

UNIVERSIDADE FEDERAL DE ALAGOAS  
FACULDADE DE ARQUITETURA E URBANISMO  
CURSO DE DESIGN

FILET: DESIGN DE UM JOGO DE CARTAS COMO ESTRATÉGIA DE  
VALORIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DO FILÉ, PATRIMÓNIO IMATERIAL DE  
ALAGOAS

DANIEL GOMES CAMELO

MACEIÓ - AL  
2023

DANIEL GOMES CAMELO

FILET: DESIGN DE UM JOGO DE CARTAS COMO ESTRATÉGIA DE  
VALORIZAÇÃO E DIVULGAÇÃO DO FILÉ, PATRIMÓNIO IMATERIAL DE  
ALAGOAS

Trabalho de conclusão de curso de Design da Universidade Federal de Alagoas como requisito parcial para obtenção do grau de designer.

Orientadora: Prof. Dra. Adriana Capretz B. S. Manhas

MACEIÓ - AL

2023

**Catálogo na Fonte**  
**Universidade Federal de Alagoas**  
**Biblioteca Central**  
**Divisão de Tratamento Técnico**

Bibliotecário: Marcelino de Carvalho Freitas Neto – CRB-4 – 1767

N244e Camelo, Daniel Gomes.

Filet : design de um jogo de cartas como estratégia de valorização e divulgação do filé, patrimônio imaterial de Alagoas / Daniel Gomes Camelo. – 2023.

87 f. : il. color.

Orientadora: Adriana Capretz B. S. Manhas.

Monografia (Trabalho de conclusão de curso em Design) – Universidade Federal de Alagoas. Faculdade de Arquitetura e Urbanismo. Maceió, 2023.

Bibliografia: f. 66-68.

Apêndices: f. 69-87.

1. Jogos de tabuleiro. 2. Design - Jogos. 3. Patrimônio imaterial. I. Título.

CDU: 7.05:794

## RESUMO

Partindo da defesa da ideia segundo a qual os jogos educativos são ferramentas importantes para a identificação, valorização e preservação dos patrimônios culturais, o presente trabalho teve como objetivo geral desenvolver um jogo de cartas com a jogabilidade que promova a valorização e a divulgação do bordado Filé, patrimônio imaterial de Alagoas. Foram realizados estudos teóricos e históricos sobre as referências culturais de Alagoas, sobretudo o bordado Filé, bem como sobre a cultura de massa e a inserção do jogo na sociedade; foram estudadas e selecionadas as mecânicas de jogabilidade adequadas ao produto, bem como foram as estratégias capazes de incorporar ao jogo elementos da identidade do Filé alagoano. Por fim, foram realizados estudos de design gráfico e planejamento visual voltados para a criação de jogos de cartas. A metodologia projetual utilizada seguiu a adaptação dos métodos para a produção de jogos de Acioli (2022) e Lage (2021). Buscou-se representar o Filé Alagoano em sua identidade visual, por meio de ilustrações e incorporação dos seus elementos na mecânica do jogo, resultando em um jogo de cartas chamado Filet, apresentado neste Trabalho de Conclusão de Curso em Design.

**Palavras-chave:** jogos de tabuleiro, design de jogos, patrimônio imaterial.

## ABSTRACT

Based on the argument that educational games are important tools for the identification, appreciation, and preservation of cultural heritage, this study aimed to develop a card game with gameplay that promotes the appreciation and dissemination of "Bordado Filé," an intangible heritage of Alagoas. The research involved theoretical and historical studies on Alagoas' cultural references, particularly "Bordado Filé," as well as on mass culture and the integration of games into society. Suitable gameplay mechanics for the product were studied and selected, along with strategies capable of incorporating elements of the identity of "Filé Alagoano" into the game. Lastly, graphic design studies and visual planning focused on the creation of card games were conducted. The project methodology followed the adaptation of methods for game production by Acioli (2022) and Lage (2021). The goal was to visually represent "Filé Alagoano" through illustrations and incorporate its elements into the game mechanics, resulting in a card game called "Filet," presented in this Design Course Conclusion Paper.

**Keywords:** board games, game design, intangible heritage.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Filé Alagoano	8
Figura 2 - Rendeiras produzindo a rede fo Filé	9
Figura 3 - Rendeira produzindo Filé Alagoano sobre uma rede ou malha de fios	9
Figura 4 - Produtos feitos com o Filé	10
Figura 5 - O Filé do Brasil, Portugal e Itália	11
Figura 6 - Principais locais de produção de Filé na região Mundaú-Manguaba	11
Figura 7 - Rendeira na produção de Filé	12
Figura 8 - Mulher bordando o Filé	12
Figura 9 - Pessoas interagindo em um jogo de tabuleiro	13
Figura 10 - Tela principal do jogo The Last NightMary	14
Figura 11 - Artesã Ligia do pontal dando entrevista	19
Figura 12 – Diferentes tipos de pontos do bordados Filé	20
Figura 13 – Homem tecendo o bordado do Filé alagoano	21
Figura 14 – Fernando Perdigão, diretor criativo do projeto “Renda-se”	22
Figura 15 – Jogo Banco Imobiliário, versão brasileira do Monopoly	25
Figura 16 – Variações do jogo Monopoly	26
Figura 17 – Jogo da Vida, da Estrela	27
Figura 18 - Jogo de tabuleiro War	27
Figura 19 - Jogo Desatino de Reis	28
Figura 20 - Jogo Heyébo	30
Figura 21 - Jogo “Diabéisso!?”	31
Figura 22 – Jogo Ludo	33
Figura 23 - Jogo Dominó	33
Figura 24 - - Tipos de aleatoriedade (Input e Output)	34
Figura 25 - Jogo Hanabi	40
Figura 26 – Pessoas jogando Hanabi	41
Figura 27 – Caixa do Jogo Cangaço	42
Figura 28 – Cartas do Jogo Cangaço	43
Figura 29 - Setup do Jogo Cangaço	43
Figura 30 – Foto do jogo Xadrez Folclórico	44
Figura 31 – Carta do jogo Cafundó	45
Figura 32 - Foto do jogo Yardmaster	46
Figura 33 – Pessoas jogando Yardmaster	47
Figura 34 – Mapa mental criado para estre projeto	49
Figura 35 – Painel semântico criado para este projeto	50

Figura 36 – Brainstorm feito para criação do nome do jogo	51
Figura 37 – Diferença entre os formatos de cartas	54
Figura 38 – Bordados escolhidos e usados de inspiração	55
Figura 39 – Teste de ilustrações das cartas	55
Figura 40 – Aprimoramento das Cartas	56
Figura 41 – Testes de Arranjo	57
Figura 42 – Estudo do verso das cartas do jogo Filet	57
Figura 43 – Artes das cartas de domínio	58
Figura 44 – Artes das cartas especiais	59
Figura 45 - Artes da carta filet	59
Figura 46 – Arte da carta de jogador	60
Figura 47 – Protótipo de algumas cartas do Filet já adaptadas no tamanho Bridge	61
Figura 48 – Protótipo das cartas do Filet	62
Figura 49 – Partida teste usando o protótipo	63

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Síntese das Análises de Similares	48
Tabela 2 – Tabela de Componentes	52

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b>	8
1.1 Justificativa	15
1.2 Objetivo Geral	16
1.3 Objetivos Específicos	16
<b>2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E HISTÓRICA</b>	17
2.1 O Filé no contexto alagoano	17
2.2 Jogos de Tabuleiro como ferramentas de aprendizado	22
2.3 O Processo de Criação de Jogos	31
2.3.1 MECÂNICAS DE JOGOS	32
<b>3 METODOLOGIA</b>	36
<b>4 RESULTADOS E DISCUSSÃO</b>	39
4.1 Concepção	39
4.1.1 ANÁLISE DE SIMILARES/ANÁLISE DE MERCADO	39
4.1.1.1 Hanabi	39
4.1.1.2 Cangaço	41
4.1.1.3 Xadrez Folclórico	44
4.1.1.4 Yardmaster	45
4.1.2 ANÁLISES DE ADAPTAÇÃO, MECÂNICA E EXPERIÊNCIA	47
4.2 Geração de Alternativas	49
4.2.1 MAPA MENTAL	49
4.2.2 PAINEL SEMÂNTICO	50
4.2.3 SELEÇÃO DO NOME DO JOGO	50
4.3 Diretrizes do jogo	51
4.3.1 FUNÇÕES DAS CARTAS	52
4.4 Design Gráfico	54
4.4.1 DIRETRIZES ESTÉTICAS DOS NAIPES	54
4.4.2 FUNDOS DAS CARTAS E TESTES DE ARRANJOS	55
4.4.3 DEFINIÇÃO DOS VERSOS	57
4.4.4 DEFINIÇÃO DAS CARTAS DE DOMÍNIO	58
4.4.5 CARTAS ESPECIAIS	58
4.5 Teste de Jogabilidade	61
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	64
<b>REFERÊNCIAS</b>	66
<b>APÊNDICE A</b>	69
<b>APÊNDICE B</b>	71



## 1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho se propõe a desenvolver um jogo de cartas com o tema “Filé”, bordado alagoano que é uma típica manifestação cultural do complexo estuarino Mundaú-Manguaba.

O Filé Alagoano é uma técnica artesanal tradicional de bordado originária de Alagoas e em 2014 foi reconhecido pelo Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) e como Patrimônio Cultural Imaterial do Estado (SECULT/AL) (Bordado... 2020).

Figura 1 - Filé Alagoano



Fonte: Secult, 2022.

Segundo o site do Inbordal - Instituto do Bordado Filé de Alagoas, a denominação “Filé” tem origem do termo francês “*filet*”, que significa “rede”, pois trata-se de uma técnica que envolve a aplicação de pontos sobre uma rede de fios, chamada “malha”, de espaçamento pequeno, que funciona como suporte para a realização do bordado.

Figura 2 - Rendeiras produzindo a rede do Filé



Fonte: Caderno... 2014.

A especificidade do Filé encontra-se na variedade de pontos e complexidade de execução dos pontos entre si, além do uso de cores intensas.

Figura 3 - Rendeira produzindo Filé alagoano sobre uma rede ou malha de fios



Fonte: Visite Alagoas, [s.d].

Os(as) artesãos(ãs) habilidosos(as) empregam agulhas especiais para a atividade em um processo meticuloso para criar peças ornamentadas que variam desde vestuário até produtos de decoração para o lar.

Figura 4 - Produtos feitos com o Filé



Fonte: Bordado... 2020.

Ainda de acordo com Caderno... (2014), antes de chegar ao Brasil, o bordado Filé já existia nas atuais regiões de Portugal e Itália, e passou por um longo processo histórico de mudanças e refinamentos. No Brasil colonial foi incorporado pelas escolas cristãs católicas, e posteriormente, encontrou seu lugar nas comunidades de pescas costeiras de Alagoas. Nesses territórios, a técnica se entrelaçou com a herança cultural indígena, que incluía a habilidade de tecer a palha e criar instrumentos de pesca a partir de fibras vegetais. A partir dessa mistura ao longo da história, desenvolveu-se a cultura do bordado Filé, que perdura até os dias atuais na forma como a conhecemos.

Figura 5 - O Filé do Brasil, Portugal e Itália



Fonte: Caderno... 2014.

O Filé alagoano é produzido principalmente no bairro histórico Pontal da Barra, em Maceió, nos povoados da Massagueira e Barra Nova, que ficam no município de Marechal Deodoro, que era a antiga capital do Estado e no município de Coqueiro Seco, localidades que margeiam as lagoas Mundaú e Manguaba, que formam o Complexo Estuarino Mundaú-Manguaba.

Figura 6 - Principais locais de produção de Filé na região do complexo estuarino Mundaú-Manguaba



Fonte: Bordado... 2020.

A relação entre este artesanato, a arte de tecer redes de pesca e o lugar - complexo lagunar Manguaba-Mundaú - fez com que o Filé recebesse o selo de Indicação Geográfica de Procedência (IG) pelo Instituto Nacional da Propriedade Industrial e Intelectual (INPI) em 2016 (Crab, 2022).

Figura 7 - Rendeira na produção de Filé



Fonte: Artesol, 1998.

Figura 8 - Mulher bordando o Filé



Fonte: Artesol, 1998.

Com o intuito de valorizar e divulgar o Filé Alagoano, selecionou-se, enquanto veículo, um jogo de cartas, devido ao seu potencial para transmitir conhecimento e estimular curiosidade através de suas mecânicas. Os jogos são ferramentas importantes para a educação por proporcionarem um ambiente em que os jogadores podem interagir ativamente com o conteúdo e aprender por meio de experimentações e descobertas, criando-se uma experiência de aprendizado mais envolvente e significativa. Assim, eles são projetados para serem divertidos e desafiadores, o que aumenta o engajamento dos jogadores. Segundo Prado (2019), quando os jogadores estão motivados, eles tendem a se esforçar mais e acabam aprendendo mais efetivamente.

O *feedback* sobre as ações dos jogadores é imediato, permitindo que eles avaliem seu próprio desempenho e identifiquem áreas que precisam de melhoria, criando um ambiente de aprendizado mais autônomo e capacitador. Podem envolver a colaboração e o trabalho em equipe, o que pode ajudar a desenvolver habilidades sociais importantes como a comunicação, a negociação e a resolução de problemas. Ademais, apresentam-se como uma forma popular de entretenimento, e isso pode ajudar a tornar o aprendizado mais agradável e atraente para os jogadores que os joguem (Prado, 2019).

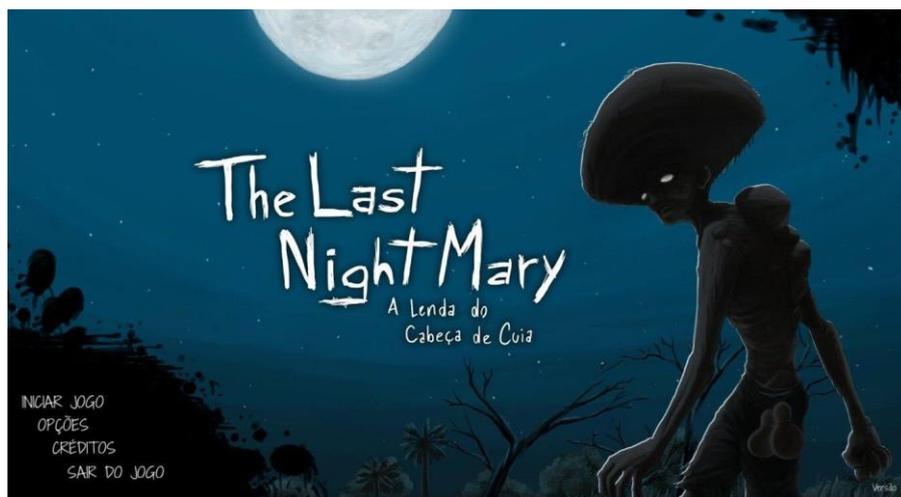
Figura 9 - Pessoas interagindo em um jogo de tabuleiro



Fonte: Terra, 2018.

Além disso, os jogos, como produto da cultura de massa, também podem ser usados como ferramentas de valorização e resgate cultural. A cultura de massa refere-se a uma cultura rasa, criada para distração e à lógica de consumo da sociedade capitalista pós Segunda Guerra Mundial. Trata-se de uma cultura bastante criticada, no entanto, partindo do entendimento de que a população a consome passivamente, é possível utilizá-la para visibilizar e disseminar a cultura popular (Rodrigues; Silva, 2021). Como exemplo de como os jogos podem ser elaborados para essa finalidade, pode-se citar o jogo digital *The Last Night Mary - A Lenda do Cabeça de Cuia*, lançado em 2015, que ao usar a temática sombria da lenda em conjunto com a jogabilidade adequada, conseguiu disseminar a lenda do jovem pescador da região da Bacia do Rio Parnaíba, no Piauí, e alcançar críticas positivas entre os usuários (Guimarães, 2016).

Figura 10 - Tela principal do jogo *The Last NightMary - A Lenda do Cabeça de Cuia*



Fonte: Ocaindie, 2016.

Inspirado em projetos como o *The Last NightMary*, o presente trabalho objetiva desenvolver um jogo de cartas com a jogabilidade capaz de promover a valorização e a divulgação do Filé Alagoano, importante manifestação da cultura popular de Alagoas.

## 1.1 Justificativa

O artesanato integra o desenvolvimento histórico da humanidade, possibilitando a releitura de identidades humanas, constituindo-se como um importante objeto de estudo, presente em diversos museus. Além de exposições, o artesanato apresenta-se em diversos contextos e finalidades; está presente, por exemplo, em processos terapêuticos, ou ainda, como uma opção de um trabalho digno e regularizado, como a produção do Filé Alagoano pelas(os) artesãs(ãos) do Pontal da Barra, em Maceió, e em Marechal Deodoro, lugares cujo desenvolvimento está intimamente ligado à presença da Laguna Mundaú (Silva, 2021).

Em 2023, houve a terceira edição do projeto Renda-se – Arte, Cultura e Moda, que foi um evento criado para valorização e divulgação do bordado Filé. Realizado no bairro histórico do Jaraguá, envolve estilistas e estudantes de moda sendo obrigatório o emprego do bordado Filé nas criações. Apesar desses avanços e iniciativas pontuais, Acioli (2022) alerta que a relevância da cultura popular local, representada, por exemplo, pelo Filé, não recebe o devido reconhecimento pelos jovens alagoanos, em especial, entre 15 e 29 anos, os quais a desconhecem. Em conformidade, têm-se o lugar que o Estado de Alagoas ocupa dentre os estados brasileiros que empreendem escassos investimentos nos setores culturais e de turismo, além de ser o estado da região Nordeste com a menor taxa de pessoas envolvidas nesses setores (Acioli, 2022).

Diante disso, o presente trabalho considerou a importância do uso de jogos educativos para ampliar o conhecimento das práticas culturais registradas e legitimadas ao longo da história. Trata-se de facilitar o entendimento do patrimônio cultural como algo “construído historicamente, passível de interesses dos diversos grupos que o forjaram e com importância para a constituição das identidades das comunidades que o instituíram” (Vargas Gil; Werle, 2016, p. 707).

Chaves, Amaro e Gastaud (2018) aponta que os jogos educativos facilitam o processo de aproximação e reconhecimento do patrimônio cultural justamente por mediar os processos de aquisição do conhecimento. Constituem, assim, ferramentas importantes para a identificação, valorização e preservação por parte das gerações futuras acerca dos patrimônios culturais. Desse modo, destaca-se a relevância da utilização de jogos, dentre eles, o de cartas, para a promoção da valorização e divulgação do Filé Alagoano.

## 1.2 Objetivo Geral

- Desenvolver um jogo de cartas com a jogabilidade que promova a valorização e a divulgação do Filé Alagoano.

## 1.3 Objetivos Específicos

- Realizar estudos teóricos sobre a inserção do jogo na sociedade e sobre as referências culturais de Alagoas, sobretudo o Filé, que é patrimônio imaterial;
- Investigar e selecionar as mecânicas de jogabilidade adequadas para o produto;
- Selecionar estratégias capazes de incorporar ao jogo elementos da identidade do Filé Alagoano;
- Estudos de *design* gráfico e planejamento visual voltado para a criação de jogos de cartas.

## **2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA E HISTÓRICA**

Neste tópico, serão apresentados diversos elementos da base teórica e histórica do presente projeto, incluindo a cultura de Alagoas, a definição de jogos de tabuleiro e a aplicação do design como processo de criação desse gênero de jogo, abrangendo tanto o design gráfico quanto o design de jogos.

### **2.1 O Filé no contexto alagoano**

A identidade de um povo é preservada por meio da continuidade de práticas de saberes, ofícios e manifestações culturais. A cultura popular alagoana faz parte da identidade alagoana e por isso não deve ser desvalorizada e preterida em favor de modismos advindos da cultura de massa, na qual consumimos coisas esvaziadas de conteúdo. As inovações culturais podem potencializar a valorização dos recursos próprios e o retorno a essas tradições. Reconhecer a diversidade cultural é fundamental para nortear o progresso de forma equilibrada, sem que pensem somente os aspectos econômicos em sobreposição aos valores culturais (Acioli, 2022).

Ao contrário do patrimônio material, o patrimônio imaterial não possui uma existência tangível, pois se trata de conhecimento e métodos de realização. Quando transmitido de uma geração para outra, esse patrimônio é preservado e continuamente recriado pelas comunidades e grupos, sendo moldado pela sua interação com o ambiente e a sociedade em que estão inseridos (Manhas, 2021).

Por se tratar de um patrimônio que não é palpável, ele depende das pessoas que o realizam. O patrimônio imaterial requer identificação, reconhecimento, registro etnográfico, acompanhamento periódico, divulgação e apoio (IPHAN) (2018).

Por esse motivo, os mestres que realizam as práticas culturais são reconhecidos por lei. Desde 2005, por meio da SECULT (Secretaria do Estado da Cultura de Alagoas) o Estado de Alagoas confere, o Título de “Mestre do Patrimônio Vivo” a pessoas que “detenham os conhecimentos e técnicas necessárias para a preservação dos aspectos da cultura tradicional ou popular de uma comunidade estabelecida em Alagoas há mais de 20 anos, repassando às novas gerações os saberes relacionados a dança e folguedos, literatura oral e/ou escrita, gastronomia, música, teatro, artesanato, dentre outras práticas da cultura popular que vivenciam”

(Lei Estadual n.6513/04, alterada pela LEI N 7.172, DE 30 de junho de 2010 *apud* Manhas (org.), 2021, p.19).

O decreto nº 3.551/2000 institui o Registro de Bens Culturais de Natureza Imaterial, foi promulgado pelo governo brasileiro em 04 de agosto de 2000, e possibilitou a criação do Programa Nacional do Patrimônio Imaterial (PNPI), supervisionado através do Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (Secult, s.d.).

De acordo com o que diz o Decreto nº 3.551/2000, o registro de patrimônio imaterial pode ser realizado em cinco categorias: **Saberes**- ofícios e modos de fazer que são compostos por conhecimentos e modos de fazer enraizados no cotidiano da comunidade; **celebrações**- rituais e festas marcantes na vivência coletiva do trabalho, da religiosidade, do entretenimento e de outras práticas sociais; **formas de expressão**, como, por exemplo, manifestações literárias, musicais, plásticas, cênicas e lúdicas; **lugares**, como, por exemplo, mercados, feiras, santuários, praças e demais espaços onde práticas culturais estão concentradas; **edificações** (Secult, s.d.).

O registro de bens culturais de natureza imaterial de Alagoas permanece seguindo as diretrizes da Lei Estadual nº 7.285/2011. Esta lei faz uso das mesmas categorias que o Decreto nº 3.551/2000 para realização de inscrição de patrimônio, estabelecendo, também, instruções técnicas para a solicitação de registro através da Secretaria de Estado da Cultura (Secult, s.d.).

Segundo o Instituto do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional (IPHAN) (2018), o registro de patrimônios como bens culturais imateriais é feito pela caracterização de suas respectivas práticas, representações e domínio da vida social de pessoas e grupos enquanto elementos significativos de sua identificação. Estes bens culturais precisam ser transmitidos e recriados pela comunidade conforme o âmbito no qual ela está inserida, considerando a relação desta com a natureza e sua respectiva história (IPHAN, 2018).

O documentário “Renda-se Profundamente”, lançado em 2023 na ocasião do evento “Renda-se”, apresenta a artesã Ligia do Pontal contando que o bairro Pontal da Barra possuía, no ano de 1726, oitenta habitantes em cinquenta casas de palha de coqueiro, dentre eles, três escravizados que ensinaram às mulheres dos pescadores a plantarem o algodão, a fiar e a começar a fazer a rede do Filé, de origem portuguesa, que era chamada de “filó”. Assim, pode-se afirmar que o Filé Alagoano possui origem tanto da rede de pescadores quanto de Portugal.

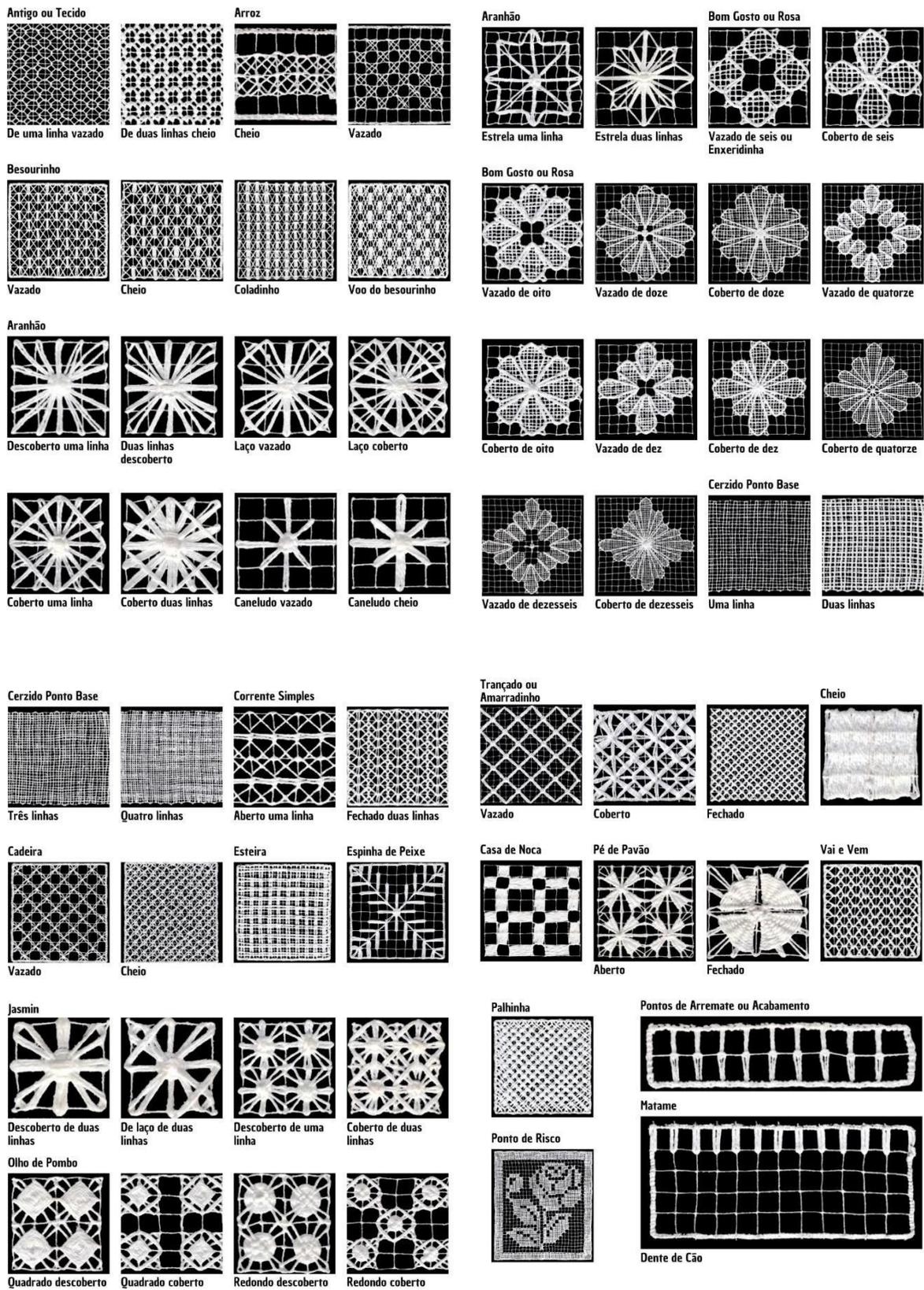
Figura 11 - Artesã Lígia do Pontal



Fonte: Documentário renda-se profundamente, 2023.

O fio utilizado na produção é feito de algodão e existem 60 tipos de pontos. Lígia explica também que o Filé é um bordado feito sobre a rede de Filé, que é a renda.

Figura 12 – Diferentes tipos de pontos do bordados Filé



A confecção do bordado Filé remonta a uma ancestralidade e representa a luta por condições de vida digna e reafirma a importância da “permanência e sobrevivência do artesanato como meio de vida e de trabalho” (Silva, 2021, p. 34). Confirmando essa afirmativa, a artesã Lígia, do Pontal, conta que outros cinco estados se beneficiam com a confecção do Filé alagoano, pois a cadeia produtiva do Filé gera indiretamente 15 mil empregos através das cooperativas, que compram outras produções de estados próximos, como a renascença de Pernambuco, o cedro de Sergipe, e a renda de bilro do Ceará, para revender no bairro histórico do Pontal da Barra, que é ponto de parada de turistas que buscam pelo artesanato genuinamente alagoano.

Ainda em termos econômicos, Silva (2021) explica que a renda do Pontal da Barra advinha exclusivamente do trabalho artesanal de mulheres (para tecer redes de pesca e para fazer o bordado Filé). No entanto, esse cenário se reinventou diante, principalmente, da poluição da Laguna Mundaú, que levou à mortalidade de peixes e moluscos típicos daquele ecossistema, como o sururu. Atualmente, vê-se o Filé sendo produzido também pelos homens, já que a pesca não mais lhes garante a subsistência.

Figura 13 - Homem tecendo o bordado do Filé alagoano



Fonte: Alagoas na Net, s.d.

Assim, percebe-se que o Filé, como todo saber tradicional, sofre mudanças devido a influências que recebe ao longo dos anos. O diretor criativo do Projeto

Renda-se, Fernando Perdigão, conta sobre uma variação do ponto do Filé desenvolvido por ele em 1983, que é a trama fechada (que aparece na blusa que ele está usando na foto a seguir). Em sua fala, relata que na época sofreu críticas, por estar supostamente desestruturando a técnica, mas em pouco tempo, tal inovação foi incorporada nas produções. Nesse sentido, aponta para o diversificado leque que os novos estilistas possuem ao olhar o artesanal como textura, podendo desenvolver novos conceitos e técnicas.

Figura 14 - Fernando Perdigão, diretor criativo do projeto “Renda-se”



Fonte: Documentário Renda-se Profundamente, 2023.

## 2.2 Jogos de Tabuleiro como ferramentas de aprendizado

Os jogos de tabuleiro possuem especificidades em relação às outras modalidades de jogos, tais como: são fáceis de serem transportados e utilizados a qualquer hora e lugar; podem abarcar vários jogadores ao mesmo tempo, ao contrário de jogos eletrônicos, por exemplo, que são individualizados e, ainda que em formato “*multiplayer*”, imputam uma situação dispersa dos jogadores, com escasso contato real entre eles. Nesse sentido, os jogos de tabuleiro podem facilitar, não somente a socialização de saberes, como também a de pessoas, visto que ao envolverem cooperação, trabalho em grupo, disciplina e respeito a regras, os quais estão entre aspectos importantes na vida do indivíduo em sociedade (Pereira; Fusinato; Neves, 2009).

Acerca do processo de ensino-aprendizagem, os jogos de tabuleiro oferecem uma abordagem distinta. A estrutura dos jogos propicia o desenvolvimento do pensar através de um contexto lúdico, que gera prazer e diversão. Os participantes se envolvem nesse cenário e se sentem convidados a participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem. Desse modo, a ludicidade transforma atividades cansativas em agradáveis e instigantes (Acioli, 2022).

Assim, os jogos promovem o desenvolvimento integral ao estimularem a atenção, disciplina, autocontrole, respeito a regras e habilidades cognitivas e motoras. O grau de dificuldade dos jogos acompanha o grau de complexidade de sua mecânica, nessa direção, podem ser criados para tecer aproximações sobre um conhecimento cultural para pessoas de faixas etárias e segmentos sociais distintos (Acioli, 2022). No entanto, ao desenvolver um jogo, deve-se criar uma dificuldade equilibrada, visto que:

não pode nem ser tão fácil que não proporcione um desafio ao jogador; como também não pode ser tão complexa a ponto de deixar o jogador frustrado por não conseguir alcançar a resolução das situações-problema (Acioli, 2022, p. 26).

Apesar dos jogos se fundamentarem no interesse pelo lúdico, é fundamental o estabelecimento de um ambiente crítico que provoque o raciocínio de cada integrante, impulsionando-os a escolher estratégias e a reconhecer erros, sensibilizando-os para uma construção ativa acerca do próprio conhecimento, ao mesmo tempo, em que permita a imersão na bolha lúdica (Pereira; Fusinato; Neves, 2009). Tal ambiente crítico pode ser elaborado pelo desenvolvedor de jogos através de alguns fatores como as mecânicas selecionadas para compor o jogo.

Há uma variedade de contextos educacionais nos quais os jogos podem ser utilizados, desde ambientes escolares até programas de treinamento empresarial. Alguns também podem ser adaptados para atender as necessidades e habilidades individuais dos jogadores, permitindo que a experiência e a jogabilidade sejam personalizadas e diferenciadas. No entanto, é importante salientar que os jogos não devem ser usados como uma solução para todos os problemas educacionais; eles são apenas uma, dentre muitas ferramentas de auxílio ao aprendizado. Considerando esses aspectos, os jogos devem ser cuidadosamente projetados e testados para garantir que cheguem aos objetivos desejados e que sejam eficazes na promoção do aprendizado (Chaves; Amaro; Gastaud, 2018).

Apesar dos benefícios que os jogos apresentam para o processo de ensino e aprendizagem, bem como assimilação de conteúdos, deve-se lembrar que os jogos de tabuleiro também são produtos da indústria cultural, que se utiliza da capacidade que os jogos têm em influenciar a forma como enxergamos o mundo e a sociedade, e por isso, é fundamental analisar os valores e ideais promovidos por eles.

Por isso, é importante compreender o conceito de Indústria Cultural, criado por Adorno e Horkheimer (1947), ambos pensadores da Escola de Frankfurt. Como explica Andrade (2022, p. 9), a indústria cultural possui como “característica principal a alienação das massas, a fim de gerar lucro dentro da lógica capitalista”. Dessa forma, a produção e utilização da cultura são tidos como um bem de consumo industrial, retirando da arte e da cultura o seu papel crítico e interpretativo da realidade e reduzindo-os a “mero objeto de interesse coletivo destinado a um fim mercadológico” (Andrade, 2022, p.15). Dessa forma,

a cultura se transforma em uma mercadoria, onde a indústria acaba por se apropriar de elementos culturais, e vende por meio de um convencimento massificado tal mercadoria. A cultura acaba por se tornar objetificada massificada e visualizada como produto e a sua essência de livre expressão acaba sendo perdida (Andrade, 2022, p.15).

A padronização e massificação de um produto, com o intuito de ser amplamente difundido e consumido pode ser observado em vários contextos, dentre eles, no universo dos jogos (Andrade, 2022). No vídeo “Adorno e a Indústria Cultural” o professor Guilherme Terreri, por meio de seu personagem Rita Von Hunty, analisa criticamente os jogos “Banco Imobiliário” (*Monopoly*-1935), “Jogo da Vida” (*The Game of Life*-1960) e o “War” (*Risk*-1959) e destaca que podemos encontrar comportamentos e mensagens tóxicas e perigosas presentes em suas mecânicas e fundamentos. Esses elementos, ao serem distorcidos, representam um perigo alienante para nossa sociedade, chegando a transformar em brincadeira modos ilusórios de ver o mundo e de encarar a vida, transmitindo mensagens que não correspondem à vida real. No caso do War, ganha quem conquistar mais territórios derrotando seus adversários, e no Banco Imobiliário e Jogo da Vida, quem atingir uma maior aquisição de bens.

O Banco Imobiliário, o Jogo da Vida e o War são alguns dos jogos de tabuleiro mais famosos do mundo há mais de seis décadas, inclusive no Brasil. Mesmo sem terem sofrido mudanças significativas em suas regras para acompanhar as mudanças

comportamentais, eles continuam sendo jogados da mesma forma que eram jogados anos atrás. Esses jogos não continuaram relevantes até hoje à toa, eles são exemplos de produtos oriundos de uma indústria cultural, cujo foco é direcionado para o consumismo. Suas influências conseguem atingir grande parte das pessoas daquele meio através dos meios de comunicação, tornando-se, desse modo, uma cultura de massa; são produtos forjados para moldar os gostos, subjetividade e as opiniões das pessoas que estão inseridas.

Criado durante a Grande Depressão Americana (após o crack da Bolsa de Valores de Nova Iorque em 1929), o jogo Monopoly conquistou os norte-americanos com a narrativa de como é fácil se tornar um milionário. O Monopoly tem como símbolo o Sr. Monopoly, um homem idoso branco usando fraque, estereótipo de uma pessoa milionária norte-americana. No Brasil, o jogo foi licenciado pela Estrela sob o nome “Banco Imobiliário” e tinha as ruas de São Paulo e Rio de Janeiro no tabuleiro.

Figura 15 - Jogo Banco Imobiliário, versão brasileira do Monopoly, com imóveis em bairros de São Paulo e Rio de Janeiro



Fonte: Enjoei, 2023.

Neste jogo, o “ganhador” é quem acumula mais bens (entre imóveis, carros e dinheiro) através da cobrança de aluguel exorbitante entre outras práticas do mercado, eventualmente pode até ir para a cadeia, enquanto o “perdedor” é quem fica

pobre, ensinamentos que moldam a subjetividade de crianças e jovens para o consumo, competitividade e falta de empatia. Após a chegada da empresa Hasbro em 2000, o Monopoly veio em sua versão original. Uma versão deste jogo ensina aos perdedores que resta a eles apenas a vingança.

Figura 16 - Variações do jogo Monopoly, com cartão de crédito e versão para maus perdedores



Fonte: Toysrus (Portugal), s.d.

Já na caixa de o “Jogo da vida”, percebemos que os eventos que são apresentados como “naturais” da vida estão diretamente relacionados aos valores e padrões estabelecidos pelo “american way of life” (estilo de vida americano) fortemente difundido após a Segunda Guerra Mundial. Lançado em 1960, o jogo é mais uma das formas de difundir para as massas as formas de ser, viver, padrões e tradições divulgados pelos meios de comunicação (sobretudo televisão) sobre o que passou a ser entendido pela sociedade capitalista como “sucesso”, sempre personificado por pessoas brancas: casamento, formatura, constituição de família (heteronormativa), aquisição de bens de consumo como imóveis, barcos, helicópteros e até mesmo diploma universitário – lembrando que não existe universidade gratuita nos Estados Unidos e, portanto, a graduação não é uma realidade da maioria da população.

Figura 17 - Jogo da Vida, da Estrela



Fonte: Estrela, s.d.

Por sua vez, o jogo “War” tem o objetivo de conquistar territórios por meio de guerras e extermínios de exércitos inimigos. Segundo Duarte (2013), o jogo foi criado na França no ano de 1957 com o nome “La Coquète du Monde” (A Conquista do Mundo) e popularizou-se nos Estados Unidos com o nome “Risk”. Em 1972, um grupo de brasileiros começou a produzi-lo sob o nome “War” e com o dinheiro arrecadado com as vendas, foi fundada a empresa Grow.

Figura 18 - Jogo de tabuleiro War



Fonte: Site da Lepetiti brinquedos.

Assim como os três jogos citados influenciam na formação de visão de mundo das pessoas que os jogam, contribuindo fortemente para a assimilação de ideologias e de uma cultura de consumo que distancia cada vez mais as pessoas de suas tradições e do conhecimento acerca de suas origens, levando-as à alienação de muitos aspectos de nossa realidade, os jogos também podem ser utilizados com o sentido oposto, que é o de contribuir para a difusão, o reconhecimento e a valorização de nossa cultura. A seguir, são apresentados alguns exemplos de jogos criados para a disciplina História do Design, sob orientação da professora Adriana Capretz Manhas, para o curso de Design da UFAL, disponíveis no perfil de Instagram Lembrando Alagoas.

O jogo “Desatino de Reis” é uma adaptação do conhecido xadrez e foi desenvolvido por Caroline Temoteo Bezerra e Juan Jefferson Moteiro dos Santos em 2023. O nome do jogo foi inspirado na música tema da novela brasileira "Cordel Encantado", que menciona vários sinônimos de nordeste, como: ponto cardeal, berço natural, torrão natal, sertão, açúcar e sal. Ao final da música, os personagens mencionam que tiveram que viver os "desatinos" bem juntinhos e os caminhos os levaram àquele lugar (sertão).

Figura 19 - Jogo Desatino de Reis



Fonte: Lembrando... 2023.

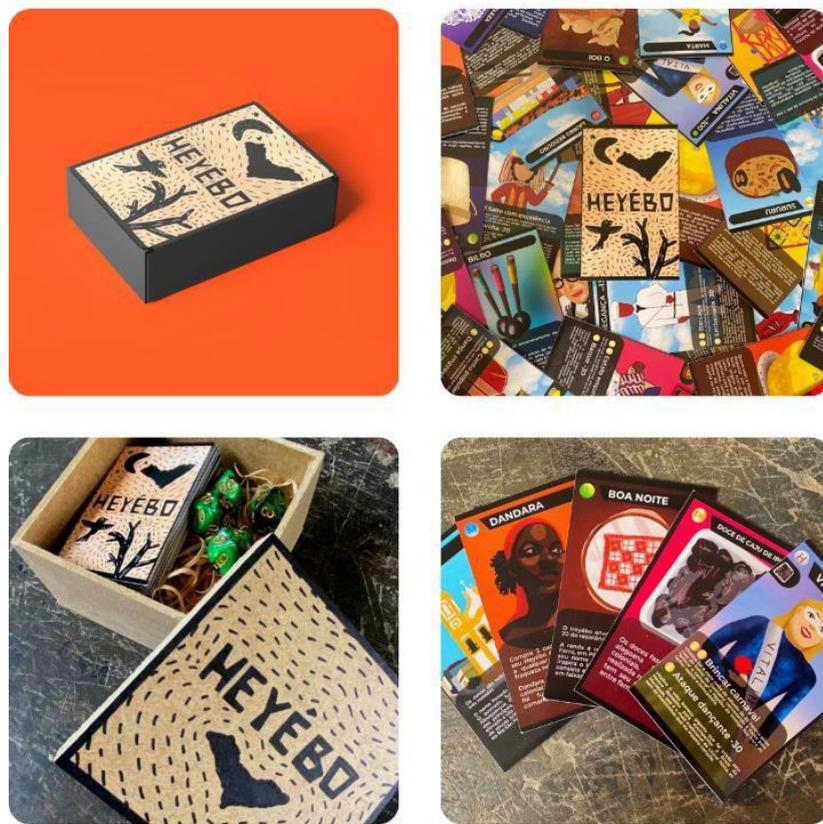
Além disso, as peças de Desatino dos Reis foram esculpidas com a temática dos personagens do Reisado Alagoano, como o rei, a rainha, o mestre, Mateus e o palhaço. Esse folguedo é considerado uma espécie de “revista popular”, composto por números de canto, danças e declamações de obras poéticas que ganham destaque no período natalino, de 24 de dezembro a 6 de janeiro. Na época, músicos, cantores e dançarinos vão de porta em porta trazendo louvores aos donos das casas onde passam (Lembrando... 2023).

Em relação às adaptações feitas para transmitir o Reisado Alagoano, temos o rei e a rainha como personagens que realizam a louvação ao divino, saem para visitar as casas de seus respeitáveis membros e participantes do local de origem e se apresentam com danças e peças; o Boi substitui o cavalo por ser o animal agrário mais importante do Brasil Colônia, e que aparece em vários folguedos devido à história de sua morte e ressurreição; o Mestre substitui o Bispo, personagem ancião que lidera o grupo, influencia na criação de peças (canto e dança) e no compartilhamento de saberes que preservam a tradição; o Palhaço substitui a torre, e no Reisado representam os soldados do Rei Herodes que perseguiram o Menino Jesus, encarnando assim, os “traidores de Cristo” e sendo associados ao mal ou ao diabo dentro da fé popular; Por fim, Mateus e Catirina substituem os peões, e são personagens que remetem a comédia e alegria, realizam brincadeiras e que provém do bumba-meu-boi, variando de acordo com cada Estado. Suas cores são o vermelho e o azul.

Desenvolvido por Alexia Sandrine, Andy Gabriel, Djhon Wesley, Hellen Araújo e Pedro Yan, em 2022, “Heyébo”, que significa “Brincar” da etnia Cariri-Xocó, foi inspirado nos famosos jogos de cartas japonesas com o objetivo de valorizar a cultura alagoana como um todo, abrangendo todas as formas dessa cultura tão rica, como a culinária, danças, folguedos, folclore e figuras emblemáticas do estado. Sendo assim, o jogo é composto por 50 cartas, sendo duas cartas tutoriais, separadas em 5 grupos: Heyébos, Itens, Mestres, Estádios e Energias. Os Heyébos são figuras folclóricas, danças e folguedos presentes no estado, os Itens são frutos do artesanato alagoano e artigos usados nos folguedos, os Mestres são figuras que tem ou tiveram uma grande relevância para Alagoas, os Estádios são alguns dos belos pontos turísticos

presentes na região e as Energias são algumas das comidas típicas que compõe a vasta e deliciosa culinária alagoana (Lembrando... 2023).

Figura 20 - Jogo Heyébo



Fonte: Lembrando... 2023.

E por fim, "Diabéisso!?" foi um jogo pensado e desenvolvido para transmitir a história e cultura alagoana na forma divertida, leve e natural. Desenvolvido por Bianca Luz Marques Lins, Clarice Meneeses e Yanne Christine Soares Santos em 2023, "Diabéisso!?" foi baseado no jogo Perfil, possuindo cartas nas categorias de Personalidade, Fato Histórico, Lugar e F.P.D (Folguedo, Personagem ou Dança). É um jogo simples, podendo ser jogado por 2 a 4 pessoas, conforme você escuta as dicas e tenta adivinhar o que ou quem está sendo descrito nas cartas, aprendendo assim, cada vez mais sobre Alagoas e suas particularidades (Lembrando... 2023).

Figura 21 - Jogo “Diabéssio!?”



Fonte: Lembrando... 2023.

### 2.3 O PROCESSO DE CRIAÇÃO DE JOGOS

Ao considerar o contexto de criação e desenvolvimento de jogos, o *design* destaca-se como um elemento primordial. Em jogos de cartas, o *design* é capaz de criar uma ponte entre o desenvolvedor e seus jogadores, e transmitir mensagens, sentimentos e sensações. É ele que molda a estética, funcionalidade e a jogabilidade. Ele se reflete na criação dos componentes visuais e físicos, na clareza das regras e na imersão temática. Além disso, envolve o equilíbrio de desafios e estratégias, bem como a promoção da interação social entre jogadores. A diversidade, a acessibilidade e a originalidade também são considerações-chave no design de jogos de tabuleiro (Acioli, 2022).

Assim, o *design* de jogos é um processo que envolve a criação e definição de elementos essenciais do jogo, tais como a experiência de jogabilidade, os mecanismos de controle, as interfaces, e todos os aspectos gerais relacionados ao

desenvolvimento de jogos. Ao desenvolver um jogo, o criador precisa ter uma compreensão clara de seus objetivos, das habilidades que pretende enfatizar e do conhecimento que deseja transmitir por meio do jogo. É, portanto, crucial ter uma sólida compreensão dos conceitos fundamentais que se deseja incorporar a um jogo antes de iniciar o processo de criação, tornando-se imprescindível conhecer os princípios-chave de um jogo (Acioli, 2022).

### **2.3.1. Mecânicas de jogos**

Em relação às mecânicas de jogos, existe uma grande variedade e a cada dia, mais mecânicas são inventadas e difundidas através dos criadores de jogos. Dentre as mecânicas mais conhecidas, aleatoriedade (ou sorte) se faz presente desde “jogos de azar”, como os jogos de *Poker* e *Dominó*, até jogos como o *Ludo* e o já citado *Banco Imobiliário*. Esses jogos trazem em sua essência a sorte envolvida em suas mecânicas, tornando o jogo imprevisível e criando momentos únicos. Dessa forma, a aleatoriedade acaba gerando sempre novos desafios para os jogadores e sua imprevisibilidade, atrai e gera consequentemente diversão. É ela que leva os jogadores a pensarem a cada turno, ou jogada, em estratégias que aumentem suas chances de vitória. A sorte é o motor que garante a diversão de muitos jogos, sem ela, seriam muito previsíveis e consequentemente, sem graça.

O vídeo “*Randomness in Tabletop Games*”, do canal *Cogito Design*, aborda três dos principais tipos de mecânica de aleatoriedade:

1. No primeiro existe nenhuma ou total dependência da sorte, como por exemplo no xadrez (dependência nula em relação à sorte) ou em qualquer jogo genérico de “rolar um dado e mover”, como o *Ludo* (dependência total em relação a sorte);

Figura 22 - Jogo Ludo



Fonte: Pixabay, s.d.

2. No segundo, a aleatoriedade apresenta-se como um elemento inicial que irá limitar o campo de decisões possíveis; desse modo, os jogadores são levados a analisar suas possibilidades e escolher quais dessas irão lhe beneficiar mais. Trata-se da mecânica mais encontrada nos jogos e favorita pela comunidade por ter um bom equilíbrio durante as tomadas de decisões e suas consequências indefinidas. Um exemplo do uso dessa mecânica, pode ser encontrada no jogo Dominó (figura 23).

Figura 23 - Jogo Dominó

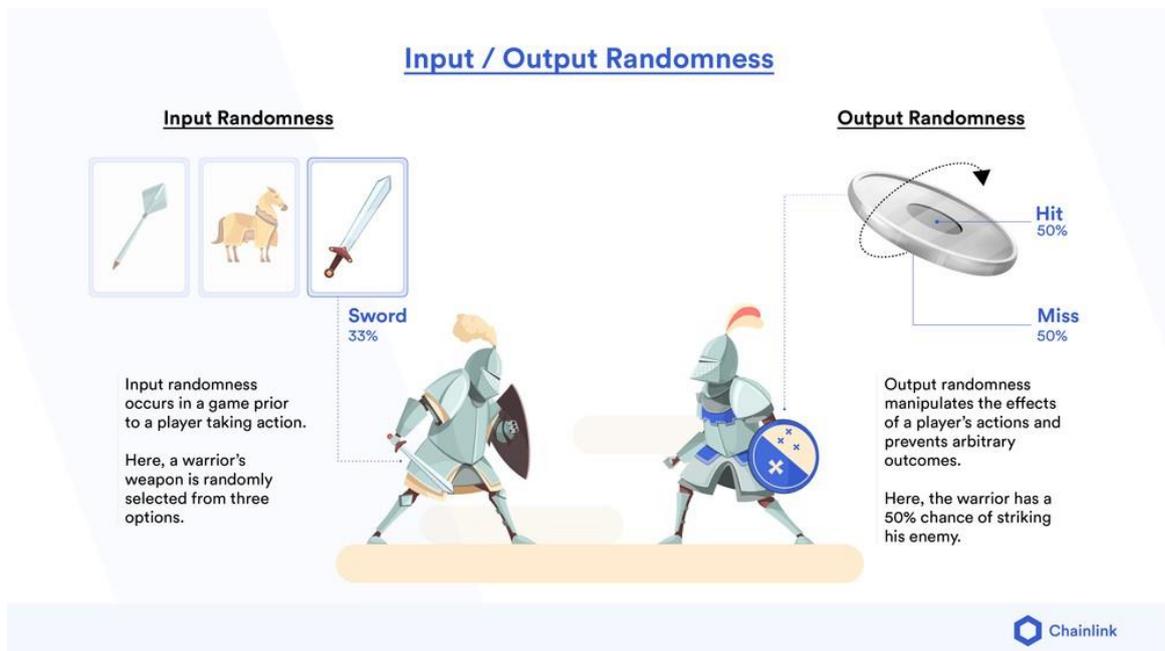


Fonte: Buscapé, s.d.

3. No último tipo de mecânica de aleatoriedade, os jogadores decidem suas ações inicialmente e a aleatoriedade é apresentada depois, despertando a tensão e expectativa dos jogadores para o que pode vir a acontecer em suas próximas jogadas. Nessa categoria encontram-se os jogos focados em “*push your luck*”,

traduzido para o português, “aposte a sua sorte”, que são aqueles jogos que forçam os jogadores que se arriscam mais a terem mais chance de obter mais pontos ou recompensas no jogo. Esses jogos que possuem a aleatoriedade em praticamente, ou em quase, seu total, embora possam ser considerados menos competitivos em quesitos intelectuais, não deixam de ter potencial para divertir e atrair os jogadores, especialmente os mais jovens (que gostam da diversão em torcer para que suas jogadas deem certo).

Figura 24 - Tipos de aleatoriedade (*Input e Output*).



Fonte: Chainlink, s.d.

A figura mostra o funcionamento dos dois tipos de mecânica da aleatoriedade referidos. À esquerda, o cavaleiro de armadura amarela recebe de forma aleatória uma arma de combate - a espada - dentre as três opções, com 33% de chance (sendo 100% a probabilidade dividida pela quantidade de itens igualmente, nesse caso, três). À direita, encontram-se as chances que o cavaleiro de armadura amarela possui de acertar o seu adversário, o cavaleiro de armadura azul, com a arma selecionada, nesse caso, 50% de chance de acerto.

Nos dois casos, a aleatoriedade foi abordada de diferentes formas: na primeira parte o cavaleiro amarelo recebeu através da sorte sua arma e depois decidiu realizar a ação de atacar. Essa forma de colocar a aleatoriedade antes faz com que o jogador pense no que fazer só após receber do jogo aleatoriamente um recurso. Em seguida,

dentre os caminhos possíveis, decidiu, após receber a arma, atacar o seu adversário. Nesse momento surgiu outro tipo de aleatoriedade, na qual o jogador decidiu sua ação, e só depois, o jogo utilizou da sorte para determinar se seu ataque acertou ou não (no caso da imagem, 50% de chance de acerto). Alguns jogos mostram essas chances para os jogadores previamente, outros escondem, são caminhos diferentes que mexem com a mente dos jogadores durante as tomadas de decisões. Durante a criação de um jogo, deve-se planejar e testar essas formas de aleatoriedade, considerando os possíveis sentimentos e reações que os jogadores podem vir a ter ao longo do jogo.

Geoff Engelstein, premiado designer de jogos de tabuleiro e professor adjunto de design de jogos no *NYU Game Center*, discute o sentimento de perda despertado pelos jogos no vídeo do *Youtube Board Game Design and the Psychology of Loss Aversion*. Ao procurar a compreensão de como o cérebro humano se comporta em certas situações proporcionadas pelos jogos, a abordagem adotada por Geoff aproxima-se dos estudos relacionados à área da psicologia. Segundo ele, a análise de como os jogadores irão reagir diante das várias situações propostas fornece diretrizes capazes de traçar uma previsão capaz de facilitar a visualização do jogo para as etapas de teste e refinamento de suas mecânicas. Outro ponto defendido pelo designer é o de que as pessoas preferem escolher um ganho garantido à apostar, e escolhem apostar para tentar evitar uma perda certa. Ter muitas opções no jogo é tido como algo ruim, pois, segundo o *designer*, essa característica tende a afastar jogadores por medo de tomar decisões erradas ao longo da partida que comprometa seu desempenho e conquistas já alcançadas previamente. Tal afirmação leva a reflexão acerca do quanto a psicologia pode ser uma aliada na criação e desenvolvimento de jogos e a sua importância nas partes analíticas de comportamento dos jogadores durante o jogo, enquanto interagem com as adversidades colocadas pelos jogos.

### 3 METODOLOGIA

Com o intuito de atingir os objetivos propostos, inicialmente foi realizada uma pesquisa exploratória sobre o bordado Filé alagoano a fim de conhecer sua história, características, estética, produção e seu impacto social, cultural e econômico. Para tal, os materiais informativos produzidos pelo Instituto do Bordado de Filé (INBORDAL) foram fundamentais para esta fase, visto que o INBORDAL é uma organização criada em 2014 com a missão proteger o ofício do Filé no território alagoano, além de fortalecê-lo e promovê-lo enquanto patrimônio cultural imaterial de Alagoas (Caderno... 2014).

Em seguida, foi realizado um estudo sobre jogos de tabuleiro, a fim de selecionar as engrenagens que melhor se adequariam ao tema proposto e ao produto final. Nesta direção, o estudo abarcou os diferentes arquétipos e engrenagens presentes nos jogos de tabuleiro mais populares da atualidade. Vale destacar que nesse processo foram observadas com maior atenção as informações aplicáveis para o subgrupo dos jogos de cartas, visto que se tratava da categoria escolhida e norteadora para o trabalho desde o princípio.

Assim, através da plataforma *Youtube* e do *Google* foram encontrados conteúdos relevantes para o estudo, entre os principais:

No *Youtube*, “De quem é a vez?” é o canal produzido pelo humorista e professor Rafael Studart. Trata-se de um canal com expressivo alcance devido às suas produções de excelente qualidade, característica que se traduz na titulação de maior canal de jogos de tabuleiro da América Latina. Studart utiliza-se de uma abordagem didática e criativa para transmitir o conhecimento do mundo dos jogos de tabuleiro. O canal apresenta vídeos técnicos sobre mecânicas e teoria dos jogos, bem como vídeos com participações de seus amigos e comediantes. Destarte, o canal referido foi o principal guia introdutório do mundo de tabuleiro para esse presente trabalho. Vale destacar, portanto, quatro vídeos: “O que é um jogo?”; “Mecânicas dos jogos”; “Versatilidade das cartas”; “Importância de um bom manual de instruções do jogo”.

Outro canal, o “*Cogito Design*”, de caráter mais técnico, debate designs e mecânicas, bem como outros aspectos relacionados ao funcionamento e criação dos jogos. Nele vale ressaltar três vídeos que foram de grande importância para a pesquisa: “*Randomness in Tabletop Games*” aborda a aleatoriedade presente nos jogos de tabuleiro e reflete até que limite a sorte e/ou o azar podem chegar a impactar

as nossas ações nos jogos; “*The Forbidden Board Game Mechanism*” complementa o tópico sobre aleatoriedade, além de adicionar uma importante discussão sobre a acessibilidade para crianças em jogos de completa aleatoriedade; e, por fim, “*How to create a boardgame*” é uma *playlist* que fornece informações relacionadas ao processo de criação dos jogos de tabuleiro. Ao decorrer da *playlist*, o passo-a-passo da criação de jogos de tabuleiro é traduzido de forma didática.

Ainda no *Youtube*, foram incluídas duas palestras produzidas pelo canal *Game Developers Conference*, que focaliza o universo dos jogos para além dos tabuleiros. Além de palestras produzidas pelo Geoff Engelstein, um premiado *designer* de jogos de tabuleiro e professor adjunto de *design* de jogos no *NYU Game Center*, que desde 2007 contribui com uma série de *podcasts* da *Dice Tower* (comunidade *online* sobre jogos de tabuleiro) sobre matemática, ciência e psicologia de jogos, e apresenta o *podcast Ludology* sobre *design* de jogos desde 2011. Geoffrey é autor do livro *Building Blocks of Tabletop Game Design*, uma enciclopédia que possui centenas de diferentes mecanismos compilados e organizados por categorias, cada uma delas tendo sua respectiva descrição, suas vantagens e desvantagens, como serem implementadas, além de exemplos de jogos que usam essa mecânica. Foram selecionadas algumas de suas palestras disponíveis no *Youtube* a fim de agregar mais informações relevantes para o projeto: *White, Brown, and Pink: The Flavors of Tabletop Game Randomness*, no qual Engelstein explica de forma detalhada e acadêmica a aleatoriedade nos jogos de tabuleiro; e, *Board Game Design and the Psychology of Loss Aversion*, em que Engelstein, a partir de uma abordagem relacionada à psicologia, discute o sentimento de perda despertado pelos jogos.

No *Google* foram encontrados alguns *sites* e *blogs* de jogos de tabuleiro e de sua respectiva comunidade. Dentre eles, destacam-se: o *site* estrangeiro e mais popular da atualidade *Boardgame Geek*, popularmente conhecido por “BGG”, e o brasileiro *Ludopedia*. Ambos os *sites* possuem bancos de dados, com opiniões, artigos e até relatórios de sessões para uma gama de jogos e expansões. Nas plataformas referidas é possível acessar por meio de filtros os jogos catalogados por mecânica, temática, autor/*designer*, editora, entre outros. Os *sites* referidos foram usados principalmente para consultas, facilitando a pesquisa de vários jogos de tabuleiro e suas mecânicas com o intuito de análise e estudo de elementos que possuíam relevância ao projeto do jogo FILET.

A próxima etapa do projeto denominada concepção é composta por subfases que serão descritas a seguir. Na análise de similares são definidos quais jogos serão analisados para a produção final, sendo selecionados jogos que tivessem temas culturais e(ou) mecânicas próximas das idealizadas para esse projeto. Com isso, foram selecionados: *Hanabi*, da editora *Paper Games* e o *Cangaço*, da Buró por suas temáticas culturais e uso de cartas; *Xadrez Folclórico* da editora de mesmo nome devido ao seu tema de folclore brasileiro; e, o *Yardmaster*, produzido pela editora *Crash Games* por conta de suas mecânicas e uso de cartas. Pretendeu-se extrair desses jogos ideias de como foram feitas suas adaptações de tema, mecânicas de jogo e artes gráficas em seus componentes. Depois, é realizada a análise de adaptação, mecânica e experiência. Em seguida, são elaboradas a geração de alternativas através da construção de ferramentas, dentre elas o mapa mental, o painel semântico e o *brainstorm* para a seleção de elementos, como por exemplo, o nome do jogo. Diante dos resultados preliminares são definidas diretrizes para a criação do jogo. E por fim, realiza-se o teste de jogabilidade, simulando partidas com o material após a impressão teste dele, para a definição de requisitos e restrições finais.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

### 4.1 Concepção

A concepção é uma etapa fundamental para o desenvolvimento deste projeto por abranger desde as pesquisas por referências, passando pelas análises e chegando nas gerações de alternativas para no fim, decidir quais alternativas foram as mais relevantes para serem selecionadas para a versão final, sem perder o objetivo e essência do projeto (Acioli, 2022).

Além disso, nesta etapa destacam-se a elaboração da identidade visual (logotipo, cores, elementos visuais, nome) e o refinamento das mecânicas do jogo numa fase chamada de teste de jogabilidade (ou “*Playtest*”). É de suma importância testar o jogo diversas vezes para verificar o funcionamento de suas mecânicas e a necessidade de ajustes finais (Acioli, 2022).

Ademais, para este projeto, escolheu-se agregar também a análise de similares, usando jogos com mesmas ideias e influências existentes na área, e em seguida, as análises estruturais, mecânicas, de adaptação e jogabilidade (Lage, 2021).

#### 4.1.1 Análise de Similares/Análise de Mercado

As análises de jogos similares foram feitas baseadas nos seguintes jogos: *Hanabi*, da editora *Paper Games*; *Cangaço*, da Buró; o *Xadrez Folclórico* da editora de mesmo nome; e o *Yardmaster*, produzido pela editora *Crash Games*. Os três primeiros jogos referidos possuem em comum a utilização de um tema cultural ou folclórico.

##### 4.1.1.1 HANABI

*Hanabi* (Figura 25) é um jogo de cartas cooperativo de 2 a 5 jogadores e seu título, traduzido de sua língua de origem japonesa para o português, significa “fogos de artifício”. *Hanabi* é um evento de verão realizado em todo o Japão entre os meses de julho e agosto. A origem do evento remonta ao ano de 1731, no qual a má colheita e uma epidemia em escala nacional surpreenderam o Japão e ocasionaram muitos

mortos. Por isso, o governo realizou uma festa perto da ponte de Ryôgoku para homenagear as vítimas e para complementar o evento, soltaram os *hanabi* (fogos de artifício). Desde então, o *Hanabi* tornou-se um festival familiar e reúne pessoas por todo o Japão para apreciar e confraternizar entre amigos (Cultura... 2000).

A ideia principal do jogo é apresentar um espetáculo de fogos representado por meio de cartas dispostas em sequência em uma mesa. Foi desenvolvido, em 2010, pelo designer Antoine Bauza e, publicado no Brasil, pela editora *PaperGames*, em 2019. Em 2013, o jogo foi vencedor do Prêmio *Spiel des Jahres* (Jogo do Ano) na Alemanha e do Prêmio *Fairplay à la Carte* (Melhor Jogo de Cartas), também na Alemanha (Lage, 2021).

Figura 25 - Jogo *Hanabi*



Fonte: Site da Across the Board Cafe.

Para jogar *Hanabi*, os jogadores precisam fazer sequências numéricas de cartas de mesma cor do número 1 ao 5. Além das cartas, o jogo também possui fichas, que indicam a quantidade de oportunidades de dicas e as vidas dos jogadores. Cada jogador começa com 4 a 5 cartas e devem segurá-las de modo que apenas o time dele as veja, ou seja, o próprio jogador não pode visualizar as suas próprias cartas. Em cada turno, o jogador da vez deve escolher uma das três ações: pode-se descartar uma ficha de dica para usá-la; baixar à mesa uma carta da mão e em seguida repor com outra do baralho; ou ainda, descarta-se uma carta da mão a fim de ganhar uma ficha de dica para a equipe. Assim, os jogadores vão em conjunto montando na mesa as sequências de cada grupo de cor (Lage, 2021).

Figura 26 - Pessoas jogando *Hanabi*

Fonte: Site da Good Time Games.

Diante do exposto, percebe-se que *Hanabi* é um jogo que utiliza bastante interação social promovendo a confiança entre os jogadores, fazendo todos trabalharem em conjunto para cumprir um mesmo objetivo. Ele também demanda concentração dos jogadores para lembrarem das dicas que foram recebendo ao longo do jogo, e com isso tentarem fazer jogadas eficazes ao time.

Em relação à jogabilidade de *Hanabi*, entende-se que se trata de um jogo bastante divertido, fácil de se jogar, e potente em criar disputas descontraídas e/ou competitivas. O jogo agrada um público diverso pela sua temática, além de trabalhar bem a concentração e memória dos jogadores. Um ponto negativo refere-se a temática dos festivais de fogos de artifício japonês não impactar significativamente a jogabilidade, funcionando apenas como um adorno para tal, desse modo, a mecânica do jogo, não contribui para a compreensão do festival *Hanabi*.

#### 4.1.1.2 CANGAÇO

*Cangaço* (Figura 27) é um jogo estratégico e competitivo de cartas de 2 a 4 jogadores. Foi desenvolvido pelo designer brasileiro Sanderson Virgulino e publicado,

no Brasil, pela editora Buró, em 2022. A temática refere-se ao *Cangaço*, fenômeno social e cultural, que ocorreu no nordeste do Brasil, entre os séculos XIX e XX. Trata-se de um jogo de administração de recursos, no qual os jogadores precisam guiar seu bando de cangaceiros enquanto tentam atingir a supremacia do sertão, atrapalhando a formação e poderio dos bandos rivais.

Figura 27 - Caixa do Jogo *Cangaço*



Fonte: Buró Brasil, s.d.

Figura 28 - Cartas do Jogo Cangaço



Fonte: Buró Brasil, s.d.

Figura 29 - Setup do jogo Cangaço



Fonte: Buró Brasil, s.d.

Em suma, *Cangaço* utiliza bastante da interação social como o *Hanabi*, porém promovendo a competição entre os jogadores, fazendo com que eles não pensem apenas em si, mas também no andamento dos outros adversários. Ele demanda concentração e planejamento dos jogadores para que, à medida que forem jogando, pensem também a longo-prazo. Além disso, as suas ilustrações se adaptaram bem à estética da história e cultura nordestina. Porém, um ponto negativo é a ausência de textos indicativos e/ou explicativos em muitos dos símbolos presentes nas cartas, o

que dificulta a memorização do significado de cada símbolo e o entendimento das regras.

#### 4.1.1.3 XADREZ FOLCLÓRICO

O *Xadrez Folclórico* é uma releitura do famoso e milenar jogo Xadrez, com a manutenção do funcionamento original, mas com a inserção dos personagens do folclore nacional. Foi desenvolvido em 2022 pela designer Ana Beatriz Oliveira da UFRJ do curso de Desenho Industrial, enquanto projeto de Trabalho de Conclusão de Curso. O jogo criado teve o intuito de aprimorar o ensino da cultura e do folclore brasileiro nas escolas, além de incentivar de estimular o cognitivo, o raciocínio lógico e a concentração.

Em relação a adaptação ao tema, no xadrez do folclore, os peões são o curupira, as torres são o boitatá, os cavalos são a Mula-sem-cabeça, os bispos são o Boto-cor-de-rosa, a rainha é o Saci-Pererê e o rei, a Cuca. Além disso, a designer desenvolveu um livreto ilustrado com a história de cada personagem que acompanha a coleção, afinal, a adaptação de qual personagem a cada peça seguiu uma lógica. Assim, o Curupira fora escolhido para ser peão por semelhança conceitual, visto que na lenda ele é o protetor das florestas, assim como a peça tradicional desempenha o papel de soldado a frente de todas as outras. O Boitatá foi o escolhido para representar as torres devido a forma circular da peça se assemelhar ao tronco de árvore na qual o personagem vive enrolado (Oliveira, 2022).

Figura 30 - Foto do jogo *Xadrez Folclórico*



Fonte: Extra Globo, s.d.

Assim, trata-se de um trabalho que realiza uma boa adaptação de temática com elementos folclóricos, sem causar prejuízos e deturpações a eles. A respeito desse aspecto, no vídeo do Folclore BR “Os jogos no ensino da cultura”, Anderson Awwas e seus convidados debatem sobre a importância em conhecer com profundidade a história e o assunto que se deseja abordar no jogo, de modo que os personagens folclóricos ou suas referências culturais não tenham a sua história ou função deturpada, disseminando uma imagem negativa. Dentre os exemplos referidos, tem-se o jogo Cafundó, da Bravo Jogos, no qual contém em suas artes concepções estereotipadas de indígenas e distorções de elementos folclóricos brasileiros, produzindo um efeito contrário ao pretendido, isto é, distanciamento. Na figura a seguir, tem-se uma carta do jogo em que há essa distorção da identidade indígena: “mim não briga, mim arranja treta”.

Figura 31 - Carta do jogo Cafundó



Fonte: Amazon, s.d.

#### 4.1.1.4 YARDMASTER

*Yardmaster* (Figura 32) é um jogo criado em 2014 pelo designer Steven Aramini, foi fruto de uma campanha de arrecadação coletiva através do site *kickstarter* no mesmo ano. É um jogo competitivo de cartas para 2 a 4 jogadores que utiliza como temática trens e seus vagões, juntamente com sistemas de administração e troca de

recursos. Com mecânicas e regras simples, o *Yardmaster* se destaca pela sua jogabilidade fácil, duração curta (20 a 30 minutos) e público amplo.

Figura 32 - Foto do jogo *Yardmaster*



Fonte: Board game geek, s.d.

Nesse jogo, os jogadores competem para construir trens compostos por vagões de diferentes bens e valores e atingir, antes dos seus adversários, uma determinada quantidade de pontos, que varia de acordo com o número de jogadores. A cada turno, jogadores recebem recursos para planejar trocas por pontos de cores correspondentes e acoplarem em seus trens. Após acoplar o primeiro vagão, as próximas cartas devem seguir a cor ou número igual à anterior já posta. O jogo também possui cartas com efeitos especiais que garantem o dinamismo e a diversão. O jogo propõe interações indiretas entre os jogadores, com meios para bloquear as estratégias dos seus adversários e adquirir primeiro as cartas que estão sendo mostradas na mesa.

Figura 33 - Pessoas jogando *Yardmaster*

Fonte: Board game geek, s.d.

#### 4.1.2 Análises de Adaptação, Mecânica e Experiência

Após feitas as análises de similares, as informações foram compiladas e adicionadas para facilitar a visualização das melhores qualidades de cada jogo a fim de adicioná-las ao jogo do presente projeto.

As categorias de análise norteadoras presentes na tabela foram:

- Nível de comunicação sobre a referência cultural, na qual analisou-se o quanto a adaptação cultural para o jogo foi bem sucedida;
- Nível de jogabilidade, na qual avaliou-se a complexidade da combinação de regras e inserção dos jogadores;
- Público do jogo, em que se classificou o público em amplo ou nichado;
- Componentes, na qual foram descritas as peças presentes no jogo; e por fim
- Mecânicas de jogos, na qual foram descritas as mecânicas abordadas em cada jogo analisado.

Tabela 1 - Síntese das Análises de Similares

Jogos/Atributos	Nível de comunicação sobre a referência cultural	Nível de jogabilidade	Público do jogo	Componentes	Mecânicas nos jogos
Hanabi	Nível de comunicação fraco	Fácil	Ampla	Cartas e Fichas	Gerenciamento de cartas, Cooperativo, Memória, Dedução, Colecionar conjuntos.
Cangaço	Ótimo nível de comunicação	Difícil	Específico	Cartas e Fichas	Seleção de ação simultânea, Colecionar conjuntos.
Xadrez Folclórico	Ótimo nível de comunicação	Médio	Ampla	Peças e Tabuleiro	Movimento em grade, Captura de peças, Zona de controle
Yardmaster	Inexistente	Fácil	Ampla	Cartas e Fichas	Gerenciamento de cartas, Colecionar conjuntos, Cartas de vantagem.

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Assim, é possível observar os pontos de destaque presentes em cada um dos jogos analisados. Embora o *Yardmaster* apresente uma jogabilidade simples e, portanto, seja fácil de aprender a jogar e acessível a um público amplo, a sua temática não possui nenhuma referência cultural. Em contrapartida, o jogo *Cangaço* possui um bom nível de adaptação cultural, mas falha no nível de jogabilidade, isto é, trata-se de um jogo difícil de assimilar devido à complexidade de suas mecânicas. Ao analisar esses aspectos ficou clara a importância em acertar no nível de comunicação sobre a referência cultural em equilíbrio com uma jogabilidade adequada, por exemplo.

Assim, ressalta-se que o objetivo deste projeto é entender e adaptar para si os pontos positivos trazidos por cada jogo, e com isso, criar um jogo ideal e impactante com a temática do Filé Alagoano. Ademais, as características almejadas consistem

em uma mecânica simples e acessível a um amplo público, além de proporcionar uma experiência lúdica divertida com interação e engajamento entre os jogadores.

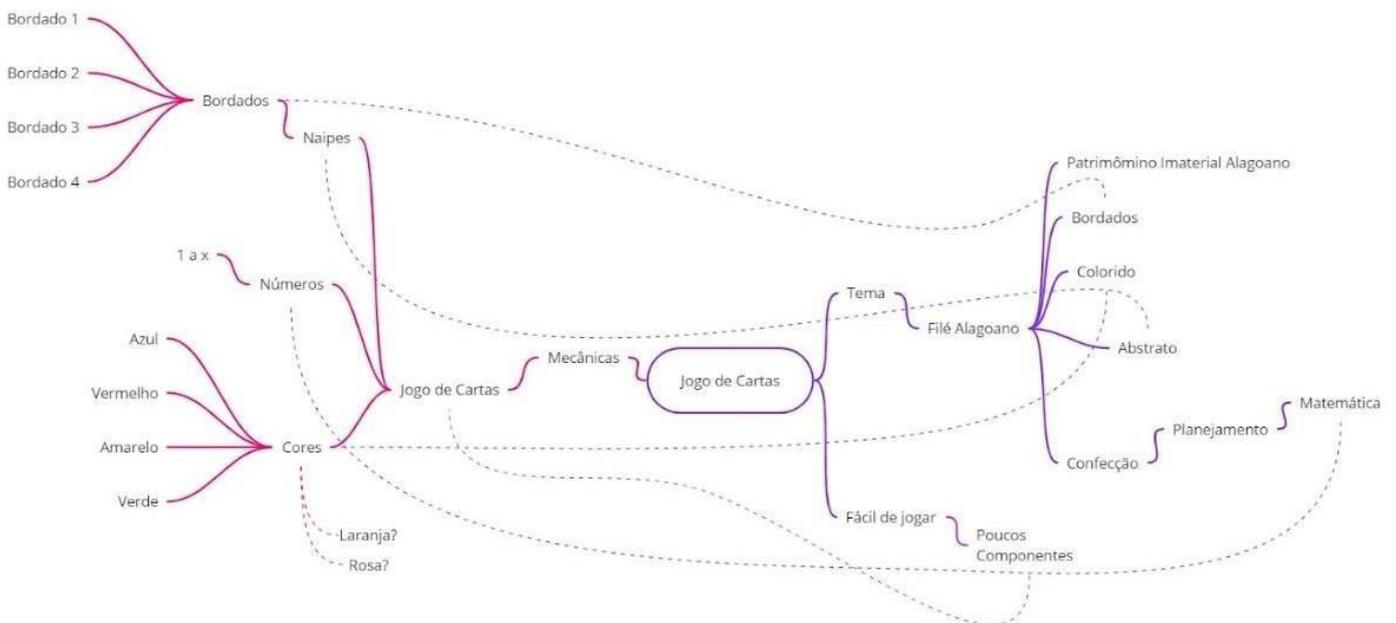
## 4.2. Geração de Alternativas

A geração de alternativas objetiva visualizar opções de execuções adequadas. Seguindo a metodologia proposta por Acioli (2022), serão utilizadas ferramentas como o Mapa Mental, Painel Semântico, e o *Brainstorm*, a fim de gerar caminhos conforme os ideais projetuais.

### 4.2.1. Mapa Mental

O Mapa Mental é uma ferramenta bastante usada em projetos de criação e desenvolvimento, e objetiva concretizar no papel ideias, conceitos e características para assim, facilitar uma melhor organização, visualização e desenvolvimento projetual (Lage, 2021). O Mapa Mental (Figura 34) deste projeto definiu os principais pilares a serem desenvolvidos no jogo.

Figura 34 - Mapa mental criado para este projeto



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.2.2. Painel Semântico

O Painel Semântico é uma ferramenta visual que reúne uma coleção de imagens, cores, texturas, tipografias e outros elementos visuais de um projeto, para expressar a estética, a atmosfera e os conceitos semânticos desejados. Funciona como um guia e referência, ajudando a garantir que haja um alinhamento na estética e conceito do projeto (Acioli, 2022).

Figura 35 - Painel semântico criado para este projeto

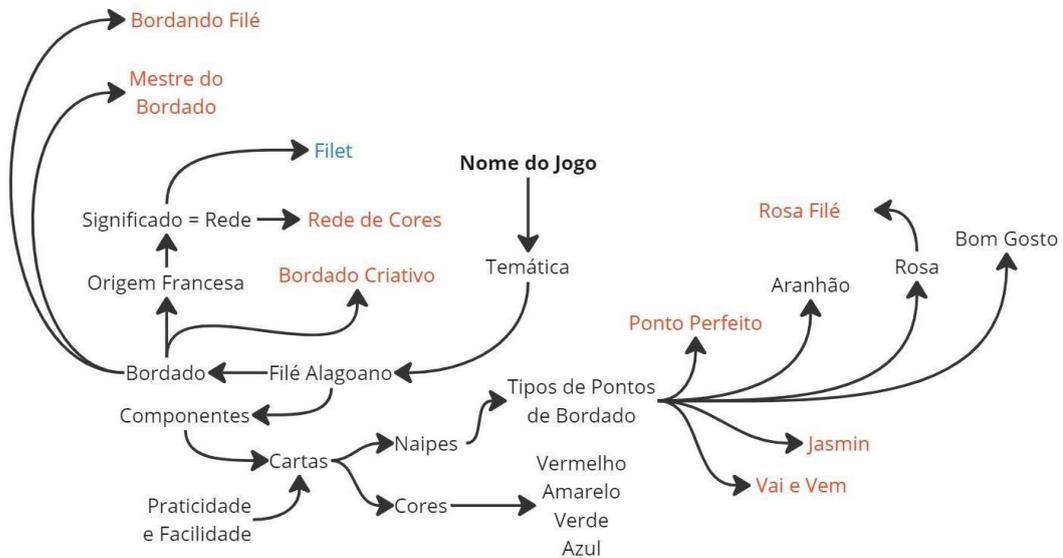


Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.2.3. Seleção do Nome do Jogo

Após o Mapa Mental e o Painel Semântico, definiu-se o nome do jogo a ser desenvolvido. Nela, foi utilizada a ferramenta *Brainstorm*, processo criativo de geração de ideias e conceitos, com objetivo de gerar uma grande quantidade de opções sobre um tópico específico (Acioli, 2022).

Figura 36 - Brainstorm feito para criação do nome do jogo



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Após elaborado o *Brainstorm*, foram considerados dois requisitos primordiais para a escolha do nome para o jogo: deveria ser curto e remeter ao Filé Alagoano. Assim, diante das opções observadas no brainstorm, definiu-se o nome “Filet”.

#### 4.3. Diretrizes do jogo

A partir da análise dos similares, foram elaboradas as principais diretrizes para o jogo:

- O jogo deverá conter elementos que referenciam o Filé Alagoano, nesse sentido, o projeto gráfico deve ser capaz de representar com qualidade a diversidade de cores e pontos de bordados do Filé Alagoano;
- A fácil jogabilidade deve ser garantida por meio da adoção de regras simples, considerando também a diversão proporcionada;
- A utilização de poucos componentes para facilitar o *setup* (armação do jogo), como também o armazenamento e transporte.

Ressalta-se que o modelo de jogo de cartas foi selecionado desde o princípio devido a critérios como: a popularidade mundial, aspecto gerador de identificação e familiaridade dos jogadores; a praticidade de desenvolvimento e fabricação; o tamanho compacto que facilita o transporte e o *setup* (ou preparação) das partidas; e a flexibilidade de seus elementos em se adaptarem à malha do Filé quando postos de forma agrupada. Além do modelo em cartas, foi decidido, após a análise de similares,

que se trataria de um jogo competitivo de 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores, no qual os jogadores competiriam pela maior pontuação no final da partida para se consolidar vencedor.

Considerando os aspectos referidos, o jogo *Yardmaster* foi escolhido como principal influência e modelo para o jogo, devido a suas características observadas na tabela 1 - Síntese das Análises de Similares, isto é, a combinação de mecânicas e regras simples, acessível a um público-alvo amplo (desde crianças a idosos), além de proporcionar uma interação lúdica divertida e engajada entre os jogadores.

A partir disso, a mecânica do *Yardmaster* foi selecionada e adequada à temática do Filé Alagoano, criando um jogo único em seus princípios e mecânicas. Em *Yardmaster* adicionam-se vagões de trem formando uma única linha no sentido da direita para a esquerda, no entanto, para o jogo *Filet* optou-se por reproduzir a construção da malha do Filé em várias linhas horizontais compostas por até três cartas lembrando a construção real desses bordados pelas rendeiras.

Em suma, o objetivo do jogo *Filet* é marcar a pontuação estabelecida antes dos adversários, por meio da coleta e troca de cartas de bordados. Para pontuar, os jogadores devem coletar bordados que serão usados para compor arranjos. Cada arranjo vale uma pontuação nos valores de um a quatro. Desse modo, quantos mais arranjos o jogador adicionar na rede, mais pontos ele marcará.

#### 4.3.1. Funções das cartas

A seguir a tabela 2 com os diferentes tipos de cartas que compõem o jogo e suas respectivas funções.

Tabela 2 - Tabela de Componentes

Componentes – Tipos de Cartas	Quantidade	Função
Cartas Bordado Aranhão	10	Recurso de coleta e troca
Cartas Bordado Espinha de Peixe	10	Recurso de coleta e troca
Cartas Bordado Jasmin	10	Recurso de coleta e troca
Cartas Bordado Olho de Pombo	10	Recurso de coleta e troca
Cartas Arranjo Aranhão	12	Pontuação
Cartas Arranjo Espinha de Peixe	12	Pontuação
Cartas Arranjo Jasmin	12	Pontuação
Cartas Arranjo Olho de Pombo	12	Pontuação
Cartas Especiais	4	Efeitos especiais
Cartas de Domínio	4	Facilitar troca de cartas bordado
Cartas de Jogador	4	Carta de orientação
Carta Filet	1	Mais uma ação extra

Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

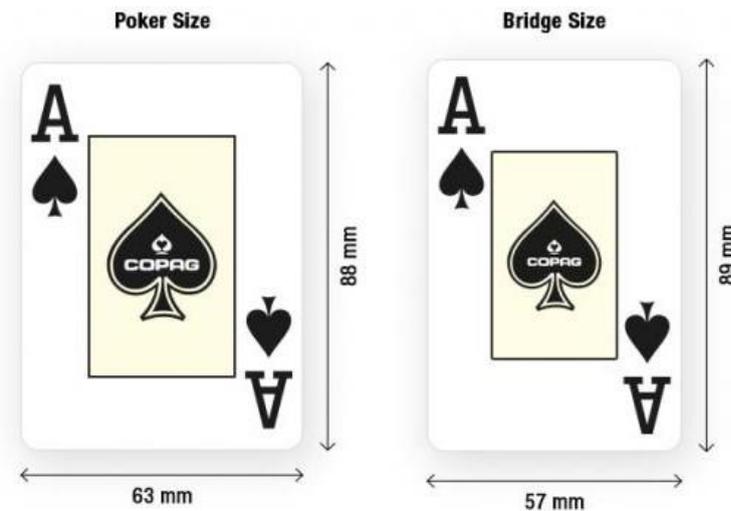
Estabelecidos esses aspectos, em seguida, a prototipação foi realizada, assim como o refinamento do jogo com o intuito de averiguar possíveis falhas, não notadas previamente, e melhorar o acabamento dos elementos gráficos, balanceamento das regras, equilibrando assim o jogo e deixando-o mais justo. Dessa forma, elaborou-se a versão final do “Manual de regras do jogo Filet” (APÊNDICE A), adaptado da versão original do Manual de regras do jogo *Yardmaster*, visto que o projeto proposto utiliza sua mecânica básica, com a modificação já referida relacionada a reprodução da construção da malha do Filé em várias linhas horizontais compostas por até três cartas lembrando a construção real desses bordados pelas rendeiras. Tais processos referentes ao desenvolvimento do jogo serão detalhados a seguir.

#### 4.4. Design gráfico

##### 4.4.1. Diretrizes estéticas dos naipes

Inicialmente, definiu-se a dimensão das cartas. O tamanho das cartas adotado foi o chamado “padrão bridge” que tem 8,9cm x 5,7cm (Figura 37), visto que se trata de um tamanho comum, que várias pessoas conhecem e fácil de fabricação.

Figura 37 - Diferença entre os formatos de cartas



Fonte: Site da Ri Happy.

O design das cartas foi realizado através do site *Canva*.

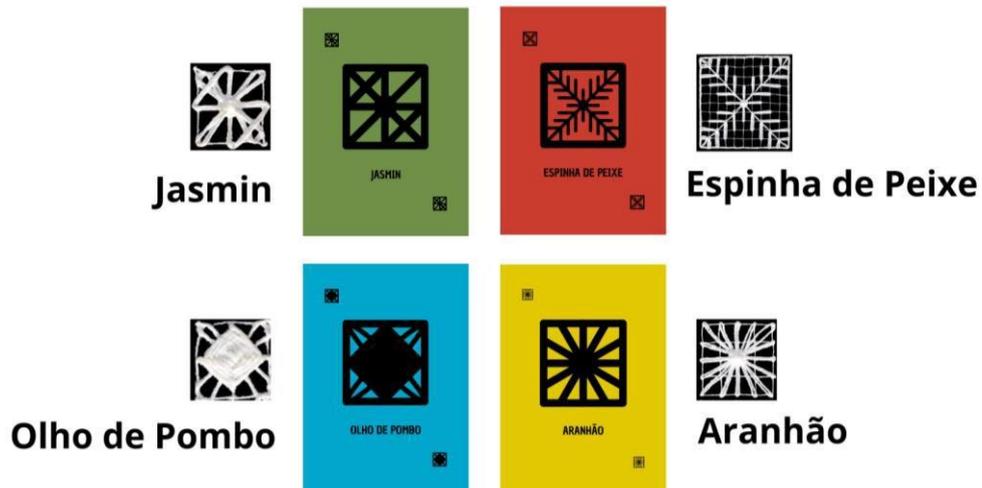
A fonte escolhida foi a *Chau Philomene* para os elementos textuais, com variação do seu tamanho.

Objetivou-se realizar uma releitura dos tipos de pontos do bordados de Filé Alagoano catalogados no caderno de instruções do Filé produzido pelo Inbordal.

Desse modo, para construir os quatro naipes do jogo, foram selecionados quatro tipos de pontos do bordado - jasmin, espinha de peixe, olho de pombo e aranhão - priorizando a maior diferenciação possível esteticamente entre eles.

E em seguida, os quatro naipes (bordados) foram associados a cores que aparecem com frequência no bordado Filé - verde, vermelho, azul e amarelo, respectivamente (Figura 38).

Figura 38 - Bordados escolhidos e usados de inspiração

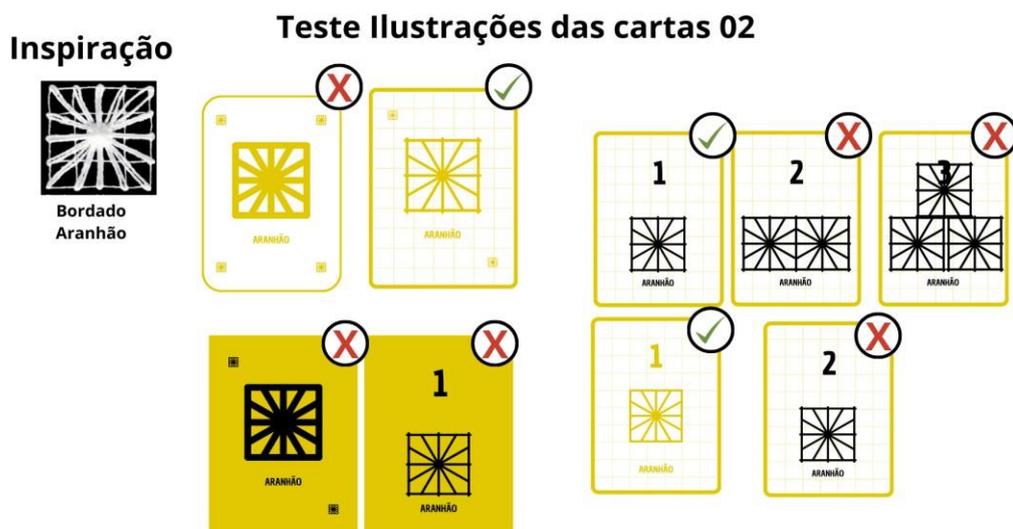


Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.4.2. Fundos das cartas e testes de arranjos

Após a construção dos naipes, foram realizados testes de ilustrações a fim de elaborar o fundo das cartas de todos os naipes, de modo que remetesse à rede do Filé Alagoano, e em seguida, inverteu-se as cores para destacar a rede e o bordado específico, como pode ser observado na figura a seguir, na qual é exemplificado o processo com o naipe amarelo (bordado aranhão).

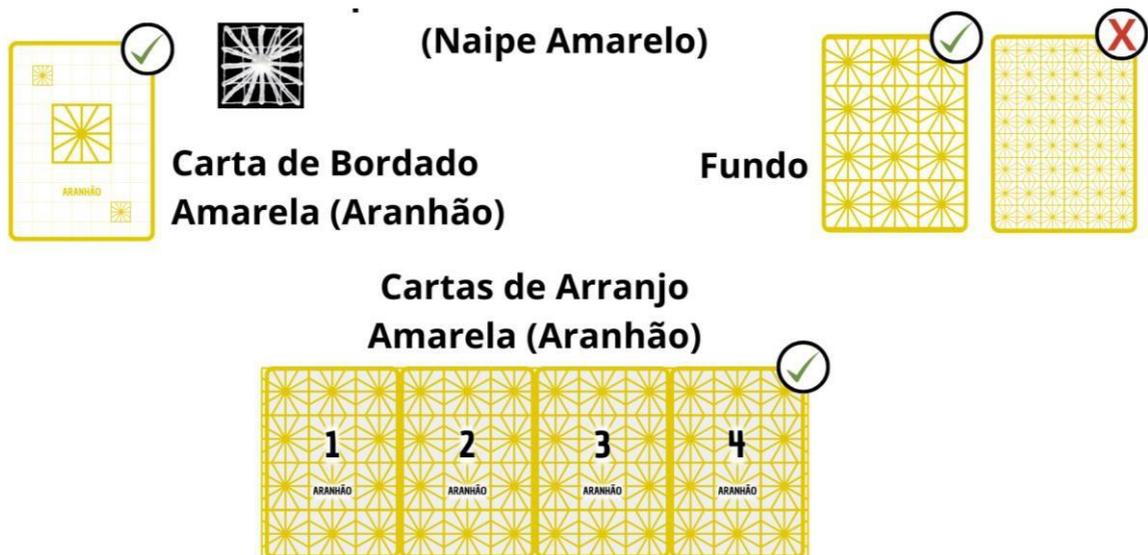
Figura 39 - Teste de ilustrações das cartas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Para a construção das cartas do naipe amarelo (aranhão), composto por cartas de bordado (cartas de recurso) e de arranjo (cartas de pontuação), foi realizado o aprimoramento das cartas com o intuito de diferenciá-las. As cartas de arranjo deveriam sinalizar números referentes às pontuações do jogo, visto que possuem a funcionalidade de cartas de pontuação. Considerando esse aspecto, optou-se pela reelaboração do fundo das cartas de arranjo utilizando o ponto referente ao naipe em questão. Dessa maneira, essa nova composição do fundo colaborou para facilitar a diferenciação entre as cartas de bordado e as de arranjo. Além disso, pretendeu-se facilitar a associação das cartas de arranjo como a evolução das cartas de bordado, visto que durante o jogo as cartas de bordado (detentoras de um fundo vazio de rede) seriam trocadas por cartas de arranjo, simbolizando o preenchimento da rede vazia por bordados de Filé.

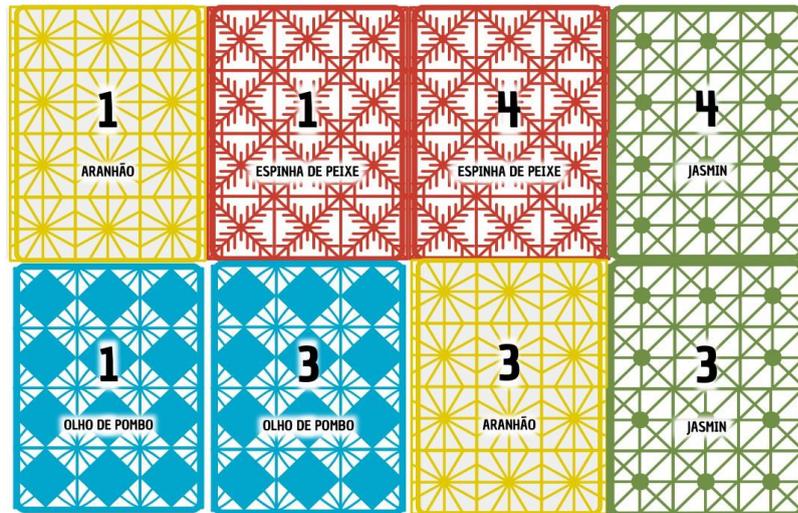
Figura 40 - Aprimoramento das Cartas



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A fim de confirmar a eficácia das artes das cartas de arranjo, foram realizados testes de organização espacial para verificar a interação das cartas de todos os naipes, simulando um cenário do jogo.

Figura 41 - Testes de Arranjo

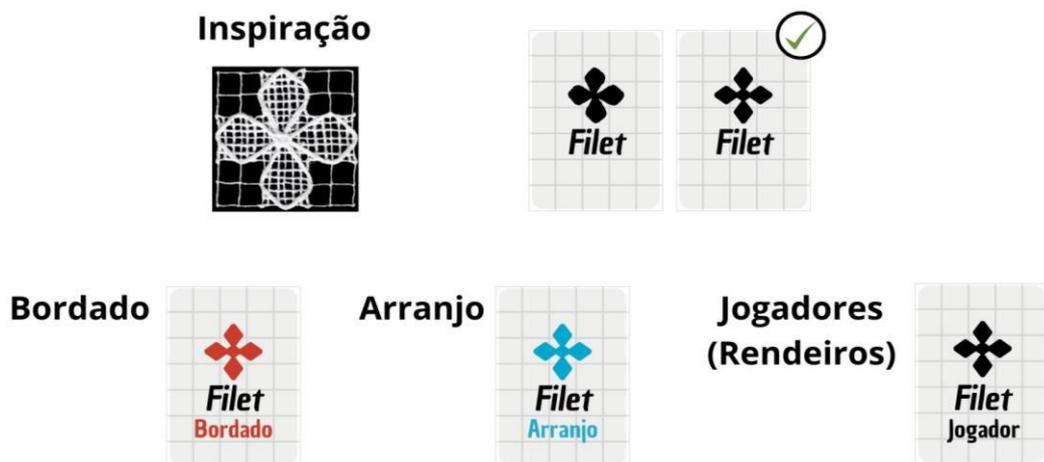


Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.4.3. Definição dos versos

Finalizadas as artes da frente das cartas, partiu-se para o desenvolvimento das artes do verso delas. Pretendeu-se manter uma cor sóbria para o fundo do verso, tornando mais leve a experiência visual com o intuito de minimizar as chances de fadiga visual para os jogadores. Para destacar o verso das cartas, foi criado um símbolo inspirado em um tipo de ponto do bordado Filé, chamado o “bom gosto, coberto de seis”. Depois, foi adicionado a categoria da carta e sua cor representante: vermelha para cartas de bordados, azul para cartas de arranjos e preto para cartas de jogador (Figura 42).

Figura 42 - Estudo do verso das cartas do jogo Filet



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.4.4. Definição das cartas de domínio

Em seguida, foram elaboradas as cartas de domínio, cuja função é facilitar a troca das cartas de bordado de mesmo naipe para uma carta de bordado de naipe diferente. Para o grafismo dessas cartas foi utilizado a representação da agulha de madeira ou industrializada usada pelas rendeiras na confecção do Filé, a fim de relacionar a carta com a ideia de domínio do ofício realizado pelas rendeiras e a criação dos bordados pelos jogadores durante suas partidas. Assim, cada naipe possui uma carta de domínio, como pode ser observado na figura a seguir (Figura 43).

Figura 43 - Artes das cartas de domínio



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.4.5. Cartas especiais

A carta Filet, as cartas de jogadores e as cartas de efeito (cartas especiais) foram criadas mantendo uma padronização próxima à logo do jogo, na cor preta, a fim de diferenciá-las das cartas base. Em relação às últimas, sua função consiste em dar efeitos especiais que tragam adrenalina e possíveis reviravoltas nas partidas, como

por exemplo: pegar duas cartas do baralho ou ter uma ação extra em seu turno. Sendo assim, por possuírem efeitos demasiados elas são apenas quatro.

Figura 44 - Artes das cartas especiais



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A carta filet é a carta que traz entusiasmo e dinamismo ao jogo, providenciando ao jogador do turno que a possuir, uma ação extra. Por ser uma carta importante e de mesmo nome do jogo em questão, fez-se importante destacá-la das restantes, resgatando o símbolo do jogo em sua arte. Ela possui em seu verso instruções para quando for utilizada em jogos para apenas dois jogadores e em sua frente o efeito principal da carta.

Figura 45 - Arte da carta filet

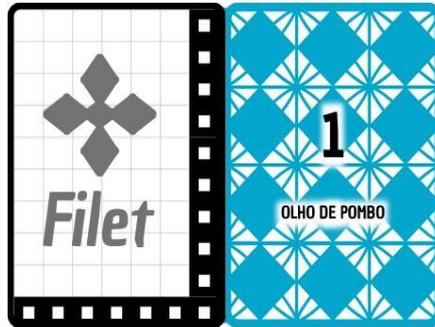


Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

As cartas de jogadores são as iniciais, abrem o jogo e permitem que os jogadores escolham qualquer carta de arranjo para iniciar sua rede. O seu grafismo foi elaborado utilizando a logo do jogo em um tom de menos destaque. Pretendeu-se fazer uma referência aos pontos de arremate, usados para o acabamento de peças

específicas do Filé Alagoano. Tal referência ficou desenhada nas bordas direita e inferior das cartas (Figura 46).

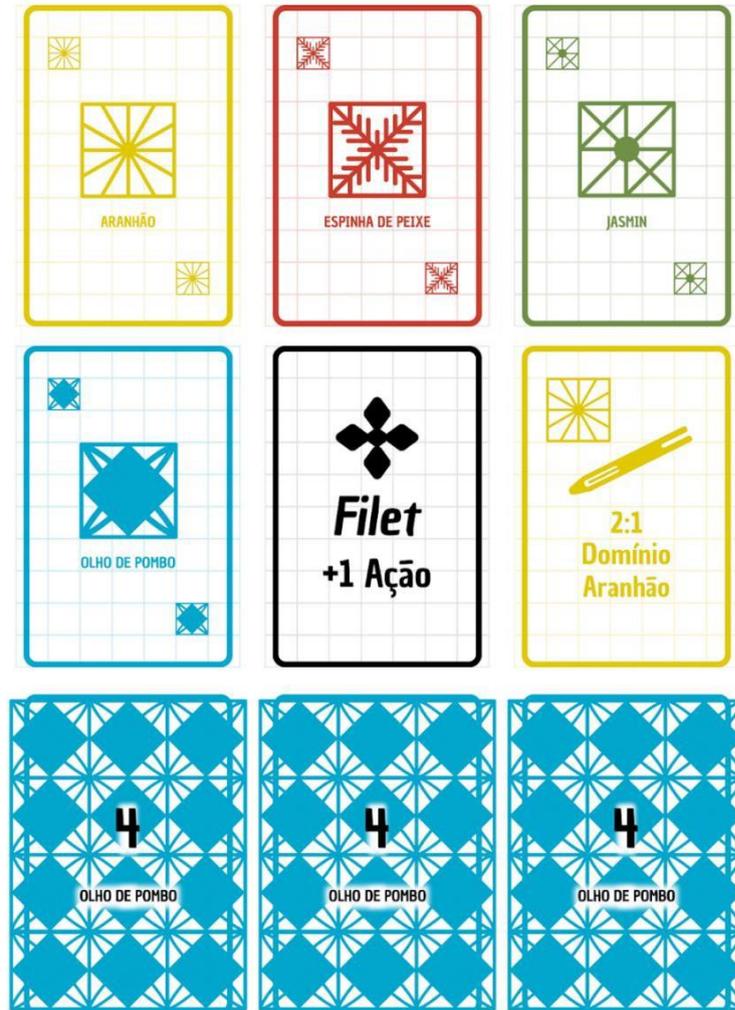
Figura 46 - Arte da carta de jogador



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

A seguir, é apresentado um protótipo de algumas cartas do Filet:

Figura 47 - Protótipo de algumas cartas do Filet já adaptadas no tamanho Bridge



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

#### 4.5. Teste de Jogabilidade

Nessa fase, o protótipo foi confeccionado utilizando cartas de poker e os designs impressos com o intuito de realizar o teste de jogabilidade. Os *designs* impressos em impressora domiciliar foram colocados nas cartas de *poker* para facilitar o manuseio durante o teste. Em seguida, foram feitos testes de jogabilidade com os usuários, de acordo com o livro de regras para observar o funcionamento das modificações já referidas. Segundo Acioli (2022), a jogabilidade é um conjunto de fatores capaz de determinar a qualidade da experiência dos integrantes de um jogo, portanto, configura-se como uma etapa fundamental para analisar quais vivências estão sendo produzidas pelo jogo, dentre elas, divertidas ou entediadas.

Figura 48 - Protótipo das cartas do Filet



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

Figura 49 - Partida teste usando o protótipo



Fonte: Elaborado pelo autor, 2023.

As falas dos usuários e suas impressões a respeito da partida foram coletadas e levadas em consideração para analisar se o jogo estava fluindo bem e divertindo a todos. Diante dos resultados, foi comprovado que os objetivos deste trabalho foram alcançados, pois as mecânicas utilizadas do jogo *Yardmaster* ainda funcionaram como o esperado, mesmo com as adaptações feitas para o jogo *Filet*. Com a realização dos testes e adaptações consolidadas, foi elaborada a versão final do manual de regras do jogo, ajustado da versão original do *Yardmaster*, uma vez que, o presente jogo *Filet* utiliza sua mecânica como base e, por isso, boa parte das regras e orientações foram mantidas, com exceção da regra que diz respeito à disposição das cartas perante a área de jogo de cada jogador.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O escopo deste trabalho se concentrou na análise da relação entre os jogos educativos e o Filé Alagoano, com ênfase na avaliação do potencial do jogo como um meio para valorizar a cultura local. Isso envolveu uma investigação da história e da importância do Filé na cultura de Alagoas, com destaque para a identificação de seus elementos fundamentais. Nesse contexto, foi observado que os artefatos lúdicos desempenham um papel intrínseco na cultura e nas experiências humanas, atuando como produtos que não apenas refletem o ambiente circundante, mas também exercem influência sobre ele.

Ao realizar a análise comparativa com jogos similares, observou-se a contribuição essencial do *design* nesse processo. Além disso, o processo criativo de desenvolvimento do jogo Filet permitiu a análise do potencial de projetos que se dedicam a promover interações lúdicas significativas como uma ferramenta para valorizar o contexto cultural em que estão imersos, nesse caso, centrado no Filé Alagoano, patrimônio imaterial de Alagoas.

Nessa perspectiva, o jogo buscou representar graficamente alguns dos principais elementos dessa expressão cultural, tanto por meio de sua estética, incluindo cores e formatos, como pela maneira como os componentes e recursos do jogo interagem entre si, refletindo algumas das práticas vivenciadas pelos rendeiros e rendeiras alagoanos na produção de seus bordados.

Desse modo, foram criadas ilustrações inspiradas nos bordados e elementos culturais presentes no caderno de instruções do Inbordal para produzir elementos visuais simples e prontamente identificáveis, preservando, ao mesmo tempo, suas influências culturais.

A abordagem que utiliza o *design* de jogos como uma conexão com o contexto cultural sublinha a compreensão das dinâmicas sociais que podem surgir de experiências lúdicas que oferecem prazer. A condução deste trabalho desencadeou reflexões sobre a produção de *design* mais sensível e lúdica, destacando seu caráter artificial que, no entanto, mantém sua capacidade em transmitir e valorizar a cultura alagoana.

Espera-se que o desenvolvimento deste projeto de *design* de jogo funcione como um instrumento adicional para reconhecer e celebrar o Filé Alagoano,

proporcionando aos jogadores uma nova forma de se conectar com essa expressão cultural rica e diversificada.

## REFERÊNCIAS

ACIOLI, Nicole Goulart Fonsêca. **Jogo de tabuleiro: design aplicado na educação cultural sobre Maceió**. Orientador: Janaina Freitas Silva de Araújo. 2022. 105 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em design) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2022.

ADORNO e a Indústria da cultura. Direção: Rita Von Hunty. Youtube: **Tempero Drag**, 2019. Disponível em: <https://m.youtube.com/watch?v=F98LqQt0Rd8>. Acesso em: 20 out. 2023.

ANDRADE, Elizabeth Suazo. **Games e a indústria cultural: o impacto sociocultural dos jogos eletrônicos**. Orientador: Moacir de Freitas Junior. 2022. 53 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel e licenciatura em ciências sociais) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2022.

BOARD GAME DESIGN DAY e Board Game Design and the Psychology of Loss Aversion. Youtube: **GDC**, 2018. Disponível em: [https://m.youtube.com/watch?v=F\\_1YcCcBVfY&t=1187s&pp=2AGjCZACAQ%3D%3D](https://m.youtube.com/watch?v=F_1YcCcBVfY&t=1187s&pp=2AGjCZACAQ%3D%3D). Acesso em: 20 out. 2023.

BOARD GAME DESIGN DAY e White, Brown, and Pink: The Flavors of Tabletop Game Randomness. Youtube: **GDC**, 2018. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qXn3tGBztVc>. Acesso em: 20 de out. 2023.

BORDADO filé: indicação geográfica Região das Lagoas Mundaú Manguaba. In: **Seminário Indicações Geográficas | Acordo Mercosul/União Europeia**. 2020. Disponível em: <https://datasebrae.com.br/wp-content/uploads/2020/03/Bordado-Fil%C3%A9.pdf>. Acesso em 13 nov. 2023.

CHAVES, Rafael Teixeira; AMARO, Gizele Santos; GASTAUD, Carla Rodrigues; SÁ, Patrícia Cristina Cruz. Brincando com o patrimônio: as ações educativas desenvolvidas pelo Laboratório de Educação para o patrimônio – LEP/UFPel entre 2013 e 2017. **Expressa Extensão**, [s. l.], v. 23, n. 3, p. 198-209, 2018.

CADERNO de Instruções do Filé: Um guia de como fazer o tradicional filé alagoano. In: **INBORDAL**, Instituto de bordado de filé. 2014. Disponível em: [inbordal.org.br/pt-br/](http://inbordal.org.br/pt-br/). Acesso em: 20 de out. 2022.

CRAB, Centro Sebrae de Referência Do Artesanato Brasileiro. **Indicação Geográfica Bordado Filé: Alagoas recebeu Indicação Geográfica (IG) no Instituto Nacional de Propriedade Industrial (INPI)**. 2022. Disponível em: [https://crab.sebrae.com.br/estado\\_posts/indicacao-geografica-bordado-file/](https://crab.sebrae.com.br/estado_posts/indicacao-geografica-bordado-file/). Acesso em: 20 out. 2023.

CULTURA tradicional: Hanabi. In: **Nippo**. 2000. Disponível em: <https://www.nippo.com.br/culturatradicional/n038.php>. Acesso em: 20 out. 2023.

DUARTE, Marcelo. A história do War: o primeiro jogo de estratégia do Brasil é paulistano. In: **São Paulo para curiosos**. 2013. Disponível em: <http://spcuriosos.com.br/war-primeiro-jogo-de-estrategia-do-brasil-e-paulistano/>. Acesso em 13 nov. 2023.

DESFILE do Renda-se - Arte, Cultura e Moda. In: **Projeto Renda-se**. 2023. Disponível em: <https://www.projetorendase.com.br>. Acesso em: 20 out. 2023.

GUIMARÃES, Daniel. The Last NightMary – A Lenda do Cabeça de Cuia. In: **Oca Indie**. 2016. Disponível em: <https://ocaindie.wordpress.com/2016/10/14/the-last-nightmary-a-maldicao-do-cabeça-de-cuia-critica/>. Acesso em: 20 out. 2023.

LAGE, Luisa Pitombeira. **Design de jogos e forró de raiz: construindo uma ferramenta para valorização da cultura cearense**. Orientador: Camila Bezerra Furtado Barros. 2021. 80 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em design) - Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2021.

LEMBRANDO Alagoas. Instagram: Adriana Capretz Manhas, 2018. Disponível em: [www.instagram.com/lembRANDOalagoas](http://www.instagram.com/lembRANDOalagoas). Acesso em: 20 out. 2023.

LEÃO, Livia. **Bordado filé de Alagoas é destaque no projeto Renda-se 2023**. 2023. Disponível em: <https://alagoas.al.gov.br/noticia/bordado-file-de-alagoas-e-destaque-no-projeto-renda-se-2023>. Acesso em: 20 Outubro 2023.

MANHAS, Adriana Capretz Borges da Silva. **Folclore alagoano com Moacirzinho e a turma do guerreirinho**. Maceió: Relu Ufal, 2021. 80 p.

OS JOGOS no ensino da cultura. Youtube: **Folclore Br**, 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=ok63ZXPUsQQ&t=505s>. Acesso em: 15 nov. 2023.

OLIVEIRA, Ana Beatriz Rocha de. **Jogo auxiliar ao ensino do Folclore Brasileiro**. Orientador: **Hugo Borges Backx**. 2022. 142 p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em desenho industrial) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021.

PRADO, Laíse Lima do. Educação lúdica: os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. **Ludus Scientiae**, [s. l.], v. 2, n. 2, p. 26-38, 2019.

PEREIRA, Ricardo Francisco; FUSINATO, Polônia Altoé; NEVES, Marcos Cesar Danhoni. Desenvolvendo um jogo de tabuleiro para o ensino de física. In: Encontro Nacional de Pesquisa em Educação em Ciências, VII, 2009, Florianópolis. **Anais**. Florianópolis, p. 12-23, 2009.

RANDOMNESS in tabletop games e Cogito Short. Youtube: **Cogito Design**. 2022. Disponível em < <https://www.youtube.com/watch?v=UsocTTR6nm0>>. Acesso em 20 de out. 2023.

RENDA-SE profundamente. Youtube: **Renda-se Alagoas**. 2023. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=cgll6M6P3\\_I](https://www.youtube.com/watch?v=cgll6M6P3_I). Acesso em 15 nov. 2023.

RODRIGUES, Antônio Carlos Dellatorre; SILVA, Júlia Pereira. **Jogos de tabuleiro e a representação da cultura popular**. Orientador: Claudio Aleixo Rocha. 2021. 77p. Trabalho de Conclusão de Curso (Bacharel em design Gráfico) - Universidade Federal do Goiás, Goiânia, 2021.

SECULT, Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa. Filé. *In: . Alagoas*, 2009. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/patrimonio-cultural/principal/paginas/livro-de-registro/806-file>. Acesso em: 20 out. 2023.

SECULT, Secretaria de Estado da Cultura e Economia Criativa. Patrimônio Imaterial. *In: . Alagoas*, [s.d.]. Disponível em: <http://www.cultura.al.gov.br/patrimonio-cultural/principal/paginas/patrimonio-imaterial-paginas>. Acesso em: 20 out. 2023.

SEJA O REI DO GANGAÇO. Buró. Jogo. Disponível em: <https://www.burobrasil.com/produtos/cangaco/#1543424296184-4ed3f2be-734c265c-ef73>. Acesso em: 20 out. 2023.

SILVA, Rahaelly Maria dos Santos. **Antiga Vila de São Pedro, o Pontal da Barra, além do artesanato filé, é um lugar de resistência e identidade**. Orientador: José Roberto Santos Lima. 2021. p. 72. Trabalho Conclusão de Curso (Bacharel em História) - Universidade Federal de Alagoas, Maceió, 2021.

THE forbidden board game mechanism. Youtube: **Cogito Design**. 2021. Disponível em [https://www.youtube.com/watch?v=tThytMSZ\\_0k&t=702s](https://www.youtube.com/watch?v=tThytMSZ_0k&t=702s). Acesso em 20 de out. 2023.

THEME V. MECHANICS. Youtube: **Cogito Design**, 2021b. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=-HVYY7MasW0>. Acesso em 20 out. 2023.

VARGAS GIL, Carmem Zeli de; WERLE, Bibiana. Jogos, patrimônio cultural e ensino de história. **Educação**, v. 41, n. 3, p. 697-708, 2016.

## APÊNDICE A – MANUAL DE REGRAS DO JOGO FILET<sup>1</sup>



**Objetivo:** Você juntou seus amigos para produzir bordados, e agora estão competindo para ver quem marcará mais pontos! Para pontuar, você deve coletar bordados, que serão usados para compor arranjos. Cada arranjo vale uma pontuação nos valores de 1 a 4. Quanto mais arranjos você adicionar na sua rede de filet, mais pontos você marcará!

**Componentes:** 40 cartas de bordados (10 aranhão, 10 jasmin, 10 espinha de peixe, 10 olho de pombo), 52 cartas de arranjos (12 aranhão, 12 jasmin, 12 espinha de peixe, 12 olho de pombo, 4 especiais), 4 cartas de jogadores, 4 cartas de domínio, 1 carta filet e livro de regras.

**Pontuação:** Número de Jogadores      Pontos de Vitória

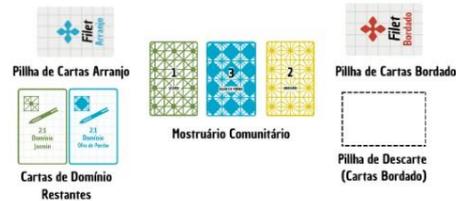
2	20
3	18
4	16

### Montagem:

- 1) Separe as cartas em três pilhas: bordados, arranjos e jogadores.
- 2) Cada jogador pega uma **carta de jogador**, colocando-a virada para cima em sua frente. Remova do jogo qualquer carta de jogador que sobrar.
- 3) Embaralhe as **cartas de arranjos** e separe as três primeiras cartas do topo viradas para cima no centro da mesa para formar o **mostruário comunitário**.
- 4) Coloque o resto das cartas de arranjos viradas para baixo à esquerda do mostruário comunitário para formar a **pilha de compras de arranjos**.
- 5) Embaralhe as cartas de bordado e entregue **três cartas bordado** para cada jogador viradas para baixo.
- 6) Coloque o resto das cartas de bordado viradas para baixo em uma pilha à direita do mostruário comunitário para formar a **pilha de compra de bordados**.
- 7) A **pilha de descarte de bordados** ficará ao lado da pilha de compras dos bordados. Para começar o jogo, essa pilha de descarte deve estar vazia.
- 8) Embaralhe as **4 cartas de domínio** e sorteie **UMA** para cada jogador, elas devem ficar viradas para cima na área de jogo dos respectivos jogadores. Se forem 2 ou 3 jogadores, coloque o restante das cartas de domínio viradas para cima no centro da mesa, próximas a pilha de compras de arranjos.
- 9) **Decidam que será o primeiro jogador.**
- 10) Entregue a **carta Filet** ao jogador **à direita** do primeiro jogador (se for apenas 2 jogadores, entregue ao outro jogador), que irá deixá-la virada para cima e próxima em sua área de jogo.
- 11) Cada jogador também possui uma **área reserva** em sua área de jogo. No início de cada partida, todas as áreas reservas dos jogadores estarão vazias.
- 12) Os jogadores agora podem olhar suas cartas. Deixe-as em segredo para o restante dos jogadores até decidir jogá-las.

**Agora vocês estão prontos para começar!**

### Exemplo de Montagem - 2 Jogadores -

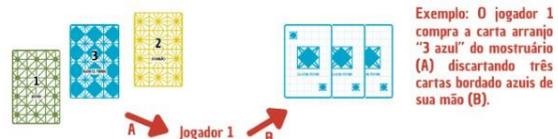


### Jogador 1

**No seu turno:** Você pode fazer **DUAS** ações das três opções a seguir. Pode ser a mesma ação duas vezes ou duas diferentes em qualquer ordem que escolha. Quando for realizar qualquer ação, anuncie-as a seus oponentes.

1) **Puxe uma carta de bordado e adicione-a a sua mão.** Você pode puxar ou a carta de cima da pilha de cartas OU a primeira carta de cima na pilha de descarte, a menos que essa pilha de descarte esteja vazia OU que a sua carta de cima seja uma carta especial (de cor preta), que não deverá ser recuperada da pilha de descarte.

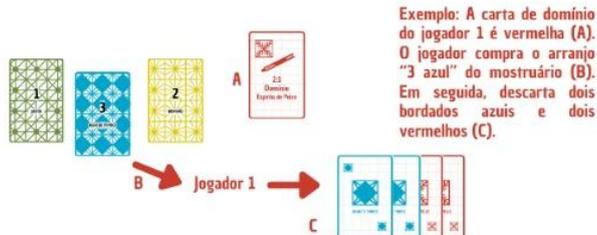
2) **Compre uma carta de arranjo do mostruário comunitário.** Você pode comprar qualquer carta disposta nesse mostruário, mas somente se possuir as cartas bordado corretas. Para comprar uma carta de arranjo, descarte de sua mão o número correspondente às cores e os números referentes ao arranjo que deseja comprar. Coloque as cartas usadas viradas para cima na pilha de descarte. Depois de comprar uma carta de arranjo, imediatamente a reponha pela próxima de cima do monte de arranjo para que o mostruário sempre tenha três cartas viradas para cima. Você só pode comprar uma carta arranjo por ação.



3) **Troque cartas domínio.** Você pode gastar uma ação para trocar cartas de domínio com outro jogador de sua escolha ou com outra carta de domínio no centro da mesa.  
*Nota 1: em uma partida de 4 jogadores, não terão cartas domínio no centro da mesa.*  
*Nota 2: Todo jogador deve ter apenas uma carta de domínio em sua área de jogo.*

<sup>1</sup> O jogo Filet é uma adaptação do jogo *Yardmaster* do Steven Aramini. Este manual foi adaptado da versão original preservando a estrutura e parte de suas regras. O manual de regras do jogo *Yardmaster* pode ser acessado por meio do link: <<https://boardgamegeek.com/boardgame/154634/yardmaster>>.

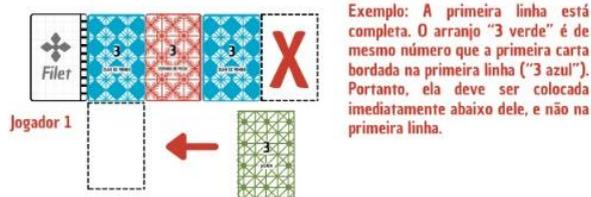
**Usando sua carta de domínio:** Existem quatro cartas de domínio no jogo, representando cada tipo de bordado. Sempre que você comprar uma carta de arranjo, a carta de domínio em seu domínio permite que você: **descarte duas cartas de bordado** daquele tipo mostrado na carta de domínio para **representar uma carta de bordado** de outro tipo. Apenas anuncie que irá usar a carta de domínio e descarte duas cartas de bordado de mesma cor com sua carta de domínio para comprar a carta de arranjo desejada. Você determina a ordem do descarte. Após usar a carta de domínio, deixe-a em sua área de jogo. Você pode usá-la quantas vezes quiser.



**Bordando uma carta:** Depois de comprar um arranjo, você DEVE colocá-la a direita da sua carta de jogador para marcar pontos apenas se corresponder com a cor ou ao número da carta de arranjo colocada previamente. Devido a sua carta de jogador ser preta, o primeiro arranjo que você bordar pode ser de qualquer cor ou número.

Nota 3: conforme você vai bordando mais cartas em sua rede, seu filet vai ficando maior!

**Cada linha do jogo filet deve conter apenas 3 cartas de arranjo.** As próximas cartas devem ser postas abaixo da primeira carta bordada, para depois continuar seguindo a linha normalmente de 3 cartas.



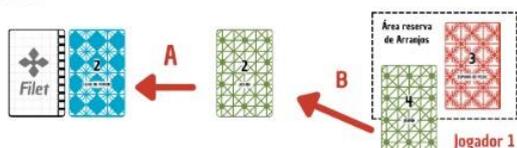
**Área reserva de arranjos:** Se você comprar uma carta de arranjo que NÃO corresponder com a cor ou com o número da última carta anexada, ela deve ser colocada virada para cima em sua área reserva de arranjos.



Sempre que você adicionar uma nova carta de arranjo em seu filet, verifique se alguma de suas cartas reservas podem ser movidas para acompanhar a nova sequência. Se sim, então você pode mover todas as cartas permitidas para seu filet.

**Isso é uma ação livre**, então conta como uma ação de turno!

Você pode mover quantas cartas de arranjo quiser de sua área reserva para seu filet no mesmo turno, contanto que ela corresponda em cor ou em valor com as respectivas cartas em foco. Cartas de arranjos que não podem ser jogadas, devem permanecer na área de reserva. Não tem limite para a quantidade de cartas na reserva.



Exemplo: O jogador compra e adiciona a carta de arranjo "2 verde" ao seu filet (A). Como resultado, permite que um de seus arranjos reserva "4 verde" fique disponível para adicionar em seu jogo. O jogador coloca a carta de arranjo "4 verde" seguindo o "2 verde" para pontuar (B). Porém, o "3 vermelho" não tem a cor ou o número necessário para fazer o mesmo, então ela deve permanecer na reserva.

**Carta Filet:** A carta Filet passa de jogador em jogador ao longo do jogo.

Se você possuir a carta Filet, então você terá um privilégio especial - você recebe **UMA AÇÃO ADICIONAL** em seu turno, totalizando três ações no total! Depois de realizar suas ações, passe a carta Filet para o jogador à sua direita (sentido anti-horário), que a colocará, virada para cima, na frente de sua carta de jogador para receber uma ação extra em seu próximo turno.

**EXCEÇÃO:** em uma partida para dois jogadores, passe a carta Filet virada para baixo para o seu oponente, que NÃO irá possuir a ação extra da carta em seu próximo turno. Ao invés disso, seu oponente terá um turno normal (duas ações), para só depois virá-la, ativando a carta Filet em seu próximo turno.

**Cartas especiais:** Dentro da pilha de cartas de bordado existem quatro cartas especiais. Se você puxar uma, adicione em sua mão normalmente como se fosse uma carta de bordado normal. Uma carta especial não custa ação para ser jogada, e você pode escolher jogá-la no mesmo turno que a recebeu OU guardá-la em sua mão para um turno futuro. **Você pode jogar múltiplas cartas especiais num mesmo turno.** Quando você estiver pronto para jogar uma carta especial, coloque-a virada para cima na pilha de descarte dos bordados e use o efeito dela. **Você não pode jogá-la em um turno de outro jogador.** Cartas especiais não podem ser tiradas da pilha de descarte. Depois de jogar uma carta especial, se você ainda não fez todas suas ações do turno, você ainda pode fazê-las.

**Pegue 2 Cartas do Baralho** - Puxe duas cartas do topo da pilha de bordados e as adicione a sua mão.

**Troque Qualquer 1:1** - Usando essa carta, você pode mudar a cor de qualquer carta de bordado de sua mão por uma outra qualquer. Exemplo: Se você tem duas cartas azuis e uma verde, e precisa de mais uma carta azul para comprar uma carta de arranjo 3 azul em jogo. Possuindo essa carta especial, você pode usá-la para converter a cor de sua carta verde e completar a carta azul restante, conseguindo assim, comprar a carta de arranjo 3 azul.

**+1 Ação Extra** - Permite que o jogador tenha uma ação extra neste turno.

**Renove as Cartas da Mesa** - Essa carta permite renovar as cartas de arranjo localizadas no mostruário compartilhado, renovando assim **TODAS AS TRÊS CARTAS**.

**No fim de seu turno, verifique os seguintes itens:**

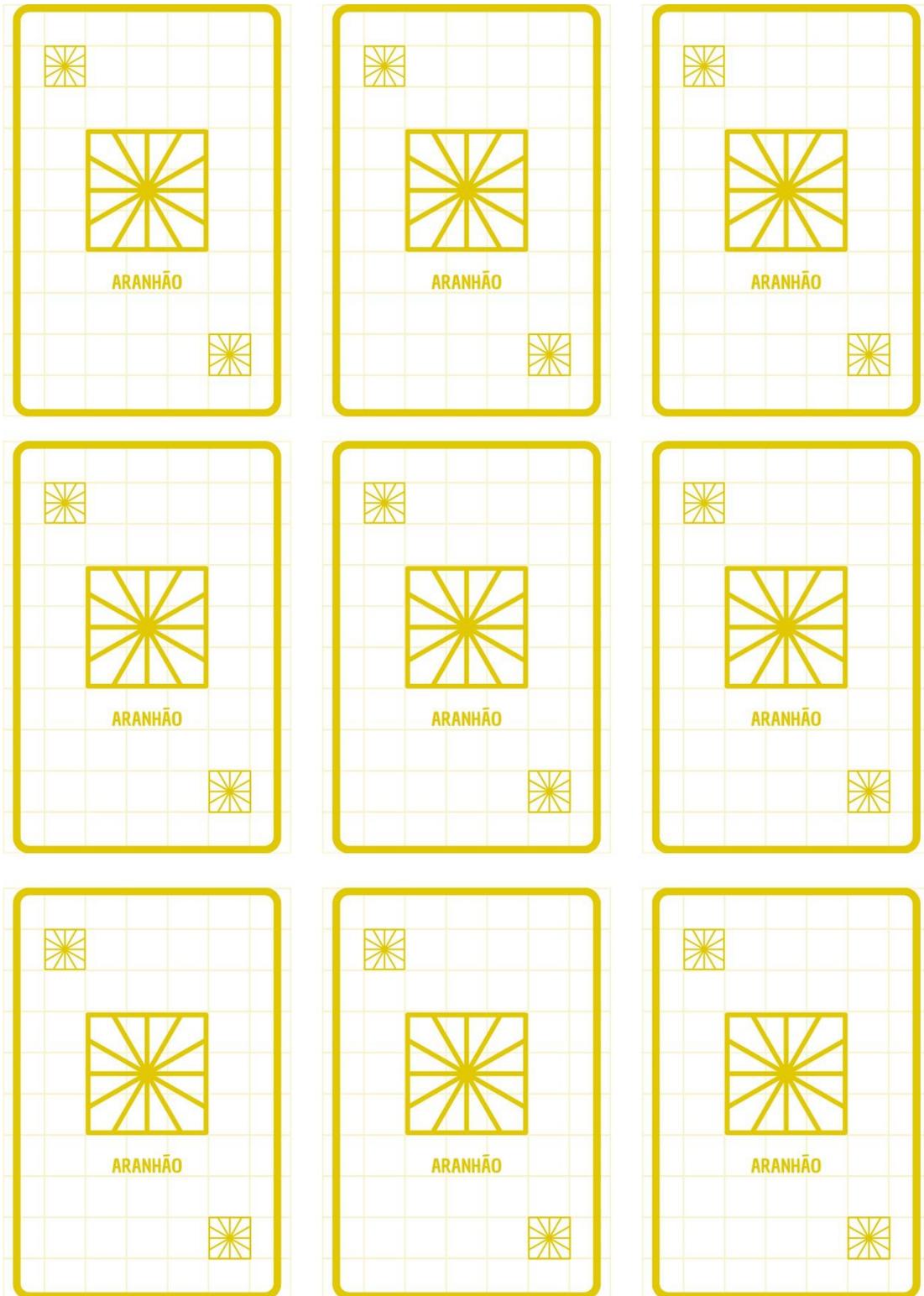
- Se você usou a ação extra da carta Filet, não esqueça de passá-la ao jogador a sua direita. Em uma partida de dois jogadores, se sua carta Filet estiver virada para baixo, não se esqueça de deixá-la para cima para garantir sua ação extra em seu próximo turno.
- Você nunca pode ultrapassar o número de 7 cartas em sua mão. Se exceder 7 cartas, escolha e descarte o excesso. Você nunca poderá descartar cartas indesejadas de sua mão se estiver com menos de 8 cartas.
- Se a pilha de cartas de bordado acabar, deixe a última carta descartada na pilha de descarte e embaralhe o restante, criando uma nova pilha de cartas de bordado. Se essa carta for uma carta especial, embaralhe-a com o restante, deixando nenhuma carta na pilha de descarte.

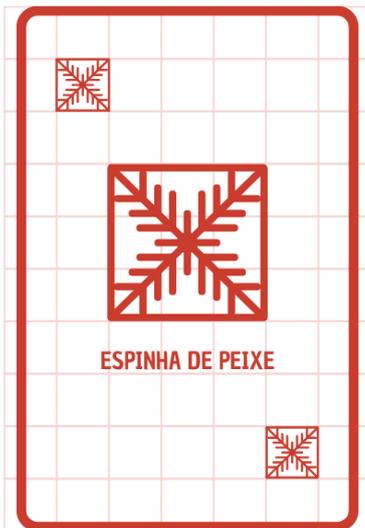
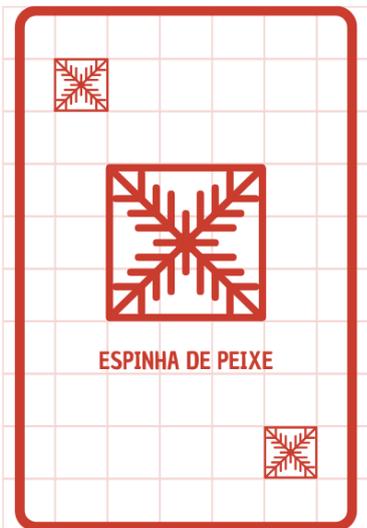
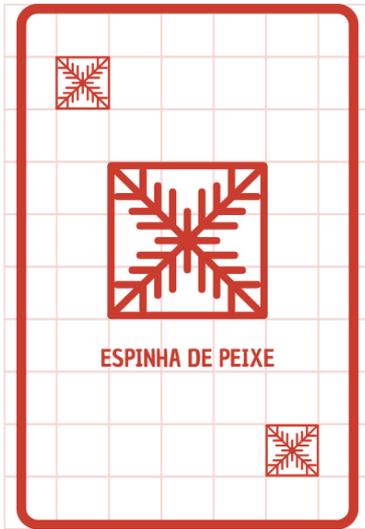
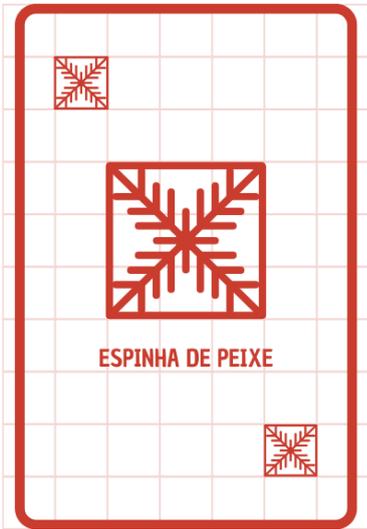
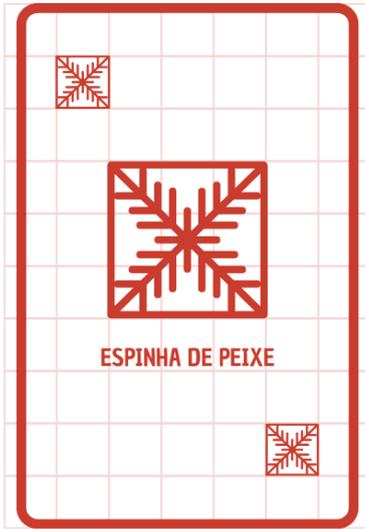
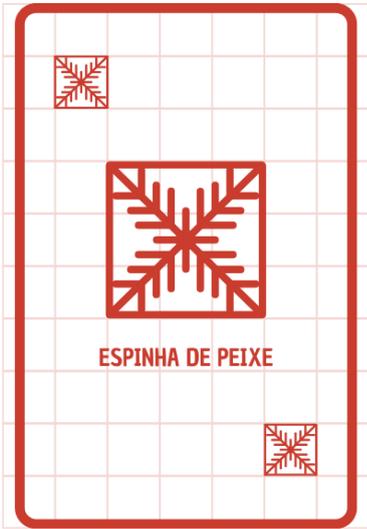
Acabadas suas ações, seu turno termina e a vez passa para o próximo jogador a sua esquerda (sentido horário).

**Vencendo:** O primeiro jogador que obter o número de pontos estabelecidos vence! Não é necessário obter número exato. Apenas cartas bordadas no filet do jogador terão os pontos validados. Arranjos na área reserva não pontuam. Se chegar em um ponto onde todas as cartas de arranjo acabem, então o jogo termina e todos os jogadores contarão seus pontos válidos, dando a vitória para quem tiver mais pontos. Em caso de empate, os jogadores envolvidos comemoram a vitória juntos!



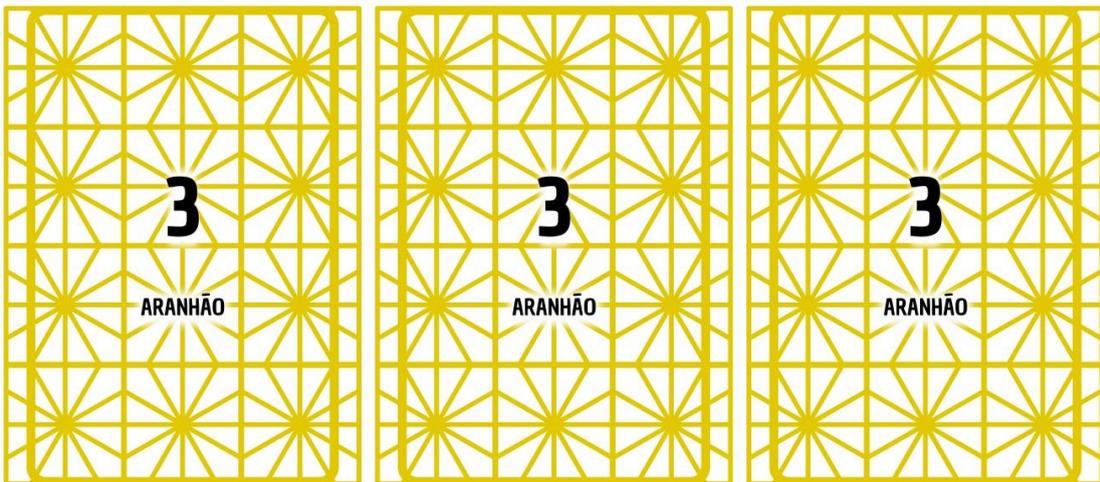
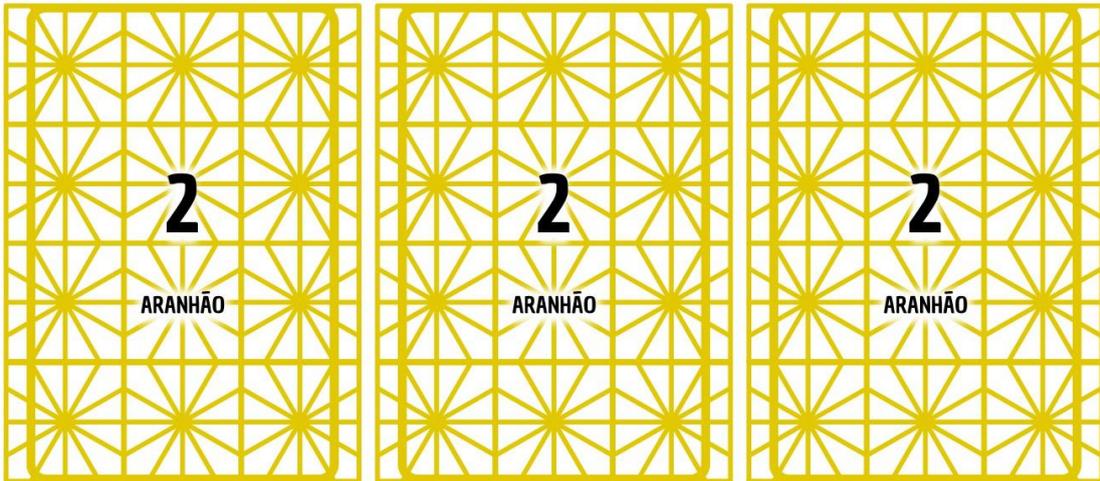
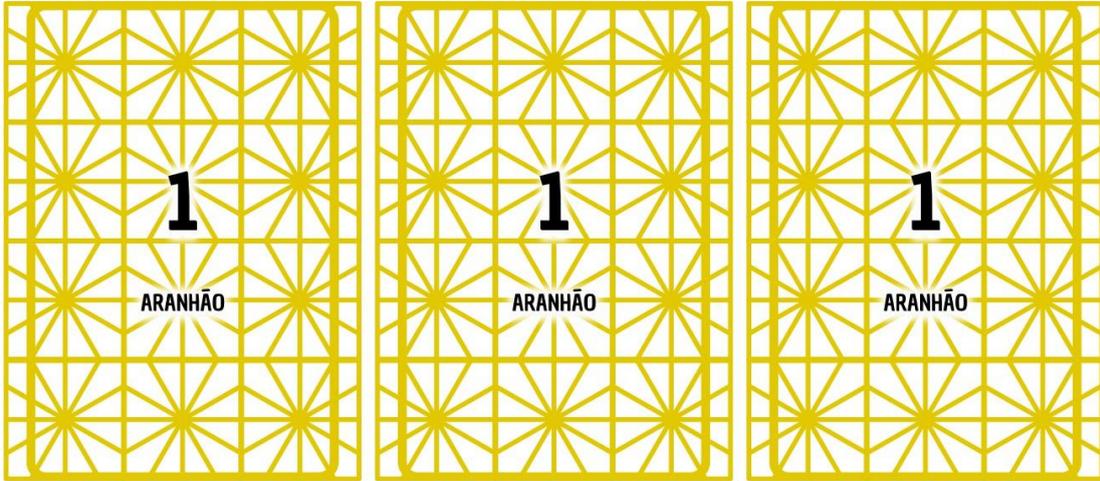
APÊNDICE B – ARTES DAS CARTAS

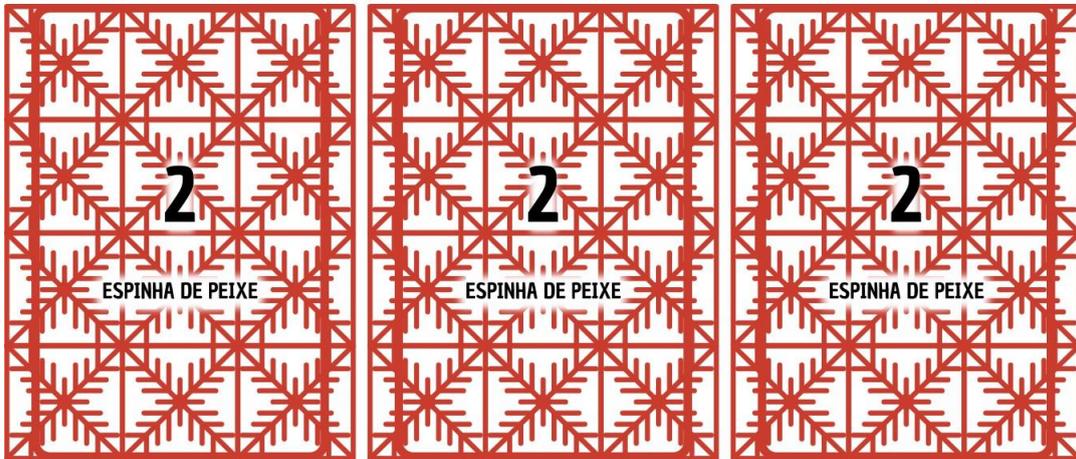


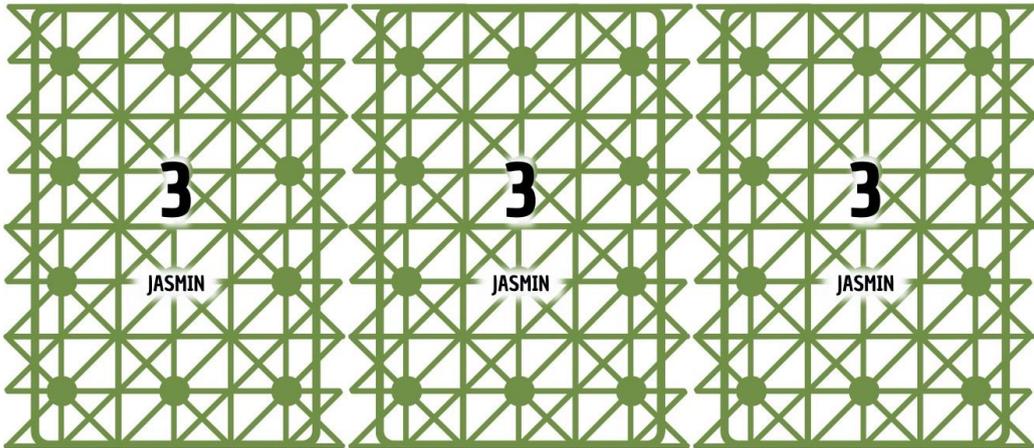
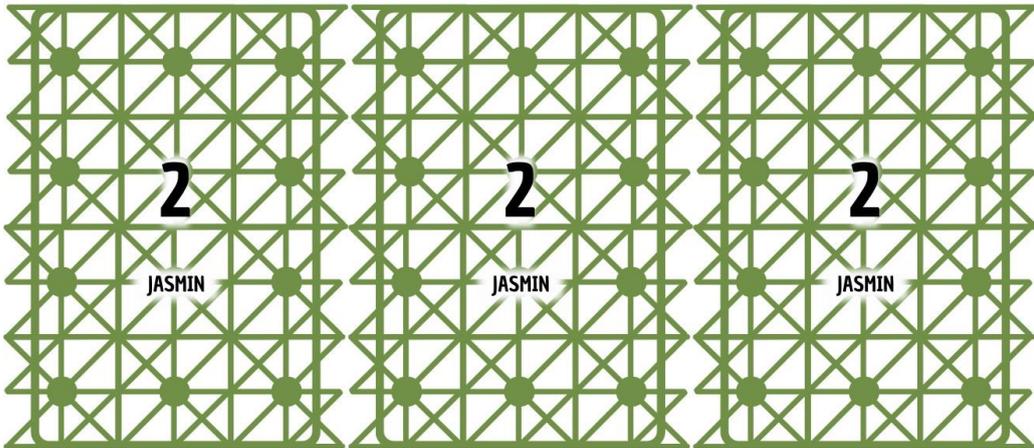
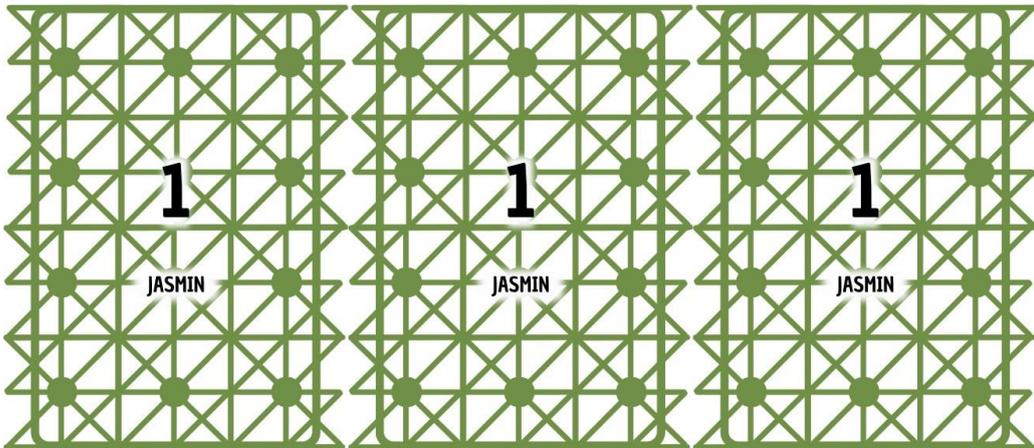


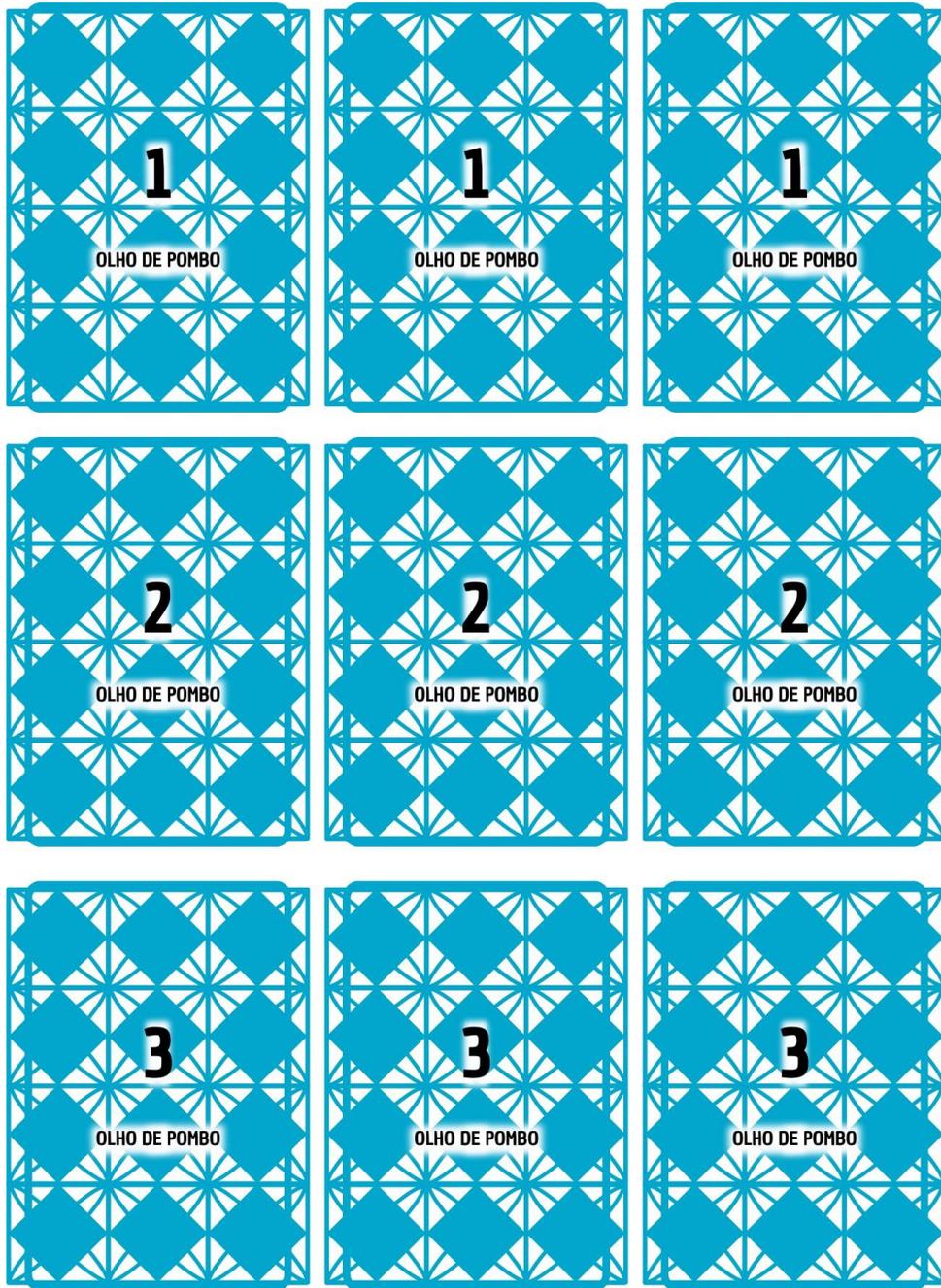


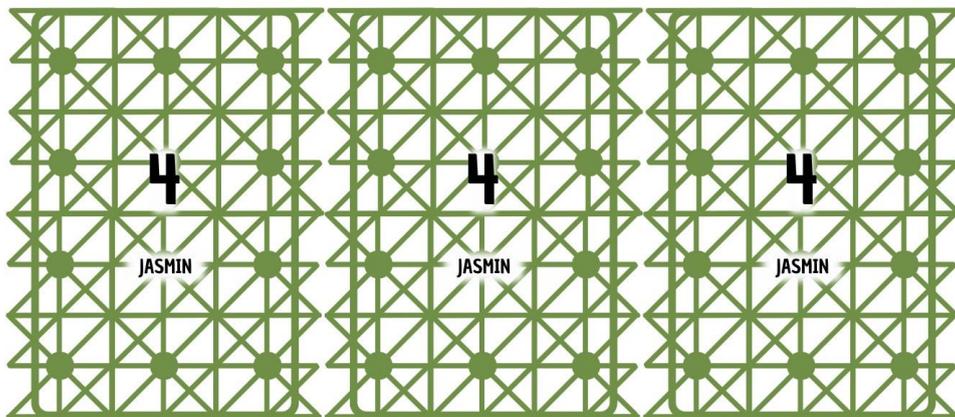
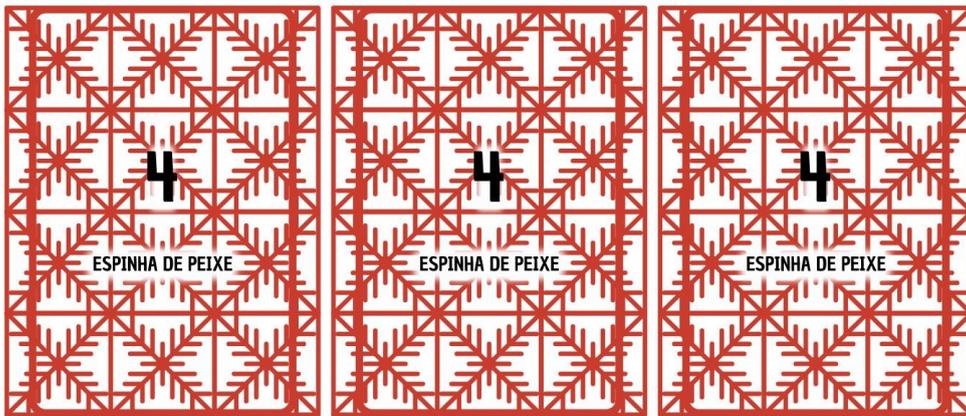
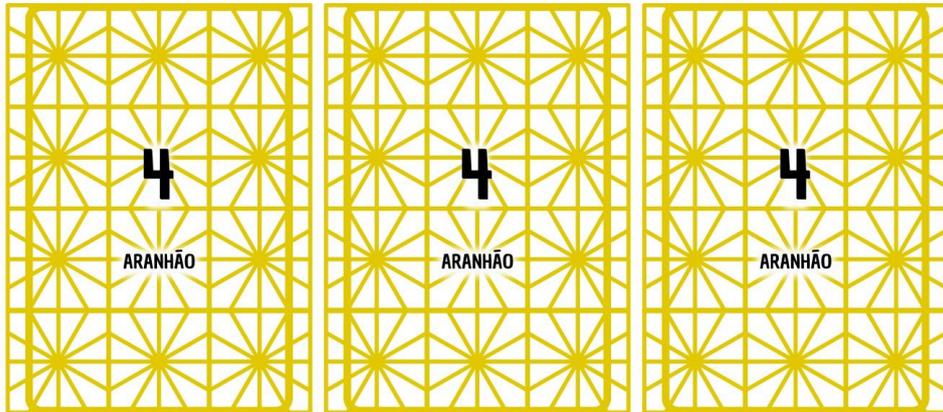


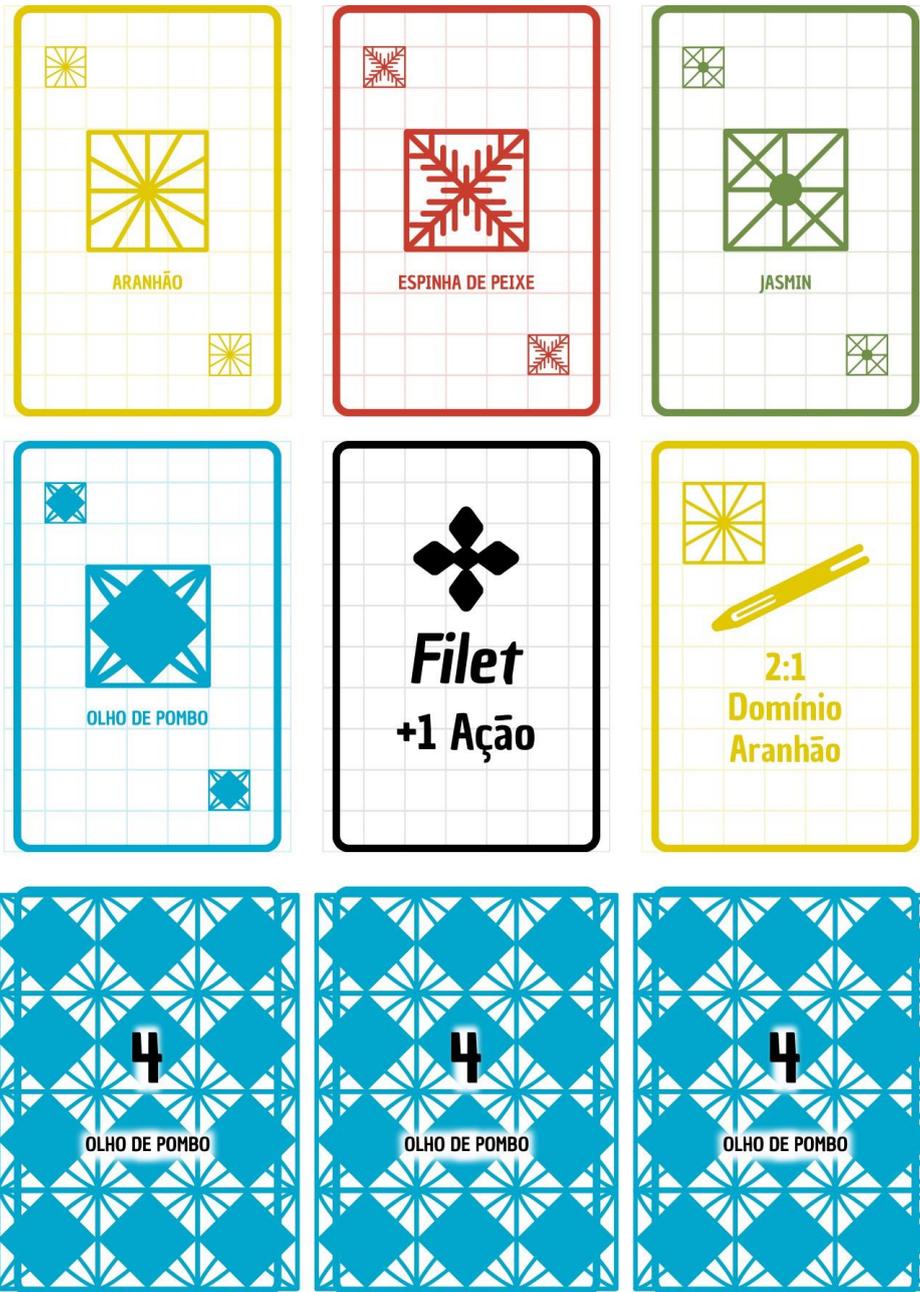


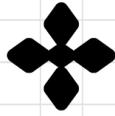




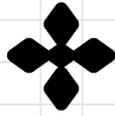




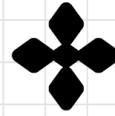




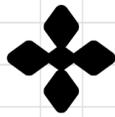
**Renove as  
Cartas da  
Mesa**



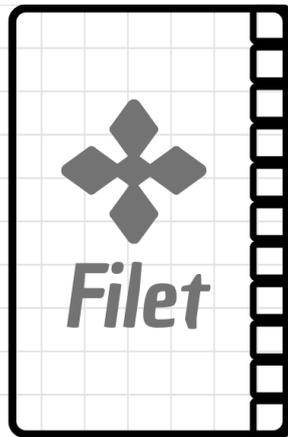
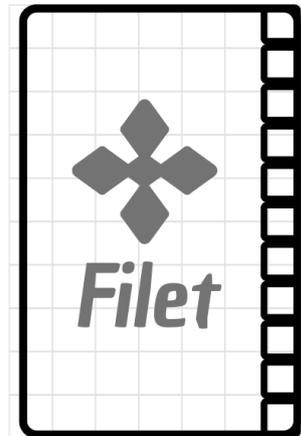
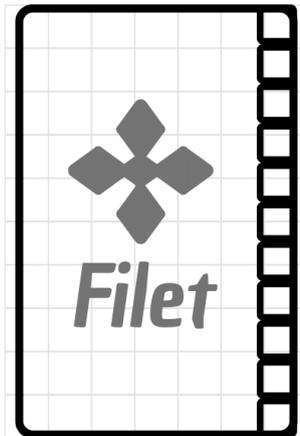
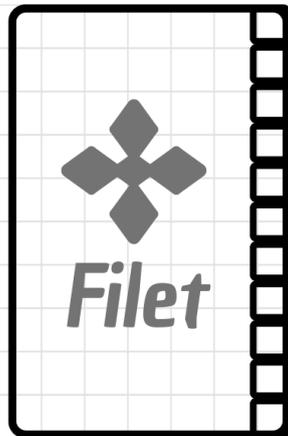
**Pegue 2  
Cartas do  
Baralho**



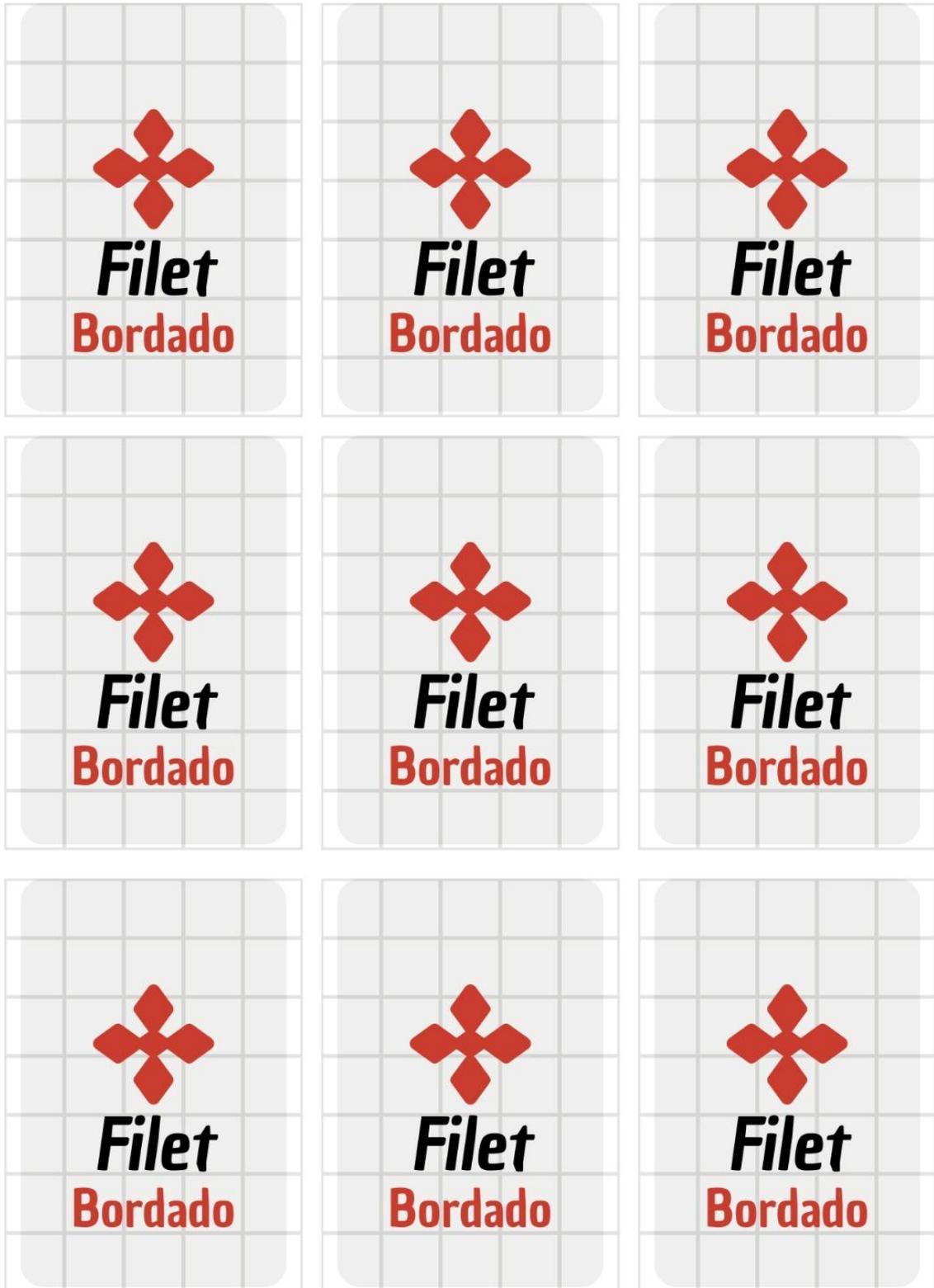
**+1  
Ação  
Extra**



**Troque  
Qualquer  
1:1**









## APÊNDICE C – ARTE DA CAIXA DO JOGO

## Faca de corte da caixa do jogo filet

Dimensões: 12cm x 8cm x 4cm

Sugestão de impressão: Para obter uma melhor experiência, sugere-se imprimir o molde em uma folha tamanho A3, em papel sulfite 240g ou em papel couchê 200g ou gramatura superior.

