

WORKSHOP | GAMIFICATION, INC.



## REGRAS E LIMITAÇÕES

DESCREVA AS REGRAS E LIMITAÇÕES DO JOGO:

COLE AQUI

## **DETETIVE**

categoria - Investigação de problemas

Objetivo - encontrar a solução de um crime ao descobrir que cartas estão contidas num envelope. Cada jogador deve sugerir quais seriam as cartas secretas, cabendo aos demais contradizer a suposição, exibindo alguma carta que seja parte do palpite, e assim comprovando que a mesma não se encontra no envelope. Após suspeitar ter desvendado o crime, o jogador faz uma acusação, em que deve ser definido quem é o assassino, com qual objeto matou, e em qual cômodo da mansão houve o assassinato. O próprio acusador verifica as cartas do envelope, em segredo. Caso tenha acertado, é declarado vencedor do jogo. Em caso de erro, o jogador é eliminado, podendo apenas desmentir o palpite dos demais participantes.

## **BANCO IMOBILIÁRIO**

categoria - Estratégia Financeira

Objetivo - dominação do mercado por uma única entidade. Os jogadores movem-se sobre um tabuleiro em torno da compra de propriedades residenciais ou comerciais e a coleta de aluguel de seus adversários, sendo o objetivo final do jogo levá-los à falência.

## **WAR**

categoria - Conquista Territorial

Objetivo - Conquistar territórios. O jogo é disputado tendo como base um tabuleiro do mundo dividido em 6 regiões (Europa, Ásia, África, América do Norte, América do Sul e Oceania). Cada jogador recebe uma carta com um determinado objetivo, cabendo a vitória a quem primeiro completá-lo. A disputa ocorre em rodadas, nas quais os participantes colocam exércitos e atacam outros oponentes. Uma partida pode durar várias horas, com disputas, regidas pela estratégia dos jogadores e pela sorte lançada pelos dados.

## **PERFIL**

categoria - Análise de Indícios

Objetivo - No tabuleiro, o jogador da vez escolhe um número de um a vinte. Quem possui a carta deverá falar a dica correspondente; se o desafio for adivinhado, o jogador ganha a rodada e anda o número de casas correspondente às dicas que sobraram no tabuleiro. Se não souber, passa a vez para o próximo, que escolhe outra dica, e assim sucessivamente. Ganha o jogo quem chegar primeiro ao final do tabuleiro. Cada carta traz 20 dicas sobre uma pessoa, uma coisa, um ano ou um lugar. Os jogadores vão recebendo uma dica após a outra, até o momento em que alguém dá o palpite correto sobre o perfil secreto da carta.

## **IMAGEM E AÇÃO**

categoria - Criatividade e Trabalho em Equipe

Objetivo - Cada equipe move um peão sobre um tabuleiro formado por uma sequência de quadrados, sendo que cada um deles possui uma letra ou forma de identificar o tipo de imagem que deve ser desenhado nele. O objetivo é ser a primeira equipe a atingir o último espaço na placa. Para conseguir isso o jogador deve adivinhar a palavra ou frase que está sendo criado pelo seu parceiro.