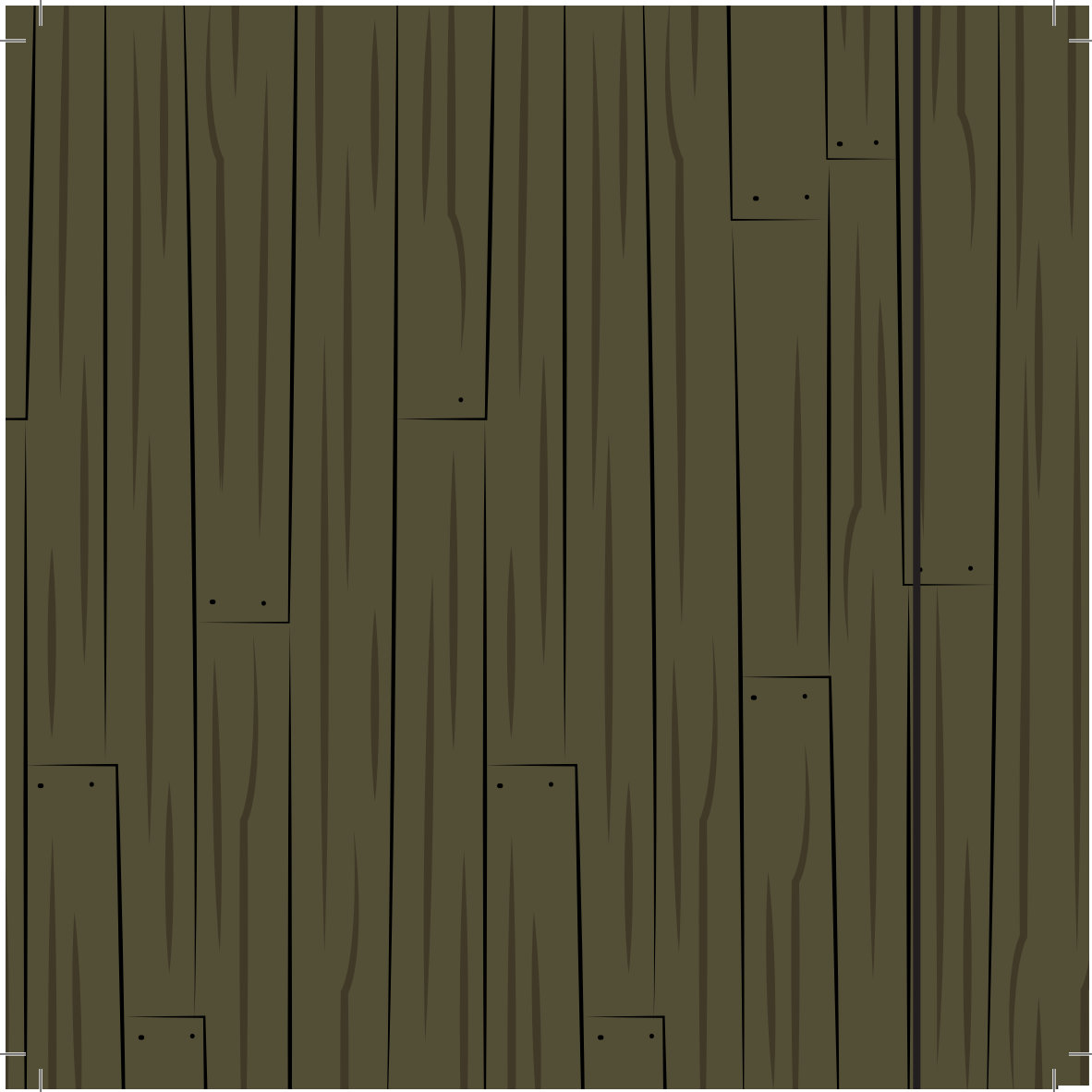
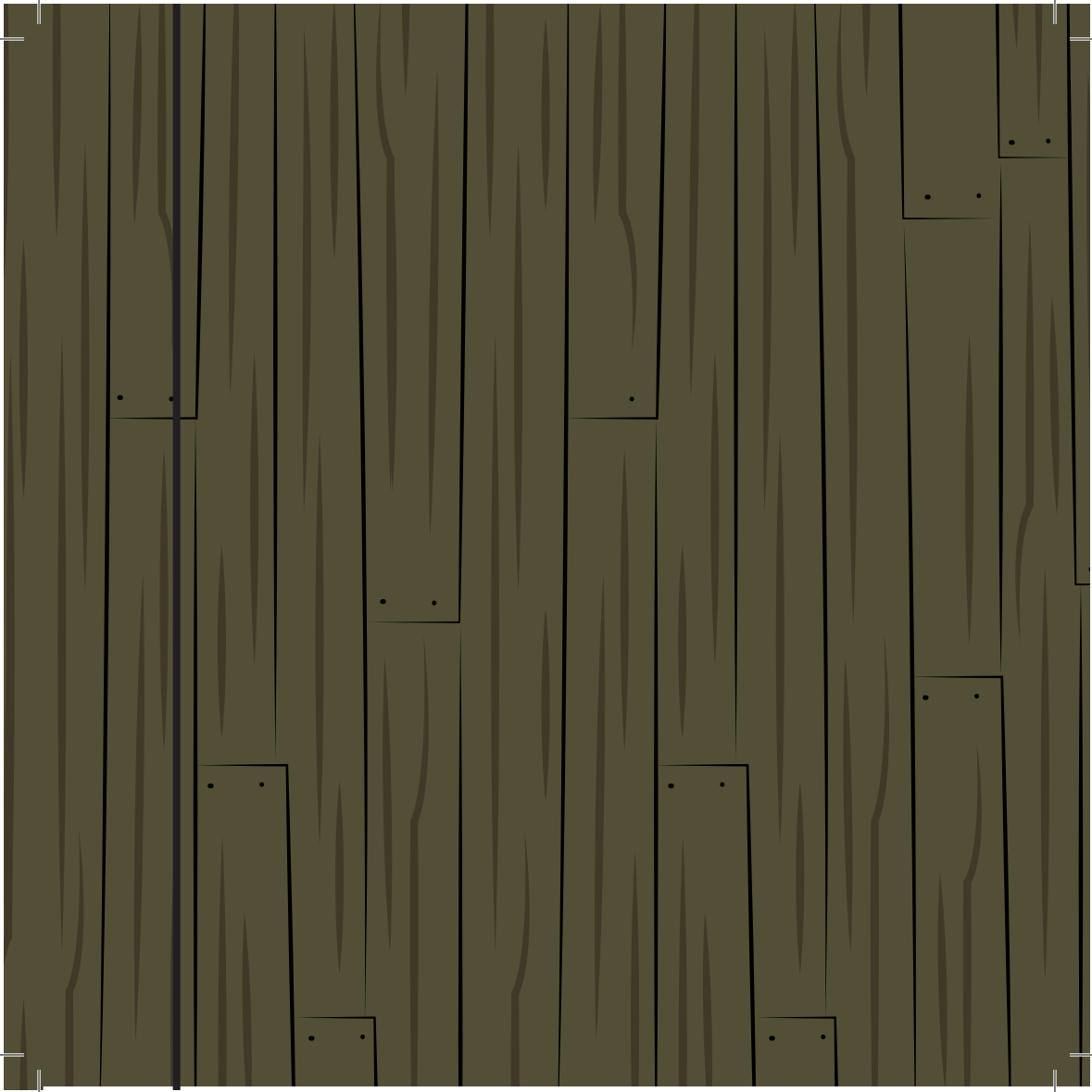


**ORCS
INC.**









**PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO
FEVEREIRO 2014**

DESIGN

TATIANA KUROKAWA HASIMOTO

ORIENTADORA:

CÁSSIA CARRARA DOMICIANO

RELAÇÕES PÚBLICAS

JOÃO PAULO BENTO DE SOUSA

ORIENTADORA:

MARIA CRISTINA GOBBI

MEMORIAL DE PROJETO EXPERIMENTAL

ORCS INC. - JOGO DE TABULEIRO EMPRESARIAL: CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL ATRAVÉS DO LÚDICO



**PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO
FEVEREIRO 2014**

DESIGN

TATIANA KUOKAWA HASIMOTO

ORIENTADORA:

CÁSSIA CARRARA DOMICIANO

RELAÇÕES PÚBLICAS

JOÃO PAULO BENTO DE SOUSA

ORIENTADORA:

MARIA CRISTINA GOBBI

Memorial de Projeto Experimental apresentado em cumprimento parcial às exigências do Curso de Relações Públicas da Faculdade de Arquitetura, Artes e Comunicação, do Departamento de Comunicação Social, da UNESP – Universidade Estadual Paulista “Julio de Mesquita Filho”, para obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social – Relações Públicas. Sob orientação da Professora Dra. Maria Cristina Gobbi.

Este projeto foi desenvolvido em parceria com a aluna Tatiana Kurokawa Hashimoto, orientada pela professora Dra. Cássia Letícia Carrara Domiciano.

ORCS INC. - JOGO DE TABULEIRO EMPRESARIAL: CAPACITAÇÃO PROFISSIONAL ATRAVÉS DO LÚDICO

APROVADO EM: ____/____/____

BANCA EXAMINADORA

PROFA. DRA. MARIA CRISTINA GOBBI
ORIENTADORA

PROFA. MA. FERNANDA TEREZINHA DE ALMEIDA

PROFA. DRA. MARIA EUGÊNIA PORÊM

AGRADECIMENTOS

Ao apoio sempre fundamental de nossas famílias em todos os anos e momentos que passamos em Bauru. O amor, carinho e incentivo que nos dedicaram durante toda nossa vida e, particularmente, no tempo em que estivemos longe realizando nossos estudos.

Aos amigos que fizemos em Bauru e foram parceiros em diversas histórias boas durante os últimos anos.

E também aos amigos que, mesmo de longe, estiveram torcendo pelo nosso sucesso.

Aos professores, pela paciência e pela sabedoria que nos passaram. E principalmente às nossas orientadoras e à banca avaliadora, pela confiança.

A todos que, ao seu modo, contribuíram para que este sonho se tornasse real.

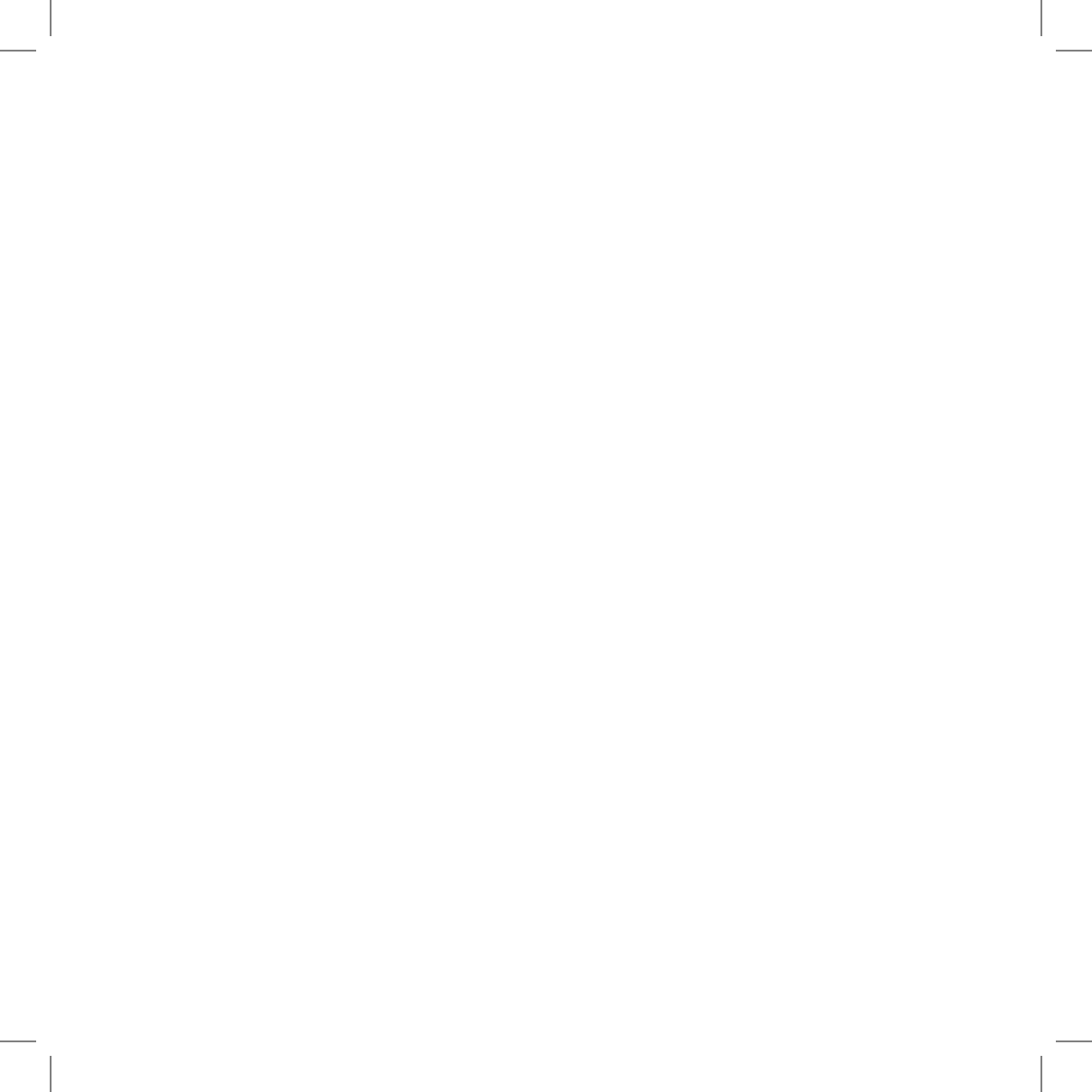
"Work, work."

Orc peão, em Warcraft III

LISTA DE FIGURAS

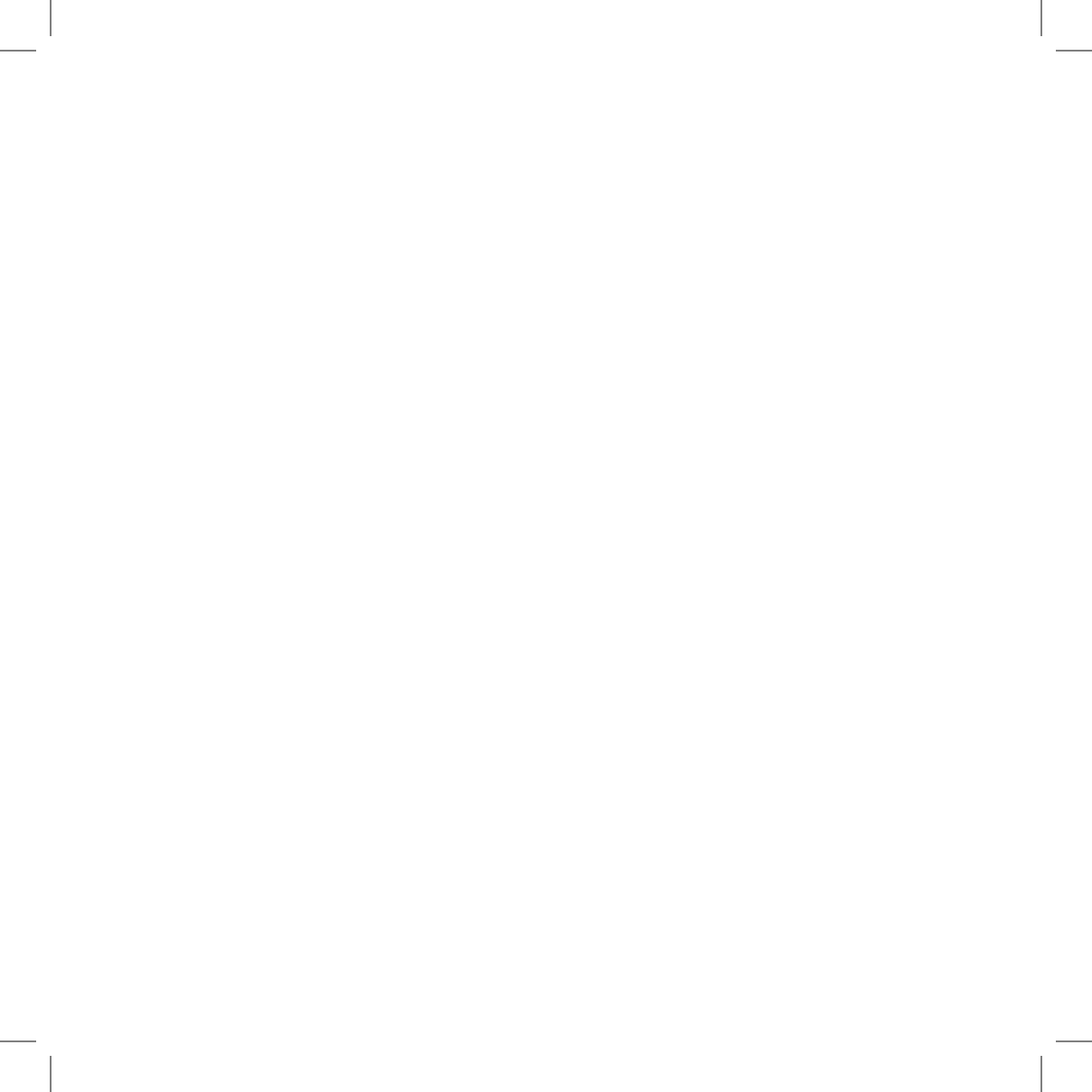
<i>Figura 1: Gráfico com o resultado para a pergunta: “A organização já passou por processos de profissionalização da comunicação?”.</i>	17
<i>Figura 2: Protótipo do Tabuleiro de Monopoly.</i>	19
<i>Figura 3: Atual embalagem de Monopoly.</i>	19
<i>Figura 4: Boosters de Magic.</i>	20
<i>Figura 5: Embalagem do jogo Legendary.</i>	21
<i>Figura 6: Tabuleiro e cartas de Legendary.</i>	21
<i>Figura 7: Alguns rascunhos para o desenvolvimento da marca.</i>	22
<i>Figura 8: Logo final e Alegreya SC, fonte utilizada no mesmo.</i>	23
<i>Figura 9: Logo aplicado em um escudo.</i>	23
<i>Figura 11: Evolução do layout das cartas até o resultado final.</i>	24
<i>Figura 10: rascunhos iniciais do layout das cartas.</i>	24
<i>Figura 12: Evolução do layout do verso das cartas, e estudos de possibilidades.</i>	25
<i>Figura 13: esboço e ilustração final.</i>	26

<i>Figura 14: Embalagem. Tampa (cima) e base (baixo).</i>	27
<i>Figura 15: Estudos de layout.</i>	28
<i>Figura 16: Resultado final do tabuleiro.</i>	29
<i>Figura 17: Refilando as cartas.</i>	30
<i>Figura 18: Cartas logo depois de chegaram da gráfica.</i>	30
<i>Figura 19: Produção da embalagem.</i>	31
<i>Figura 20: Embalagem com e sem acabamento.</i>	31
<i>Figura 21: Início de uma partida teste.</i>	33
<i>Figuras 22, 23 e 24: participantes na fase Beta.</i>	34
<i>Figura 25: Todos os componentes do jogo.</i>	35
<i>Figura 26 e 27: Embalagem. Tampa (esq.) e base (dir.).</i>	35
<i>Figura 29: Cartas finalizadas simulando as posições no tabuleiro.</i>	36
<i>Figura 28: Tabuleiro impresso em lona.</i>	36
<i>Figura 30: Livro de regras.</i>	37



SUMÁRIO

Lista de figuras	6	Identidade visual do jogo	23
Resumo	11	Cartas	23
Objetivos	12	Embalagem	26
Objetivo Geral	12	Tabuleiro	29
Objetivo Específico	12	Processo de produção	30
Justificativa	13	Testes com o produto	33
O Papel do Design	14	Jogo finalizado	35
Jogo de tabuleiro empresarial	15	Descrição do produto	38
Orcs Inc.	16	Componentes	38
Conceitos Propostos	17	Custos materiais	
Criação do Jogo	19	do projeto	39
Análise de similares	19	Considerações finais	40
Monopoly	19	Bibliografia	41
Magic the Gathering	20	Apêndice	42
Legendary	20	A. Cartas	42
Considerações sobre a		B. Embalagem	45
análise de similares	22	C. Tabuleiro	47
Desenvolvimento da marca	22	D. Livro de regras	48



RESUMO

A proposta deste trabalho é criar um Jogo de Tabuleiro Empresarial voltado para a capacitação de profissionais de micro e pequenas empresas em comunicação, juntamente com a aluna de Design da Unesp – Bauru, Tatiana Kurokawa Hasimoto.

Observando o poder dessa ferramenta em outras áreas do conhecimento (como administração e empreendedorismo) exploramos o potencial da área de comunicação para a criação de um Jogo de Tabuleiro Empresarial, voltado para a capacitação e seleção.

O trabalho tem como base um mapeamento de microempresas da cidade de Bauru, realizado pelo Núcleo de Opinião da UNESP, coordenado pela Prof.^a Dr.^a Célia Maria Retz Godoy dos Santos, onde foi possível perceber a falta de conhecimento sobre a área de comunicação por essas empresas.

O objetivo é mostrar a importância da comunicação e principalmente como o profissional de Relações Públicas pode atuar nessas empresas.

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

A utilização de um Jogo de Tabuleiro para simular uma empresa para ser utilizado como ferramenta de capacitação de funcionários em relação à comunicação e como ferramenta de dinâmicas de seleção.

OBJETIVO ESPECÍFICO

Demonstrar de forma lúdica a importância do profissional de Relações Públicas em uma organização, em todas as etapas do seu processo.

JUSTIFICATIVA

Jogos de tabuleiro e a utilização do lúdico para o aprendizado é uma ferramenta utilizada em outras áreas do conhecimento e já são muito difundidos. O campo da comunicação possui um potencial a ser explorado através dessa ferramenta. Pensando em unir os conceitos básicos de comunicação com a necessidade da capacitação profissional nesse assunto, o Orcs Inc. foi criado com esse objetivo, oferecendo e permitindo novas formas de ampliar o conhecimento e realizar uma comunicação mais efetiva e de qualidade. Uma vez que não há no mercado esse tipo de proposta, a ideia é oferecer outras formas de aprendizagem, contribuindo com a qualidade e com a eficiência no processo de comunicação.

O PAPEL DO DESIGN

A palavra Design está na moda. Ela desperta associações com o que é “chique”, conquistando corações com seus objetos frequentemente bonitos e práticos. Para muitos, o Design é um fenômeno de cultura de massas, que marca percepções e que, por isso, participa de modo decisivo na constituição do gosto coletivo. Mas atrás do conceito esconde-se muito mais do que um mundo de objetos atraentes: o Design configura a comunicação e cria identidades, agindo conscientemente para produzir uma ordem sensata e, com isso, fazer parte da nossa cultura (SCHNEIDER, 2010).

Justamente pelo fato de ter se tornado uma palavra tão comum, o design se transformou, para muitos, em algo banal, decorativo e superficial; e o termo em si também cria confusão, pelo simples fato de possuir tantos níveis de denotações (HESKETT, 2008), ele pode remeter ao ato ou a atividade de projetar, ao resultado desse processo (um design, um esboço, um plano ou modelo), a produtos que foram gerados por meio de um design (design de objetos) e também pode designar o aspecto visual ou projeto global

de um produto (o design de um vestido, entre outros) (SCHNEIDER, 2010).

Diante desta falta de consenso a respeito de seu real significado e valor, muitos mal-entendidos cercam a prática do design. Apesar de tudo, o design é um elemento determinante na qualidade de vida das pessoas, afetando a todos em todos os detalhes de todos os aspectos de tudo o que as pessoas fazem ao longo do dia, e, por isso, é extremamente importante (HESKETT, 2008). Por essa razão, o design de objetos industriais de uso cotidiano não preenche apenas funções prático-técnicas (manuseabilidade, durabilidade, confiabilidade, segurança, qualidade técnica, ergonomia e valor ecológico) como também toda uma gama de funções estéticas (cor, forma, material e superfície) e simbólicas.

Sendo assim, o Design pode fornecer uma base para o desenvolvimento de um projeto mais completo, aprimorado e satisfatório ao usuário. Criando um diferencial que o destaque em meio a vários outros jogos, tanto os digitais, quanto os físicos.

JOGO DE TABULEIRO EMPRESARIAL

Orcs Inc. é um jogo de tabuleiro que simula uma empresa, que pode ser utilizado como ferramenta de capacitação de funcionários e seleção em dinâmicas, especialmente nos pontos relacionados à deficiência comunicativa, tendo como componentes importantes à atuação do profissional de Relações Públicas.

Os jogos de tabuleiro são datados de mais de 5000 anos, encontrados em registros de civilizações como Egito e Mesopotâmia. Porém sua popularização data do século XIX, devido ao surgimento da classe média, onde era utilizado para o lazer. Jogos de Tabuleiro simulam eventos (como guerras, disputas comerciais, etc.) em pequena escala que podem, além de divertir, ser utilizados como ferramenta de aprendizado em diversas áreas do conhecimento. Os Jogos Empresariais surgiram com esse intuito, de mostrar em pequena escala o funcionamento de empresas e organizações.

Os Jogos Empresariais iniciaram-se em uma plataforma computadorizada, porém não tardaram a migrar para o tabuleiro físico devido sua facilidade em ser usado

como ferramenta de apoio, e não somente um jogo em si.

Fabiano Rodrigues (2003) comenta que

O primeiro jogo de empresas voltado para o ambiente empresarial foi criado pela American Management Association em 1956, chamado de “Top Management Decisions”. Este é um jogo interativo, computadorizado e generalista, onde as equipes (empresas) administram uma empresa produtora de um único produto e que competem entre si em um único mercado. (RODRIGUES, 2003, p. 3)

Duas definições interessantes nos ajudam a entender o papel dos Jogos Empresariais dentro da capacitação de profissionais.

Os Jogos de Empresas são jogos nos quais os participantes assumem o papel de um tomador de decisões em uma organização empresarial. Geralmente este papel é de CEO, diretor da empresa ou gerente de algum setor. O objetivo é geralmente resolver um problema ou sim-

plesmente gerenciar a posição por certo tempo. (VICENTE apud RODRIGUES, 2003, p. 3).

Jogos de empresas são usados para criar uma situação experimental, na qual aprendizagem e mudanças de comportamento podem ocorrer, e na qual comportamentos de gestão possam ser observados. Uma simulação experimental é uma situação simplificada que contém suficiente semelhança, ou ilusão da realidade, para induzir respostas nos exercícios por parte dos participantes de forma semelhante à vida real. (KEYS E WOLFE apud RODRIGUES, 2003, p. 3).

Como se pode ver, os Jogos Empresariais, ou Jogos de Empresa, podem ser utilizados para a capacitação de funcionários em diversos aspectos. O intuito desse trabalho foi utilizar esses conceitos para se criar um Jogo de Tabuleiro voltado para a capacitação em comunicação nas empresas de pequeno porte e seleção de novos funcionários através de dinâmicas de grupo.

Compreender a relação entre as áreas organizacionais (finanças, marketing, produção, compras, logística, pesquisa & desenvolvimento, etc.) se torna importante

na busca de decisores, de líderes capazes de enxergar o todo e analisar os trade-offs, ou seja, as soluções de compromisso que se impactam mutuamente, de suas decisões locais em busca de melhores resultados globais. (RODRIGUES, 2003, p. 2)

Neste contexto, partimos do princípio que pequenas empresas podem se beneficiar dos conceitos de comunicação para se estabelecer no mercado. Esses conceitos podem integrar a rotina de uma empresa de grande porte, já cientes da importância da comunicação e contando com profissionais capacitados na área. Porém, empresas de pequeno porte muitas vezes não possuem esse embasamento, nem sabem trabalhar a comunicação de forma eficiente.

ORCS INC.

O Núcleo de Opinião da UNESP de Bauru, sob a coordenação da Prof^a Dr^a Célia Maria Retz Godoy dos Santos, realizou no ano de 2012 um mapeamento de 50 microempresas da cidade de Bauru. Analisando os resultados obtidos foi possível observar a carência em conhecimento sobre a área de comunicação, mais especificamente Relações Públicas.

Como se vê no gráfico, as empresas de pequeno porte não costumam passar por processos de comunicação, e muitas creem que não necessitam. Isso se deve ao fato da falta de conhecimento sobre essa área de atuação. Esse paradigma poderia ser quebrado se utilizando de uma ferramenta como um Jogo de Tabuleiro para a simulação de uma situação hipotética que demonstre as vantagens que uma comunicação bem trabalhada pode trazer à organização.

[...] uma pesquisa apresentada por Weiss (1991, p. 50) mostra que “Falar para as pessoas aumenta a aprendizagem a 25%. Mostrar e dizer faz com que ela aumente

cerca de 50%. Mostrar, dizer e deixar fazer faz com que ela atinja mais que 75%” Qualquer pessoa pode comprovar estes resultados na prática e comprovar que só realmente aprendemos a fazer algo quando praticamos. (CAVALCANTE, 2008, p. 25)

CONCEITOS PROPOSTOS

Mesmo sendo um jogo voltado para empresas, escolhemos uma linguagem divertida e lúdica. Utilizamos os Orcs, conhecidos por serem seres ignorantes e muitas vezes carrancudos, para trazer um pouco de diversão ao jogo. Nossa principal preocupação era fazer com

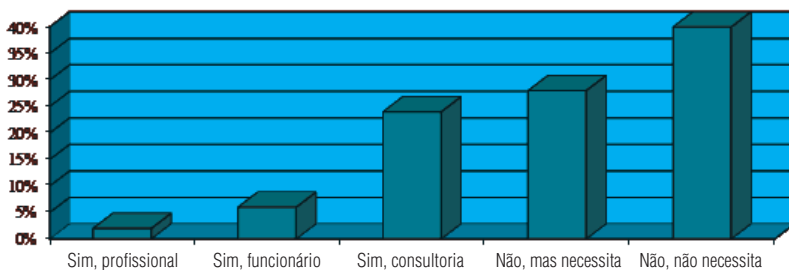


Figura 1: Gráfico com o resultado para a pergunta: “A organização já passou por processos de profissionalização da comunicação?”¹.

1 Fonte: Pesquisa de Mapeamento de Microempresas de Baurão realizado pelo Núcleo de Opinião.

quem quer que jogue, jogue se divertindo com isso.

Com o jogo, divulgamos conceitos básicos para comunicadores que nem sempre são conhecidos pelo público geral. Imaginando a situação hipotética de um workshop em uma empresa, o jogo funcionaria como uma ferramenta de deixar as pessoas em contato com nossas terminologias. Outra forma em que o jogo poderia ser utilizado é em seleções que envolvem dinâmicas de grupo. O jogo foi desenvolvido para ser facilmente ensinado.

Os participantes podem simular situações que normalmente só encontrariam dentro de empresas. Sendo assim, o Orcs Inc. permite exercitar os conceitos que conhecem, e aprender alguns novos.

Orcs Inc. é indicado para estudantes, profissionais, empresas e até mesmo grupos de amigos. Para a escolha dos traços, pensamos nos custos de produção e facilidade de entendimento.

CRIAÇÃO DO JOGO

ANÁLISE DE SIMILARES

Com os objetivos do projeto definidos, iniciamos um levantamento de jogos de cartas e de tabuleiro comerciais para possíveis inspirações, já que os jogos empresariais são pouco acessíveis para o público. Seguem as análises realizadas.

MONOPOLY

Monopoly foi inspirado em um jogo criado por Lizzie J. Magie em 1904, nomeado "*The Landlord's Game*". A diferença básica entre os dois jogos é que a versão de Lizzie criticava fortemente a ideia de monopólio e alugueis, enquanto no jogo de Charles, essas ideias são fundamentais para conquistar a vitória. Na figura abaixo, podemos ver o tabuleiro de *Monopoly* apresentado para sua obtenção de sua patente.

Atualmente existem diversas versões do jogo, que continua sendo um sucesso estrondoso de vendas. Seu objetivo de ser utilizado como ferramenta de ensino atualmente foi deixado de lado.



Figura 2: Protótipo do Tabuleiro de Monopoly².

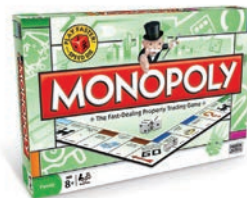


Figura 3: Atual embalagem de Monopoly³.

2 Disponível em: <http://www.ludomania.com.br/wp/wp-content/uploads/2011/09/370px-DarrowPage1.png>. Acesso dia 18/01/2014

3 Disponível em: http://www.worldofmonopoly.com/fansite/images/packaging/monopoly_number9_pack.jpg. Acesso dia 18/01/2014.

MAGIC THE GATHERING

Magic é um jogo de cartas colecionáveis criado por Richard Garfield e lançado no 1994 pela produtora de jogos *Wizards of The Coast*. Richard Garfield é apontado por muitos como o mais bem sucedido designer de jogos do mundo. *Magic* é um jogo que mudou a indústria de jogos de uma maneira nunca antes vista, girando sozinho por volta de 100 milhões de dólares ao ano, em uma indústria que atualmente é avaliada em 1 bilhão de dólares.

O jogo consiste em baralhos montados de cartas colecionáveis, e comercializados em pacotes individuais chamados de *Boosters*, contendo 15 cartas aleatórias dentre milha-



Figura 4: Boosters de *Magic* ⁴.

⁴ Disponível em: http://bazardebagda.com/loja/images/m13_boosterpacks.jpg. Acesso dia 18/01/2014.

res existentes. A *Wizards of The Coast* lança uma coleção básica por ano, e diversos blocos de expansão periodicamente. Em campeonatos oficiais, somente as cartas mais novas podem ser utilizadas, o que faz que os jogadores nunca parem de investir em novos *Boosters*. Atualmente existem 52 expansões e 18 blocos.

Magic contém sua própria mitologia, com personagens marcantes e regras que mudam conforme o tempo, com adição de novas cartas e modos de jogo. Atualmente, *Magic The Gathering* é uma franquia que possui jogos eletrônicos, acessórios e livros contendo sua mitologia. Outra grande fonte de renda para a produtora são os campeonatos oficiais do jogo, chamados de Pro Tour, uma série de torneios realizados em todo o mundo, totalizando uma premiação de \$230 mil dólares aos vencedores.

LEGENDARY

Seguindo os conceitos de jogos de cartas, *Legendary* é um jogo que se utiliza de personagens famosos do universo Marvel com o objetivo dos jogadores cooperativamente derrotarem o grande vilão. O jogo possui o conceito de *deck building*, isto é, diferente de *Magic*, os baralhos dos jogadores são

montados durante a sessão de jogo, e não antes. Isso faz com que cada jogo se torne diferente entre si, com estratégias montadas conforme as dificuldades do jogo vão aparecendo.

No jogo, um vilão tenta invadir a cidade com seus capangas e os jogadores devem impedir controlando super-heróis e se utilizando de algumas táticas. Esse jogo foi nossa principal inspiração, devido sua mecânica ser facilmente adaptável para uma situação onde se é possível simular uma empresa.

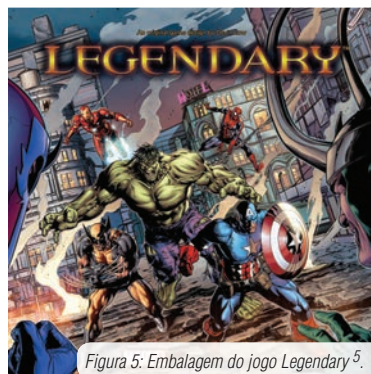


Figura 5: Embalagem do jogo *Legendary* ⁵.



Figura 6: Tabuleiro e cartas de *Legendary* ⁶.

5 Disponível em: http://www.geekgirlsrule.net/wp-content/uploads/2013/02/legendary_deck_building_game.jpg. Acesso dia 18/01/2014.

6 Disponível em: <http://www.digiboardgames.com/wp-content/uploads/2013/04/legendary-board.jpg>. Acesso dia 18/01/2014

CONSIDERAÇÕES SOBRE A ANÁLISE DE SIMILARES

A principal inspiração para Orcs Inc. veio justamente do jogo de tabuleiro mais famoso do mundo: *Monopoly* (No Brasil, conhecido como Banco Imobiliário). A versão que é sucesso de vendas até hoje, foi publicada originalmente nos Estados Unidos em 1935, por Charles Darrow. Charles era um vendedor de aquecedores e se encontrava desempregado. Com isso, criou o jogo justamente para ensinar uma teoria do economista Henry George sobre “taxa simples”⁷.

Outra influência importante foi o *Legenda-ry*, pois inicialmente pensamos em desenvolver um jogo competitivo, cada jogador por si, porém quando conhecemos esse jogo, decidimos mudar o conceito do jogo para um modo cooperativo, que de certa forma é mais parecida com o sistema de uma empresa, que precisa da colaboração de seus funcionários para ser bem sucedida. Nesta etapa, também decidimos que em situação de workshop ou seleção de profissionais, uma pessoa de fora atuaria como avaliadora e até mesmo como direcionadora do grupo.

⁷ Disponível em: <http://www.ludomania.com.br/wp/?p=517>.

Acesso dia 18/01/2014

Ainda inspirados pelo jogo *Legendary*, adaptamos sua mecânica para este projeto, onde os jogadores, na situação de gerentes da empresa, teriam que usar ações e obter ajuda de funcionários contratados para solucionar as crises que vão surgindo a cada turno.

DESENVOLVIMENTO DA MARCA

Ok, Orcs são divertidos, mas o que eles têm a ver com empresas? Precisávamos criar essa ligação de alguma maneira, então decidimos usar alguma terminologia que remetesse ao universo corporativo: Orcs®, Orcs™, Orcs Ltda? Por fim ficou decidido que seria Orcs Inc., pois acreditamos que a terminação Inc é global e remete às grandes empresas.

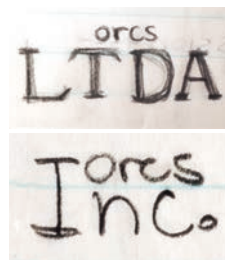


Figura 7: Alguns rascunhos para o desenvolvimento da marca.

Definida a ambientação do jogo, buscamos referências do universo medieval e fantástico para a sua identidade visual. Tanto em termos de objetos: escudos, armas e pergaminhos. Quanto em termos de materiais: madeira e detalhes de metal.

Desde o começo, queríamos que a marca fosse trabalhada em uma tipografia simples, que associada a outros elementos, criasse a identidade visual do jogo. Utilizando como base a fonte Alegreya SC, chegamos ao resultado final, que aplicado a outros elementos, obtemos um resultado divertido.

**ORCS
INC.**

1 2 3 4 5 6 7 8 9
A B C D E F G H I
J K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z

Figura 8: Logo final e Alegreya SC, fonte utilizada no mesmo.



Figura 9: Logo aplicado em um escudo.

IDENTIDADE VISUAL DO JOGO

CARTAS

Para o layout das cartas, partimos de referências já existentes no mercado, como *Magic The Gathering*, *World of Warcraft – Trading Card Game*, entre outros. Porém, buscando aplicar elementos que remetessem mais aos Orcs e ao medieval, as cartas foram ganhando uma identidade própria, com a aplicação de certos materiais como a madeira e o pergaminho ao fundo.

Como tipografia auxiliar para a descrição das cartas, após algumas orientações, decidimos pela Helvetica Condensed Light, por ser uma fonte condensada, caberia mais texto em cada carta e, por ser uma família sem serifa, daria mais leitura.

O mesmo se aplica ao verso das cartas, onde buscamos inspiração em outros jogos. Somente o logo e o escudo se mantiveram ao longo dos estudos, depois foram

aplicados ao estandarte com a madeira ao fundo.

Para diferenciar cada tipo de carta, mudamos a cor do estandarte e objeto que a identifica no verso. Azul com um capacete (representando proteção) para as ações, vermelho com um machado (representando arma, perigo) e verde com um flail para os cenários (representando arma de maior alcance, maior perigo).

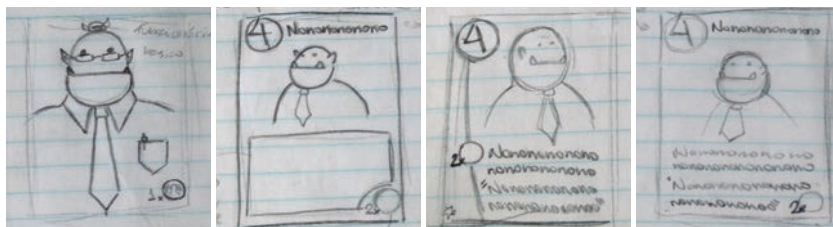


Figura 10: rascunhos iniciais do layout das cartas.



Figura 11: Evolução do layout das cartas até o resultado final.



Figura 12: Evolução do layout do verso das cartas, e estudos de possibilidades.

Em paralelo ao desenvolvimento das cartas, as ilustrações foram sendo feitas baseadas em cada uma delas, incorporando o ambiente corporativo e moderno ao universo dos Orcs através de alguns objetos como: terno, mala, óculos, cadernos, canetas, entre outros. A ideia era que fossem desenhos simples, mas divertidos, somente com traços, como se fossem traçados com pincel no papiro.

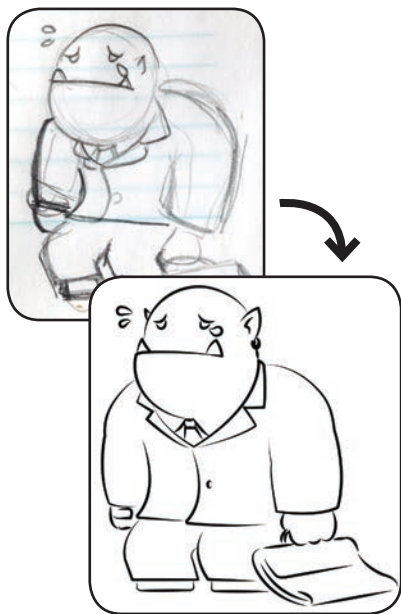


Figura 13: esboço e ilustração final.

EMBALAGEM

Observando a embalagem dos jogos de cartas, notamos dois tipos: aqueles feitos para serem expostos em gôndolas e aqueles para as prateleiras, que são caixas com fundo e tampa. Inicialmente pensamos em adaptar as embalagens para gôndolas, mas após algumas orientações, chegamos a conclusão de que não iria funcionar pela quantidade de cartas e por conta do tabuleiro, além de que precisávamos rever a arte proposta.

Por fim, após algumas adaptações para o formato de caixa, chegamos ao resultado final, com uma arte mais próxima da identidade das cartas, mas com o detalhe do personagem colorido, destacando-o. De dimensões 150 x 150 x 60mm, a caixa acomoda perfeitamente todos os componentes do jogo: cartas, tabuleiro e livro de regras.



Figura 14: Embalagem. Tampa (cima) e base (baixo).

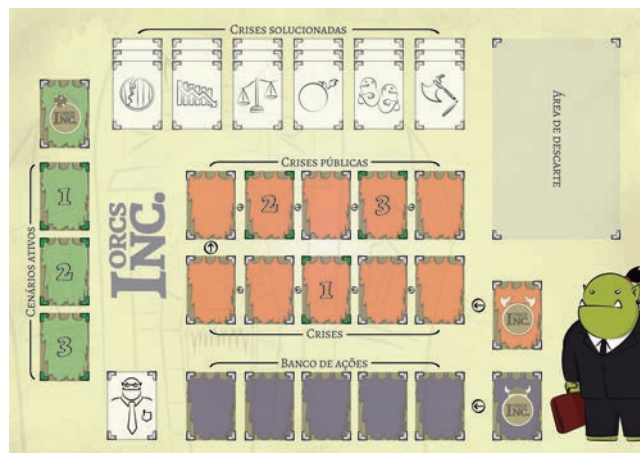


Figura 15: Estudos de layout.

TABULEIRO

Esboçando os espaços para cada carta e contando suas reais dimensões, chegamos ao formato de uma folha A2 para o tabuleiro. Em cima desse formato foram feitos estudos de layout, utilizando os mesmos elementos dos outros componentes, chegamos ao resultado final.

Com todos os outros componentes prontos, partimos para o livro de regras. Pensamos no formato de livreto, 150 x 150mm para encaixar na embalagem. Decidimos também por imprimir em preto e branco, para reduzir os custos de produção.

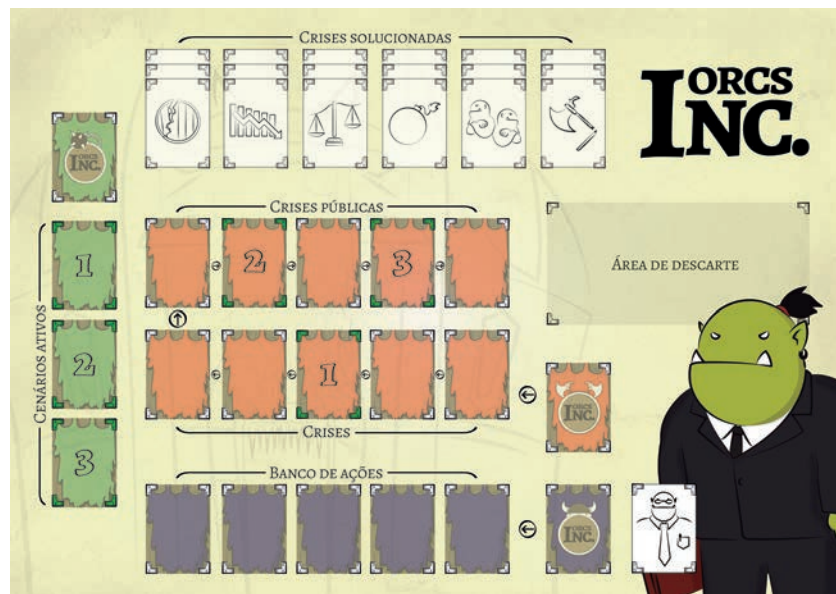


Figura 16: Resultado final do tabuleiro.

PROCESSO DE PRODUÇÃO

Após o processo de criação, fizemos uma pesquisa de materiais, gramaturas de papel e custos em algumas gráficas de Bauru.

Para o protótipo, optamos por papel couchê 300 gramas nas cartas, para maior rigidez e durabilidade. Já para a embalagem, usamos papel paraná com uma face branca, revestido com papel couchê auto-adesivo. No livro de regras utilizamos couchê 170 gramas com acabamento em lombada canoa.



Figura 17: Refilando as cartas.



Figura 18: Cartas logo depois de chegaram da gráfica.



Figura 19: Produção da embalagem.



Figura 20: Embalagem com e sem acabamento.

Pensamos, inicialmente, em fazer o tabuleiro também em papel, já que observamos que alguns jogos no mercado adotaram este material para reduzir a embalagem e os custos. Mas após a sugestão da professora Cássia, adicionamos a possibilidade de imprimir em lona, pois é mais durável que a impressão digital em papel, que tende a rachar, além de rasgar após muito tempo de uso. Por fim, descobrimos que a impressão no material não sairia tão caro quanto o imaginado e incorporamos a ideia no projeto.

Como a ideia primária do projeto é ser um jogo empresarial com baixa tiragem, o processo de fabricação para comercialização, talvez, só sofresse algumas adaptações. A venda por demanda poderia ser uma opção e procuraríamos parceria com uma gráfica digital, para reduzir os custos e agilizar o processo de produção.

TESTES COM O PRODUTO

Uma sessão de jogos teste é comum antes do fechamento do jogo. Geralmente são realizadas duas etapas de teste, sendo elas: Alfa e Beta. O chamado teste Alfa é a forma de jogo mais primitiva, se utilizando de componentes sem nenhum tipo de acabamento e com re-

gras ainda a definir. Por ser uma etapa muito inicial, normalmente somente os desenvolvedores do jogo participam das sessões de teste Alfa. No caso de Orcs Inc., as sessões Alfa se realizaram em novembro de 2013 e com ela definimos as regras gerais do jogo.

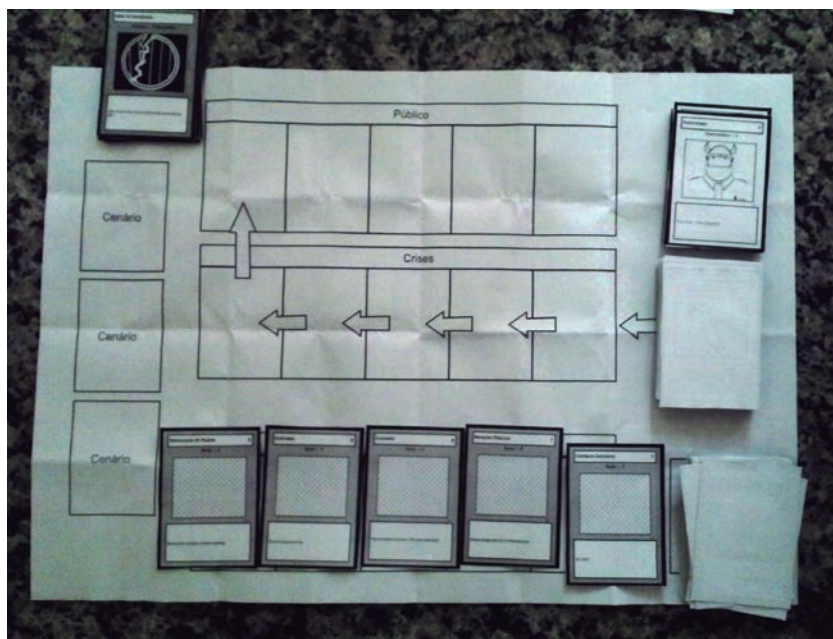
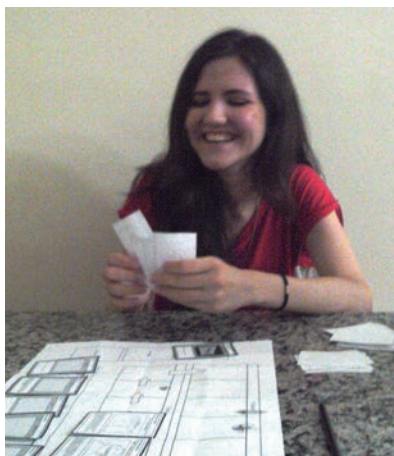


Figura 21: Início de uma partida teste.

A fase Beta teve início em janeiro de 2014, com regras praticamente finalizadas e componentes jogáveis. No dia 14/01/2014 realizamos o último jogo testes antes da impressão oficial do protótipo. Nosso objetivo foi balancear as cartas do jogo, observar a reação de pessoas que nunca tiveram contato com o produto e verificar coisas como: facilidade de aprendizado das regras, diversão, entendimento dos conceitos e dificuldades encontradas. Também observamos mudanças necessárias no tabuleiro, regras e cartas.

Ao fim da sessão de jogos, que contou com nove partidas, balanceamos as cartas, isto é, os custos e consequências foram acertados para equilibrar uma partida, com a duração em média de 45 minutos, e os últimos ajustes foram feitos para a realização da impressão final do protótipo.



Figuras 22, 23 e 24: participantes na fase Beta.

JOGO FINALIZADO



Figura 25: Todos os componentes do jogo.



Figura 26 e 27: Embalagem. Tampa (esq.) e base (dir.).



Figura 28: Tabuleiro impresso em lona.



Figura 29: Cartas finalizadas simulando as posições no tabuleiro.

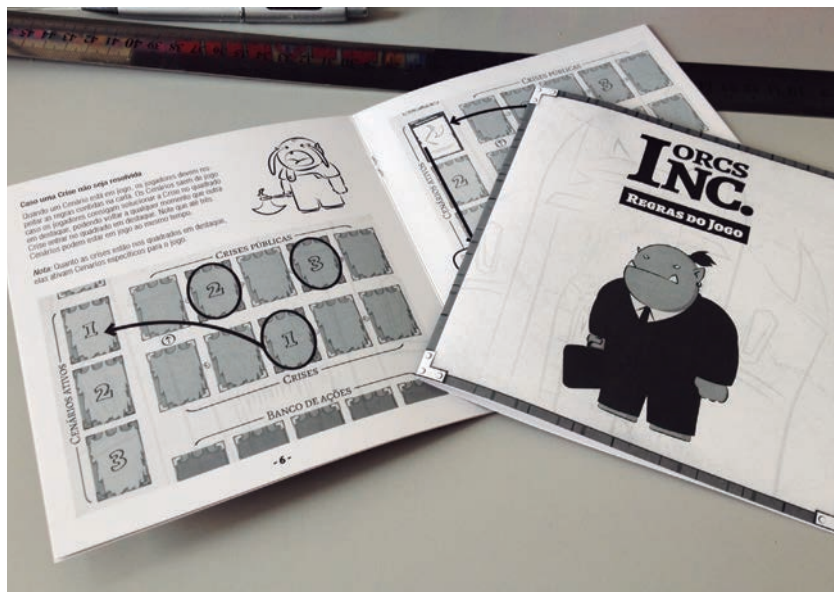


Figura 30: Livro de regras.

DESCRIÇÃO DO PRODUTO

- *Desenvolvedores:* João Paulo Bento e Tatiana Hasimoto.
- *Artista:* Tatiana Hasimoto.
- *Nº de Jogadores:* 2 a 5 jogadores.
- *Sugestão de Jogadores:* Melhor jogado com 3 ou 4 jogadores.
- *Idade sugerida:* A partir de 14 anos.
- *Tempo médio de jogo:* 45 minutos.
- *Categoria:* Jogo de Cartas.
- *Mecânica:* Cooperativo.

COMPONENTES

- Manual de Regras.
- Tabuleiro em papel.
- 196x Cartas, sendo elas:
- 70x Cartas de Ações.
- 70x Cartas de Crises.
- 25x Zorcs.
- 25x Funcionários.
- 06x Cartas de Cenários.
- 06x Cartas de Regras Resumidas

CUSTOS MATERIAIS DO PROJETO

- *Cartas*: R\$ 65,00
- *Embalagem*:
papel paran – R\$2,78 por folha (cada folha faz x caixas)
couche auto-adesivo – R\$11 (base e tampa)
- *Livro regras*: R\$ 30,00 (com acabamento)
- *Tabuleiro*: R\$ 17,00
- *Saquinhos de EVA*: R\$0,88

Custo total: **R\$ 126,66**

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ideia de se criar um jogo, que futuramente se chamaria Orcs Inc., veio de outra atividade acadêmica que participei chamado Unesplay. O Unesplay é um evento acadêmico que envolvia jogos e entretenimento periodicamente no campus. Lá pudemos confirmar o potencial em que os jogos possuem em unir pessoas e desenvolver a socialização, o que despertou a vontade da criação desse jogo.

Encaixar escopos de ações reais resumidos em um microcosmo com regras simples e de forma funcional foi uma das maiores dificuldades encontradas. Já que, muitas vezes, a complexidade do mundo real e suas interações confundem até mesmo profissionais experientes. O que nos ajudou muito nessa questão foi a pesquisa de similares, que, além de colaborar para a elaboração de regras e mecânicas, nos deu referências de ilustrações, layouts e outras informações.

Por fim, ficamos satisfeitos com o resultado do produto final. Conseguimos cumprir nosso objetivo e, já que, inicialmente, será um jogo para um público mais específico, acreditamos que o alto custo não nos prejudicou tanto.

BIBLIOGRAFIA

CAVALCANTE, Shirley Maria. **Gestão da Comunicação Organizacional. Conhecendo as ferramentas e suas aplicabilidades.** João Pessoa, 2008.

HESKETT, J. **Design.** São Paulo: Ática, 2008.

KUNSCH, Margarida Maria Krohling. **Obtendo resultados com relações públicas.** São Paulo: Pioneira, 1997.

RAPOSO, A. L. C. R. **Teoria dos Jogos: um instrumento para tomadas de decisão em Relações Públicas.** Tese de Mestrado em Gestão Estratégica das Relações Públicas, Escola Superior de Comunicação Social. Lisboa, 2009.

RODRIGUES, F. **Criação de Jogo de Tabuleiro para Treinamento Corporativo.** Dissertação de Mestrado. POLI USP, 2003.

SCHNEIDER, B. **Design – Uma Introdução: o Design no Contexto Social, Cultural e Econômico.** São Paulo: Blücher, 2010.

VICENTE, P. **Jogos de Empresas: A fronteira do conhecimento em administração de negócios.** MAKRON Books, São Paulo, 2001.

A. CARTAS





5 CONCORDÂNCIA DESALINADA



O primeiro erro que você está cometendo ao jogar a Ocas Inc. Com pouco conhecimento básico, você se dá ao trabalho de jogar, mas não sabe o que está fazendo e a falta de cuidado em jogar o jogo, faz com que você não tenha a melhor experiência. Como corrigir isso? Leia o manual e siga as instruções.

6 VIOLAÇÃO CONTRATUAL



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

7 ESCANDALO AMBIENTAL



O jogo da Ocas Inc. é um jogo de estratégia, mas também é um jogo de sobrevivência. Isso significa que você precisa estar preparado para lidar com situações inesperadas. Como corrigir isso? Mantenha-se informado sobre as notícias e as tendências do mercado.

5 VIOLAÇÃO DE DIREITOS



Muita gente acha que a Ocas Inc. é um jogo de sorte, mas na verdade é um jogo de habilidade. Isso significa que você precisa estar preparado para lidar com situações inesperadas. Como corrigir isso? Mantenha-se informado sobre as notícias e as tendências do mercado.

5 PERDA DE CREDIBILIDADE



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 CRISE NAS REDES SOCIAIS



A Ocas Inc. está passando por um momento de crise nas redes sociais. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 PROPAGANDA ABUSIVA



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 PROPAGANDA INDEBIDA



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 MULTA



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 ACIDENTE DE TRABALHO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 BRIGA DE PODER



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 RÓBOTO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

4 SABOTAGEM



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 RECLAMAÇÃO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 FRAUDE INTERNA



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 PERDA DE CLIENTES



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

4 PERDA DE ESPORTE



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 AUMENTO DE PREÇOS



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

10 PROCESSO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

5 ATRASO DE ENTREGA



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 RESULTADOS FRACOS



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

4 SERVIÇO INESPERADO



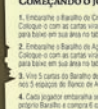
Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

4 SERVIÇO INESPERADO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

6 COMEÇANDO O JOGO



Um dos erros mais comuns que os jogadores cometem ao jogar a Ocas Inc. é não ler o contrato. Isso pode levar a problemas sérios, como a perda de pontos ou a expulsão do jogo. Como corrigir isso? Leia o contrato antes de começar a jogar e siga as regras.

EM SEU TURNO

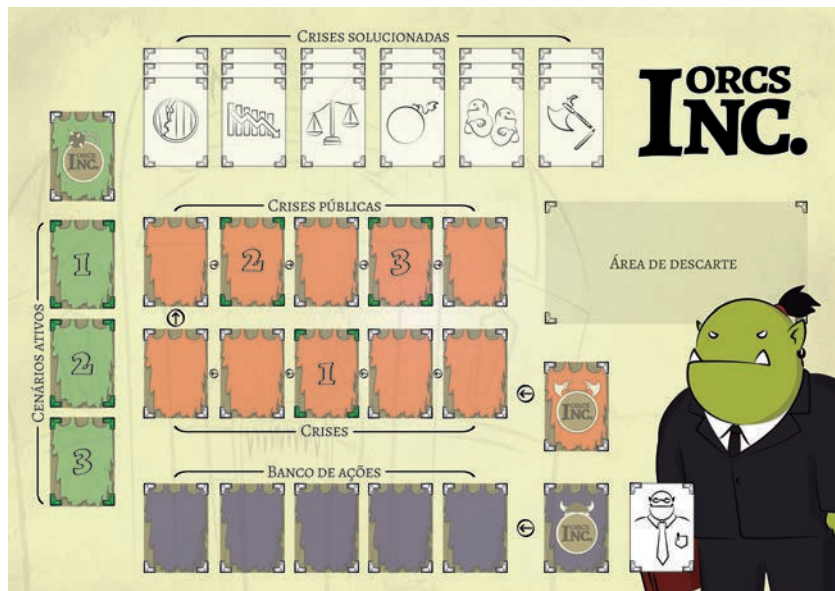
1. Jogar uma carta do tipo de Batalha de Ocas.
2. Jogar as cartas de sua mão de acordo com as regras do jogo.
3. Ao fim de seu turno, desistir uma quantidade de cartas do seu 6 cartas em mãos restantes.

B. EMBALAGEM





C. TABULEIRO



D. LIVRO DE REGRAS



VISÃO GERAL



Bem-vindo ao Orcs Inc., um jogo onde você monta seu Baralho para solucionar crises que estão acontecendo na maior empresa Orc do mundo e que só você pode evitar!

Nesse jogo para 1-5 jogadores, cada jogador começa seu próprio baralho com cartas básicas. No começo de seu turno, você revela uma carta do jogo do Baralho de Crises, que mostrará qual Crise você e seus companheiros deverão controlar. Você pode utilizar suas Ações para solucionar essas Crises ou usar suas Moedas de Ouro para

comprar novas Cartas! Toda vez que seu Baralho ficar sem cartas, você deve embaralhar sua pilha de descarte com as novas cartas adquiridas deixando seu Baralho cada vez mais forte com o tempo.

Com muitas ações planejadas, você poderá evitar as Crises e não permitir que a Orcs Inc. feche suas portas! Mas seja rápido! Se você não conseguir parar as crises rapidamente elas se tornarão públicas e ninguém mais vai confiar em nossos poderosos machoados!

COMO VENCER

Os jogadores devem trabalhar juntos para lidar o sucesso para o Orcs Inc! Para isso, eles devem conseguir gerenciar crises que ocorrem durante o jogo!

Resolvendo 3 Crises de cada tipo (Em um total de 18, sendo elas: Relacionamento Jurídico, Segurança, Imagem, Financeira e Operacional), os jogadores provam que são capazes de lidar com situações difíceis e vencem o jogo!

COMO PERDER

Como Orcs Inc. é um jogo cooperativo, onde os jogadores não disputam entre si, o grande vilão é o próprio tabuleiro! Conforme as cartas do Baralho de Crises entram em jogo, elas se movem até se tornarem públicas. Se 5 crises se tornarem públicas, a Orcs Inc. é obrigada a encerrar suas atividades, e todos os jogadores perdem. Em adicional a isso, se o Conselho exigir alguma ação entre dois jogadores, ela deve ser cumprida, caso contrário a derrota também acontece.

SE PREPARANDO PARA JOGAR

08 para cada jogador um Baralho de 6 cartas, formado por essas cartas:

- 1 Funcionário Básico
- 4 Moedas de Ouro
- 1 Carta de Ação aleatória

Cartas no Tabuleiro

Coloque sobre o tabuleiro, nos seus respectivos lugares, as seguintes cartas:

- 30 Funcionários Básicos
- Baralho de Ações
- Baralho de Crises
- Baralho de Consórcios

Baralho de Crises

Existem diversas Crises a se enfrentar no Orcs Inc. Selecione todas as cartas de Crise, as embaralhe e deixe-as próximas ao tabuleiro. Esse Baralho será usado durante todo o jogo. São 70 no total.

Baralho de Ações

Existem diversas Ações no jogo. Elas serão usadas para combater as crises que ocorrerão durante todo o jogo. São 70 no total.

COMEÇANDO O JOGO

- Embaralhe o Baralho de Crises. Coloque-o com as cartas viradas para baixo em sua área no tabuleiro.
- Embaralhe o Baralho de Ações. Coloque-o com as cartas viradas para baixo em sua área no tabuleiro.
- Vire 5 cartas do Baralho de Ações nos 5 espaços do Banco de Ações.
- Cada jogador embaralha seu próprio Baralho e compra 5 cartas dele.
- Escolha um jogador para começar. Os turnos vão em sentido horário.

Em seu turno

Em seu turno, você fará 3 coisas:

1. Virar uma carta do topo do Baralho de Crises.
2. Jogar as cartas de sua mão, as usando para combater Crises, adquirindo novas Ações ou recrutando novos Funcionários de Crises.
3. Ao fim de seu turno, comprar uma quantidade de cartas até ter 6 cartas em mãos.

Passo 1) Virar uma carta do topo do Baralho de Crises

No começo de seu turno, vire uma carta do topo do Baralho de Crises.



Quando uma carta de Crise entra em jogo, você deve fazer o seguinte:

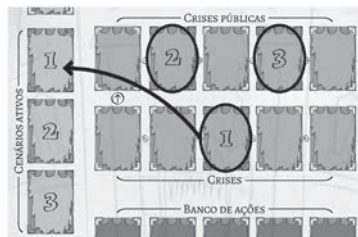
Coloque a carta revelada no quadrado mais à direita da Área de Crises. Se uma crise já estiver ocupando o lugar, empurre-a para o quadrado da esquerda para abrir espaço. Conforme o jogo ocorre, use sua ação em cadeia que empurrará diversas crises até se tornarem públicas.

-4-

Caso uma Crise não seja resolvida

Quando um Cenário está em jogo, os jogadores devem respeitar as regras contidas na carta. Os Cenários saem de jogo caso os jogadores consigam solucionar a Crise no quadrado em destaque, podendo voltar a qualquer momento que outra Crise entrar no quadrado em destaque. Note que até três Cenários podem estar em jogo ao mesmo tempo.

Nota: Quanto as crises estão nos quadrados em destaque, elas ativam Cenários específicos para o jogo.



-6-

Note que só empurrará uma Crise para a esquerda para liberar espaço para outra Crise.



Resolvendo uma Crise

Existem duas formas para que uma Crise seja resolvida. Uma é pagando seu custo (expresso no canto superior esquerdo da carta), outra é utilizando Ações específicas para solução de Crises.

Você pode resolver qualquer número de Crises por turno, uma por vez. Não importa em que quadrado da Área de Crises ela está.

Para resolver uma crise:

- Gaste "Poder de Resolução" (igual ao número expresso no canto superior esquerdo da Crise) para resolvê-la. Você pode utilizar o "Poder de Resolução" remanescente para contribuir para a solução de outras Crises.

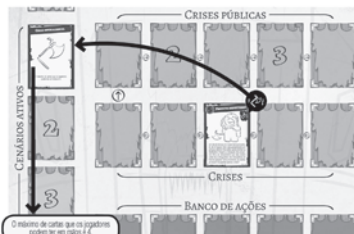


Ponto de resolução

Tipo de crise

Tipo ilustrativo

-5-



Cenários

Quando um Cenário está em jogo, os jogadores devem respeitar as regras contidas na carta. Os Cenários saem de jogo caso os jogadores consigam solucionar a Crise no quadrado em destaque, podendo voltar a qualquer momento que outra Crise entrar no quadrado em destaque. Note que até três Cenários podem estar em jogo ao mesmo tempo.

Nota: Caso os jogadores descumpram as exigências do Cenário, o jogo acaba e a Crise fica. Fecha suas portas.



-7-

Passo 2) Jogar as cartas de sua mão, as usando para combater crises, adquirindo novas ações ou recrutando novos funcionários.

Após você jogar a carta do topo do Baralho de Crises você pode utilizar as cartas da sua mão. Algumas de suas cartas podem ser utilizadas como "Moeda" para comprar novas Ações e recrutar novos funcionários. Outros tipos de cartas podem "Poder de Resolução", que contribuem para a resolução das Crises. O valor tanto como "Moeda" quanto "Poder de Resolução" está descrito no canto superior esquerdo das cartas. Você pode utilizar mais de uma carta, somando suas características (Moeda ou Poder de Resolução).



Como comprar novas ações e recrutar novos funcionários

- Mantenha as cartas em jogo, na sua frente, até o fim do turno.
- Você pode utilizar suas cartas como "Moedas", com os valores descritos no canto superior esquerdo (o mesmo do "Poder de Resolução"), para comprar novas Ações da Área de Ações, ou recrutar um funcionário.
- Você poderá somar o valor de "Moeda", de diversas cartas para comprar uma ação ou recrutar um funcionário, e com isso colocar a nova carta adquirida em sua pilha de descarte.
- Após isso, preencha o espaço vazio deixado na Área de Ações por uma nova carta do Baralho de Ações. Toda vez que existir um espaço vazio na Área de Ações, não importa o motivo, ele deverá ser preenchido por uma nova carta do Baralho de Ações.
- Não existe limite de cartas de Ação que você pode adquirir por turno, contanto que possa pagar por elas.



COMO ENSINAR O JOGO

Aqui você deve seguir:

- Jogar uma carta de sua mão, uma de cada vez.
- Toda vez que você jogar uma carta, escolha se utilizará o "Poder de Resolução" ou seu efeito. Caso escolha o efeito, faça o que ela diz.

Para a maioria dos grupos, a melhor forma de se ensinar a jogar Orcs Inc. é simplesmente começar a jogar. Não é necessário todos os detalhes antes de começar. Ao invés disso, explique os conceitos mais básicos e conforme o jogo rola, ensine os detalhes específicos do jogo. Esse método já coloca a pessoa em ação, fazendo com que ela entenda os conceitos na prática.

- 8 -

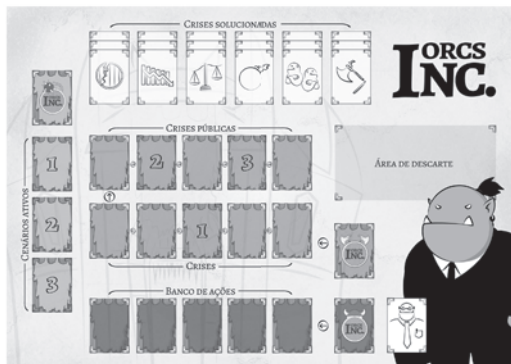
- 9 -

Conteúdo do jogo:

- Manual de Regras
- Tabuleiro
- 6 Cartas de Regras
- 70 Ações
- 70 Crises
- 6 Cenários
- 25 Moedas
- 30 Funcionários

1 - Crises

Quando o jogador revela uma carta do Baralho de Crises, ela é disposta no tabuleiro no quadrado à direita. Se ela não for solucionada, no turno do próximo jogador ela se move um quadrado para a esquerda, e assim sucessivamente. Caso ela ultrapasse a quarta casa, ela se torna pública (Área 3). Quando 5 cartas de crise se tornam públicas, o jogo acaba e os jogadores perdem.



- 10 -

- 11 -

2 - Crises Públicas

Quando 5 Crises se tornam públicas, o jogo acaba e os jogadores perdem. As crises que se tornam públicas são dispostas na ordem, nessa área.

3 - Banco de Ações

Nessa área são dispostas 5 ações para serem compradas pelos jogadores. Quando um jogador compra uma ação, ela vai para a pilha de descarte do jogador e uma nova carta deve ocupar seu lugar na Área de Ações.

4 - Cenários

Essa é a área onde fica a Cena do jogo. A Cena é aquilo que constitui o ambiente externo a empresa, como uma Crise Financeira, Crise Jurídica ou até mesmo um Escândalo na Indústria.

5 - Área de Descarte

Todas as cartas fora de jogo vão para essa área.



