19 - Setup do jogo
 Fonte: Arquivo pessoal, 2023.

G.4 Quantidade de Bases de Construção

- 2 ou 4 jogadores = 9 bases de construção
- 5 ou 6 jogadores = 6 bases de construção

G.5 Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é marcar o maior número de pontos. Pontos podem ser ganhos das seguintes maneiras:

- Fazendo uma construção no mapa;
- Cumprindo a missão da Cidade Ideal

Além disso, você perde pontos se não fizer as construções que sua Cidade Ideal pede.

G.6 O Turno de Jogo

O cidadão mais antigo começa. Cada jogador faz uma ação por rodada, passando sua vez para o próximo jogador no sentido horário, até o final do jogo. Em seu turno, um jogador pode fazer uma (e apenas uma) das seguintes ações:

- Comprar Cartas de Distrito – O Jogador pode comprar 2 (duas) Cartas de Distrito. Ele pode pegar uma carta revelada (aberta) ou comprar uma carta fechada (no escuro) do topo da pilha de compras. Se ele comprar uma carta aberta, ele deve repor, imediatamente, essa carta por outra carta, virada para cima, do topo da pilha de compras. O jogador compra então sua segunda carta, aberta ou fechada. **OBS:** Se mais de uma carta de ação for aberta no mercado, todas as cartas do mercado devem ser retiradas e embaralhadas com a pilha. Então, 5 (cinco) novas cartas serão abertas.

- Criar uma construção - Em cada possível localização, há a indicação de quantas Cartas de Distrito são necessárias para construir naquele local. Ele joga o número de cartas que aquela localização pede, colocando, assim, uma de suas bases no espaço conquistado e inserindo qual construção ele realizou ali. Ele, então, marca os pontos pela conquista, que será o dobro daquele valor indicado na localização, movimentando seu *Meep*le na Trilha de Pontos.

- Comprar carta de Cidade Ideal – O Jogador compra 3 (três) cartas de Cidade Ideal do topo da pilha. Ele deve escolher e ficar com pelo menos uma dessas cartas, mas, se ele quiser, poderá ficar com duas ou até mesmo três. Todas as Cidades Ideais que forem descartadas voltam para o final da pilha de Cidade Ideal.

- Usar Carta de Ação - O Jogador revela e cumpre a ação. Nos casos de retirar a construção do mapa, a base colorida não volta pro jogador de origem, mas a marcação da construção e a localização continuam livres para o uso no decorrer do jogo. As cartas de ação, depois de serem usadas, permanecem com o jogador, mas não podem mais serem acionadas.

- Resgatar uma Carta de Distrito da pilha de descarte - Para isso, descarte 3 (três) cartas de distritos, podendo ser, inclusive, de distritos diferentes. Escolha, então, a carta que quer resgatar e inclua na sua mão.

G.7 Final do Jogo

Quando um jogador possui apenas 1 (uma) base de construção, todos os jogadores, incluindo ele, tem mais uma última jogada. Depois, o jogo acaba e todos calculam sua pontuação final.

G.8 Calculando os Pontos

Os jogadores devem sempre marcar os pontos quando criarem uma construção.

Os jogadores devem, então, revelar suas Cidades Ideais e somar (ou subtrair) o valor de cada um delas, de acordo com o sucesso (ou não) das construções feitas na cidade.

Uma mesma construção pode valer para mais de uma carta de missão, desde que contenha a mesma indicação da construção e localização.

G.9 As Cartas de Cidade Ideal

A legenda das missões indica a quantidade das construções, enquanto a ilustração indica quais construções você pode escolher para cumprir a missão.

Já na localização, pode haver a indicação do exato distrito que a construção deve ser criada, ou algumas alternativas para o jogador decidir. Além disso, alguns distritos são divididos em mais de uma área, e há missões que só são cumpridas quando as construções estão localizadas na mesma área. Fique atento.

G.10 Localizações de construção no mapa

Uma mesma área não pode comportar duas construções iguais, mesmo sendo de jogadores diferentes. A não ser que a construção tenha sido destruída ou interdita por uma carta de ação.