

# ANEXOS AO EDITAL DE PUBLICAÇÃO DE JOGO - LIGADAS NA MEEPLE

ANEXOS AO EDITAL DE PUBLICAÇÃO DE JOGO - LIGADAS NA MEEPLE	1
ANEXO A - Jogo de Cartas	2
ANEXO B - Modelo de Manual	8
ANEXO C - Folha de Vendas	10
ANEXO D - Pitch de negócios	12

## **ANEXO A - Jogo de cartas**

Para o **1º Edital de Publicação de Jogo Ligadas na Meeple**, a Comissão Avaliadora propõe às participantes que apresentem protótipos de **jogos de cartas**.

Jogos de cartas são versáteis, populares e altamente acessíveis.

O que define essa categoria de jogos é ter como base de sua mecânica o uso de cartas, sendo estas o seu principal componente. Existem jogos de cartas voltados para os mais variados perfis de jogadoras e marcados por diferentes abordagens. Dessa forma, é possível encontrar no mercado de jogos alguns títulos dirigidos ao público infantil, como *Ninja Camp*, aqueles que possuem uma proposta festiva, como *Looser*; mas também muitos jogos estratégicos, como *Honshu* e *Hanamikoji*.

Neste Edital, essa escolha foi motivada por três fatores:

1. versatilidade
2. popularidade
3. acessibilidade

A **versatilidade** diz respeito tanto ao tema quanto às mecânicas implementadas.

Jogos de cartas podem simular exploração espacial - como em *Tiny Epic Galaxies*, por exemplo -, uma competição mágica entre bruxas; uma disputa matemática abstrata - como em *Pega em 6!* -; e mais um sem número de possibilidades.

Jogos de cartas também podem se valer de regras diversas e criativas: seleção de cartas (*drafting*), “teste sua sorte” (*push your luck*), construção de rotas, controle de área, entre muitas outras.

A **popularidade** dos jogos de cartas é inquestionável! Baralhos comuns são fáceis de se encontrar em lojas de jogos, supermercados, bares e pelas casas de todo o Brasil.

Apesar de marcarem presença em jogos conhecidos como tradicionais e “de azar”, as cartas de baralho são muito mais comuns, estão também entre os jogos mais modernos e integram o imaginário popular.

No nicho mais exclusivamente voltado a jogos de mesa modernos, jogos de cartas são muito populares entre diversas fatias do público habitual.

Por fim, a **acessibilidade** desses jogos é notória devido ao preço reduzido deles em comparação a outros produtos e a portabilidade de seus componentes - é muito provável que você possa levar um jogo de cartas com você para qualquer lugar, sem precisar de grandes sacolas ou mochilas especiais.

A falta de componentes de plástico, madeira ou metal, além de seu tamanho reduzido, tendem a tornar os jogos de cartas muito mais viáveis em termos econômicos para todo o processo de produção, bem como para a aquisição por uma parcela maior de consumidoras e consumidores finais.

## Os jogos de cartas no Edital **Ligadas na Meeple**

Para os fins deste Edital, a Comissão Avaliadora aceitará protótipos de jogos de cartas que abarquem qualquer público-alvo, proposta temática ou opções de mecânicas. A única restrição se refere aos componentes do jogo e está disposta a seguir:

### **Diretrizes para os protótipos**

Para este Edital, serão considerados os seguintes critérios:

- o protótipo deve possuir um baralho com até 110 cartas. Recomenda-se a preferência por opções concisas, de modo que protótipos com até 55 cartas poderão se destacar;
- o tamanho das cartas deve ser PADRÃO (63,5 x 88 mm), CHIMERA (57,5 x 89 mm) ou USA (56 x 87 mm);



- você e sua equipe podem incorporar até 20 (vinte) marcadores (*tokens*) de papelão ao jogo, desde que sejam necessários para melhor implementação do protótipo.

## Inspire-se!

Conheça, a seguir, alguns exemplos de títulos presentes nas mais diversas mesas do mundo dos jogos modernos:

**Arboretum** é um jogo que, com poucas regras e muita elegância, apresenta grandes desafios. Com tema botânico - o planejamento do seu próprio arboreto! -, é um título que encanta pela qualidade da pesquisa do tema, muito bem comunicado pela própria mecânica. Seu diferencial está na forma de pontuação, que exige sabedoria e habilidade de cálculo ao longo de toda a partida para não “desperdiçar” jogadas que, se observadas apenas pela estética, podem parecer muito boas à primeira vista. Vale a pena conhecer!

**CIV** é composto de 104 cartas divididas em três eras, levando cada jogador a buscar o limite de dos conhecimentos antes de passar para outra era. Combine o poder das cartas com os efeitos em seu espaço de jogo e alcance a supremacia. Ao mesmo tempo, use essas combinações para prejudicar seu adversário. Mas fique atento aos avanços dos outros jogadores. Formar alianças temporárias pode ser a melhor forma de parar a vitória de um oponente. E lembre-se, às vezes a melhor defesa é o ataque!

**Musa** é baseado em interpretação de imagens e comunicação não-verbal, e proporciona experiências muito poéticas a quem joga. O maior desafio da criação de um título como esse é que, nele, o design de jogo abre um largo espaço para o protagonismo das ilustrações, elaboradas com muito conhecimento de linguagem em Artes Visuais para garantir uma comunicação ora cheia de dificuldades, ora



fluida como a água de um rio - ah, permita-nos a licença poética! Para criadoras que são ou têm em sua equipe artistas visuais, pode ser uma bela inspiração.

**Hanamikoji** é tão objetivo quanto repleto de tensão. O objetivo é conquistar a maior credibilidade diante de 7 (sete) representantes de grandes artes. Com apenas quatro turnos, o jogo desafia cada jogadora a escolher entre quatro ações disponíveis para definir a sua jogada. Uma vez definida, a ação não pode se repetir até o fim da partida, mantendo-se disponíveis apenas as opções não realizadas. Planejamento e muita sagacidade na leitura social definem a vitória!

**Honshu** é um jogo de controle de área que se destaca pela forma como mobiliza cartas para essa mecânica. Cada carta contém diferentes tipos de paisagem, que podem ocupar maior ou menor espaço à mesa conforme o posicionamento, feito por sobreposição parcial - colocando uma carta parcialmente sobre a outra, de modo a cobrir apenas uma parte da que fica abaixo. Paisagens do mesmo tipo, quando se encontram, crescem. Assim, a ação de cada jogadora pode ter muita interferência sobre a próxima. Mas o fator que decide qual competidora começa a rodada é o encontro entre a aleatoriedade e a estratégia!

**Losér** é um jogo festivo no qual não existem vencedores: você apenas se salva de perder. No seu turno, cada participante joga uma carta com a face voltada para baixo. Tente acompanhar se você tem a carta com o valor mais alto e vote de acordo (dedão pra cima ou pra baixo) ao final de cada rodada. Seus oponentes vão tentar da melhor forma tirar você do jogo e arruinar os seus planos, apenas observe e não perca o controle porque se você perder duas vezes, nenhuma poção vai salvá-lo.

**New Eden Project**, criado por Samanta Geraldini e Kevin Talarico, retrata um mundo distópico que está em constante guerra e os jogadores devem elaborar a

reconstrução de uma cidade-modelo perfeita. O jogo utiliza as mecânicas de colocação de peças e coleção de componentes.

**Ninja Camp** é conhecido como um ótimo jogo infantil, com regras simples, jogabilidade fluida e ilustrações cartunescas. E por isso também acaba funcionando como jogo de entrada familiar. Mova seu meeple ninja, ou “ninjeeple”, pelo campo de treinamento, colete novas habilidades, representadas pelas cartas, e utilize os poderes de um dos 13 clãs disponíveis no jogo (do imponente urso polar ao exótico ornitorrinco).

**Pega em 6!** é o encontro perfeito entre festa e matemática. Divertido, surpreendente e versátil, cabe na bolsa e pode ser jogado por grupos de muitas jogadoras. Para uma vitória certa, é preciso manter a atenção às probabilidades, que podem ser calculadas a cada turno. No entanto, o interessante é que a leitura social também pode ser um instrumento alternativo para favorecer o melhor resultado! Vale descobrir na sua própria mesa quem vencerá: a que foca nos números ou a que observa as pessoas.

**Sociedade dos Salafreiros** vai testar as suas capacidades de blefe e observação, pois não adianta se focar apenas no seu jogo. É necessário avaliar as ações dos adversários para poder explorar suas fraquezas e assim fugir da polícia. Um jogo festivo, mas com um grau de estratégia que o faz se destacar em sua categoria. Blefe, artimanha e um pouco de sorte são as suas principais armas.

**Tussie Mussie**, da designer Elizabeth Hargrave, é um *microjogo* (com apenas 18 cartas) que se passa na época vitoriana. Naquele período, cada flor enviada a alguém possuía um significado entre amigos e amantes. Os jogadores olham as duas cartas de cima, selecionam uma e passam o restante para o próximo jogador. O jogo acaba em 3 rodadas e cada uma delas tem uma pontuação de acordo com as flores selecionadas.

**Village Green**, jogo no qual as participantes devem criar elaborados jardins seguindo parâmetros criados pelas cartas que são colocadas nas laterais da sua área de jogo. É possível combinar bosques, estátuas, lagos e arbustos para formar lindos padrões, porém o desafio é conseguir criar um todo harmônico e que faça com que seu jardim seja o mais belo da região.

**Super Colt Express**, reimplementação do jogo *Colt Express*. Adapta diversas mecânicas do jogo base a um tipo de partida mais simples, mas nem por isso menos dinâmica e divertida. Conta com sistema de programação de ações e avaliação dos adversários, misturando elementos de blefe e lógica.



## **ANEXO B – Modelo de manual**

O manual é parte essencial de um jogo de tabuleiro moderno.

É através dele que as jogadoras terão contato com as regras e com a possível ambientação do jogo e, muitas vezes, encontrarão respostas para suas dúvidas.

### **Elementos essenciais de um manual**

Existem alguns elementos que podemos encontrar na maioria dos manuais de jogos atualmente comercializados no Brasil.

São eles:

- **Apresentação:** que história esse jogo conta?  
Apresentar uma contextualização temática do jogo, sua história, personagens e elementos narrativos é importante para torná-lo atraente e envolver a jogadora em uma experiência lúdica mais imersiva;
- **Visão geral:** em linhas gerais, o que se faz em uma partida desse jogo?  
Tente detalhar de forma objetiva o que acontece durante a partida e procure familiarizar a leitora com os termos mais importantes para a compreensão do jogo;
- **Objetivo:** o que é preciso fazer para ganhar ou concluir uma partida?  
Caso as jogadoras não saibam qual o objetivo do jogo, é possível que abandonem a partida antes do fim - ou acreditem que esse fim sequer existe!  
Tente deixar claro para a leitora o que você está propondo durante a partida;
- **Preparação:** depois de abrir a caixa, qual é o passo a passo para começar a jogar?  
Explique o que deve ser feito como preparativo para o início da partida: como os componentes iniciais devem ser organizados, se há cartas a separar para alguma função específica, como se determina quem será a primeira jogadora, enfim, tudo o que é preciso estar pronto para começar o primeiro turno!
- **Fluxo do jogo:** como se organizam os turnos que compõem a partida?  
Apresente a estrutura do jogo e as suas regras explicando detalhadamente como a partida deve “rodar” desde a primeira até a última jogada.





- **Fim da partida:** como identificar o exato momento em que a partida se encerra?

Um jogo que não tem um fim precisamente estabelecido pode ser massante e fatalmente gerar desinteresse. Apresente com clareza os critérios que determinam o fim do jogo e atenção para os detalhes: em caso de empate, por exemplo, como proceder para chegar a um resultado definitivo?

- **Pontuação final:** E aí, qual foi o placar?

Em jogos em que o objetivo envolve o acúmulo de pontos, é fundamental saber como estes são contabilizados para descobrir o resultado final. Em jogos que não envolvem pontuação, é preciso esclarecer como o resultado pode ser identificado e registrado (exemplo: “caso haja mais de X cartas na mesa ao fim da quinta rodada, o grupo venceu o desafio”).

- **Perguntas frequentes:** Como resolver possíveis dúvidas relacionadas especificamente ao seu jogo?

Algumas perguntas que podem aparecer durante as partidas de teste, por exemplo, eventualmente não se encaixarão com perfeição a nenhuma das seções-padrão do seu manual. Por isso, pode ser interessante reservar um espaço apenas para respondê-las.

### **Dicas importantes**

Algumas orientações importantes para a redação de um bom manual para um jogo:

- use **exemplos** para explicar as ações possíveis dentro do jogo. Quanto mais claros forem os exemplos, mais fácil será o entendimento da leitora;
- caso seja necessário, utilize imagens para facilitar o entendimento das ações no jogo;
- inspire-se em materiais de jogos já publicados e que possuam regras e/ou mecânicas semelhantes às do seu protótipo;
- usar um vocabulário amplamente conhecido pelo seu público-alvo e respeitar a Gramática facilitam a compreensão do conteúdo do manual e sua tradução para outros idiomas, além de demonstrar um trabalho destacado pelo profissionalismo e cuidado.

## ANEXO C - Folha de vendas

A folha de vendas estabelece o primeiro contato - e, portanto, “a primeira impressão” - da Comissão Avaliadora em relação ao protótipo apresentado. Assim, é fundamental que esse material seja apresentado de forma adequada.

### O que é uma folha de vendas?

A folha de vendas, ou no original em inglês *sell sheet*, é uma propaganda exposta em uma página - a “folha” de vendas - para apresentar um produto, uma marca ou um serviço.

Devido ao espaço limitado, a folha de vendas deve focar nas informações mais essenciais do jogo para capturar a atenção das clientes ou investidoras em potencial, com clareza, objetividade e destaque.

### Elementos essenciais para uma boa folha de vendas

Uma boa folha de vendas para protótipos de jogo deve contar com os seguintes elementos:

- I **Título:** o título do jogo deve ser conciso e despertar a atenção ou a curiosidade da audiência.
- I **Escopo:** um resumo breve, composto de um ou dois parágrafos, informando do que se trata a proposta, o que o jogo oferece ou pretende.
- I **Temas:** uma definição do(s) tema(s) abordados pelo jogo. Alguns exemplos possíveis são: fantasia, ficção científica, realidade simulada, algum período histórico específico, uma operação econômica, uma representação abstrata, um desafio matemático.
- I **Mecânicas:** uma definição das mecânicas essenciais ao jogo e que o caracterizam. Alguns exemplos possíveis são: construção de *deck* (monte), mecânica de “vaza”, *draft* de cartas.
- I **Duração:** tempo médio previsto para uma partida.
- I **Idade:** idade mínima (e/ou máxima, se houver) do público para o qual o jogo foi pensado.



- I **Número de jogadoras:** definição dos números mínimo e máximo de participantes possíveis. Não se esqueça de informar se o seu jogo pode ser experimentado na modalidade “solo”! Nesse caso, coloque “1” (uma) como número mínimo.
- I **Componentes:** quantidade e tipo de componentes que devem constar na caixa do jogo.
- I **Golden nuggets:** o que destaca seu jogo em relação aos demais? Tente elencar até 5 (cinco) elementos que merecem atenção em seu jogo e o tornam especial e interessante, para atrair a sua audiência.

### **Uso de imagens**

A apresentação visual é muito importante para causar uma boa primeira impressão.

Entretanto, devido à natureza deste Edital, a Arte (ilustração) da proposta **não** será considerada entre os critérios de Avaliação e Seleção. Mesmo assim, lembre-se de comunicar claramente, ainda que com palavras, qual é a sua intenção ou mensagem a transmitir para o seu público final. Alguns exemplos possíveis são: alegria, estranhamento, força, universo futurista, realidade alternativa, sede de conhecimento, desafio estratégico, estímulo à criatividade.

Caso a participante ou o grupo de participantes não tenha artes originais, será aceita a utilização de artes de outras artistas, **desde que proveniente de banco aberto de imagens ou mediante autorização prévia assinada e enviada junto à folha de vendas (como segunda página do mesmo arquivo em PDF)** para ilustrar o conceito geral e a identidade visual pretendida para o produto final. **Caso isso venha a ser feito, é necessário colocar os créditos da artista em questão em todos os materiais em que constem ilustrações de sua autoria.**

## **ANEXO D – Pitch de negócios**

A apresentação de uma ideia para um grupo de possíveis clientes e/ou investidoras é uma parte importante do sucesso de qualquer projeto.

Neste anexo você encontra algumas orientações sobre o que é esperado para um pitch de negócios.

### **O que é um pitch?**

Um pitch de negócios é um formato direto e objetivo de apresentação de propostas, com duração estimada de 3 (três) a 5 (cinco) minutos, voltado a despertar o interesse de investidoras ou clientes para um produto, serviço ou negócio (no caso deste Edital, um protótipo de jogo de cartas).

Um pitch pode ser apresentado de maneira apenas verbal ou ser ilustrado com slides que auxiliem a compreensão da plateia em relação ao conteúdo envolvido.

### **O que se espera de um bom pitch?**

Um bom pitch costuma envolver:

- uma apresentação simples e direta, mas também envolvente;
- uma definição precisa do público-alvo do produto final;
- uma demonstração ou explicação clara daquilo que destaca a sua proposta em relação a possíveis concorrentes.

### **Dicas importantes**

- durante um pitch não são feitas perguntas, por isso é aceitável que você ensaie o texto previamente e venha preparada para a exposição;
- o tempo é seu maior inimigo! Conseguir fazer uma boa apresentação com duração total entre 3 (três) e 5 (cinco) minutos pode ser desafiador - por isso, pode ser interessante ter um cronômetro ao seu alcance;

- caso use slides, evite textos longos e mantenha o foco na sua apresentação verbal. Procure acionar os slides apenas como uma ferramenta adicional, para dar suporte visual e encantar o público em torno de sua proposta.