Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Miguel Pereira Guerreiro

Lendas Rurais em Jogo: design de um jogo de tabuleiro para recuperar o espírito de grupo

julho de 2025

Lendas rurais em jogo: design de um jogo de tabuleiro para recuperar o espírito de grupo
Miguel Pereira Guerreiro
UMinho | 2025

Universidade do Minho
Escola de Arquitetura, Arte e Design

Miguel Pereira Guerreiro

Lendas Rurais em Jogo: design de um jogo de tabuleiro para recuperar o espírito de grupo

Trabalho de Projeto
Mestrado em Design de Produto e Serviços

Trabalho efetuado sob a orientação do(a)
Professor Doutor Bernardo Providência
Professor Doutor José Miguel Cardoso

julho de 2025

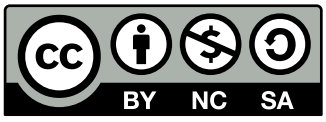
DIREITOS DE AUTOR E CONDIÇÕES DE UTILIZAÇÃO POR TERCEIROS

Este é um trabalho académico que pode ser utilizado por terceiros desde que respeitadas as regras e boas práticas internacionalmente aceites, no que concerne aos direitos de autor e direitos conexos.

Assim, o presente trabalho pode ser utilizado nos termos previstos na licença abaixo indicada. Caso o utilizador necessite de permissão para poder fazer um uso do trabalho em condições não previstas no licenciamento indicado, deverá contactar o autor, através do RepositóriUM da Universidade do Minho.

Licença concedida aos utilizadores deste trabalho

Esta obra tem a licença Creative Commons «Atribuição-NãoComercial-Compartilhalgual 4.0 Internacional».

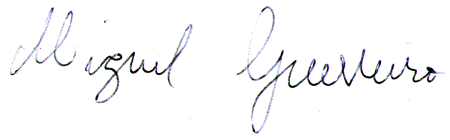


[Esta licença permite que outros remisturem, adaptem e criem a partir do seu trabalho para fins não comerciais, desde que lhe atribuam a si o devido crédito e que licenciem as novas criações ao abrigo de termos idênticos.]

DECLARAÇÃO DE INTEGRIDADE

Declaro ter atuado com integridade na elaboração do presente trabalho académico e confirmo que não recorri à prática de plágio nem a qualquer forma de utilização indevida ou falsificação de informações ou resultados em nenhuma das etapas conducente à sua elaboração.

Mais declaro que conheço e que respeitei o Código de Conduta Ética da Universidade do Minho.



RESUMO

A sociedade contemporânea é cada vez mais caracterizada por um sentimento generalizado de solidão, à medida que as formas tradicionais de cultura popular se vão desvanecendo gradualmente. Estas práticas culturais anteriormente vibrantes, como são imateriais, quando elas são perdidas, não podem mais ser recuperadas. Este projeto procura desenvolver um protótipo de jogo que utiliza metodologias de design de produto e de experiência do utilizador para materializar aspetos desta cultura, promovendo o envolvimento social através de um meio que ressoa na sociedade atual: o jogo de tabuleiro.

A questão central é se é possível criar um jogo que readapte as lendas do folclore rural para o mundo moderno. Para tal, é necessária uma contextualização da lenda rural enquanto conceito, salientando os desafios da regeneração cultural para o efeito. Adicionalmente, pretende-se identificar abordagens metodológicas para o levantamento de lendas rurais locais e para a conceção e prototipagem de um jogo de tabuleiro com base nos materiais recolhidos no levantamento.

Com a adoção de uma abordagem multidisciplinar, o projeto começa com uma recolha etnográficas, onde os narradores locais são gravados para fornecer material para a construção da base folclórica do trabalho. Esta não é apresentada como uma transcrição exaustiva, mas sim como objetos e criaturas de lenda que podem ser traduzidos eficazmente em mecânica de jogo. A partir desta base, foi criado um protótipo inicial, que foi depois avaliado e aperfeiçoado através de um design centrado no utilizador para se alinhar com as necessidades e expectativas dos utilizadores. Ao longo deste processo, os elementos derivados do inquérito também contribuíram para o desenvolvimento da identidade gráfica do produto.

Este trabalho reporta o levantamento de cerca de 50 lendas e 20 objetos alusivos, traduzindo-os da forma narrativa para um produto tangível. O protótipo final surgiu do envolvimento de 17 jogadores diferentes ao longo de seis iterações de conceção e desenvolvimento. Os resultados alinham-se largamente com os previstos na pesquisa bibliográfica, com observações notáveis relativamente à dimensão da amostra e à crescente familiaridade dos jogadores com o jogo.

Em última análise, este projeto abordou com sucesso a questão inicial e criou um produto que não só preserva as narrativas populares, como também entretém, e foi iterado no sentido de satisfazer as expectativas dos utilizadores.

PALAVRAS-CHAVE Design de Jogo — Design de Produto — Experiência com o Produto — Folclore Narrativo — Prototipagem

ABSTRACT

Contemporary society is increasingly characterized by a pervasive sense of loneliness, as traditional forms of folk culture gradually fade away. These cultural practices, once vibrant, are immaterial and, once lost, cannot be recovered. This project seeks to develop a game prototype that employs product design and user experience methodologies to materialize aspects of this culture, fostering social engagement through a medium that resonates with today's society: the board game.

The central question addressed here is whether it is possible to create a game that reinterprets rural folk legends for the modern world. This necessitates a contextualization of the rural legend as a concept, highlighting the challenges of cultural regeneration for this purpose. Additionally, it aims to identify methodological approaches for surveying local rural legends and designing and prototyping a board game based on the materials gathered from the survey.

Adopting a multidisciplinary approach, the project begins with ethnographic studies, where local narrators are recorded to provide material for building the folkloric foundation of the work. This is not presented as exhaustive transcription but rather which objects and creatures of legend that can be translated effectively into game mechanics. From this foundation, an initial prototype was created, which was then evaluated and refined through user-centered design to align with users' needs and expectations. Throughout this process, elements derived from the survey also contributed to the development of the product's graphical identity.

This work documents the survey of approximately 50 legends and 20 related objects, translating them from narrative form into a tangible product. The final prototype emerged from the involvement of 17 different players across six design and development iterations. The results largely align with the anticipated outcomes from the bibliographical research, with notable observations regarding the sample size and the players' growing familiarity with the game.

In conclusion, this project successfully addressed the initial question and created a product that not only preserves folk narratives but also entertains, evolving to meet user expectations.

KEYWORDS Game Design — Product Design — Narrative Folklore — Product Experience — Prototyping

CONTEÚDO

Resumo . . . . . **i**

Abstract . . . . . **ii**

Lista de Figuras . . . . . **v**

Lista de Tabelas . . . . . **vi**

1 Introdução **1**
1.1 Motivação 1
1.2 Questão de partida e objetivos 1
1.3 Visão geral da estrutura 2

2 Estado da arte **3**
2.1 Introdução teórica 5
2.2 Folclore narrativo 6
2.2.1 Classificação de folclore narrativo e exemplos de lendas populares 7
2.2.2 O papel do folclore nas aldeias e o contraste com o urbano 9
2.2.3 Lendas urbanas 9
2.2.4 Lendas rurais 11
2.3 Design, preservação e recuperação 12
2.3.1 Os limites do design para a regeneração e o papel da adaptação 13
2.3.2 Preservação material dos objetos imateriais 14
2.3.3 Recuperação e adaptação da interação social 15
2.4 A história e o papel dos jogos de tabuleiro 16
2.4.1 Nomenclatura e classificação de jogos de tabuleiro 17
2.4.2 As origens dos jogos de tabuleiro 18
2.4.3 Evolução e propagação dos jogos de tabuleiro 19
2.4.4 Popularização dos jogos de tabuleiro 21
2.5 Design de jogo e interação 22
2.5.1 A influência dos videojogos nos jogos de tabuleiro 23
2.5.2 Interação analógica, regras e acessibilidade 24
2.5.3 Design de jogo e desenvolvimento de protótipos 26
2.5.4 Pesquisa de campo, observação e levantamento lendário 26
2.5.5 Exemplos recentes de jogos de tabuleiro 27

3 Metodologia **29**
3.1 Abordagem metodológica para o trabalho de campo 30
3.1.1 Amostra 30

3.1.2 Ferramentas de levantamento . . . 31
3.1.3 Sessões narrativas e processo de recolha . . . 32
3.2 Abordagem metodológica para o design do protótipo . . . 33
3.2.1 Amostra . . . 34
3.2.2 Processo iterativo . . . 34
3.2.3 Ferramentas de avaliação . . . 34

4 Trabalho de campo . . . 36
4.1 Resultados . . . 36
4.1.1 Glossário das lendas . . . 38
4.1.2 Esboços e outros registos do diário de campo . . . 41

5 Design e desenvolvimento do protótipo . . . 42
5.1 Protótipo inicial . . . 42
5.2 Desenvolvimento da identidade visual do jogo . . . 42
5.2.1 Design das ilustrações das cartas . . . 43
5.2.2 Tipos de letra . . . 45
5.2.3 Padrões repetitivos . . . 46
5.2.4 Design das cartas . . . 47
5.2.5 Ícones das cartas . . . 49
5.2.6 Tabuleiro . . . 50
5.2.7 Pino e marcadores de turno . . . 53
5.2.8 Folhetos de regras e glossário das lendas . . . 54
5.3 Materiais e construção do protótipo final . . . 55
5.4 Resultados . . . 58
5.4.1 Alterações dos protótipos ao longo das iterações . . . 58
5.4.2 Mecânicas do jogo . . . 61
5.4.3 Análise da participação e interação dos jogadores . . . 62

6 Discussão . . . 67
6.1 Semelhanças e derivações de lendas populares . . . 67
6.2 Tendências observadas nos narradores . . . 68
6.3 Progresso e exploração das mecânicas pelos jogadores . . . 68
6.4 Limitações . . . 69

7 Considerações finais . . . 71
7.1 Disponibilização do jogo . . . 71
7.2 Conclusões . . . 71
7.3 Recomendações para trabalhos futuros . . . 73

Referências bibliográficas . . . 74

Anexos **80**
A Inquérito para levantamento 80
B Termo de consentimento livre e esclarecido 81
C Inquérito pré-sessão 82
D Inquérito pos-sessão 84
E Glossário Lendário 85
F Regras 87

LISTA DE FIGURAS

1 Grupo de amigos à volta do fogo de campo 5
2 Monumento à Lenda da Bicha de Sete Cabeças em Ribeiros 8
3 Ponte da Misarela 8
4 Palácio do Rei do Lixo 10
5 Fotografia da tabuleta com parte do Épico de Gilgamesh 14
6 Fotografia de dois cães a brincarem numa praia 16
7 Fotografia do Jogo Real de Ur 19
8 Fotografia de um tabuleiro moderno de *Chatrang* 20
9 Fotografia de um tabuleiro do jogo *Onitama* 21
10 Fotografia do *Bernie the Brain* com o Jogo do Galo em 1950 22
11 Evolução e adaptação ds jogos *Civilization* e *Sid Meier's Civilization* 23
12 Fotografia de uma partida do Folklore the Affliction 28
13 Metodologia geral do projeto adaptada do modelo de duplo diamante 29
14 Resultados do auto-reporte de conhecimento lendário do inquérito 37
15 Criação de uma ilustração a partir de um esboço do diário de campo 43
16 "O Fado" de José Malhoa e a ilustração do Fadista inspirada por ela 44
17 Tipo de letra pixelizado criado para o jogo 45
18 Apresentação do padrão repetitivo do mar sem e com o uso do modo envolvente 46
19 Padrões repetitivos com o ficheiro original 46
20 Frente e verso de uma carte de Vida/Morte 47
21 Frente e verso de uma carte do baralho Cidade 47
22 Frente e verso de uma carta do baralho Evento Noturno 48
23 Frente e verso de uma carta do baralho Missão Secreta 48
24 Primeira versão do mapa ampliado 51
25 Mapa final do Lendas em Jogo 53
26 Conteúdo dos vetores para o corte laser do pino 54
27 Conteúdo dos vetores para o corte laser dos marcadores 54
28 Mapa e verso do tabuleiro 55
29 Processo de abertura do protótipo final do tabuleiro 56

30 Pino sobre uma casa no Tabuleiro 56
31 Cartas de Itens sobre o Tabuleiro 57
32 Cartas do protótipo piloto com cartas feitas em prototipagem rudimentar 59
33 Evolução do design da carta do fadista 59
34 Cartas e folha modelo da prototipagem rápida 60
35 Diagrama das alterações do jogo ao longo das iterações 61
36 Gráfico dos resultados da secção de Satisfação do Jogo 65
37 Gráfico dos resultados da secção de Dimensão Funcional 65
38 Gráfico dos resultados da secção de Dimensão Estética 66

LISTA DE TABELAS

1 Termos utilizados na pesquisa PRISMA 3
2 Resultados da pesquisa PRISMA 4
3 Características das formas de folclore narrativo 7
4 Categorização dos jogos de tabuleiro 18
5 Classificação de alguns jogos de tabuleiro 18
6 Codificação dos elementos recolhidos 37
7 Ícones de ação das cartas 49
8 Níveis de raridade das cartas 50
9 Origem dos nomes das cidades no jogo 50
10 Elementos gráficos do tabuleiro 52
11 Distribuição das cartas no protótipo final 58
12 Distribuição do número de sessões e partidas por iteração 62
13 Duração das partida ao longo do desenvolvimento 63
14 Rácio de vitória e derrota ao longo do desenvolvimento 64

1 INTRODUÇÃO

1.1 Motivação

Num mundo cada vez mais solitário e sob uma incerteza inegável, a cultura popular torna-se um fenómeno cada vez mais raro. Apesar das lendas e as crendices populares, terem há muito sido relegadas com um artefacto retrógrado de um tempo esquecido, elas não deixam de refletir uma forma de pensamento e conhecimento codificado nestas formas de expressão. Elas particularmente são representativas de várias facetas da realidade e dos receios da população que as origina. A perda destes elementos culturais podem ser interpretados de mil formas diferentes, mas encontra-se em duas linhas da música *Béton Brut* dos *Ashenspire*, uma descrição que pode resumir demasiadas páginas de prosa: «Quando não consegues ver as estrelas/Deixas de sonhar sobre o espaço.»

A preservação cultural e a readaptação dela em novos contextos é importante precisamente para salvaguardar estas perspetivas do desaparecimento. Estes objetos imateriais, como a língua e as narrativas, são os guias do pensamento humano, e é essa imaterialidade que tem uma consequência substancial sobre a sua existência: uma vez perdidos são irrecuperáveis. Tornam-se uma estrela que desaparece permanentemente dos céus, e isto é fundamentalmente diferente da obstrução. A luz artificial, os muros de cimento e vidro que desafiam os céus, dificultam a observação celeste, mas não a apagam, por detrás deles, a luz continua a emanar. Nesta linha de pensamento, este trabalho visa tentar capturar um fragmento dos céus da oralidade popular, e trazê-lo para baixo das lâmpadas LED de forma a que este perdure, pelo menos, por um pouco mais tempo.

1.2 Questão de partida e objetivos

Será que é possível fazer-se o design e desenvolvimento de um jogo temático, com foco na lubricidade e readaptação do folclore popular para o mundo atual?

A partir desta questão, definem-se os seguintes objetivos:

- dentro do contexto de design, introduzir o conceito de lenda rural;
- mostrar o papel do design na recuperação cultural e distingui-lo da regeneração;
- identificar abordagens metodológicas para o levantamento de narrativas folclóricas, e aplicá-las na zona do município de Guimarães e arredores;
- encontrar metodologias adequadas para o design, desenvolvimento e prototipagem do jogo de tabuleiro que consiga ser simultaneamente divertido e com elementos lúdicos obtidos das narrativas populares;
- explorar mecânicas ou regras no jogo que fomentem o espírito de grupo entre os jogadores.

1.3 Visão geral da estrutura

Este trabalho encontra-se dividido principalmente em 7 capítulos, e resulta da redação de um trabalho prático que foi feito em 3 fases distintas. O primeiro capítulo é a introdução (Capítulo 1) que contempla a motivação (Secção 1.1), a questão de partida e os objetivos derivados desta (Secção 1.2) e esta presente visão geral da estrutura.

Segue-se o estado da arte que começa com a apresentação da metodologia utilizada para a sua escrita (Capítulo 2), e inicia-se com uma introdução teórica (Secção 2.1). Daqui desenvolvem-se 4 temas fundamentais para o trabalho: as características do folclore narrativo (Secção 2.2); uma reflexão sobre o design, a preservação e a recuperação (Secção 2.3); uma breve descrição da história dos jogos de tabuleiro e o seu papel social (Secção 2.4); por fim, o design de jogo e iteração que resulta deste (Secção 2.5), que contempla também duas subsecções finais sobre as referências bibliográficas que informam a metodologia.

A metodologia, que apresenta uma visão geral do trabalho (Capítulo 3), e contem as abordagens metodológicas utilizadas para as duas fases práticas do projeto, o trabalho de campo(Secção 3.1) e o design e desenvolvimento do jogo(Secção 3.2).

Segue-se a descrição dos resultados obtidos no trabalho de campo (Capítulo 4) que culmina com a apresentação do glossário das lendas (Secção 4.1.1), que sumariza o trabalho, e informa a fase seguinte de desenvolvimento do protótipo do jogo em conjunto com os esboços obtidos no diário de campo (Secção 4.1.2).

O design e desenvolvimento de jogo (Capítulo 5) encontra-se dividido entre o protótipo inicial (Secção 5.1), que deu início a esta fase do trabalho, o desenvolvimento da identidade visual do jogo (Secção 5.2), que se iniciou com esse protótipo, a construção e os materiais usados para o protótipo final (Secção 5.3), e finalmente, os resultados obtidos nesta fase (Secção 5.4), e os desenvolvimentos e alterações que ocorreram nas várias iterações de design do jogo.

A discussão (Capítulo 6) envolve uma comparação dos resultados e uma reflexão dos mesmos de ambas as fases práticas do projeto. Que compara as lendas obtidas com as que são reconhecidas na área(Secção 6.1) e as tendências observadas nos narradores (Secção 6.2). Na fase seguinte do trabalho observa particularmente a progressão e evolução dos jogadores e o seu domínio sobre as mecânicas do jogo (Secção 6.3). Finaliza-se esta parte, com as limitações relevantes que este trabalho apresenta (Secção 6.4).

As considerações finais (Capítulo 7) representam a parte final do texto, e divide-se na forma como o jogo será disponibilizado (Secção 7.1), as conclusões do trabalho (Secção 7.2), e por fim as sugestões para trabalhos futuros (Secção 7.3).

Além disso o documento inclui as referências bibliográficas utilizadas e os anexos relevantes.

2 ESTADO DA ARTE

Este trabalho tem como base duas pesquisas bibliográficas, designadas como inicial e subsequente. A primeira foi uma pesquisa sistemática que seguiu o modelo PRISMA. A subsequente foi uma pesquisa assistemática que seguiu o modelo bola-de-neve que partiu de 6 livros de referência, e seguiram-se as referências detidas nessas obras para a constituição do *corpus*.

Na pesquisa inicial escolheram-se 5 bases de dados, nomeadamente o *Association for Computing Machinery Digital Library* (ACM), *Scopus* (SCOPUS), *Springer Link Old* (SPRNGR), *Taylor and Francis Online* (TANDF) e a *Willey Online Library* (WILEY). Esta escolha tem como justificação a publicação habitual de materiais de referência relevantes para este projeto, e por também permitirem exportar os seus resultados para uma folha de cálculo (ou equivalente) para facilitar a filtragem dos resultados.

Esta pesquisa tem como base duas categorias design de jogo e folclore, das quais se cruzaram as palavras-chave relevantes de cada um. Como a pesquisa inicial resultou com mais de 70 mil resultados, com base nas primeiras 4 páginas de resultados de cada um dos motores, excluíram-se 40 palavras-chave. O que foi introduzido dentro de cada motor de pesquisa, encontra-se na Tabela 1 e os resultados obtidos com a filtragem utilizada na Tabela 2.

Os resultados obtidos foram levantados no dia 6 de Novembro de 2024 e replicados a 15 de Janeiro de 2025. De 65 artigos e capítulos obtidos, recorreu-se também às suas bibliografias, e constituiu-se um corpus de 126 referências.

Tabela 1. Termos utilizados na pesquisa PRISMA.

Categoria	Palavras-chave e termos booleanos
Design de Produto/Jogo	(«product design» OR «game design» OR «product experience» OR «human-centered design» OR «user-centered design» OR «UCD» OR «user experience» OR «UX» OR «board game» OR «tabletop game»)
	AND
Folclore	(«folklore» OR «storytelling» OR «narrative» OR «myth» OR «legend» OR «folk tale»)
	AND NOT
Excluídas	(«machine learning» OR «artificial intelligence» OR «large language model» OR «LLM» OR «programming» OR «computer science» OR «generative AI» OR «medicine» OR «patient» OR «intelligent assistant» OR «vaccination» OR «medical» OR «medicine» OR «circular» OR «finance» OR «pricing» OR «economic» OR «platform» OR «social media» OR «bots» OR «COVID» OR «sport» OR «robot» OR «chatbot» OR «math» OR «mobile» OR «climate» OR «polymer» OR «augmented» OR «engineer» OR «engineering» OR «corporate» OR «business» OR «presentation» OR «data visualization» OR «brand» OR «virtual reality» OR «VR» OR «safety» OR «hack» OR «cyber»)

Tabela 2. Resultados da pesquisa PRISMA.

Especificações	(n)[a]	ACM	SCOPUS	SPRNGR	TANDF	WILEY	Total
Design de Produto/Jogo + Folclore	70 151	10 0035	3046	42 399	8424	6247	70 151
Exclusão de palavras-chave	−68073	136	1194	298	287	163	2078
Filtro 1: Eliminação das tipologias[b]	−180	117	1056	278	284	163	1898
Filtro 2: Eliminação por linguagem[c] e duplicados	−495	115	668	184	280	156	1403
Filtro 3: Eliminação por leitura dos títulos	−881	36	42	27	32	25	162
Filtro 4: Eliminação por leitura dos resumos e acesso[d]	−11	22	32	25	21	18	118
Filtro 5: Eliminados após a leitura da introdução e conclusão	−53	19	20	6	7	13	**65**

[a] Variação do total de itens por aplicação de especificações.
[b] Rejeitaram-se todas as tipologias que não fossem artigos científicos, capítulos ou livros de literatura científica.
[c] Rejeitaram-se todos os itens que não fossem escritos em português, castelhano, francês, inglês ou italiano.
[d] Os artigos não acessíveis através das licenças da Universidade do Minho ou por outros meios conhecidos foram rejeitados aqui.

A pesquisa subsequente partiu destas 6 obras de referência que não foram encontradas na pesquisa inicial:

1. Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*. FCA;
2. Bogost, I. (2008). *Unit Operations: An approach to videogame criticism*. The MIT Press;
3. Parafita, A. (2012). *Mitologia Popular Portuguesa: Viagem ao Fantástico na Literatura Oral Tradicional* (4ª ed.). Zéfiro;
4. Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul;
5. Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press;
6. Livingstone, I., & Wallis, J. (2019). *Board Games in 100 Moves: 8,000 Years of Play*. Penguin Random House.

Ao servirem de base de investigação para a obtenção de mais referências contidas nestes, às quais se adicionaram 58 ao corpus inicial, num total de 184. Neste documento citaram-se 104 dessas referências.

2.1 Introdução teórica

O campismo como atividade de lazer popularizou-se ao mesmo tempo da massificação da urbanização, e com ela, a atomização das relações interpessoais observada nas sociedades contemporâneas (Young, 2021). Isto pode ser interpretado como uma resposta contra-cultural às normas sociais vigentes (Young, 2021): ao aceitar o desconforto do exterior (Molz, 2014) e o apelo ao chamamento da natureza (Hassell et al., 2015), o campismo como atividade de lazer, pode ser interpretado como antítese contemporânea à noção de conforto cosmopolita.

A reunião à volta da fogueira foi uma necessidade fisionómica, para a preparação de alimentos e aquecimento nas noites frias, mas também um motor para os nossos antepassados fomentarem a comunicação (Dunbar, 2014). As narrações que aí ocorriam eram importantes ao ponto de guiarem a seleção de parceiros, onde os melhores narradores eram socialmente mais desejáveis (Smith et al., 2017). Assim, não é surpreendente que há muito se considera o momento em que decorre o fogo de campo, como o «pináculo da atividade campista» (Campino, 1983, p. 73).

Apesar da passagem do tempo, ainda hoje os seres humanos mantêm o mesmo comportamento nestes cenários: descobrem-se uns aos outros, enquanto se acompanham «pela procura do [seu] melhor folclore» (Campino, 1983, p. 73), numa partilha que é centrada na contagem de estórias (Dunbar, 2014). Há algo na luz do fogo contrastado com a noite que evoca esta partilha entre os participantes.



Figura 1. Grupo de amigos à volta do fogo de campo (Dyer, 2009).

Outrora feita numa comunidade relativamente fechada, geralmente entre gerações distintas, a troca de narrações servia para evocar reflexão, ensinar valores, incitar empatia ou identificação, e também, fomentar a criatividade e imaginação (Dunbar, 2014; Grimaldi et al., 2013). Observa-se muitas vezes no seio do fogo de campo a «efervescência coletiva», a dissolução do indivíduo na união do grupo (Durkheim, 2012), em parte porque as narrativas por mais elementos fantasiosos ou fantásticos que contenham, podem ainda assim relatar experiências profundamente pessoais (Dégh, 2001, p. 11).

Atualmente, estes momentos não são levados tão a sério pelos seus participantes, entre outras razões porque são feitos entre pessoas da mesma geração, e por isso dispensa-se o dever respeitar os anciãos antigamente sempre presentes. Ainda assim, mesmo no mínimo dos mínimos, demonstra que ainda existe um desejo de participar na troca narrativa com estórias que são inacreditáveis, irónicas ou assustadoras.

2.2 Folclore narrativo

O folclore enquanto cultura representa a identidade social de uma comunidade, contém as suas mitologias, rituais, música, dança, encantações religiosas e restantes formas narrativas e práticas (Bennett, 1993). Tal como o artesanato, encontra-se em risco de desaparecimento, porque passagem tradicional do conhecimento entre gerações foi destruída. Contudo, contrasta-se ao artesanato por dois pontos fulcrais:

1. o folclore é um objeto imaterial (Galich & Shnyakina, 2015), uma vez perdido torna-se irrecuperável, pois ao contrário dos objetos artesanais não deixa um artefacto material para ser reconstruido no futuro por alguma forma de engenharia inversa;
2. como um objeto de estudo há mais de dois séculos (Dorson, 1963), tem tradição na literatura científica sólida, porque nunca foi deixado de lado pela academia como uma arte menor (Fernandes, 2012).

Por exemplo, os rituais são facilmente associados aos grandes atos colaborativos com vocação religiosa ou espiritual. Fundamentalmente são só sequências de gestos e atividades performativas associadas a determinados locais ou objetos. Logo, também incluem pequenos gestos comunitários inteiramente laicos: como a colocação de mariolas (pequenas torres de pedras) em caminhos para sinalizar o percurso aos próximos caminhantes. Este pequeno gesto sinalético, reduz a probabilidade de trilho se tornar numa desventura.

O folclore narrativo é especificamente a parte da cultura popular que transmite estórias num estilo próximo da prosa escrita. No mínimo, incluem sempre um sujeito e um evento(Lévi-Strauss, 1966, p. 26), com crescente complexidade a partir desse molde. Esta forma narrativa distingue-se dos poemas, baladas, provérbios e adivinhas que também contam narrativas, pela ausência de um esquema rimático (Huizinga, 1980, p. 110) o que a torna mais fácil de traduzir sem distorções significativas (Lévi-Strauss, 1955, p. 430).

2.2.1 Classificação de folclore narrativo e exemplos de lendas populares

O folclore narrativo pode classificar-se em três formas principais: conto, lenda e mito (Bascom, 1953; Dégh, 2001). Estas são distintas pelos seus níveis de temporalidade, localização, religiosidade e nível de veracidade para o seu narrador (Tabela 3).

Tabela 3. Características das formas de folclore narrativo.

Forma	Protagonistas	Temporalidade	Religiosidade	Veracidade[a]
Mito	Deuses[b]	Passado muito distante	Sacro	Factual
Conto	Humanos ou animais[c]	Passado distante	Laico	Fictício
Lenda	Humanos	Recente	Laico[d]	Factual

[a] Veracidade para o seu narrador.
[b] Outros seres não-humanos, sobre-humanos e alguns humanos que são considerados míticos.
[c] Especialmente nas fábulas.
[d] Podem conter elementos religiosos, mas são geralmente de conteúdo laico.

Os mitos são a narração de estórias sagradas que se dizem ter ocorrido em tempos imemórios, pois relatam as origens do mundo, da humanidade ou da morte (Eliade, 1963). Estas narrativas dogmáticas são usadas como resposta à ignorância, dúvida e descrença, cujos sujeitos não são comuns mortais, mas deuses ou heróis culturais/sacros (Bascom, 1965). São por isso narrados como eventos factuais cujas raízes são profundamente culturais e locais.

Os contos são narrativas ficcionais contadas normalmente para crianças com o objetivo de transmitir uma lição de moral. Os seus eventos ocorrem num mundo de fantasia, com passado ambíguo, mas com uma localização que pode ser específica, onde os seus protagonistas podem incluir tanto humanos como animais (Bascom, 1965; Dégh, 2001).

Por fim, as lendas descrevem eventos que ocorrem numa sociedade similar à do presente, cujos sujeitos são comuns mortais, às vezes pessoas conhecidas, ou conhecidas por outra pessoa (Dégh, 2001, p. 36). São tal como os contos, tendencialmente narrativas laicas, mas podem conter elementos religiosos. Servem muitas vezes como a versão oral alternativa à História «oficial» ou «académica». Transmitem acontecimentos locais, com decorações ou volte-faces que têm elementos fantásticos, irónicos ou sobrenaturais, (Bascom, 1965).

Admite-se que nas narrativas populares portuguesas há a prevalência do conto, que nem sempre é focado só em estórias para crianças, contudo contém normalmente uma moral ou um castigo religioso/divino. Tal como nas lendas portuguesas, comummente contêm referências a locais específicos que existem nas redondezas de onde são narrados. Por exemplo, quem realizar o trilho PR-13 FAF, na freguesia de Ribeiros em Fafe, ao passar pela heráldica da freguesia esculpida em pedra, também encontra ao seu lado, um momento com uma versão da lenda da criatura que é o símbolo de Ribeiros: A Bicha de Sete Cabeças. A inscrição refere que a bicha existia em Moreira de Rei, mas que foi morta sobre um penedo que foi partido para a construção do cemitério de Ribeiros (Figura 2).

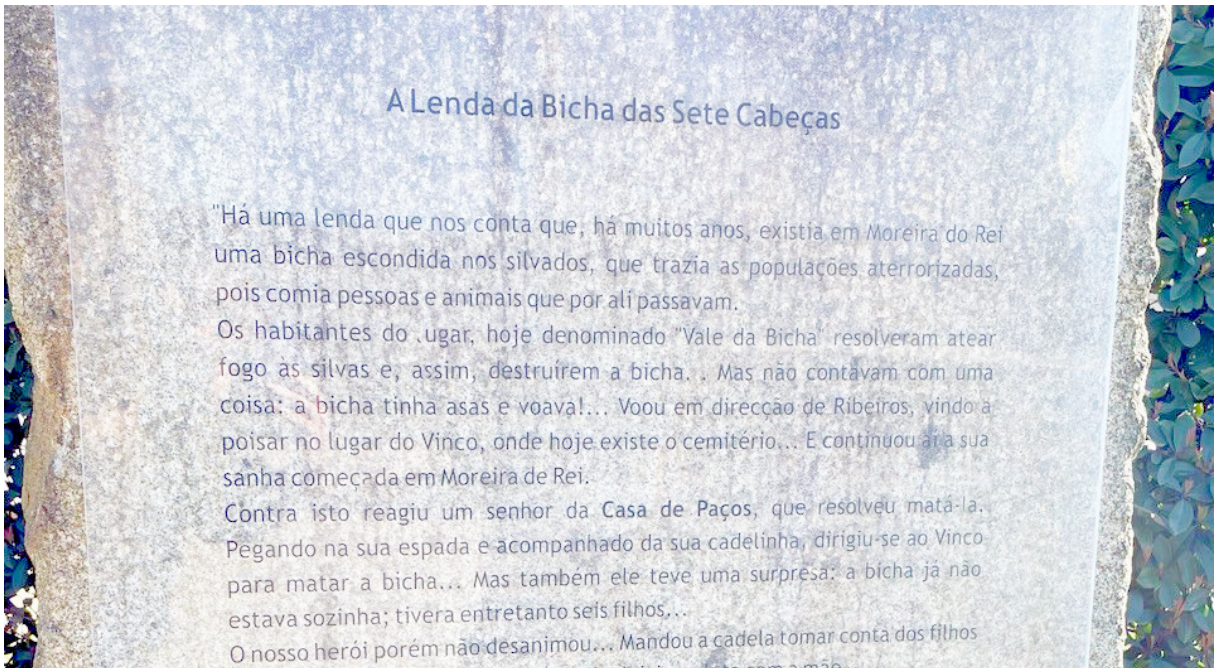


Figura 2. Monumento à Lenda da Bicha de Sete Cabeças em Ribeiros, Fafe.

Entre as freguesias de Ruivães (Montalegre) e Ferral (Vieira do Minho), sobre o rio Rabagão, encontra-se a Ponte da Misarela (Figura 3). Rezam duas lendas sobre ela: a primeira, que era o local onde se deslocavam as mães grávidas, receosas da morte do bebé, para os batizarem, em função do género, como Gervásio ou Senhorinha (Associação Amigos de Vila Nova, 2009); a segunda, que foi construída pelo diabo para um salteador perseguido, em troca da sua alma, esse contrato foi subvertido por um padre engenhoso que enganou o diabo, e assim, conseguiu deixar a ponte de pé até hoje (Parafita, 2012, pp. 187–188).



Figura 3. Ponte da Misarela.

2.2.2 O papel do folclore nas aldeias e o contraste com o urbano

A distinção entre o rural e o urbano é inerente ao estudo folclórico, resultante da observação dos populares pelos académicos provenientes das universidades com sedes nas cidades (Dorson, 1978, p. 11). Além disso, existe uma visão generalizada pejorativa da ruralidade, por se associar a esta o passado tradicionalista, entre outros aspetos, vistos como retrógrados ou antiquados.

«É preciso uma aldeia inteira para criar uma criança», é um suposto provérbio africano (Goldberg, 2016), que ilustra a realidade da vida rural. Nesse contexto o folclore serve um papel conservador, que dá o contexto para a criação de uma comunidade unida e funcional, ao fornecer as linhas comportamentais (Bell, 1997). O folclore narrativo é assim transmitido de acordo com a audiência que se tenta apelar: contos para lições de moral para as crianças, mitos para justificar as práticas religiosas e as lendas como delineadores de fenómenos mais laicos. Basicamente, têm a função de instruir os aldeões a serem «boas pessoas» [*people of good quality*] (Janthaluck & (Laila), 2012, p. 219).

Entre as populações que se viram forçadas ao êxodo rural, criou-se uma narrativa de um passado nostálgico e mítico. Surgem daqui imagens de paisagens pitoresca de campos com quintas sossegadas e florestas, onde permanecem a habitar aqueles que são, simultaneamente, meros simplórios e guardiões da pureza da humanidade (Bennett, 1993). Talvez um dos melhores exemplos ilustrativos deste contraste entre o rural e a sua antítese, o urbano, encontra-se em "O Senhor dos Anéis" de J. R. R. Tolkien (Bennett, 1993). Onde o *Shire* que é habitado por pequenos *hobbits*, que dão forma a esta ruralidade paradisíaca, que contrasta fortemente com os vilões, que são associados à maquinaria que leva à destruição florestal (*Sarruman*), e à incandescente lava criadora de enormes estruturas negras (*Sauron*).

2.2.3 Lendas urbanas

A lenda urbana surge como uma nova forma lendária que contrasta em alguns aspetos específicos com as antigas narrativas folclóricas populares. Apesar do termo *folk* transmitir ruralidade (Bennett, 1993), a distinção não é tão simples como associar uma à ruralidade e outra às zonas urbanas, dado que as populações das cidades e outras zonas urbanas, têm a sua origem nas populações rurais, muitas vezes com essa transição a ter acontecido há relativamente pouco tempo.

As lendas, tal como um qualquer produto material, são uma reflexão da sociedade que os criou (Csikszent-mihalyi e Rochberg-Halton, 1995; Sudjic, 2009). Onde os artefactos físicos de uma sociedade podem indicar, por exemplo, as suas preocupações fisionómicas, as lendas fornecem uma representação dos «medos, preocupações e fantasias populares» (Brunvand, 2003, p. 187). Como tal, mudam em função do tempo, de acordo como o contexto sócio-cultural que acompanha a população.

A narração de lendas nunca deixou de se fazer, quando as populações anteriormente rurais se deslocaram para as cidades, levaram consigo essa prática (Carrasi, 2017). Logo, o folclore inclui também a cultura das populações urbanas (Bennett, 1993), de onde se observam os meios de expressão urbanos, sejam eles literatura, música, arte, filosofia e religião (Dorson, 1978).

O que distingue fundamentalmente a lenda urbana das lendas da mitologia popular são (Brunvand, 2003):

- a transmissão ser tipicamente feita de forma intrageracional (partilhada por pessoas com idades próximas) em vez de intergeracional;
- a base dos volte-faces fantásticos tender para explicações mais racionais, com preferência para o paranormal em oposição ao sobrenatural e religioso;
- denotar-se uma tendência para a substituição dos elementos irónicos ou cómicos por outros de cariz assustador ou macabro.

Como exemplo de uma lenda urbana portuguesa pode-se contar que, em Setúbal, existe uma torre de 40 m de altura abandonada, erguida dentro da Quinta de São Vicente na freguesia de Coina no Barreiro (Figura 4). Este edifício é referido, entre outros nomes, como o Castelo de Coina, Torre da Bruxa ou o Palácio do Rei do Lixo, à qual se associam várias alegações e estórias, mas em particular, a lenda urbana da sua construção e eventual abandono, pelo seu antigo proprietário Manuel Martins Gomes Júnior (VortexMag, 2024). Segundo a lenda, este indivíduo fez fortuna no século XIX por deter o monopólio da recolha do lixo em Lisboa, começou por colocar a sua fortuna na compra de barcos que batizava com nomes heréticos (Mefistófeles, Averno e Belzebu, entre outros). Eventualmente, decidiu edificar na referida quinta uma mansão com uma imponente torre que lhe permitisse observar outra propriedade sua a 50 km de distância, em Alcácer do Sal. Alega-se que sob o seu ateísmo explícito e desenfreado, à semelhança do que fizera com os seus barcos, batizou a mansão de Torre do Diabo e a propriedade como Quinta do Inferno. Contudo, por razões desconhecidas, a construção é parada durante a primeira república, e assim permaneceu até à sua morte, em condições supostamente estranhas, na década de 1940 (NiT, 2016).



Figura 4. Palácio do Rei do Lixo (Alves, 2014).

Esta forma lendária continua em evolução, primeiro com a disseminação pelos meios de comunicação em passa que dá origem ao «folclore das massas» [*mass lore*] (Dorson, 1978), e depois ainda mais popular após a popularização da *Internet*. Talvez a mais famosa dessas mutações são as *creepypastas*, que são lendas urbanas de terror, cujo nome se refere à pratica de serem copiadas e coladas entre fóruns virtuais (Blank & McNeill, 2018). As suas audiências e narradores jovens, alteram por vezes o conteúdo nesse processo de cópia, e centram as narrativas nas referências culturais que lhes são familiares, como videojogos e *memes* (Blank & McNeill, 2018).

Distingue-se também desta forma, o mito urbano, que é uma alegação falsa, disseminada e repetida precisamente pela sua forma curta, e por não constituir uma narrativa completa (Lockee et al., 2015). Dois exemplos famosos são que as pessoas ingerem aranhas enquanto dormem e que os seres humanos apenas usam 10 % do cérebro (Schenberg, 2014).

2.2.4 Lendas rurais

A lenda rural, o objeto de temático deste trabalho, contempla duas formas de lendas existentes, que partilham como característica central a permanência na oralidade de aldeias e vilas, que são: a lenda tradicional ou popular, e a lenda urbana rural.

A lenda tradicional que ainda persiste em narração oral, para ainda persistirem na oralidade, nas bocas do povo, tem de permanecer relevante para o quotidiano das pessoas rurais, senão tem tendência para desaparecer da memória dos seus potenciais narradores (Dégh, 2001). Estas lendas são alvo de partilha há várias gerações, e transmitem um repositório de conhecimento local, dos seus costumes e crenças que permaneceram relevantes ao longo dos tempos (Dorson, 1978). Não é por acaso que muitos dos contos populares, com exceção dos que indicam o nome de uma determinada terra, só chegam até ao presente, simplesmente nas páginas das obras dos primeiros etnógrafos portugueses, como os livros de José Leite de Vasconcellos e Consiglieri Pedroso, ou para a região em estudo, os escritos de Francisco Martins Sarmento. Pode-se considerar que muitas lendas, ao não serem redigidas, perderam-se nos tempos com as mudanças de costumes dos seus narradores.

As lendas urbanas rurais, são como o nome indica, uma variante das lendas urbanas, e por isso contêm as características e inovações mais recentes que estas narrações têm, bem como referências que lhes são particulares e que as distingue fundamentalmente no conteúdo e na forma as lendas populares. Isto é evidenciado, por exemplo, na redução do volte-face moral cómico da lenda tradicional, por um com uma vertente de terror. Elas surgem nas aldeias e vilas, ou são trazidas por disseminação ou adaptação, de lendas com origens noutros locais, inclusive nos centros urbanos ou noutras zonas rurais ou suburbanas.

No entanto, admite-se que pode ser difícil das distinguir situações em que partilhem influência mútua, de qualquer forma, essa distinção não é o âmbito deste trabalho, mas ainda assim, sempre que possível essa distinção tentará ser feita no glossário das lendas deste trabalho.

2.3 Design, preservação e recuperação

O design tem quase tantas definições como existem designers (Blackler et al., 2021), mas fundamentalmente pode ser definido como a «construção do artificial» (Margolin, 1995, p. 349). Inerente a esta visão, pode-se dizer que existe uma fricção entre o natural e o artificial (Gedi & Elam, 2020), que é onde atua o design. À semelhança das lendas, a distinção entre estas duas categorias nem sempre é explícita, mas considera-se como artificial algo que é feito por humanos (Margolin, 1995), ou seja, qualquer artefacto que ao ser retirado ou trabalhado a partir da natureza, passa a ser artificial, logo entra no domínio do design.

O design de produto recente tem espelhado a febre consumista, que primeiro normalizou a designação de todas as pessoas como consumidores (Van Dam & Jonker, 2017), e depois massificou a criação de artefactos efémeros para lhes serem vendidos (Mayo, 1993). Este fenómeno tem tido resultados nem sempre óbvios, por exemplo, a experiência com o produto tem-se alterado em função do tempo: à medida que os objetos se tornam mais descartáveis, perdem a afeição dos utilizadores, em parte, porque deixaram de ter a hipótese de ganharem marcas de uso e padrões que lhes são imprimidas, algo que imita o envelhecimento dos seus detentores.

Isto espelha que o design como atividade não é neutro, e pode ter efeitos que perduram além do tempo de vida destes objetos, por exemplo, ao serem progressivamente mais efémeros, deixam como legado uma experiência cada vez mais vazia (Sudjic, 2009), que vai contra a noção de desenvolver produtos que são significativos para o seu utilizador (Boradkar, 2010).

A linguagem, em particular, existe na fronteira entre o natural e o artificial, pois surge dentro de uma dada cultura, e evolui seguindo as suas regras tendencialmente naturais (Oring, 2014; Sukhoverkhov, 2011). Similarmente, o folclore que é transmitido por via oral, inicia-se segundo uma criação de alguém numa dada cultura, evoluiu através da sua subsequente narração (Oring, 2014), e acaba redesenhado em novas versões, por variados fatores: mudanças na perspetiva do narrador, alterações por um outro narrador com uma visão diferente, ou por mero lapso de memória ou invenção nalgum detalhe (Kumar, 2022).

A lenda como inicialmente criada pode, à semelhança de um objeto de design, servir um determinado propósito, que ao contrário de muitos bens materiais (Allen, 2014), pode ser moldada com o tempo, por necessidade de adaptação ou até para tomar um novo propósito (Gibb, 2003). Assim volta-se à distinção entre os objetos materiais e imateriais, onde se deve sublinhar que os objetos materiais podem cumprir mais do que as necessidades básicas mencionadas anteriormente, de facto, podem ser feitos para alguém por ou para cumprir qualquer um dos níveis da escala de Maslow, das necessidades fisionómicas à auto-realização individual (Maslow, 1943). Dessa forma, os objetos materiais inspirados pela cultura imaterial, se suficientemente resilientes ao tempo, acabam por servir como repositório de conhecimento antigo para as gerações futuras como se observa nos artefactos que se tornam objetos de estudo arqueológico. Evidencia-se novamente aqui, a redação dos etnógrafos do século XIX que compilaram vários contos, que a sua única prova de existência no presente, são esses textos, que chegam até nos como objetos de estudos quasi-arqueológicos.

2.3.1 Os limites do design para a regeneração e o papel da adaptação

Como ferramenta ou atividade social, o design muitas vezes opera tanto no sentido tendências comerciais ou sociais que são consideradas normais como em contra-corrente. Qualquer artefacto que emerge numa sociedade reflete algum dos seus valores e objetivos através da linguagem do design, que pode ser usada de forma criativa ou cínica (Sudjic, 2009). Claro que existem situações onde um produto ou serviço é criado nesse sentido de apelar a um problema ou necessidade social que é preciso colmatar (Wan Edrin & Zaim, 2024), seja por algo socialmente desejável, ou numa tentativa de contrariar males sociais (Eppinger, 2011; Tromp & van der Bijl-Brouwer, 2016), mas também pode fazê-lo, independentemente disto, para cumprir um desejo ou ímpeto contra-cultural (Julier, 2013).

O desaparecimento da cultura rural, seja no folclore tradicional ou no artesanato, é resultado da rutura da comunicação e passagem de conhecimento entre gerações (Gonçalves et al., 2017; Hasenfratz & Knafo-Noam, 2015). Na sociedade contemporânea esta transmissão limita-se à que é feita de forma institucional, como nas escolas e nos locais de trabalho (Kraaykamp & van Eijck, 2010; Shuman, 2024). Assim, o design para regeneração cultural surge como uma meio de recuperar o artesanato da extinção (Wallace, 2022), e voltar a regenerar o seu conhecimento na sociedade contemporânea. A ideia é na sua essência reensinar práticas artesanais, por exemplo, num *workshop* e assim perpetuar a atividade nalguma forma (Taheri et al., 2024).

No entanto chega-se aqui a um problema com a dualidade material dos objetos (Allen, 2014). No caso do artesanato, essa regeneração é possível, porque se trata de aprender a fazer algo novo ou de forma diferente às práticas correntes. Além disso como já mencionado, tem a vantagem de que como deixa objetos materiais, destes inerentemente podem sobreviver ao desaparecimento da cultura que os criou, para serem reinterpretados e até recriados no futuro.

O folclore, e em particular as lendas, têm a peculiaridade de que só são transmitidas quando a audiência se sente representada nela ou no cenário que é retratado (Dégh, 2001). Isto perfaz a primeira razão porque a regeneração não é possível com o folclore narrativo. A segunda é que a prática de criação de lendas, ao contrário do artesanato, nunca desapareceu, adaptou-se às mudanças sociais e introduziu novas referências na lenda urbana (Dégh, 2001). Assim, justifica-se a necessidade de readaptar o folclore a um meio mais contemporâneo

Recorrendo à analogia, se se pegar num espécimen de um lagarto capaz de voltar a crescer os seus membros, ou seja regenerar, a regeneração do artesanato é equivalente a ensinar um lagarto sem uma perna a crescê-la (assumindo aqui que isso é um processo dependente de intencionalidade). Por outro lado, a transmissão de folclore narrativo é observar que o lagarto sempre manteve as quatro patas, mas numa forma diferente da inicial, se calhar menos musculadas e gastas, porque ele se desloca sobre azulejos menos rugosos que as pedras do pavimento da aldeia, e sugerir que é possível ensiná-lo a ter patas mais desgastadas. Mais interessante, será criar condições no caminho que já percorre, em sentir texturas alusivas ao seu passado.

2.3.2 Preservação material dos objetos imateriais

Os artefactos físicos deixados por culturas já extintas permitem obter informação sobre a sua cultura, linguagem e crenças (Stibbard-Hawkes, 2024). Um caso relevante é a língua da antiga Suméria, que constitui o mais antigo alfabeto conhecido, mas também era uma língua isolada diferente de todas as restantes línguas contemporâneas a ela (Jagersma, 2010). Sabe-se isto porque os sumérios materializaram a sua língua (Figura 5), ao converterem-na num alfabeto escrito em tabuletas de barro, que foram resilientes o suficiente para chegarem até ao presente (Alstola et al., 2023). A descodificação da língua permitiu ler os seus textos, entre os quais, a Epopeia de Gilgamesh (George, 2018).

Um caso mais recente é o latim, que ainda é utilizado na terminologia associada ao direito e à legislação (Dębiński et al., 2022). Apesar da escrita da língua ser similar à que era feita pelos romanos, quando se pronuncia uma palavra em latim, não se garante que tal seja feito da forma como era falada pelos seus nativos (Moran, 2019). Pode-se até sugerir que a comunicação entre alguém capaz de interpretar latim escrito de hoje com um romano do século I seja impossível pela via oral. Contudo, os textos escritos nesse século chegam até hoje, traduzidos de forma razoavelmente próxima do significado original (Dębiński et al., 2022).

Esta forma de preservação cultural é interessante como meio de tentar preservar as lendas para que cheguem mais longe no tempo do se que tem feito até hoje, por mais que este processo incorra em limitações. À semelhança do que fizeram os irmãos Grimm, cristaliza-se uma versão das lendas que ouviram ao redigí-la em texto, ainda assim não deixa de ser verdade que essas lendas não ficaram estagnadas desde daí. Por exemplo o conto do capuchinho vermelho originalmente era substancialmente mais macabro, que envolvia, entre outros aspetos, canibalismo (Spahr & Santos, 2015), que foi então adaptada a uma versão popular de cariz mais leve e irónico (Classen, 2021).



Figura 5. Fotografia da quinta tabuleta com parte do Épico de Gilgamesh (Amin, 2017).

Logo, as lendas ao serem transcritas para texto, e adaptadas para um jogo de tabuleiro, são preservadas, por mais que existam limitações da experiência nesse meio, como a perda da teatralidade de uma narração oral. No entanto, no contexto de jogo e numa interação social, parte dessa teatralidade, ou uma nova forma dela, pode ser obtida da interação entre os artefactos e componentes do jogo, o texto contido neles, e a co-criação narrativa que ocorre pela mera interação entre o grupo dos jogadores numa sessão.

2.3.3 Recuperação e adaptação da interação social

No presente, os vários novos meios de comunicação e entretenimento têm vindo a substituir a narração oral de estórias, desde dos livros até aos videojogos. Estes meios têm a vantagem de fornecer nichos previamente inexistentes, e talvez impossíveis numa aldeia, seja pela baixa procura, ou por os seus conteúdos poderem entrar em sacrilégio ou outros tabus sociais, ou simplesmente por apresentarem ideias e significados que outrora não encontrariam uma audiência aí.

Ainda assim, apesar de tendencialmente mais raros, ainda existem alguns meios que são fenómenos culturais, como programas televisivos de grande popularidade. Um exemplo relativamente recente foi a "Guerra dos Tronos", que enquanto novos episódios eram transmitidos, eles eram discutidos nos intervalos a cada novo intervalo nos locais de trabalho, ou em ocasiões sociais. Se bem que no geral, a disparidade de gostos faz com que isso contribua para a fragmentação dos indivíduos, e que estes se isolem e alienem ainda mais (Janthaluck & (Laila), 2012).

Apesar do isolamento social, nem todas as atividades contribuem para este fenómeno, existem certas atividades que não só permaneceram relevantes, mas também se expandiram precisamente no contexto urbano, como os jogos (Opromolla et al., 2020) que em vez de isolarem, socializam os indivíduos. Isto é articularmente evidente em três vertentes: as atividades ou jogos de desporto (Hu, 2020), os jogos de tabuleiro (Konieczny, 2019) e os videojogos (Borowiecki & Prieto-Rodriguez, 2015). A todos eles podemos associar elementos de congregação e competição, contudo na reunião destas pessoas ocorrem outros fenómenos inerentes à atividade social, que são mais colaborativas e comunais (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1995).

Pode-se assim dizer que, em contra-corrente à isolação urbana, os jogos são uma fonte de comunidade e socialização para os seus participantes. Estes momentos de reunião social podem, e devem, ser explorados não só para expandir a função dos jogos, o divertimento que estes conferem, mas também avaliar a potencialidade deles como meio de recuperar funções sociais.

Esta recuperação até se pode considerar efémera, que dure só durante a sessão do jogo ou da partida em si, mas os laços criados entre os jogadores, tal como acontece com as atividades desportivas, tende a perdurar além dela, e são um motor relacionamento interpessoal. Logo, o mesmo é possível nas outras vertentes de jogos. Este tipo de criação de laços observa-se especialmente em jogos que tem componentes cooperativas (Gaspar & Schoenau-Fog, 2021), onde se assemelha o comportamento entre jogadores aos que ocorrem entre membros da mesma equipa de competições desportivas (Lai & Fung, 2019).

2.4 A história e o papel dos jogos de tabuleiro

Segundo Huizinga (1980), a atividade de jogar é mais antiga que as sociedades humanas, e antecedem a cultura, porque é possível observar que até os animais jogam uns com os outros (Figura 6). Surge aqui a distinção entre o substantivo jogo e o seu verbo. Jogar enquanto a atividade é uma ação que existe além da intenção humana, enquanto o jogo codifica uma série de elementos dessa ação com regras guiadas por fatores culturais. Se voltarmos à distinção entre o natural e o artificial, o jogo entra na artificialidade por ser criado pelos seres humanos, enquanto jogar é o seu elemento natural (Alvarez et al., 2019).

Caillois (2006), aprimorou a definição inicial de jogo de Huizinga (1980), da seguinte forma:

1. é uma atividade livre, atrativa pela sua diversão, cuja participação é não obrigatória;
2. delimita-se à priori no espaço e no tempo, e por isso considera-se separada do dia-a-dia;
3. não existe um resultado e execução pré-determinada;
4. o jogador tem margem para manobrar dentro das regras, e por isso, desenvolver inovações;
5. não se cria riqueza nem bens, por isso é uma atividade não-produtiva;
6. as regras normais são subordinadas à governação das leis do jogo;
7. cria-se uma realidade de faz-de-conta, que é paralela à vida real.

Deve-se considerar estes pontos face a casos como o de um atleta profissional, onde a sua atividade laboral encontra-se fora deste âmbito, em parte porque a atividade é legislada com um contrato vinculativo a uma determinada equipa, logo a sua participação não é inteiramente livre, pelo menos no sentido da definição de Caillois (2006) e também se pode considerar como uma atividade produtiva.



Figura 6. Fotografia de dois cães a brincarem numa praia (Castillon, 2014).

Por outro lado, os jogos de dinheiro são incluídos nesta descrição, pela simples razão que é uma atividade não-produtiva, por exemplo, se 10 jogadores entrarem em aposta cada um com 100 €, e no final, só os 1.º e 2.º jogadores ganharem, respetivamente 750 e 250 €, não se produziu mais valor monetário que aquele que existia no início, começaram e acabaram com 1000 €, porque o ganho destes dois deriva diretamente da perda dos restantes, o total inicial e final são exatamente a mesma quantidade.

Deve-se ressalvar, no entanto, que em qualquer destes exemplos, ou noutros que possam ser imaginados, onde apesar de não se criar um determinado valor comercial, a atividade em si pode ser valiosa para os seus participantes, seja ela da interação jogador-jogo, jogador-jogador ou jogador-grupo (Caroux et al., 2015; Chen, 2009; Lee & Madej, 2012; Liu, 2017).

2.4.1 Nomenclatura e classificação de jogos de tabuleiro

Como as secções e capítulos seguintes irão entrar em detalhes sobre variados jogos, e a discussão sobre eles, vai-se seguir a nomenclatura e classificação de Parlett (1999). Apesar de se poder considerar a obra como datada, não deixa de ser uma obra de referência, ainda influente e largamente citada. Assim, primeiro convém começar com as regras de referência e nomenclatura dos jogos e títulos que serão utilizados, e regem-se por quatro regras, onde as primeiras três são de Parlett, e a última foi introduzida neste trabalho:

1. não fazer a distinção dos jogos populares (tipicamente escritos em letra minúscula como xadrez ou damas) em contraste aos proprietários (com maiúsculas como *Monopoly* ou *Risk*), assim são sempre referidos com a primeira letra maiúscula (Xadrez ou *Risk*);
2. os componentes de um dado jogo são sempre referidos em minúsculas (tabuleiro, dados, cartas, etc.);
3. recorre-se ao "e comercial" (&) para descrever todos os jogos que contenham «e» no seu título, para ser claro que não se tratam de dois jogos distintos (*Snakes & Ladders* ou *Dungeons & Dragons*);
4. utilizam-se os nomes originais, ou romanizações do nome original, para o título de um dado jogo comercial, mesmo quando este tem tradução oficial em português (*Risk*).

Para não se listar meramente o modelo de classificação usado aqui, nota-se que entre muitas outras possíveis categorizações, Livingstone e Wallis (2019) decidiram fazê-lo por ordem cronológica em função dos materiais que eram utilizados para a sua produção, ou seja, começam com a pedra e madeira, prosseguem para o papel e impressão a cartão, até chegarem ao plástico. Estas categorias informam sobre a época tecnológica em que foram desenvolvidos, mas não fornecem informação sobre a experiência dos jogadores sobre eles, tanto que alguns dos materiais mais recentes, não conferem necessariamente uma melhor jogabilidade ou experiência. Por exemplo, um jogo de damas cujo tabuleiro é uma chapa plástica pintada, e as peças são feitas em plástico oco é mais barato de produzir e comprar, mas não fornece uma experiência tão agradável no movimento e no «comer» das peças como um tabuleiro e peças feitos com um dos primeiros materiais, nomeadamente em madeira.

A categorização dos jogos de tabuleiro será feita com base nas quatro categorias de Parlett (1999) (Tabela 4), admitindo do princípio que inúmeras combinações destas quatro categorias deram origem a novos jogos, e por derivação destes a novas classificações, que as misturam e reinventam em novas categorias. Ainda assim, esta classificação por mais limitada que seja, continua a ser geralmente consensual como um bom ponto de partida.

Tabela 4. Categorização dos jogos de tabuleiro segundo Parlett (1999).

Categoria	Objetivo	Exemplo
Corrida	Ser o primeiro jogador a atingir uma dada condição	*Ludo*
Espaço	A configuração dos objetos define a condição de vitória	Jogo do Galo
Perseguição	Os jogadores têm condições iniciais e objetivos distintos	*Cluedo*
Deslocamento	Capturar ou comer as peças do(s) adversário(s)	Xadrez

Além disto, também se faz a diferença de classificação por estilo, onde existem os jogos abstratos, e os jogos temáticos (Parlett, 1999). Durante a discussão da história e evolução destes jogos, estas classificações serão exploradas mais a fundo, e admite-se desde já que é possível existir jogos com características de mais do que uma das categorias, bem como ao longo da evolução de uma partida transitar de um para o outro, mas dá-se primazia para o estado inicial do jogo quando se faz a categorização (Tabela 5).

Tabela 5. Classificação de alguns jogos de tabuleiro segundo as classes de Parlett (1999).

Jogo	Categoria	Tema
Trivial Pursuit	Corrida	Temático
Jogo do Galo	Espaço	Abstrato
Dungeons & Dragons	Perseguição	Temático
Xadrez, *Go* e *Reversi*	Deslocamento	Abstrato

2.4.2 As origens dos jogos de tabuleiro

Estes jogos, à semelhança dos mitos do folclore popular, têm origens na cultura e crenças religiosas ancestrais. Neste caso, podemos datar há 35 mil anos atrás, quando os nossos antepassados sofriam com as causalidades da natureza, que muitas vezes lhes apresentava maus períodos de caça ou agricultura sem razão evidente, interpretavam uma intencionalidade sobrenatural como a causa destes eventos. Assim começaram a desenvolver mecanismos para tentarem comunicar ou interpretar as vontades das entidades sobre-naturais que dominavam a natureza. Começaram com ossos, pedras e outros objetos achatados que quando atirados davam origem a respostas. Como eram objetos simples, geralmente com duas faces, a resposta de cada objeto era binária (sim ou não, por exemplo), mas a resposta do conjunto era mais complexa ou ambígua. Há 10 mil anos atrás, o desenvolvimento de novas técnicas de corte e ferramentas aumentou a complexidade dos objetos com mais que duas faces, sejam eles esferas, objetos cúbicos (similares a dados), ou pedras com buracos embutidos, assim as respostas de cada elemento deixam de ser binárias e passaram a ter uma multitude de respostas interpretativas (Masukawa, 2016).

Os primeiros jogos de tabuleiro remontam ao final do Neolítico entre 3000 a 2000 AEC (Hall, 2019), com o dado a ser um dos desenvolvimentos relevantes na época, com origens nas zonas sedentárias do rio Indo e na Palestina (Masukawa, 2016). Jogos com tabuleiro e peças simples, similar a damas existem desde dai (Figura 7). A complexidade das peças e as suas regras são fenómenos culturais, e que apesar da similaridade superficial de muitos destes jogos, eles desenvolveram-se de forma diferente em função da região onde se popularizaram. Desde dos seus primórdios, estas atividades profundamente culturais são usadas como veículo de interação social (Crist, 2019; McEwan & Gutwin, 2016).

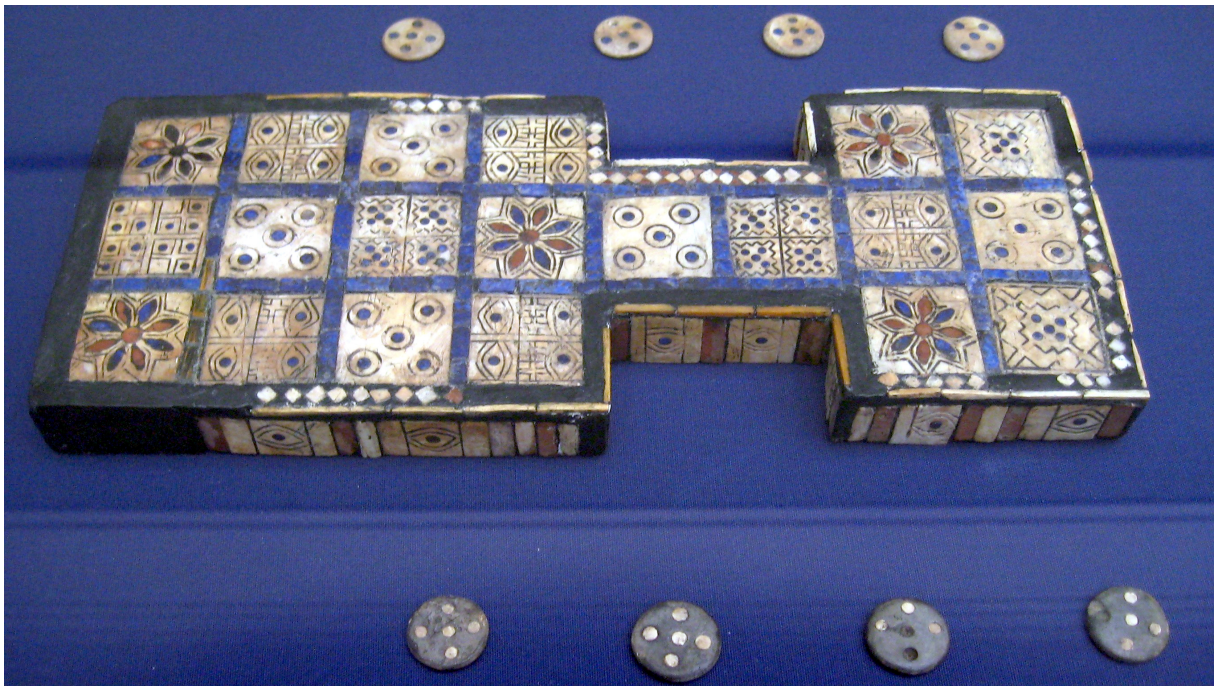


Figura 7. Fotografia de um exemplar antigo do Jogo Real de Ur.

2.4.3 Evolução e propagação dos jogos de tabuleiro

O Xadrez é um jogo de tabuleiro incontornável, cujo primeiro precursor conhecido tem origem na Índia no *Chaturanga* do século VI (Milat, 2012). No século seguinte propaga-se pela China e pelo mundo islâmico como o *Chatrang* (Figura 8), é este jogo que é popularizado entre os europeus que comercializam com os califados islâmicos que eventualmente dá origem ao xadrez no século XV (Cazaux & Knowlton, 2017).

A evolução deste meio, como todos os outros meios de comunicação e interação, tem refletido as alterações de normas sociais, bem como a relação disso com o progresso tecnológico ao longo dos séculos. O Xadrez, por exemplo, emerge com peças que são simbólicas da sociedade e dos elementos militares feudais (Luchitskaya, 2010), e acaba assim isso por representar a sociedade à qual ele é mais fortemente associado. Contudo isto não considera a evolução paralela do *Chaturanga* na Ásia, que se desenvolve paralelamente no Japão como *Shogi* (Cazaux & Knowlton, 2017, p. 143), na China como *Xianqgi* e na Coreia como *Janggi*. Estas quatro variantes deste jogo são uma pequena amostra das bastantes variações que o *Chaturanga* evoluiu até hoje (Cazaux & Knowlton, 2017).



Figura 8. Fotografia de um tabuleiro moderno de *Chatrang* (Davis, 2009).

Outro exemplo relevante aparece no século XIX em Inglaterra como *Othello*, um jogo de tabuleiro onde os jogadores alternadamente trocam as cores das peças achatadas no binário branco ou preto. Tanto em termos de tabuleiro e peças é idêntico ao jogo chinês *Go*, que tem mais de 2500 anos, mas seguem regras diferentes: o tabuleiro do *Othello* é mais pequeno, 8 x 8 face ao *Go* de 19 x 19; as peças no *Go* são capturadas ao oponente quando estas são rodeadas, enquanto no *Othello* é uma questão das peças trocarem de cor sempre que estejam entre duas peças da mesma cor (Livingstone & Wallis, 2019, pp. 29, 86). Estas duas diferenças resultam num jogo curto que é o *Othello* onde as partidas duram cerca de uma hora, enquanto no *Go* é comum elas alongarem-se durante várias horas. O *Othello* acaba patenteado em 1971 com uma posição de peças inicial formalizada no Japão e atribuído o nome *Reversi*. Mesmo neste exemplo relativamente recente, permitiu que originassem variações, como o *Reversi* Invertido, onde ganha o jogador com menos peças viradas da sua cor (MacGuire, 2011).

Mais complexo que qualquer destes jogos, e talvez o mais famoso de todos os jogos de tabuleiro é o *Monopoly* (Hackett & Coghlan, 2023). Originalmente desenvolvido e desenhado por Elizabeth Magie em 1902 e intitulado *The Landlord's Game*. Tinha, como o nome indica, uma forte conotação negativa sobre os senhorios, tanto que o jogo não era particularmente focado em ser divertido (Dodgson, 2018). O *Monopoly* que se tornou popular é uma versão adaptada, que começa a ser produzida na década de 1930, e desde daí foi sujeito a diversas variações traduções e localizações (Hackett & Coghlan, 2023).

A complexidade não é a característica que distingue os jogos de tabuleiro mais recentes, como o *Reversi* apresenta menos complexidade que os seus dois antecessores já mencionados. A classificação dos jogos e quais os géneros que são mais populares varia substancialmente ao longo do tempo.

2.4.4 Popularização dos jogos de tabuleiro

Os jogos de tabuleiro popularizam-se principalmente em três ondas, uma primeira que dura do século XIX até à década de 1940, com a introdução da produção em massa destes jogos, em títulos como o já mencionado *Monopoly*, mas também o *Scrabble*, *Clue* e *Candyland*. A segunda onda que começa com a crescente popularidade do *Dungeons & Dragons* e coincide com os "jogos de festa" [*party games*] na década de 1980, com títulos como *Trivial Pursuit*, que é seguido de outros jogos com interação social mais vinculada como *Pictionary* e *Taboo* (Woods, 2012).

Por fim, a terceira onda ocorreu desde 2010 com a influência da internet na popularização não só de novos jogos de tabuleiro, mas também adaptações de videojogos em formato analógico, e na possibilidade de poderem ter essas experiências de forma remota, guiados principalmente pela publicidade boca-em-boca, onde se foca uma procura de experiência, diversão e a presença do universo ou temática do jogo (Kosa & Spronck, 2022).

Pode-se dizer que apesar de ainda se criarem novos jogos abstratos que se tornam populares (Figura 9), com o tempo existe uma tendência a haver dominância no mercado por parte dos jogos temáticos face aos abstratos. Ainda assim, é importante ressalvar que os jogos abstratos, precisamente pela falta destas especificações culturais, acabam por mais facilmente transformarem-se em fenómenos inter-culturais (Danilovic & de Voogt, 2020).



Figura 9. Fotografia de um tabuleiro do jogo japonês *Onitama* criado em 2014 (Schwarz, 2018).

2.5 Design de jogo e interação

Os primeiros videojogos remontam à década de 1950 (Figura 10), e salvo algumas exceções, eram primariamente adaptações dos jogos abstratos, tanto de tabuleiro como de caneta e papel, como Xadrez e o Jogo do Galo (Zagalo, 2013). Seguem-se nas duas décadas seguintes os primeiros jogos temáticos de computador com o *Spacewar!* em 1962 e o *Table Tennis* em 1972 (Zagalo, 2013).

Entre os vários desafios que existem em tratar de assuntos de design de jogo e o seu impacto narrativo, está o contexto da aplicabilidade dos jogos alterou-se significativamente com o tempo. Em 1995, após a popularização da *internet*, e a chegada de jogos considerados violentos populares como o *Doom*, ainda se consideravam os videojogos como brinquedos, demonstrado na análise de Csikszentmihalyi e Rochberg-Halton (1995) que só os definia para as faixas mais jovens da população. Esta perceção errada sobre a demografia de quem é ou pode ser jogador não é exclusivo de académicos, ainda persiste no seio da indústria de videojogos e os seus meios de comunicação, que insistem em ver a sua audiência como rapazes adolescestes (Moschini, 2006). Esta visão é uma herança cultural dos anos 1970 dos jogos de "arcada" [*arcade*] (Herz, 2011).

Toda esta perceção contrasta com a dominância dos "jogos casuais" [*casual*] (*Candy Crush* ou *Farmville*) cujos jogadores são predominantemente mulheres com idades compreendidas entre os 25 e os 54 anos (Moschini, 2006). Em paralelo, emerge deste meio uma população de jogadores que é mais seletiva na forma como interage e joga com videojogos, que misturam o seu consumo de jogos complexos com casuais, por mais que sejam deixados de lado pela indústria. Assim, o design de jogos deve ter em conta outros perfis de jogadores ao produzir entretenimento que pode também servir para educar ou treinar este tipo de jogador (Moschini, 2006). Deve-se sublinhar aquilo que se pode dizer para os videojogos em termos de perceção de quem são os seus jogadores é transversal para os jogos de tabuleiro.



Figura 10. Fotografia do computador *Bernie the Brain* com o Jogo do Galo em 1950 (Lily, 2023).

2.5.1 A influência dos videojogos nos jogos de tabuleiro

A complexidade dos videojogos evoluiu de acordo com o progresso tecnológico, e começam a aparecer na década de 1980 os primeiros jogos com complexidade equiparáveis aos jogos de tabuleiro mais complexos, que surgiram na sua segunda onda de popularidade deles. Assim, inicia-se uma tradição da digitalização destes jogos, mas também uma tendência de influência mútua (Ewalt, 2013), onde os jogos analógicos inspiram videojogos, que depois voltam a influenciar a geração seguinte de jogos de tabuleiro, e vice-versa (Booth, 2021).

Muitos dos jogos populares nos inícios da Internet, inclusive aqueles que eram incluídos por defeito nos sistemas operativos (por exemplo o *Windows XP* incluía *Hearts*, *Solitaire*, *Pinball*, etc.) eram versões digitais de jogos populares analógicos, sejam eles de cartas (*Copas*), salão (*Pinball*) ou tabuleiro (Xadrez). Por isso, a maioria dos videojogos estão intrinsecamente ligados às tradições e as relações criadas entre jogos de tabuleiro e salão, por isso acabam por ter em muitos aspetos uma história comum e influência mútua (Bogost, 2008).

Como exemplo realça-se o jogo de tabuleiro *Civilization*, lançado em 1980 é um jogo de estratégia, temático com elementos de espaço, perseguição e deslocamento inspirado em parte pelo *Risk*. Focado tematicamente nas civilizações clássicas que existiam à volta do Mar Mediterrâneo, essencialmente permitia uma simulação de uma História alternativa dependendo do resultado do jogo. Este jogo de tabuleiro é adaptado em videojogo em 1991 como *Sid Meier's Civilization*, que expande a complexidade do jogo em termos de mapa (deixa de estar limitado às áreas continentais à volta do Mediterrâneo), passa a ter um tempo histórico alargado (da pré-história até ao então estimado futuro do ano 2100), novas civilizações entre outras expansões sobre a versão original. Desde jogo cria-se uma série bastante popular ao longo dos anos, até ao *Sid Meier's Civilization VII* lançado pouco antes da escrita desta secção. Além dos avanços em videojogos, até à data, três dos videojogos *Sid Meier's Civilization* foram novamente adaptados a jogos de tabuleiro (Figura 11).

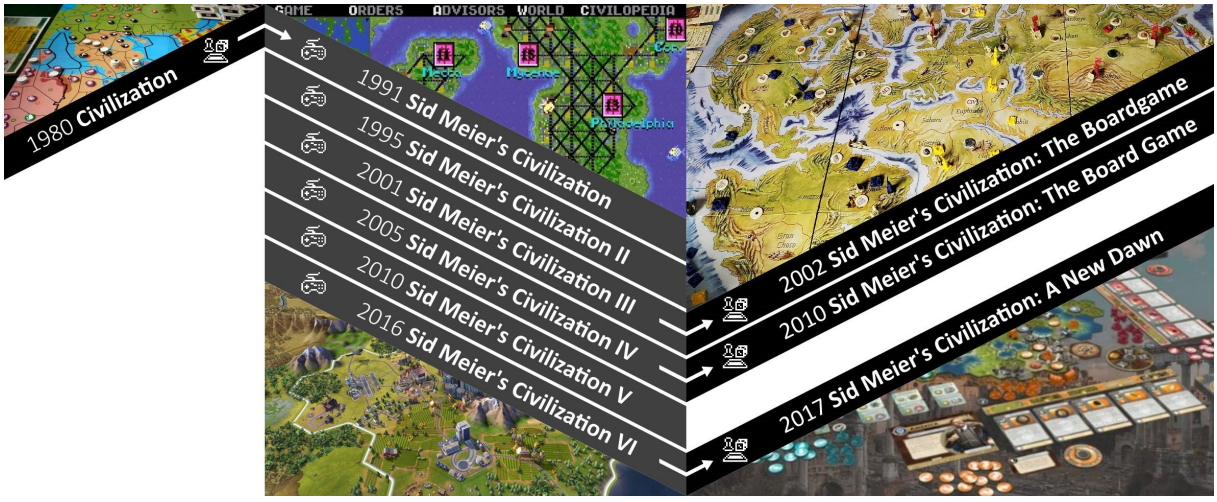


Figura 11. Evolução e adaptação dos jogos *Civilization* e *Sid Meier's Civilization*.

Os videojogos desta série são também um exemplo cuja visão é focada na diversão, mas que fomentam nos jogadores um interesse prolongado na sua inspiração central, a História (Majewski, 2021; Weir & Baranowski, 2008). Por mais que estes jogos não sejam históricos, ou seja, contêm elementos de história, mas não retratam eventos históricos como estes aconteceram (os Estados Unidos da América não existirem na pré-história ou as pirâmides de Giza serem construídas em Paris). Contudo esta presença de elementos históricos torna-os úteis como motivador de aprendizagem fora do contexto de jogo, porque as unidades, líderes, civilizações, edifícios têm utilidade dentro das regras do jogo, e por isso os jogadores recordam-se destes, o que lhes dá a possibilidade de tirarem partido desta memória deles num contexto diferente. Basicamente, não ensinam história, mas fornecem peças históricas ligados só pela lógica do jogo, que uma vez ser desligados dele, podem ser repensados no contexto de aprendizagem da sua disciplina temática.

A prova que estes jogos são acima de tudo focados na diversão é a associação deles ao «síndrome de mais um turno». Após os 500 turnos permitidos num jogo normal, apesar de já não ser possível ganhar, muitos jogadores perdem horas a fio no prolongamento artificial da partida com turnos extra, só para verem o que irá acontecer suceder no próximo turno do cenário que têm à sua frente (Magnuson, 2013).

Em suma, existem aspetos do design e do design de jogo que surgiram nas adaptações de videojogos que inovaram nesse formato, que com o tempo, voltam a verter e a ter influência sobre o meio original, que neste caso, são os jogos de tabuleiro. Assim, deve-se ter em conta que um jogo de tabuleiro atual pode, e deve, incorporar este tipo de inovações.

2.5.2 Interação analógica, regras e acessibilidade

A interação analógica vai além da diferença de interfaces, das questões de interação humano-computador, seja nos ecrãs e a sua comparação com os variados artefactos físicos, como um tabuleiro, que podem ou não ser interpretados como exemplos de interfaces analógicas.

A aplicação das regras do jogo são fundamentalmente diferentes entre um videojogo e um qualquer jogo analógico. Onde num videojogo é o ambiente do jogo e o seu código do jogo que asseguram a implementação das regras e limitações do jogo (Bogost, 2008), onde os jogadores só podem explorar para seu benefício algumas permissões das opções do jogo ou o uso de *cheat codes*, ou, em última instância, falhas no código (*bugs*).

Num jogo de tabuleiro existe sempre a possibilidade dos jogadores como um grupo, se expressarem além das regras definidas. Além de que como produtos físicos permitem que os seus componentes possam ser alterados diretamente pelos seus utilizadores, sem conhecimento especializado em áreas tecnológicas, se bem que em determinadas circunstâncias esse conhecimento pode ser útil para expandir alguns aspetos do jogo. Entre muitas outras coisas, esta liberdade de alterações pode implicar a modificação dessas regras, seja no sentido exploratório ou como batota. Em certa medida isto não deve ser evitado, dado que conforme o acordo dos participantes envolvidos, é assim que surgem muitas das inovações e alterações de regras locais que se observa em bastantes jogos de tabuleiro e cartas.

Isto é demonstrável pelas regras alternativas que se formam em volta de vários jogos:

1. *Monopoly* - onde se ignora a regra de adquirir todas as propriedades da mesma «cor» para começar a construir casas sobre elas;
2. *Pictionary* - onde se recorre a mímica em vez do desenho, o que evita o gasto de papel;
3. *Uno* - onde regras de colocação de cartas do tipo + podem ser sobrepostas por jogadores diferentes, de forma a acelerar o ritmo do jogo.

Muitas destas regras não-oficiais existem, como já se referiu, por múltiplas razões, como acelerar o ritmo do jogo, tornar as partidas mais curtas, ou torná-lo mais acessível do que a versão fornecida pelos seus criadores ou detentores da propriedade intelectual (Salen & Zimmerman, 2006).

Apesar da interação ser normalmente estudada e vista como um processo que se rege através de meios digitais, a realidade é que existem formatos analógicos que podem ser usados para o efeito. Por exemplo, a série «Aventuras Fantásticas» [*Fighting Fantasy*] de Jackson e Livingstone começada em 1982, apresenta uma série de aventuras em cenários que vão da fantasia até à ficção científica, onde os leitores tornam-se o protagonista. Nestas obras, em cada secção do livro é indicada duas ou mais opções, que podem ser de escolha livre ou decidia por um lançamento de dados, que avança (ou termina) a história em função da secção indicada:

> Puxas pela espada, metes o cavalo a galope e carregas sobre o Gigante-Montanhoso. Antes que o consigas alcançar, ele pega num grande rochedo e lança-o sobre ti com toda a força. Faz rolar um dado. Se obtiveres 1 ou 2, vai para o 374. Se o dado marcar de 3 a 6, segue para o 173 (Jackson & Livingstone, 2000, p. 118).

Este tipo de jogo analógico que aparenta ser um mero livro, na realidade condensa e simplifica imenso toda a experiência de uma campanha de *Dungeons & Dragons*. Primeiro deixa de ser necessário ter outros jogadores, e passa a ser uma aventura a solo, o autor através das páginas do livro torna-se o interprete do universo de fantasia (o *Dungeon Master*), e passa a ser só necessário por parte de jogador saber ler e para participar basta-lhe ter papel, caneta, um dado e imaginação.

Por mais que isto não vá no sentido da socialização, demonstra que os dispositivos analógicos permitem facilitar bastante o acesso a conteúdos por não terem de incorrer em limitações tecnológicas, incompatibilidades e outras variados problemas do meio digital. Tanto que este livro/jogo continuará a ser acessível desde que preservado e que exista alguém capaz de o ler e interpretar. Não deixa de ser por si mesmo, um exemplo da preservação de uma forma de folclore fantasioso e popular, que não estando em risco de momento, pode num futuro com condições diferentes, perfazer precisamente a materialização do imaterial já sugerido neste trabalho.

2.5.3 Design de jogo e desenvolvimento de protótipos

Uma das combinações mais interessante nos novos meios de comunicação encontra-se na centralização do jogador como agente dentro da narrativa (Goodman & Simkins, 2014), que se trata de uma variante do Design Centrado no Utilizador. Onde cada jogador, ao participar num jogo, pode passar por uma variedade de experiências, que incluem o contacto com emoções, ideias, aprendizagens e, com isso, no final, ter histórias a contar sobre elas (Alvarez et al., 2019).

Em termos de design é comum recorrer-se à narrativa para associar o objeto a histórias, fomentar a criação no momento da imaginação do utilizador, usar a história como forma de apelar às emoções do utilizador. Isto pode ser feito com o recurso as moldes [*frames*]. Estes fornecem fragmentos para serem usados na construção de significado nas narrativas, e muitas vezes são elementos do cenário ou objetos inseridos na narrativa (Goodman & Simkins, 2014). Por exemplo, se descrevermos um escritório vazio com uma larga secretária em madeira maciça, sobe a qual está uma garrafa quase vazia de burbon que é meramente iluminada pela luz dos néons exteriores, e onde a imagem é toda ela a preto-e-branco, então existem vários fragmentos que sinalizam o molde de *film noir*.

As regras são fundamentais para qualquer jogo. Ao obter-se um jogo de tabuleiro, na sua essência obtêm-se as regras e os instrumentos com os quais se interage o jogo. Um tabuleiro, dados e outros componentes. Este conjunto tem uma interação entre si e a estética do jogo que cria as condições para que a narrativa se desenrole (Salen & Zimmerman, 2006).

O processo design de jogo foca-se primariamente no teste de jogo [*playtesting*] que envolve a prototipagem e o ensaio com potenciais utilizadores finais. Ao contrário de preocupações de design centrado no utilizador ou outras questões de usabilidade, o centro deste processo é a iteração do jogo, e a análise e progresso no desenvolvimento guia-se a partir experiência observação nos testes, e as alterações subsequentes aplicadas sobre ele (Salen & Zimmerman, 2006).

2.5.4 Pesquisa de campo, observação e levantamento lendário

O estudo e a recolha de lendas envolve primariamente duas formas de pesquisa, a pesquisa em arquivo e biblioteca e o trabalho de campo etnográfico (Dégh, 2001). Dá-se uma significância maior à oralidade capturada no campo do que ao arquivo, pela simples razão que a forma natural da sua transmissão (Bronner, 2017). Além disso, a recolha deve sempre focar-se em metodologias multifacetadas no sentido de que as ferramentas utilizadas, cada uma com as suas limitações e características, possa contribuir com algo que foi deixado de parte por outra (Koski et al., 2016).

Recomenda-se que o levantamento seja acompanhado por inquéritos curtos, com o intuito de ter algum controlo de qualidade com o que é recolhido. Por exemplo, se um individuo registar que sabe 10 narrativas lendárias, é de estranhar se este começar a narrar o dobro desse número. Ou seja, não é um valor não define estritamente o que se espera obter de um narrador. Além disso, o inquérito permite recolher rapidamente dados demográficos sobre os participantes (Dégh, 2001).

A existência de tecnologia que facilita a documentação deve ser tida em conta, nomeadamente gravações em áudio e vídeo, dado que não só aceleram e facilitam a transcrição textual mas permitem maior precisão na correspondência entre o que é registado como dados e a forma como esta pode eventualmente ser correlacionada e analisada (Koski et al., 2016).

As condições de levantamento também são importantes. Isto pode ser feito com um tempo e local demarcado, ou pode ser feito de forma espontânea. Ambas têm limitações específicas. O planeamento de uma data pode levar a que a história seja exagerada por esse contexto, enquanto que numa conversa aleatória, é possível que ocorra naturalmente a partilha de uma história (como uma lenda) que é tópico de discussão nessa semana, a esta vertente tende-se a associar uma maior autenticidade, que pode nem ser genuína. A gravação do conto oral sem a descrição de movimentos e aspetos de teatralidade corporal do narrador, pode incorrer numa fixação com o texto, e não ilustra a experiência observada (Dégh, 2001).

Assim, a recolha de dados pode integrar elementos qualitativos (as narrativas em si e outros fragmentos partilhados) e quantitativos (dados demográficos obtidos pelos inquéritos). (Santos, 2016). A sua eventual análise temática e a narrativa de lendas, cruzados com os dados quantitativos podem fornecer dados relevantes e abrangentes sobre as lendas rurais.

Dado o tipo de pesquisa o diário de campo servirá como registo de observações à medida que estas ocorrem (Creswell, 2014). Isto inclui notas sobre as próprias lendas, reflexões sobre interações pessoais e emoções encontradas durante o trabalho de campo (Santos, 2016). O diário não só documentará os acontecimentos, como também facilitará a análise contínua e a construção de sentido, enriquecendo a minha compreensão do panorama cultural.

Em síntese, esta investigação emprega trabalho de campo e métodos mistos (qualitativos e quantitativos), informados pelas teorias folclóricas, para explorar a vida contemporânea das lendas rurais. Através da metodologia seguida irá procurar-se recolher de forma sistemática lendas que sejam significativas no seu papel cultural e e no seio do quotidiano da comunidade.

2.5.5 Exemplos recentes de jogos de tabuleiro

Fornecem-se dois tipos de jogos de tabuleiro recentes que são considerados relevantes neste contexto: jogos comerciais cujo tema são o folclore e jogos académicos que têm um contexto similar ao jogo deste trabalho.

Entre os jogos comerciais baseados no folclore seguem moldes próximos a jogos *Dungeon & Dragons*, e por isso são muitas vezes versões simplificadas deste jogo de tabuleiro. Um exemplo é *Folklore the Affliction* lançado em 2016 (Figura 12). Neste jogo 1 a 5 jogadores participam numa equipa que tem cooperar e progredir numa série de capítulos (cuja duração encontra-se à volta de 1 hora), onde enfrentam monstros de terror do folclore anglofónico. Trata-se por isso de mais um jogo de perseguição, com elementos de cooperação e uma temática central que une todos os elementos e regras do jogo.



Figura 12. Fotografia de uma partida do Folklore the Affliction com elementos tridimensionais.

Outro exemplo é a expansão *Myth & Folklore* para o jogo *Destinies* lançado em 2021, que é um jogo de fantasia medieval híbrido, que mistura elementos de jogo de tabuleiro com uma aplicação para *smartphones*. Neste jogo as interações entre os jogadores e os cenários apresentados pelo jogo têm consequências que alteram o estado do mundo da sua fantasia de forma permanente em cada sessão. Esta expansão tem como objetivo fornecer mais elementos temáticos do folclore. Apesar de à semelhança do *Folklore the Affliction* os seus designers serem polacos, o folclore adicionado também segue o modelo anglofónico, provavelmente devido à sua acessibilidade e popularidade.

O primeiro exemplo educativo é o jogo de cartas de Winatha et al. (2021), apesar de não ser um jogo de tabuleiro, é um jogo que envolve folclore indonésio, e é um exemplar de um jogo sério. Essencialmente pode-se considerar este jogo como uma adaptação do jogo Uno, onde as cartas contêm uma ilustração e uma descrição folclórica além da sua função dentro do jogo. O objetivo é que os jogadores aprendam sobre o seu folclore local enquanto participam num simples jogo de cartas.

O último exemplo é o jogo não-comercial *FairyS* de Le et al. (2024), trata-se de um jogo inspirado pela cultura vietnamita, com elementos do folclore e um modo de jogo similar a jogos de dedução social como *Werewolf*. Essencialmente existem duas equipas, e cada jogador pertence a uma delas sem conhecer o papel dos restantes, ou seja, todos os jogadores têm um papel oculto, e com isso a sua missão também é dissimulada. O foco do jogo acaba por funcionar na dedução de qual é o papel dos restantes jogadores, onde uma dedução correta confere uma vantagem teórica a cada jogador. Este jogo também tem foco no desenvolvimento de competências interpessoais, conhecimento cultural e foco na diversão dos participantes.

3 METODOLOGIA

A metodologia aqui descrita contempla uma síntese de todas as fases do trabalho (Figura 13). Com a questão de partida, deu-se início à primeira fase do trabalho, o estado da arte, cuja abordagem metodológica se encontra descrita no início do capítulo respetivo (Capítulo 2), a partir da síntese dele, sugerir uma hipótese de resolução da questão, com a sugestão do desenvolvimento de um jogo de tabuleiro. Além disso, obteve-se deste processo de escrita a definição das abordagens metodológicas a utilizar nas restantes fases.

Como o jogo proposto deriva de uma temática específica, esta teve de ser explorada antes do seu desenvolvimento, no trabalho de campo. Utilizaram-se os instrumentos referidos no estado da arte no terreno, com o intuito de fazer um levantamento de lendas rurais, a partir de grupos de narradores. Este trabalho de campo não tem como objetivo fazer um levantamento exaustivo, nem uma transcrição literal do que é recolhido, mas sim, capturar fragmentos de lendas e objetos associados a estas que sejam passíveis de serem traduzidos em elementos do jogo e das suas regras e mecânicas. No final da codificação dos materiais obtidos, obteve-se o glossário de lendas. Este documento tem várias funções, como delinear e delimitar o conteúdo lendário que pode surgir no jogo. Uma versão simplificada dele e ajustada ao conteúdo narrativo do jogo foi fornecido aos jogadores como componente de jogo, de forma a familiariza-los com o folclore, e facilitar a utilização das mecânicas e dos objetos contidos no jogo. Além disso, dos fragmentos surgem também os elementos guias para o desenvolvimento da identidade visual do produto.

Por fim, a última fase, o desenvolvimento do protótipo recebeu os resultados do trabalho de campo e iniciou uma ideação de design sobre eles, num processo iterativo de teste de jogo, que inicia-se com a produção de protótipos que serão testados e avaliados por grupos de jogadores. A partir dos resultados obtidos e mensuráveis pelos instrumentos utilizados nesta fase, a iteração seguinte do jogo foi desenvolvida e alterada, e assim sucessivamente ao longo de 6 iterações que resultou no protótipo final. Este produto, surge de um processo de design centrado no utilizador, e pretende dar resposta à questão de partida.



Figura 13. Metodologia geral do projeto adaptada do modelo de duplo diamante.

3.1 Abordagem metodológica para o trabalho de campo

Com o ponto de vista de um observador-participante num contexto etnográfico, partiu-se para a exploração de narrativas orais e a sua cultura subjacente, especificamente na forma de lenda, a partir de um grupo de narradores. Seguiram-se para este efeito primariamente as metodologias apresentadas por Dégh (2001) e Bronner (2019).

Esta abordagem é, por isso, multifacetada porque além da observação e do diário de campo, envolve o uso de ferramentas de inquérito antes do levantamento e gravação desta a partir de um grupo de narradores. Isto é feito no sentido de maximizar a eficiência do levantamento de elementos folclórico. Os procedimentos de Dégh (2001) foram utilizados para a recolha e gravação, bem como o recurso a um inquérito inicial, que foi adaptado para o contexto deste trabalho. Bronner (2019) serviu de base para a transcrição e codificação das lendas, para a redação do glossário. Deste modo, os resultados obtidos do levantamento serviram de base para a fase de transcrição, ou seja, cada um destes autores tem predominância numa metade do diamante desta fase do trabalho. Isto acaba por constituir um exemplo de investigação-ação com metodologias mistas, mantendo um caráter empírico ao longo da análise e recolha pelo observador-participante.

Além disso, como complemento geral para as técnicas dos autores já mencionados, e no sentido de adaptar as metodologias num contexto de design também se utilizaram dois manuais de metodologias desta área, Santos (2016) e Creswell (2014), principalmente para a delineação do processo de guia dos grupos narrativos.

3.1.1 Amostra

Esta recolha encontra-se circunscrita à obtenção de narrativas a partir de indivíduos que habitam ou tenham habitado em zonas rurais do Município de Guimarães e freguesias próximas, cuja principal característica necessária é que conheçam lendas narrativas das suas localidades (freguesias, lugares, etc.). A etnografia serve aqui como guia para um levantamento deste elemento cultural, através do registo de fragmentos e elementos dessas narrativas, recolhidas a partir destes grupos.

A amostra é casuística, por conveniência e pertinência. A partir do primeiro grupo, segue um modelo de bola-de-neve em que os elementos do primeiro grupo sugerem mais participantes para serem adicionados no grupo seguinte. Isto permite, apesar das limitações desta opção, reduzir a probabilidade da abordagem de participantes que não tenham conhecimento sobre a temática em análise.

Denota-se também que o foco recai mais sobre estórias que pertencem à experiência pessoal dos participantes ou daqueles que lhes são próximos, e não sobre narrativas populares já famosas, que seriam acessíveis através de recolhas por outras vias, nomeadamente por leitura em livros ou tomos num arquivo ou numa biblioteca. Isto faz-se porque, estas são as narrativas que ao serem mais improváveis de terem sido transmitidas para texto, encontram-se em maior risco de caírem no esquecimento.

3.1.2 Ferramentas de levantamento

A principal ferramenta utilizada para guiar o levantamento do grupo foi um inquérito de uma página (Anexo A), que teve como objetivo sumariar rapidamente o conhecimento de cada um dos participantes nas lendas rurais. Seguindo o exemplo dos inquéritos de Dégh (2001), resumidos aqui a uma página e adaptados ao contexto deste trabalho, começam com uma curta introdução de um parágrafo do tema e objetivo do projeto. Com o inquérito também foi fornecido aos membros do grupo narrativo com o Termo de consentimento livre e esclarecido (Anexo B), antes destes se sentarem com o observador-participante à mesa para começarem a narração. O inquérito encontra-se dividido em 10 pontos, que se podem resumir a três secções:

1. dados demográficos - idade, localidade, profissão, escolaridade e género nos pontos 1 a 5;
2. conhecimento sobre narrativas locais - categorização das lendas, origens/fontes dessas lendas, quantidade de lendas conhecidas, nos pontos 6 a 8;
3. possibilidade de redação no verso da folha, ou o envio de um texto ou outro meio escrito para o estudante posteriormente pelos contactos fornecidos - ponto 9 e 10.

A primeira secção refere-se aos dados demográficos que contemplam a parte dos dados qualitativos desta parte do trabalho de campo. Seguem-se os dados sobre lendas e narrativas, que primeiro seguem a categorização de Parafita (2012), apesar desta focar-se principalmente nas categorias de mitologia popular que tem primazia na antiga região de Trás-os-Montes, considera-se aplicável dado que as suas primeiras 5 categorias (Almas penadas, Morte, Diabo(s), Bruxas e Lobisomens) são consideradas de conhecimento geral. Permite-se ainda que a resposta contemple outras categorias sugeridas pelos inquiridos.

À medida que os participantes preencheram os inquéritos eles foram recolhidos pelo observador-participante, enquanto se juntaram à volta de uma mesa. Os inquéritos foram vistos por alto, só para efeitos de ajudar a guiar a narração ou a ordem do grupo, e apesar de nesse momento não serem de preenchimento anónimo, uma vez terminada esta fase os seus dados foram codificados anonimamente.

Os dados sobre fontes de narrativas, e em particular, a quantidade de lendas conhecidas servem primariamente como um mecanismo de controlo de qualidade (Dégh, 2001). Parte-se do princípio que o número registado no inquérito não é absoluto, e que durante o grupo focal esse número possa ser alterado devido à influência na relembrança de estórias por parte dos restantes participantes, mas aplicou-se o limite de 5 lendas acima do número descrito na folha por participante, onde as sobrantes foram rejeitadas para efeitos de levantamento. Esta decisão justifica-se de acordo com o controlo de qualidade, para evitar a incorporação de estórias criadas no momento, dado que o objetivo do trabalho não é fazer uma recolha da criatividade espontânea dos sujeitos envolvidos nestes grupos de narradores, mas sim, a sua lembrança de elementos da memória coletiva popular (Bronner, 2019).

Além dos inquéritos, recorreu-se ao diário de campo, onde as entradas iniciam-se sempre com a marcação da data e da hora do trabalho de campo, segundo o modelo DD MMM AAAA - hh:mm. Abaixo deste descreve-se a localidade, com a freguesia imediatamente na linha seguinte, por exemplo:

16 FEV 2025 - 17:22
Fermentões, Guimarães

O diário de campo encontra-se sempre presente durante todo o processo do grupo narrativo. Este contempla a descrição *in-situ* objetiva e não-interpretativa das observações. Notas sobre as narrativas. Fragmentos partilhados pelos participantes que podem ser alusivos, mas que não integram a narrativa.

A cada narrativa, a partir da descrição e da interpretação do observador-participante é feito, pelo menos, um esboço rápido de elementos associados à narrativa, tais como: locais, objetos, personagens, etc. Isto faz-se segundo Causey (2017), que parte da relação entre o que se observa no estudo etnográfico e a visão que é transmitida daí para a audiência.

Uma vez feito o esboço ele foi mostrado ao narrador, que indicou se ele reflete um fragmento do que acabou de narrar e descrever, os esboços só são alvo de utilização para o jogo, quando corresponderam satisfatoriamente ao narrador, mesmo quando isso implicou a criação de novos esboços até essa aprovação ser obtida.

Os fragmentos são definidos como segmentos narrativos, que podem referir locais, criaturas ou moldes da narrativa. Nota-se que existe sempre uma limitação ou conflito de meios na condensação visual de um elemento narrativo, como já foi explorado na relação entre textualização de uma lenda e a sua narração.

Neste contexto, o desenho funciona como uma base interpretativa que transmite aspetos da lenda além da sua informação em prosa, e que eventualmente informaram os elementos gráficos contidos nas cartas do jogo, sejam elas alusivas às lendas em si, ou itens utilizados no jogo.

No fim de cada sessão dá-se o fecho da entrada com a marcação FIM, seguida da hora de término da sessão conforme o modelo da entrada, por exemplo:

FIM - 18:15

3.1.3 Sessões narrativas e processo de recolha

O grupo de narradores contemplou um total elementos entre 3 a 7, excluindo o observador-participante. Inicia-se com a partilha das narrativas, com algum nível de coordenação por parte do observador-participante, mas que tenta ser mínimo. Em alguns grupos, onde exista uma resistência inicial, de forma a facilitar e lubrificar a partilhar entre os membros, o observador-participante iniciou a partilha de narrativas que conhece, ou narra um evento descrito como incrível que observou ele mesmo. A partir daí, em todos os grupos, as narrações fluem de forma natural, relaxada e ordenada, com a livre e espontânea participação dos elementos, de acordo com a utilização de ferramentas contemporâneas para a exploração de «expressões tradicionais» (Bronner, 2019, p. 88).

A intervenção narrativa individual facilita a captura e gravação áudio que se realiza desde o início ao fim da sessão de grupo, bem como a audição da mesma à posteriori. No entanto, como é uma conversa entre os intervenientes, no decorrer de uma narração existam comentários, intervenções e interjeições dos restantes membros. Denota-se que estas interações são importantes, porque é comum um participante relembrar-se de narrativas que já conhece ao ouvir a partilha de um outro participante.

A gravação foi feita com um *smartphone* com sistema operativo *Android*, e através da aplicação *Fossify Voice Recorder* versão 1.1.3. Os ficheiros obtidos foram gravados em formato comprimido Opus (.ogg) com uma taxa de dados de 192 kbps, estes ficheiros quando reproduzidos foram-no feitos localmente a partir do mesmo *smartphone*.

Em concordância com o Termo de Consentimento Livre e Informado (Anexo B), uma vez obtidos os elementos passíveis de serem adaptados ao jogo de tabuleiro, as gravações originais foram prontamente eliminadas.

A transcrição das gravações áudio foi parcial, raramente envolveu a textualização total da intervenção narrativa de um participante. A codificação dos elementos obtidos da transcrição foram codificados nas seguintes categorias, antes de poderem ser adaptadas ao meio de jogo de tabuleiro: cenários, criaturas, objetos e maldições.

A partir desta codificação, criou-se um glossário lendário focado no sumário das criaturas lendárias, e dos objetos relevantes, que uma versão dele, foi fornecida aos jogadores como o conteúdo de um folheto. Este documento segue uma estrutura, codificação e metodologia construtiva similar aos índices folclóricos referidos por Bronner (2019).

A transformação para a integração das mecânicas do jogo iniciam-se depois deste processo, com a delineação dos elementos nos seus respetivos códigos, torna-os passíveis de serem encaixados dentro de mecânicas específicas das regras contidas no jogo de tabuleiro.

3.2 Abordagem metodológica para o design do protótipo

O desenvolvimento do jogo de tabuleiro partiu das metodologias descritas em Rajkovic et al. (2019) e Booth (2021). Assim, foi um processo iterativo que novamente envolveu elementos de observador-participante, além disso como nome da secção indica utilizou a prototipagem, mas também inquéritos, teste de jogo e análise dos resultados obtidos por estes últimos. Esta abordagem permitiu que os componentes e regras do jogo fossem ajustados, refinados e melhorados ao longo do tempo em cada subsequente iteração.

O desenvolvimento começou a partir da codificação de elementos narrativos obtidos na fase anterior, que em conjunto com a transcrição narrativa e os esboços desenhados, permitiram a criação de elementos mais elaborados para ser incorporados no jogo, particularmente na forma de cartas.

A partir da observação e na participação mais ativa nesta fase, foi possível identificar as lacunas, dificuldades de fluxo os componentes e mecânicas no decorrer do jogo. Além disso, também identificar desejos e frustrações dos jogadores, o que permitiu a cada iteração, moldar o jogo para que este se tornasse simultaneamente mais interessante, divertido e desafiante para os jogadores.

3.2.1 Amostra

Os participantes foram escolhidos por conveniência. E por isso, ocorreu a repetição de participantes ao longo das várias sessões e grupos, no total, participaram 17 jogadores diferentes fora o observador-participante. Onde, por iteração, cada uma teve um mínimo de 2 sessões por jogo. Além disso, por sessão ocorreu sempre, pelo menos uma partida até ao fim.

3.2.2 Processo iterativo

Em cada iteração foi criado um protótipo físico do jogo, ou feita uma alteração sobre o protótipo da iteração anterior. Isto envolveu a introdução ou remoção de baralhos, a condensação de 2 ou mais baralhos num novo que incorporou os anteriores e a alteração de componentes de jogo (dados, pinos, etc.).

Para cada iteração, foi avaliada com um mínimo de 2 sessões de jogo, antes de se passar para a seguinte. Dadas as regras do jogo, todas estas sessões envolveram 4 jogadores, onde um deles foi o observador-participante. Com exceção deste último membro, todos os participantes nas sessões de jogo foram distintos dos membros que participaram nos grupos narrativos.

A primeira sessão teste, designada como piloto, foi a que esteve sujeita a maiores alterações de regras, mecânicas de jogo, elementos e funcionamento, precisamente pela sua natureza exploratória e pela falta dos testes feitos subsequentemente. Isto também é atestado pela forma como as cartas foram nesse teste piloto muitas vezes redigidas e corrigidas à mão.

No decorrer de cada sessão, sempre que necessário permitiu-se a modificação pontual de elemento de forma manual, como a edição de um componente de forma manual (escrito por cima a caneta, por exemplo), a eliminação de componentes, e a adição de novos elementos de jogo.

Em cada sessão de teste de jogo envolveu um inquérito antes, e no fim de cada sessão, bem como o fornecimento de meios para os participantes fazerem anotações.

3.2.3 Ferramentas de avaliação

Entre cada iteração apontaram-se num diário de desenvolvimento as alterações feitas entre cada uma delas, e a sua eventual progressão até à última iteração em análise no trabalho.

Todos os participantes, com a exceção do observador-participante, preencheram um inquérito inicial curto com dados demográficos e informação relativa à sua familiaridade com o tema do jogo, e os jogos de

tabuleiro em geral (Anexo C). Esta informação permitiu guiar o design do jogo no sentido de facilitar e/ou criar mecanismos para o jogo adaptar-se à sua audiência (aos jogadores).

No final da sessão preencheram um outro inquérito (Anexo D) moldado segundo os utilizados por Le et al. (2024). Aqui foram traduzidos pelo autor para português, e adaptados conforme o contexto, e assim contém a perguntas de três dos quatro elementos de análise do projeto, nomeadamente:

1. Satisfação de jogo;
2. Dimensão funcional;
3. Dimensão estética.

Estas afirmações foram deixadas para serem respondidas através de uma escala auto-inquérito de Likert simplificada (1 a 5), no sentido da concordância. Os resultados obtidos desta escala, foram convertidos na sua análise e interpretação para uma escala de -2 (para o 1) progressivamente até ao 2 (para o 5), para melhor comparar as vertentes destes valores como positivas ou negativas. Esta alteração é simplesmente feita ao subtrair o número 3 ao valor apontado originalmente no inquérito.

Além destas afirmações este último inquérito também contempla algumas perguntas após o quadro anterior, perguntas de conteúdo qualitativas tais como «Qual foi o momento mais memorável do jogo?», «Ganhou a partida em que participou?» (a única de resposta binária: sim ou não), «Se perdeu, o que acha que poderia ter feito melhor, ou que o jogo lhe poderia ter facilitado?» e «Quer sugerir alguma melhoria ao jogo, mecânica ou alguma carta/componente?». Os dados qualitativos obtidos nesta fase, foram analisados em termos de balanceamento de jogo e aspetos a melhorar entre as iterações, e utilizados como base de ideação para o desenvolvimento subsequente.

O diário de desenvolvimento seguiu o registo de entradas previamente descrito, apesar do observador participante, como jogador ter uma perspetiva e envolvimento mais direto. Logo, apesar de se dar primazia para as anotações dos restantes participantes, a observação também irá guiar o desenvolvimento das iterações e a identificação de padrões. Dentro do diário constam os registos das modificações feitas ao jogo durante a sessão, e aquelas que foram feitas entre cada iteração, de forma a se obter no final um registo de alterações feitas ao longo do desenvolvimento. Para os restantes participantes foi fornecido um bloco de notas, para apontarem notas relevantes ao progresso do jogo, onde também são encorajados a anotarem fragmentos, opiniões, etc. Quando uma sessão teve mais que uma partida, no fim desta, estes blocos foram misturados e trocados entre os jogadores. No final foram recolhidos sem elementos que permitissem identificação.

As anotações foram codificados em lacunas, obstáculos, sugestões e apreciações e citados no texto sempre que forem pertinentes. Isto também se justifica dadas as mecânicas do jogo, que convém aos jogadores registarem notas sobre as cartas colocadas em jogo e restantes jogadas dos restantes participantes.

4 TRABALHO DE CAMPO

4.1 Resultados

O levantamento permitiu obter um total 53 lendas rurais e 23 objetos alusivos, com uma rejeição de 14 narrativas provenientes de 2 participantes que ultrapassaram o limite definido no controlo de qualidade da recolha. Entre estas lendas rurais, uma série delas são largamente similares em conteúdo e significado, e são na realidade variantes da mesma narração - que tudo indica surgirem de uma fonte terceira aos seus narradores, que é possivelmente a mesma pessoa ou grupo de pessoas. Nenhum dos participantes utilizou os pontos 9 e 10 do inquérito, para submissão de qualquer conteúdo. Assim, a eliminação de lendas similares resultou um total 43 lendas e 21 objetos distintos, que foram codificados a partir dos fragmentos relevantes para esse exercício (Tabela 6).

A distinção entre estes elementos é feita por uma criatura lendária ser uma entidade explicitamente definida na narrativa. O cenário é um local onde ocorreu um dado evento, mas onde muitas vezes não existe a presença de uma criatura ou sujeito explícito na narrativa. Um objeto é parte de uma narrativa em um item físico que é utilizado no contexto narrativo, por exemplo, para expulsar uma criatura. Por fim, a maldição é algo que recai sobre alguém, quase se pode considerar como um objeto imaterial, que traduz o desejo de outra pessoa que o aplica por intermédio de outrem, seja isso outro individuo ou um objeto com propriedades mágicas.

Realizaram-se 4 sessões de narração diferentes, a primeira com 3 participantes, a segunda com 7, e as restantes duas com 4. Assim, foram levantadas narrativas de 15 pessoas diferentes. Entre os dados demográficos podem ser referidos que as idades foram compreendidas entre os 26 e os 83 anos, com uma média de idades nos 45,2 anos. 4 dos participantes identificaram-se como homens, e as restantes 9 como mulheres. Em termos de nível de educação, estes ficaram fixados entre titulares do grau de Mestrado, até um dos participantes que só esteve 6 meses no 1.º ano do ensino básico antes de sair da escola, a média do nível de educação dos participantes, de acordo com o Quadro Nacional de Qualificações, fixa-se nos 5,6 (acima do ensino secundário). Entre as ocupações dos entrevistados existe uma panóplia de empregos, mas registam-se aqui que 4 eram reformados, 1 desempregado, 1 empregado por conta própria, e os restantes 9 empregados por conta de outrem.

Entre as localidades onde moram os entrevistados, 13 eram do município de Guimarães, e os restantes 2 de Fafe. Nenhum dos narradores morava na mesma freguesia de outro, assim, as freguesias com participantes foram:

- Guimarães: Costa, S. Torcato, Gonça, Brito, Oliveira do Castelo, Prazins, Taipas, Mesão Frio, Azurém, Atães, Rendufe, Ponte e Pinheiro;
- Fafe: Arões e Antime.

Tabela 6. Codificação dos elementos recolhidos.

Codificação	n.º	Exemplo de um fragmento narrativo
Cenários	7	Numa noite, numa antiga mina de água recôndita num monte, um sujeito observa uma luz no seu interior que aparenta ser uma tocha. Ao apressar-se ao local, descobre que no interior está alguém, mas que não lhe responde. No dia seguinte, com outras testemunhas, descobre o corpo do seu irmão que morreu no interior da minha ainda de pé por falta de oxigénio.
Criaturas	36	A filha da Bicha de Sete Cabeças, que era como a mãe, mas mais pequena - ainda não tinha crescido - só tinha por isso duas cabeças. Mas já era grande. E aparece do nada por detrás de um silvado, faminta. Do fundo do saco atirou-lhe um chouriço com medo, e ela lá desapareceu no meio das silvas.
Objetos	21	Como ela tinha medo que qualquer mal lhe fizesse alguma coisa, todas as noites circulava a cama com um saco de sal grosso todas as noites.

O conhecimento de lenda auto-reportado em todos os inquéritos somaram um total de 102. Contudo o número recolhido ficou aquém deste, dado que com 4 exceções, todos os participantes narraram menos narrativas do que o que reportaram no inquérito. Nessas exceções contam-se os 2 participantes que narraram mais do que 5 lendas do que tinham reportado, e os outros 2 participantes foram os que registaram o número mais baixo, nomeadamente 2 e 3, que acabaram por contar 6 cada um. Entre as criaturas lendárias reconhecidas pelos participantes, a mais popular foram as bruxas, seguidas das almas penadas (Figura 14). Algumas destas criaturas não reportaram qualquer reconhecimento, se bem que se deve notar que apesar de haver só uma pessoa que disse conhecer lendas sobre mouras encantadas, outro narrador forneceu uma lenda com características idênticas, que é referida no glossário como «Serpentes encantadas».

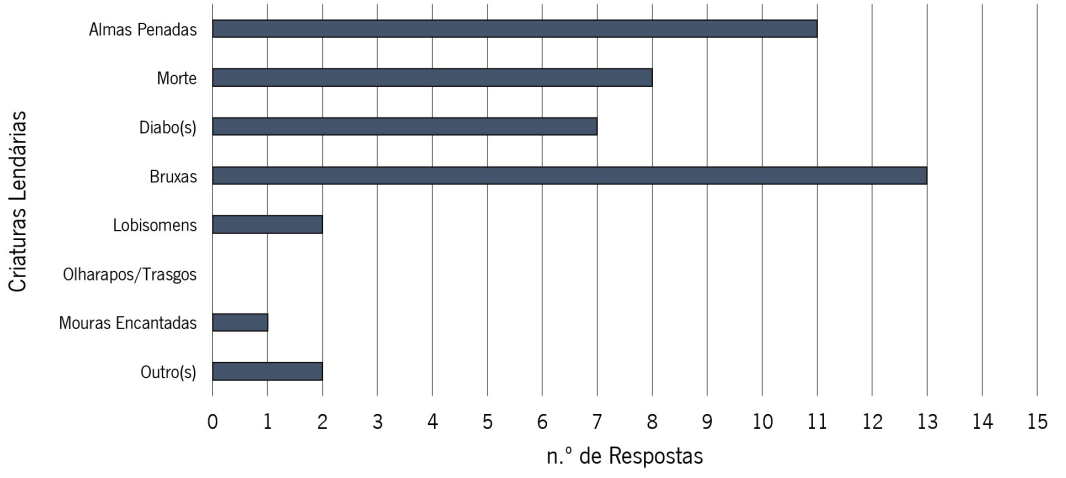


Figura 14. Resultados do auto-reporte de conhecimento lendário do inquérito.

4.1.1 Glossário das lendas

O glossário contido nesta secção é uma versão expandida, daquela que foi fornecida ao jogadores como parte das regra do jogo. Essencialmente tem como função ajudar os jogadores a interpretarem as lendas, especialmente quando estes desconhecem a temática ou têm pouca familiaridade com ela foi desenvolvido um pequeno glossário onde as lendas e objetos incorporados no jogo são dados contexto de forma a facilitarem a integração destes jogadores.

Assim o criou-se um folheto de glossário que contém informação sobre bruxas, lobisomens, almas penadas, espíritos e mais uma série de criaturas do fantástico popular que foram referidas nas narrações do levantamento. As descrições que se seguem no glossário são fruto das perguntas feitas e dos detalhes fornecidos pelos vários narradores que participaram nos levantamentos, onde o que é apresentado constitui o somatório das características não-contraditórias fornecidas por todos aqueles que mencionaram as mesmas criaturas lendárias.

CENÁRIOS

Objetos permanentemente distantes - Não é incomum o surgimento de observações de objetos ao longe que quando o seu observador se tenta aproximar delas, permanecem sempre a uma distância inacessível. Alguns narradores sugerem fortemente que são obras de entidades malignas como bruxas, com o intuito de desviar uma pessoa incauta para alguma armadilha.

Rituais - Também referidos como uma forma de mezinhas, envolvem as entranhas de um animal, normalmente uma galinha esventrada, que é rodeada de velas e deixada no meio de um caminho. Muitas vezes relaciona-se com a evocação ou a expulsão de um mau olhado.

Fogos-Fátuos - São as luzes que se observam tipicamente nos cemitérios à noite, explicados como a combustão dos gases largados pelos corpos. No entanto, não é incomum alegações de observações destas luzes em locais distantes de cemitérios, alguns narradores consideram estas luzes isoladas como visitas dos espíritos dos seus antepassados.

Agoiros - Vários agoiros são narrados sobre animais de determinada cor, especialmente quando surgem à noite. Aranhas pretas muito pequenas tendem a ser associadas a sorte, tal como um cão à noite que surge no caminho e que seja branco, quando esse cão é preto, ele é sinal de um agoiro com conotação negativa.

Locais abandonados - Antigos locais de trabalho ou habitações, como aldeias, minas, etc. agora abandonados, dizem-se assombrados, mas sem uma descrição de que tipo de entidade assola o local.

Dilacerações noturnas - Em determinados locais assombrados, é comum a referência a que as pessoas acordem no dia seguinte com graves ferimentos que surgem aparentemente causados pelas presenças fantasmagóricas que assolam o local.

Quedas de objetos - Sem qualquer explicação, narra-se que sobre um campo numa noite choveram pedras, cenouras, batatas e mais uma panóplia de artigos agrícolas com imensa violência que deixaram crateras no chão e destruíram um barraco edificado no local.

CRIATURAS LENDÁRIAS

Bruxas - As bruxas são criaturas versáteis das lendas populares portuguesas, são definidas com exclusividade no seu género, e são capazes dos mais variados feitiços. No entanto as bruxas são geralmente afastadas por fogo, elementos capazes de criarem fogo como isqueiros e fósforos, e também por objetos como as vassouras de giesta que se dizem varrer as bruxas para longe.

Rapariga de Branco - Esta lenda parece ter, pelo menos, alguma influência urbana porque superficialmente, parece uma adaptação portuguesa dos fantasmas vingativos japoneses. Esta aparição que nunca se compreende se a rapariga está viva ou morta, surge com um vestido branco, com uma face oculta, pelas margens das estradas à noite aterrorizando quem a observa, ocasionalmente a caminhantes noturnos, mas muito mais comummente, quem anda de carro à noite em estradas remotas.

Bicha de Sete Cabeças - Esta criatura cujas origens culturais partem da epopeia de Hércules na Hidra de Sete Cabeças, tem algumas variantes por Portugal, como é o caso das freguesias de Moreira de Rei e Ribeiros no município de Fafe. As narrativas recolhidas nunca fazem alusão direta a uma interação com esta criatura, mas só de forma indireta com ela, ou a ser ouvida nas profundezas do mato, ou interações com os descendentes pequenos desta mítica criatura, mas que nunca envolvem nem letalidade para quem as observa, nem a morte destas criaturas, ao contrário da famosa lenda fafense.

Diabos - Estes seres geralmente podem ser interpretados no vernáculo contemporâneo como demónios. A sua forma raramente é bem definida e se repete entre lendas, normalmente permanecem nas sombras e estão associados a elementos visuais anti-cristãos, sejam eles cruzes invertidas, pentagramas, entre outros. Geralmente não existe uma forma geral para a sua expulsão do local, sendo cada um específico à lenda a que ele pertence.

Galo Preto - Narra-se que um galo preto nascido no dia de Natal quando canta à meia-noite quatro vezes, tende a marcar um mau presságio sobre quem o ouve, normalmente anunciando a morte.

Lobisomens - Estas criaturas lendárias são conhecidas por assumirem a forma de um animal, que nem sempre é um lobo, pode ser um cavalo, um boi ou uma panóplia de animais selvagens ou domésticos. São muitas vezes caracterizados pelo seu fadário, que os força a correrem todas as noites de lua cheia entre 7 locais, normalmente, 7 freguesias, 7 igrejas ou 7 cruzeiros, dependendo da lenda. Esta referência parte da interpretação que o sétimo filho de uma linhagem só de rapazes, nasceria com esta maldição sobre si. Os lobisomens são curados do seu mal por duas vias comuns: a queima das roupas que deixaram na sua transformação para um animal, e ao serem feridos ao ponto de sangrarem por um ferrolho ou farpão metálico. Muitas das interações entre lobisomens e seres humanos e animais revelam-se fatais.

Vultos - Várias formas de vultos, geralmente na forma de homens, surgem em várias narrativas que assombram certos locais e fazem diversas interações sobre quem os alega observar, uma vez realizada a interação, desaparecem sem explicação da mesma forma como surgiram.

Espíritos Isolados - Estes espíritos que surgem como figuras fantasmagóricos nos campos isolados que por mais assustadores que sejam na sua descrição, são facilmente distraídos com a utilização de sementes, especialmente alpiste, pois diz-se que eles têm de comer cada semente entregue uma de cada vez por noite, e não é incomum que uma mão cheia de alpiste possa durar um ano inteiro nessa função.

Beber com uma mão iluminada - Dizem vários narradores que à noite, quem beber com uma mão iluminada, seja por uma tocha, um isqueiro ou uma pedra magicamente iluminada, perde a memória.

Serpentes encantadas - Cobras e serpentes que circulam penedos específicos muitas vezes dizem-se amaldiçoadas, ou guardadoras de um determinado segredo ou tesouro. Estas lendas são muito similares às Mouras Encantadas que se encontram em Trás-os-Montes e no Alentejo.

Sons noturnos - Vários sons noturnos surgem por entre as lendas, incluem-se aqui sons de passos, animais, criaturas e outros sons inexplicáveis, geralmente as fontes dos sons nunca são localizáveis, e implica-se que não podem ser localizadas de todo.

Boi dos olhos vermelhos - Bois, entre outros animais domésticos e selvagens (como lobos), dizem-se que em determinadas circunstâncias se observarem alguém fixamente anunciam a morte. A característica dos olhos vermelhos é mencionada com o boi, mas ninguém realmente alega que os olhos do animal têm essa cor.

Almas Penadas - São os espíritos dos mortos que faleceram quando deixaram alguma tarefa que lhes era importante por terminar. Diz-se por isso que permanecem entre os dois mundos, e costumam fazer pedidos aos seus ente queridos mais próximos, cujo incumprimento implica alguma consequência negativa sobre o vivo.

OBJETOS

Figueiras - As figueiras são as árvores mais referidas entre as lendas recolhidas, não só são perigosas quando não são devidamente mantidas, que tendem a custar a vida dos incautos que se aproximam delas à noite, mas também a sua sombra numa trovoada, onde se diz lançarem uma doença incurável sobre quem se abriga sob elas.

Unguento - As bruxas alegadamente para conseguirem voar besuntam-se com uma pasta gordurosa com receita secreta, e só depois sobem para as vassouras para poderem voar (algumas variações não requerem este último objeto). Geralmente, o uso deste unguento por pessoas que não sejam as bruxas, resultam em episódios cómicos ou irónicos, em que saem disparados por cima das árvores, mas ainda assim a bater neles até uma localização relativamente distante.

Porco de pedra - Este aparente animal surge normalmente a um caminhante ganancioso ou com intenções menos nobres, que ao ver o porco, decide roubá-lo, mas durante o caminho descobre que o porco é bastante pesado e na realidade é feito de pedra e é por isso incomestível e difícil de transportar.

Sapos cozidos - Muitas vezes implicados no amaldiçoamento de alguém por mau olhado. Reportam-se o encontro deste tipo de animais ou com a boca ou olhos cozidos, deixados algures nas imediações da habitação de quem o mau olhado é colocado. A remoção do sapo, a sua entrega a uma bruxa/feiticeira/entendida dos assuntos, ou ainda, a remoção da cozedura levanta o mau olhado.

MALDIÇÕES

Mau olhado - Uma maldição aplicada sobre alguém, cujas consequências são bastante específicas mas díspares entre cada narração, mas que tipicamente envolvem sintomas de doenças, mau estar ou azar. Também costumam envolver a utilização de um objeto ou de um sapo com partes da sua face cozidas.

Mal de inveja - Uma forma de mau olhado que é aplicado sobre alguém, normalmente porque quem o evoca cobiça algo que é propriedade ou bem da outra pessoa.

Encosto - Um espírito ou alma que cria um sentimento de peso constante ao lado que recebe a maldição do encosto, acaba por ser uma forma de mau olhado, mas com uma implicação espiritual mais forte. Geralmente, a expulsão de um encosto já envolve a participação de um elemento sacro, como um exorcismo por parte de um padre.

Como se pode apurar, nem todas as lendas recolhidas entram numa codificação do glossário separada, por várias razões que serão alvo de reflexão na discussão (Capítulo 6). Mas aproveita-se para referir um exemplo: foram recolhidas duas lendas distintas de lobisomens, que deram origem a duas cartas diferentes no jogo, como são a mesma criatura, e referidas como tal pelos narradores, não se criaram entradas distintas para eles.

4.1.2 Esboços e outros registos do diário de campo

Os desenhos para todas as lendas que foram codificadas aqui tiveram, pelo menos um esboço correspondente alinhado com a narração fornecida pelo seu narrador. Admite-se também que nem todos os esboços têm uma qualidade equiparável, dado que algumas narrativas mais curtas, ou outras com interjeições e fragmentos que foram apontados, reduziram o tempo disponível para a sua elaboração. Logo, alguns esboços serviram mais como uma base relativamente simples que foi trabalhada posteriormente na próxima fase do trabalho.

No entanto, os esboços foram alvo de aprovação por parte dos narradores, e só foram utilizados esboços que se alinhavam minimamente com a sua visão e descrição, denota-se por isso que cerca de 12 esboços que existem no diário de campo, não foram utilizados.

5 DESIGN E DESENVOLVIMENTO DO PROTÓTIPO

5.1 Protótipo inicial

A prototipagem foi o elemento fundamental para a materialização do jogo, de forma a poder ser testado e iterado. E, assim, melhorado e adaptado, para que os seus elementos e regras fossem coerentes e permitissem um jogo propriamente balanceado.

O conteúdo do tabuleiro, e os seus respetivos componentes originais, foram impressos em papel A4 de 80 g m^{-2} numa impressora de jato de tinta *Epson Stylus SX105*, e cortados manualmente com régua de 300 mm e um x-ato retrátil com uma lâmina temperada de 25 mm, sobre um tapete de corte com tamanho A3.

Os protótipos iniciais, que foram utilizados para a 1.ª iteração do jogo, também referida como piloto, envolveram os materiais mais básicos e o teste conceptual do jogo antes do desenvolvimento da identidade visual dele. Neste contexto, utilizou-se também uma prototipagem rudimentar para os seus elementos, que envolveu o desenho direto e manual de cartas e de elementos de jogo, de forma a despender o mínimo de tempo possível antes da obtenção de resultados para guiarem as próximas iterações.

Com o desenvolvimento da identidade visual do jogo, cada iteração subsequente do jogo, tiveram protótipos mais desenvolvidos e alinhados com essa identidade. Além de que que, se substituiu a prototipagem de componentes do jogo rudimentares por uma prototipagem rápida, que parte de cartas vazias, e funcionalmente também preenchidas à mão, mas que já estavam previamente alinhadas com o resto da identidade visual.

5.2 Desenvolvimento da identidade visual do jogo

A identidade visual do jogo faz recurso a gráficos pixelizados, que servem de alusão à arte tradicional portuguesa que se pode encontrar em elementos têxteis (como tapeçarias e bordados) e da cestaria tradicional.

Como estes desenhos tradicionais eram feitos sobre bases de grelhas das malhas dos tecidos e do junco enlaçado, seguiam padrões equiparáveis aos que surgiram nas primeiras interfaces gráficas da computação, que até aos meados do ano 2000, perfaziam a maioria das interfaces e identidades visuais de videojogos e outros meios digitais.

Admite-se a distinção que os bordados permitirem motivos curvos e florais, que apesar de serem apertados na malha quadrada, têm sobre esta uma liberdade que não se encontra noutras formas.

5.2.1 Design das ilustrações das cartas

A arte pixelizada surgiu primariamente por limitações tecnológicas, mas insurgiu também como uma vertente artística com as suas próprias regras e preceitos, muitas vezes com uma visão de apreciação retrospetiva ou nostálgica. Contudo, deve-se ter em conta que existe outra justificação para a seleção deste tipo de identidade visual, que é precisamente esta limitação de carga gráfica. Um gráfico desenhado numa grelha de poucos pixeis, à semelhança do que ocorre com formatos de baixa resolução (comparados às tecnologias modernas), permitem maior interpretação por parte da audiência daquilo que observam, basicamente, a falta de informação pode ser preenchida pela imaginação de cada pessoa que observa esse desenho. Isto é ilustrado pelo argumento, que determinados filmes de terror eram mais assustadores no seu formato comercial analógico, como cassetes *Video Home System*, do que em formatos de alta definição, precisamente porque o formato antigo, a sua má reprodução de cores/luz e resolução, deixava mais à imaginação da audiência, do que a imagem nítida dos formatos contemporâneos. É também neste sentido que se implementaram limitações visuais e o uso da arte em pixel neste trabalho.

A identidade visual deste jogo partiu das ilustrações obtidas no caderno de campo, que foram convertidos digitalmente pelo scanner da impressora *Epson Stylus SX105* a cores com uma resolução de 300 DPI.

Os desenhos obtidos foram trabalhados digitalmente para serem adaptados para uma imagem com uma resolução de 128 x 128 px. Utilizou-se o *software* de desenho livre/aberto *Krita* na versão 5.2.9. A imagem foi inicialmente importada para o Krita, reduzida à sua resolução quadrada de 128 pixeis, e trabalhada a partir daí, com o ajuste dos elementos, desenho de novas facetas, até atingir uma visual alusivo ao esboço inicial (Figura 15). A palete de cores utilizada foi de 5 cores: branco, cinza com 25 % de preto, cinza com 50 % de preto, cinza com 75 % de preto, e preto. Entre estas tonalidades permitiu-se o uso de matização (*dithering*) em que as cores são misturados segundo um degradé que seguiu sempre o mesmo padrão de pixeis alternados entre duas cores nessa região.

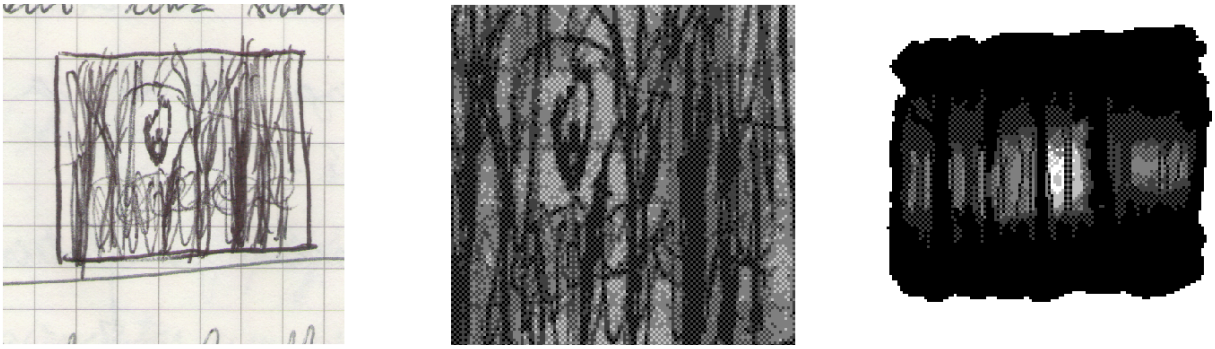


Figura 15. Criação de uma ilustração a partir de um esboço do diário de campo.

Cada ficheiro acabado foi exportado para formato *Portable Network Graphics* (PNG), e convertidos para vetores perfeitos ao pixel com recurso conversor pixels2svg versão 0.2.2 que corre no Python 3.7 ou superior. Uma vez instalado o Python 3.12.3 instalou-se o conversor com:

```
pip install pixels2svg
```

Uma vez instalado com o *pip*, basta abrir na consola o diretório onde se encontra uma imagem, por exemplo chourico.png, e convertê-la para vetor Scalable Vector Graphics (SVG) com um comando como:

```
python -m pixels2svg chourico.png -o chourico.svg
```

O resultado deste processo remove a necessidade de criar ficheiros de grande dimensão para serem impressos, e permite que o ficheiro PDF resultante se adapte à resolução da impressora, assegurando sempre o melhor resultado possível, além de permitir que as imagens possam ser ampliadas indefinidamente e não só em proporções de valores inteiros.

Este processo é distinto do que foi feito para os ícones das cartas, cidades, itens (fora aqueles referidos no levantamento) e outros componentes e elementos visuais. Estes foram desenhados de raiz, como os ícones, cidades e outros elementos, a partir de um fundo branco, ou utilizaram como base uma imagem, ou uma montagem de imagens disponíveis em domínio público, encontrados no motor de pesquisa *Openverse*.

Outras ilustrações partiram de inspirações e referências em arte portuguesa, dá-se como o exemplo mais evidente a carta do Fadista, que teve como inspiração a pintura de estilo naturalista de José Malhoa, intitulado "O fado", que captura a posição, o chapéu e a guitarra da pintura, mas que coloca a personagem de pé, e retira-lhe o bigode no sentido de deixar ambíguo qual é o género da pessoa representada nesta carta (Figura 16).



Figura 16. "O Fado" de José Malhoa e a ilustração do Fadista inspirada por ela.

Todas as imagens foram trabalhadas com o mesmo *software* e processo de exportação, mas utilizaram resoluções diferentes em função do elemento gráfico que representam, por exemplo os ícones têm 16 x 16 px de resolução, enquanto as cidades têm 96 x 62 px.

5.2.2 Tipos de letra

Em conformidade com a restante identidade visual do jogo, desenhou-se um tipo de letra que mistura as características das duas formas de escritas mais populares na Península Ibérica durante a idade média, que permaneceram relativamente relevantes até à dominância da escrita impressa.

Logo, mantendo as limitações do desenho em pixeis, criou-se um tipo de letra que cujas formas maiúsculas são inspiradas pelo estilo Uncial e as minúsculas pelo estilo Carolíngia (Figura 17), o que se alinha com a substituição progressiva histórica do estilo Uncial pelas minúsculas do estilo Carolíngia.

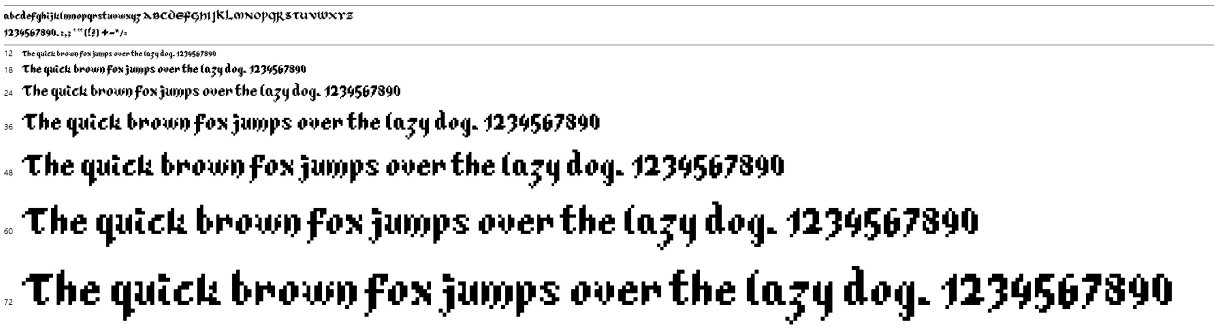


Figura 17. Tipo de letra pixelizado criado para o jogo.

Com o intuito de criar um tipo de letra distinto, mas legível seguindo os padrões atuais de famílias de letras. Estes foram desenhados pixel-a-pixel no programa *Pixel Forge* versão 0.9b e exportada para *True Type Font* (TTF), de forma a ser utilizada com qualquer programa que suporte este formato (virtualmente todos). Como parte desta tarefa criaram-se 151 símbolos para o tipo de letra.

Devido a limitações no *software Krita*, que força sempre qualquer tipografia inserida a ter antisserilhamento [*anti-aliasing*], o texto foi sempre adicionado, com recurso ao *Gnu Image Manipulation Program* (GIMP) ou ao *InDesign*, em função do ficheiro exportado.

Este tipo de letra não foi utilizado em toda a escrita do documento, mas surge primariamente em: títulos das cartas, indicações de turnos/vidas/cartas/elementos dos ícones das cartas, nomes das cidades no tabuleiro e nos títulos dos folhetos.

De forma a facilitar a leitura dos restantes elementos, especialmente porque estes têm um tamanho de letra relativamente pequeno de 8 pt, e por isso foi escolhida um tipo de letra sem serifa, nomeadamente a versão 2.0.1. da *Public Sans*. Esta escolha justifica-se ser um tipo de letra neutro, como indicam os seus criadores, com "o mínimo de elementos estranhos possíveis", além disso, apresenta boa legibilidade e inclui uma curva na letra "L" minúscula, para facilitar a sua leitura e distinguir esta letra do "I" maiúsculo.

5.2.3 Padrões repetitivos

Criaram-se também 3 padrões repetitivos, que tiraram partido do "Modo envolvente" [*Wrap around mode*] do *Krita* que facilita o design de padrões (Figura 18). Dois desses padrões repetitivos foram utilizados para o mapa, para dar origem às demarcações fora do mapa e do oceano, e o último foi criado para servir como o padrão que existe no verso da maioria das cartas, e também como o verso do tabuleiro dobrável (Figura 19).

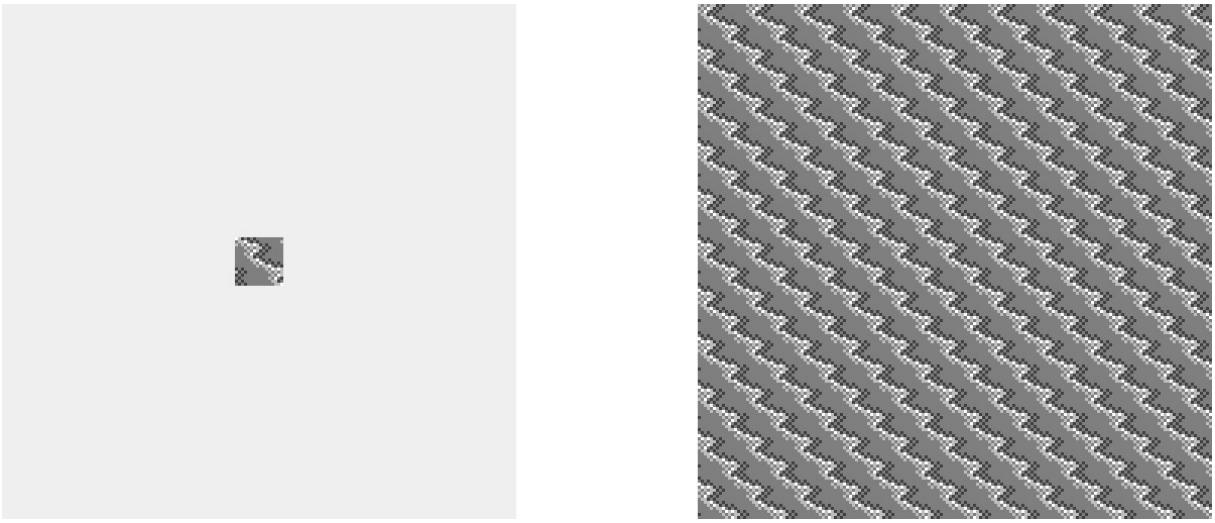


Figura 18. Apresentação do padrão repetitivo do mar sem e com o uso do modo envolvente.

Por ordem de criação, o primeiro destes padrões foi o mar que foi feito a partir da repetição de um ficheiro com 16 x 16 px alusivo às ondas do mar. O padrão das áreas terrestres fora do mapa foi criado a partir da repetição de um padrão simples com 4 x 4 px que simplesmente combina os tons de cinzento com 25 e 50 % de preto. Por último, o padrão do verso das cartas, que tem um design inspirado por nuvens, foi criado a partir de um ficheiro base com 269 x 401 px, esta resolução existe para facilitar o seu encaixe no documento do design das cartas, dado que no ficheiro há uma equivalência dimensional do px para o tamanho físico de 1pt, e com esta dimensão, o padrão repetitivo é idêntico em todas as cartas, já que cobre a totalidade da sua dimensão.

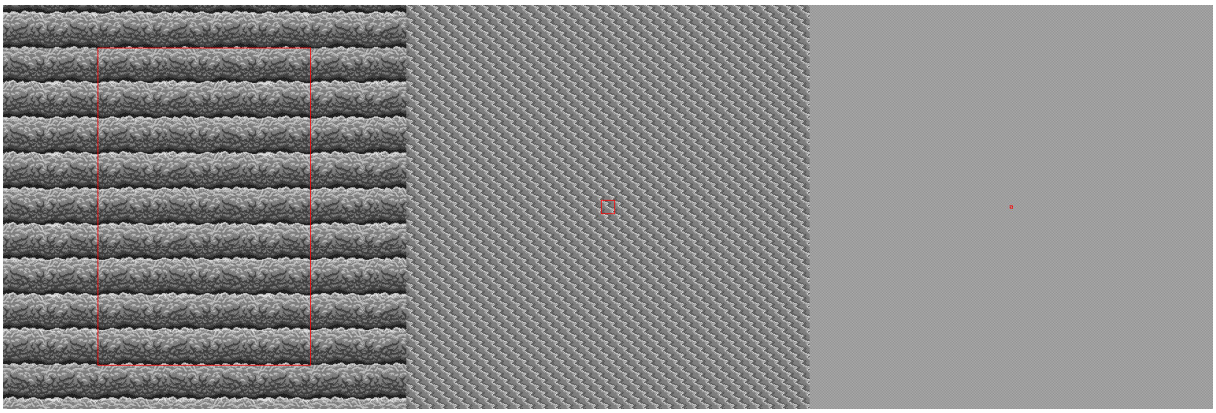


Figura 19. Padrões com o ficheiro original marcado a vermelho, numa resolução de 512 x 512px cada.

5.2.4 Design das cartas

No protótipo final criaram-se 225 cartas, divididas entre 8 baralhos distintos, em função disso, desenharam-se 4 fundos distintos para as frentes das cartas, que foram aplicados em baralhos diferentes. O design destes elementos foi feito com recurso ao *InDesign* principalmente pelas suas boas capacidades de importação e trabalho com ficheiros SVG, e pela sua exportação para PDF. O design mais simples foi aplicado às cartas de vida/morte, cujo verso da carta de vida é a carta de morte. Estas cartas são só constituídas pelo fundo que tem só desenhado uma faixa, onde é colocado o título, e por baixo desta a imagem (Figura 20).

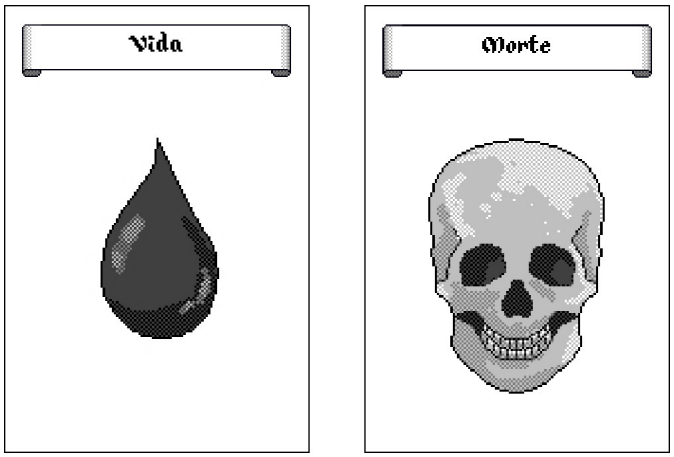


Figura 20. Frente e verso de uma carte de Vida/Morte.

O segundo tipo de carta foi aplicado às cidade, estas cartas são só constituídas pelo fundo que contém além da faixa, um pergaminho por baixo da posição da imagem onde fica a descrição, assim é construído pelo título, imagem e uma descrição breve da cidade, seguida do efeito para o jogador que a tirou separadas por uma decoração alusiva dos manuscritos medievais (Figura 21). O verso destas cartas contém só a descrição do baralho a que pertencem.

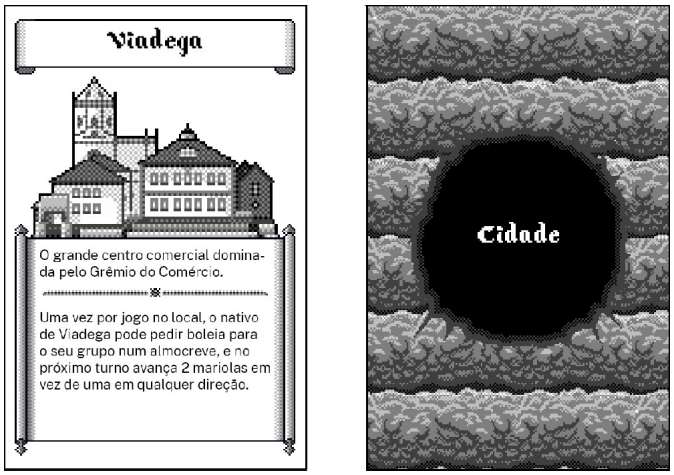


Figura 21. Frente e verso de uma carte do baralho Cidade.

O terceiro tipo de carta foi uma modificação da carta de cidade, que serve como base para a maioria das cartas, nomeadamente para os baralhos de itens, papeis, eventos, maldições e almas penadas. A principal diferença foi a redução da altura do pergaminho, e o uso do separador para distanciar o texto da carta, dos ícones que ficam na parte inferior do pergaminho. Estas cartas contém o título, descrição da carta, imagem ícones e numerais associados a estes. (Figura 22). Em função do baralho, estas cartas podem ter os versos mais complexos, com os baralhos de Eventos Dirunos e Noturnos, a terem a indicação do seu nível, conforme referido na próxima secção (Secção 5.2.5).

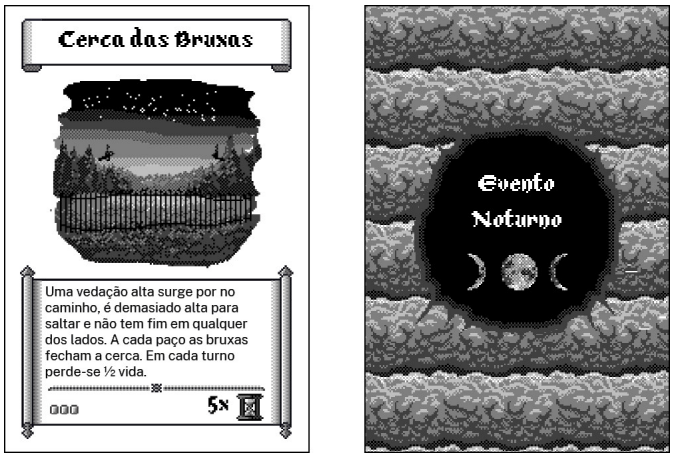


Figura 22. Frente e verso de uma carta do baralho Evento Noturno.

O último tipo de carta desenhada foi o modelo para o baralho "Missão Secreta". Neste caso todo o fundo é constituído pelo pergaminho que ocupa quase toda a carta, e contém na parte inferior da carta, separada pela decoração, um selo representativo dos carimbos lacrados das cartas com um S referente a "secreto". Estas cartas contém na sua frente, simplesmente o título e a descrição da carta (Figura 22). Tal como as cartas do baralho "cidade" contêm simplesmente uma descrição que indica o nome deste baralho.

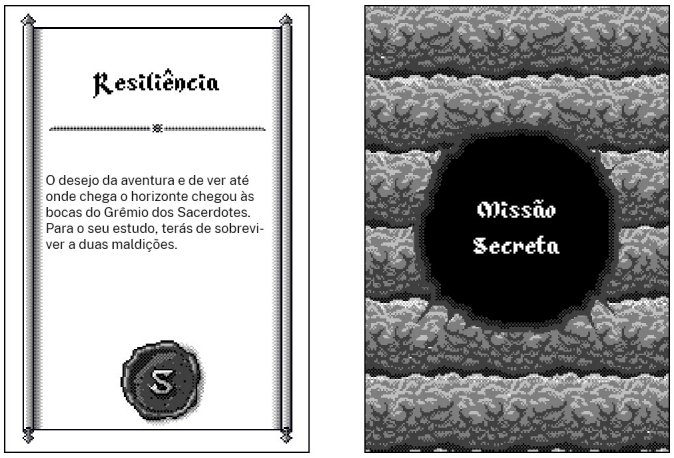


Figura 23. Frente e verso de uma carta do baralho Missão Secreta.

5.2.5 Ícones das cartas

Além do design das cartas existe uma série de elementos gráficos referidos como ícones que são inseridos nestas cartas que têm significados particulares, e que são indicados no folhedo das regras do jogo. Os primeiros a serem mencionados aqui são os ícones de ação das cartas, que são os símbolos que existem na parte inferior da carta, com uma indicação de número ou o símbolo textual de infinito (∞) em todos eles, exceto para os dois símbolos de uso imediato. Todos estes elementos gráficos são referentes a mecânicas do jogo (Tabela 7).

Tabela 7. Ícones de ação das cartas.

Ícone	Função
	Define o número inicial de cartas de "Vida/Morte" de um jogador. Exclusivo ao baralho "Papel".
	Define o número máximo inicial de cartas de Itens que um jogador pode ter. Exclusivo ao baralho "Papel".
	Carta de uso imediato, marcado também no verso da carta. Mal um jogador a recebe, tem de a usar. Exclusivo ao baralho "Item".
	Número de vezes que uma dada carta pode ser utilizada ou reutilizada. Exclusivo ao baralho "Item".
	Carta de uso imediato quando passada ao próximo jogador na sequência da morte do jogador que a detêm no momento. Encontra-se em cartas dos baralhos "Alma Penada" e "Item".
	Duração em turnos que os efeitos de uma determinada carta perdura. Existe em três baralhos: "Alma Penada", "Evento" e "Maldição".

Outra mecânica que foi introduzida foi a atribuição de níveis aos objetos do baralho "Item" e os eventos contidos no baralho do mesmo nome. Estes estão separados em 3 níveis, que no caso dos itens estão marcados só na frente da carta, e no caso dos eventos estão marcados na frente e no verso da carta, de forma diferente em função do evento ser noturno ou diurno (Tabela 8). São simbolizados em função do tipo de evento com uma representação do Sol por nível, e para os outros da lua, em diferentes fases, onde cada representação da lua também corresponde a um dado nível.

A distribuição e atribuição de níveis para as cartas justifica-se pelas mecânicas de jogo que evitam que os jogadores tenham de ter eventos noturnos de nível excessivamente alto no início do jogo, e a cada nova cidade que visitam, desbloqueiam um novo nível, aumentando assim a dificuldade, à medida que progridem na partida.

Tabela 8. Níveis de raridade das cartas.

Nível	1	2	3
Ícones na frente da carta			
Ícones no verso dos "Evento Diurno"			
Ícones no verso dos "Evento Noturno"			
Descrição	Comuns	Incomuns	Raras
Proporção do baralho[a]	38,9 %	33,3 %	27,8 %

[a] Valores arredondados às décimas.

5.2.6 Tabuleiro

O tabuleiro tem como base um mapa da antiga província do Minho, que contem os seus principais rios, 10 das suas mais antigas populações, referidas como cidades,cujos nomes foram modificados para tentar dissipar bairrismo entre os jogadores. Ainda assim, os novos nomes têm origem em referências alusivas a essas localidades ou a elementos de identidade associados a elas (Tabela 9).

Tabela 9. Origem dos nomes das cidades no jogo.

Localidade	**Referências utilizadas para o novo nome**	**Nome no jogo**
Arcos de Valdevez	Valdevez e a Região de Monção	Valzião
Barcelos	Rio Cávado e o seu antigo nome *Celadus*	Cavatos
Braga	Falperra e César Augusto	Falgueiro
Castro Laboreiro	Laboreiro e Lamas de Mouro	Lastria
Guimarães	Vimaranes e Penha	Avenhães
Valença	Rio Minho e Valença	Morença
Ponte de Lima	Limiano	Limiana
Vieira do Minho	Louredo, Pinheiro e Senhorinha de Basto	Lapeira
Vila Nova de Famalicão	Os castros que marcam a população original	Milcastros
Vila Verde	Vila Verde, Penela e Aboim de Nóbrega	Viadega

O desenvolvimento do mapa iniciou-se com o prototipo inicial, que era relativamente básico, e teve progressivamente a introdução de novos elementos visuais. Como no primeiro protótipo o mapa visualmente era simples, mas já tinha a base da sua funcionalidade desde desse momento.

Pode-se considerar que o mapa sofreu três principais alterações resultante das iterações aplicadas sobre ele, que são particularmente relevantes porque alteram alguns aspetos das mecânicas do jogo e a experiência que se obtém da sua interação:

1. eliminação de uma posição pré-estabelecida e marcada no tabuleiro para os baralhos de cartas à volta do tabuleiro;
2. introdução das ruínas que têm uma função mecânica discutida nas mecânicas de jogo (Secção 5.4.2);
3. aumento dos pontos iniciais (Figura 24) das casas e a inclusão para dentro destas dos desenhos das mariolas, o que tornou o jogo mais intuitivo.

Deste trabalho surge um tabuleiro que é funcionalmente indistinguível do mapa (Figura 25), e poderá ser referido com ambos os termos. Não deixa de ser por este aspeto a peça central do jogo, e que guia as interações dos jogadores entre si, e as mecânicas do jogo. Graficamente ele é constituído por um total de 16 de elementos visuais distintos (Tabela 10) que podem ser categorizados entre aqueles que são puramente decorativos (mas ainda alusivos à região), demarcadores das regiões e do mapa, e as casas onde o grupo de jogadores se pode deslocar durante a sessão de jogo.

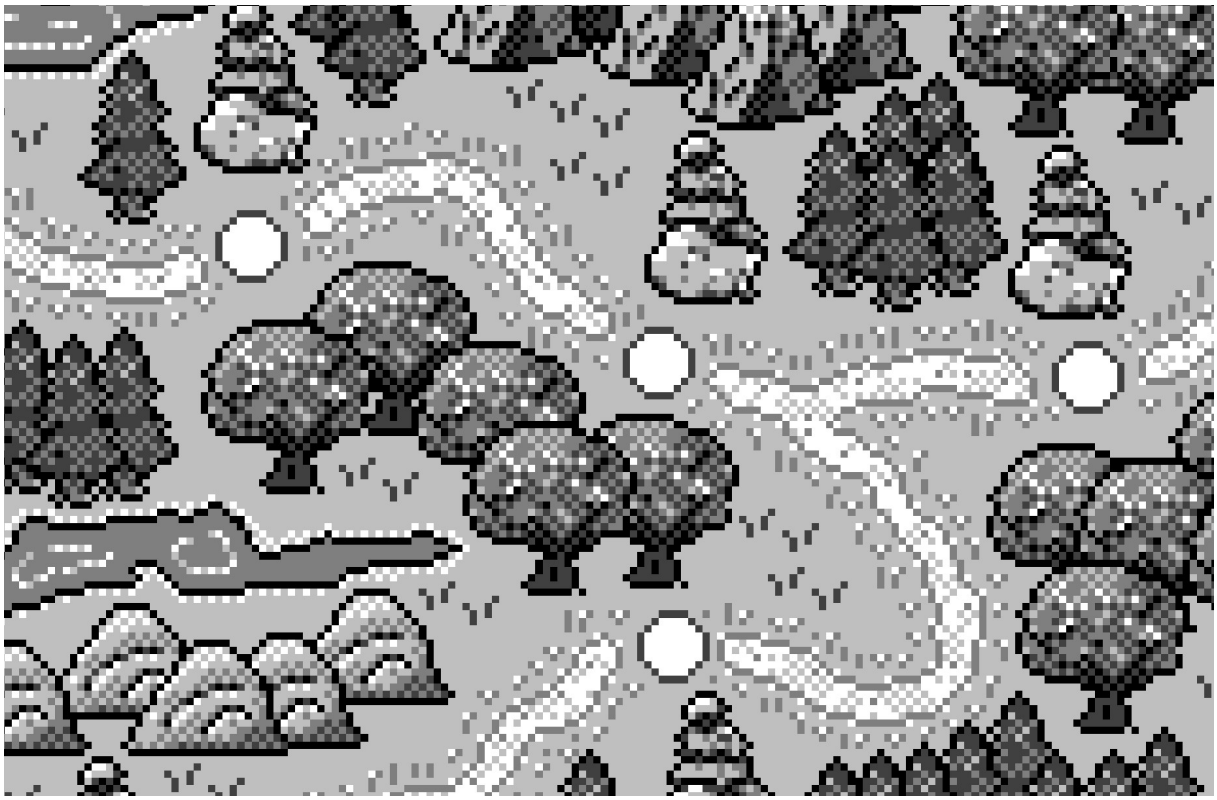


Figura 24. Primeira versão do Lendas em Jogo ampliado para mostrar as casas originais.

Tabela 10. Elementos gráficos do tabuleiro.

Elemento	Descrição
	Carvalho-português (*Quercus fangienea*) – uma espécie de árvore nativa de todo o território continental português.
	Pinheiro-bravo (*Pinus pinaster*) – uma espécie de árvore nativa do centro e norte de Portugal.
	Monte – representa as elevações de terreno menores.
	Montanha – representa as elevações de terreno altas.
	Erva – representativa das áreas férteis e dos campos.
	Bússola – com as posições do sol Nascente, Meio-Dia e Poente do Sol, com a Lua a representar o Norte.
	Bordas do tabuleiro – alusivos às malhas dos cestos de junco.
	Cantos do tabuleiro – alusivos aos trabalhos metalúrgicos da cutelaria e dos bordados da região.
	Praias – as areias das praias fluviais e costeiras.
	Rios – demarcam os principais rios da região, de norte para sul: Minho, Lima, Cávado, Este, Ave e Vizela
	Mar – demarca o limite do mapa a Oeste com o Oceano Atlântico.
	Limite – demarca o limite do mapa a Norte pelas áreas pertencentes à Galiza, a Este pelas antigas províncias de Trás-os-Montes e Alto Douro Sul, e a sul pela antiga província do Douro Litoral.
	Caminhos – demarcam os trilhos que existe entre as mariolas.
	Cidade – uma casa onde os jogadores podem passar e onde podem repousar, fazer trocas, entre outras mecânicas.
	Mariola – uma casa onde jogadores passam entre cidades, em cada uma„ normalmente os jogadores deparam-se com um evento.
	Ruínas – uma casa alusiva ás citânias, onde jogadores podem depositar as pedras que carregam.

Este tabuleiro é dobrável ao meio, com uma dobra vertical ao centro, para facilitar o seu transporte, e permitir que proteja os seus conteúdos quando não está a ser utilizado. O verso do tabuleiro utiliza o mesmo padrão repetitivo que o verso das cartas dos principais baralhos de cartas.

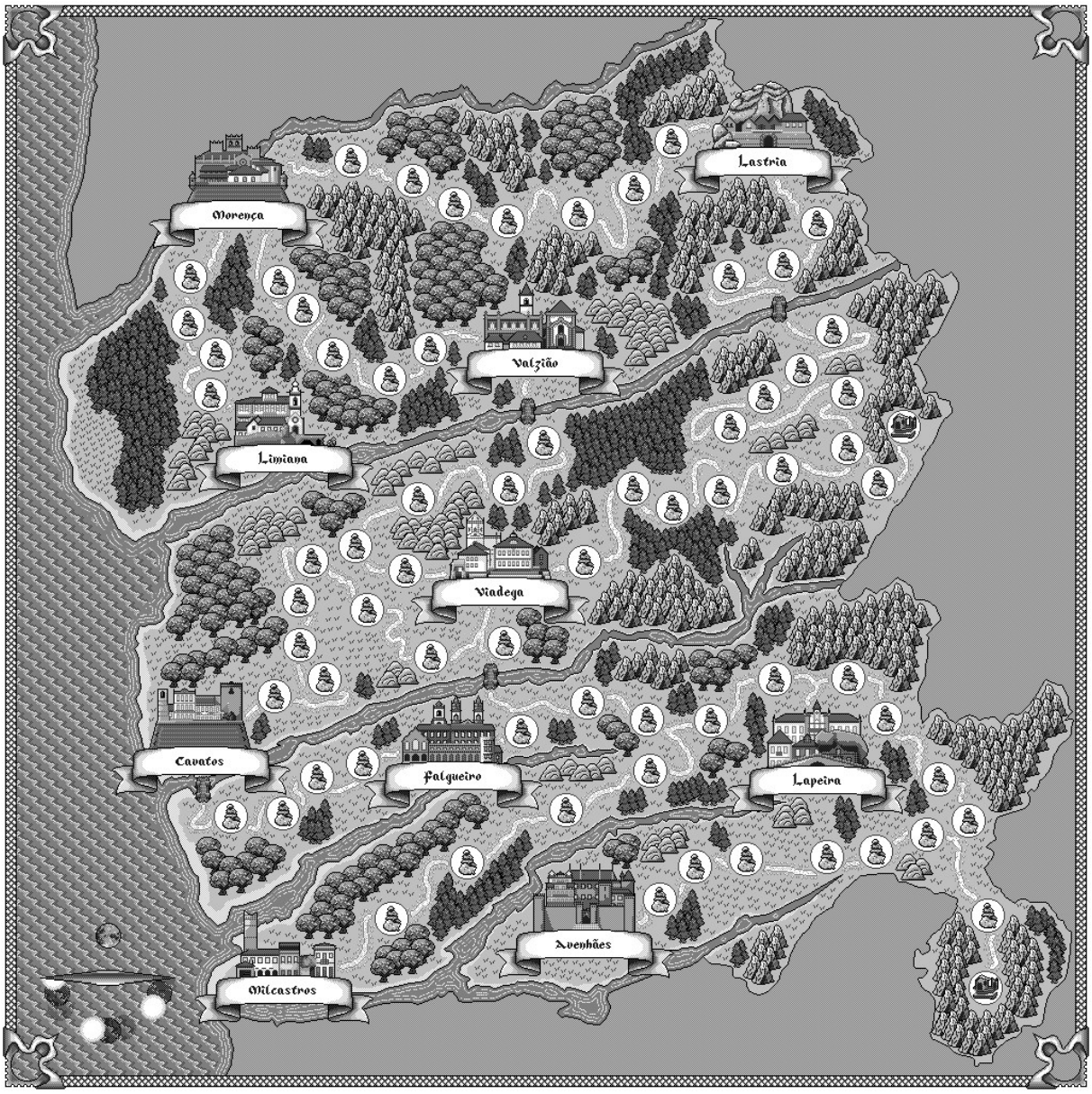


Figura 25. Mapa final do Lendas em Jogo.

5.2.7 Pino e marcadores de turno

Foi desenhado um único pino, porque a natureza colaborativa e de deslocação de um grupo onde todos os jogadores são forçosamente membros, implica que se movam sempre em conjunto. O design teve em conta dois aspetos relevantes: o primeiro, a partilha das lendas à volta da fogueira (que também é uma mecânica do jogo), o que deu origem à ideia de fazer o pino com a forma de uma chama; segundo, como se trata de um pino que se desloca sobre um mapa, que este ao ser visto de cima, tenha a forma de uma cruz, similar a uma marcação num mapa, de onde surge a ideia de simplificar o desenho dos troncos a arder na forma de uma cruz (Figura 26). Com os dois aspetos característicos do pino em mente, o desenho para o corte foi feito com uma marcação interna (azul) para ser queimado a laser, representativo do interior da chama, e o restante (vermelho) para corte dos componentes.

A forma da chama também foi simplificada, para ainda se assemelhar simbolicamente a isso, mas também ser confortável de se mexer com o indicador e o polegar, isto também justifica este elemento não seguir o estilo pixelizado que constitui os restantes componentes do jogo.

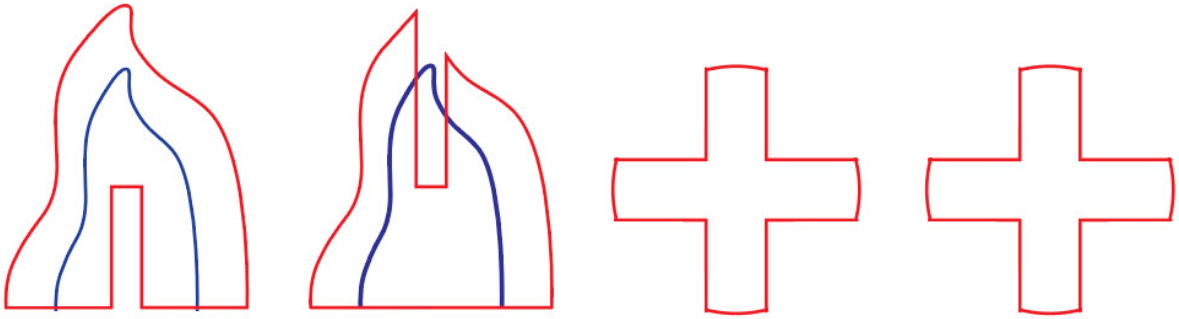


Figura 26. Conteúdo dos vetores para o corte laser do pino.

Para ajudar a marcar o avanço de turnos, criaram-se marcadores de turno para serem produzidos com o mesmo material e obtidos pela mesma técnica de corte que o pino. Estes marcadores também têm contornos não pixelizados, mas o símbolo marcado no seu interior, representa os contornos do ícone de turno utilizado nas cartas (Figura 27).

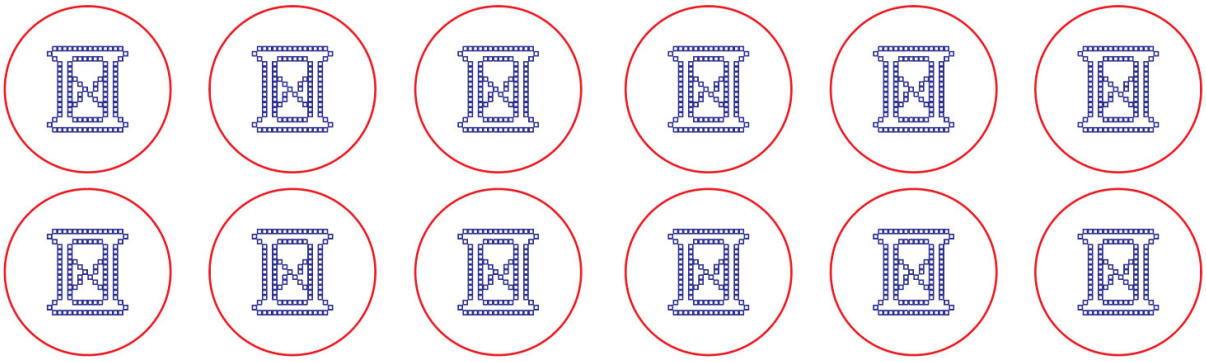


Figura 27. Conteúdo dos vetores para o corte laser dos marcadores.

5.2.8 Folhetos de regras e glossário das lendas

Os últimos dois elementos da identidade visual que acompanham o jogo são os folhetos, estes contém uma versão resumida e narrativamente coerente com o jogo do glossário de lendas, intitulado "Glossário Lendário" (Anexo E), e um intitulado "Regras", que serve funcionalmente como o manual de instruções do jogo (Anexo F).

Ambos foram pensados para serem impressos frente e verso, em tamanho A3, para serem depois disso cortados com a folha do tamanho de um quadrado, com 297 x 297 mm, depois disso para serem desdobrados sempre que os jogadores sentirem necessidade de alguma ajuda com o conteúdo do jogo.

5.3 Materiais e construção do protótipo final

O protótipo final foi constituído por 1 tabuleiro dobrável, 1 pino, 4 dados, 4 copos, 24 marcadores de turnos, 225 cartas e 2 folhetos.

De acordo com isso, por ordem, o mapa foi impresso a laser numa folha A1, para ter dimensões de 500 x 500 mm, admitindo que o tabuleiro é ligeiramente maior. O padrão utilizado para o verso das cartas também foi impresso no mesmo formato para servir como verso do mapa, mas dividido ao meio em duas partes com 500 x 250 mm espaçados por 50 mm (Figura 28). Estes foram cortados com uma régua de 500 mm sobre um tapete de corte A3, na diagonal desse tapete, como se justifica pela equação 1, partindo do princípio que o tapete tem 300 x 450 mm, segundo o teorema de Pitágoras:

$$diagonal^2 = lado^2 + comprimento^2 \Leftrightarrow diagonal = \sqrt{lado^2 + comprimento^2} \Leftrightarrow \quad (1)$$

$$\Leftrightarrow diagonal = \sqrt{300^2 + 450^2} = \sqrt{2925} \approx 540\,\text{mm}$$

Assim existe sempre uma margem com cerca de 15 mm em cada lado da régua. Uma vez cortadas estas folhas foram preparadas para serem coladas sobre uma base de cartão prensado com 3 mm de espessura. Este cartão prensado foi cortado a laser para se obterem 2 placas de 500 x 250 mm.

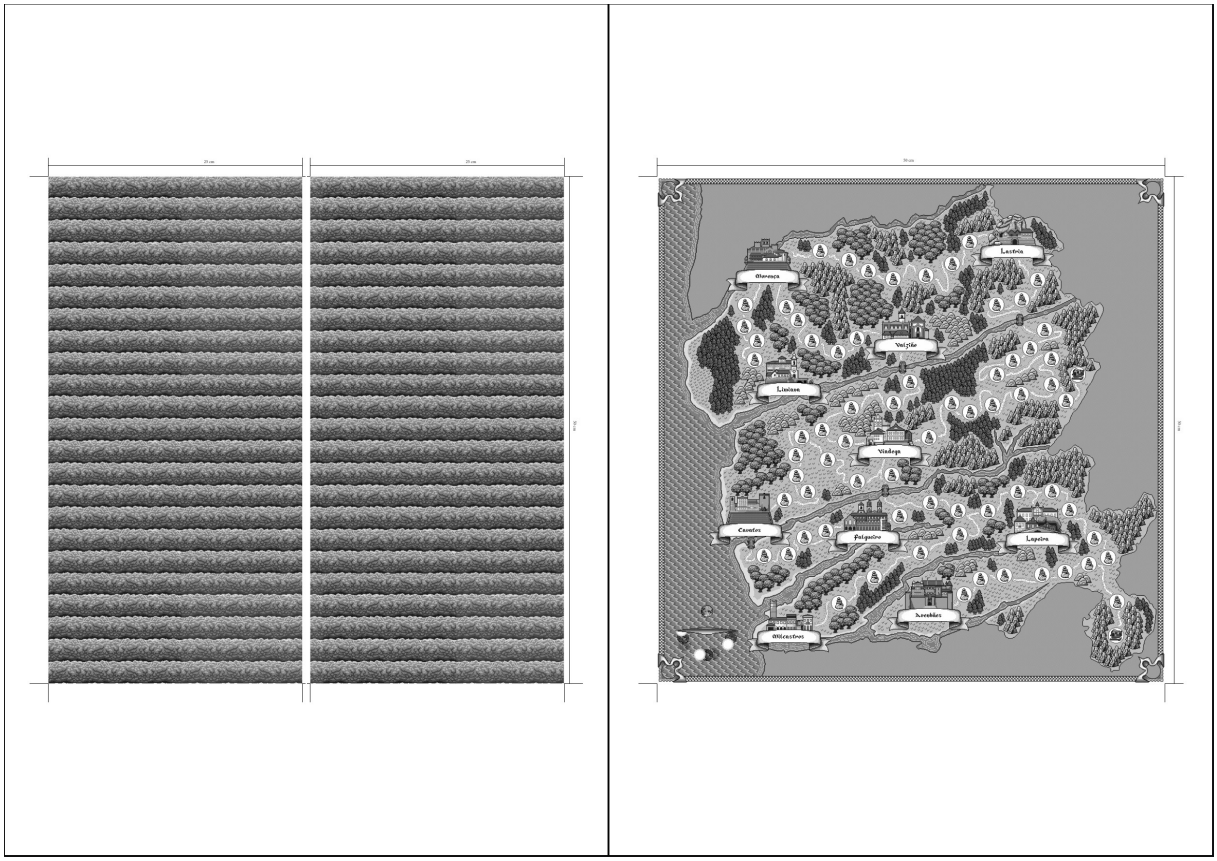


Figura 28. Vista das folhas do PDF para impressão do mapa e verso do tabuleiro.

Uma vez limpos os resíduos de cinza das extremidades resultantes do corte, estes foram alinhados, mas separados por uma distância 6 mm, de forma a permitirem que fechassem, dado que este valor deriva da espessura de duas chapas. Mantendo esta separação, eles foram unidos em ambas as faces por uma fita-cola universal preta com 50 mm de largura, e testado à sua abertura e fecho. Uma vez retificada a dobragem da base, as bordas foram todas revestidas com a mesma fita. As folhas com os versos e o mapa, foram colocadas à vez, sobre a base do cartão prensado, e presos numa das extremidades longitudinais com duas molas para papel de 40 mm, de forma a manterem a posição com a aplicação da cola. Uma vez fixos, o papel foi levantado e sobre a base foi aplicada uma camada de cola em spray permanente *Ghiant High-Tac*, depois retiraram-se as molas, e levantou-se o papel para aplicar cola na parte que ainda não estava colada. No final, a borda de todo o tabuleiro foi colado com fita-cola de escritório transparente com 20 mm de largura, para garantir a estrutura e o acabamento da peça (Figura 29).

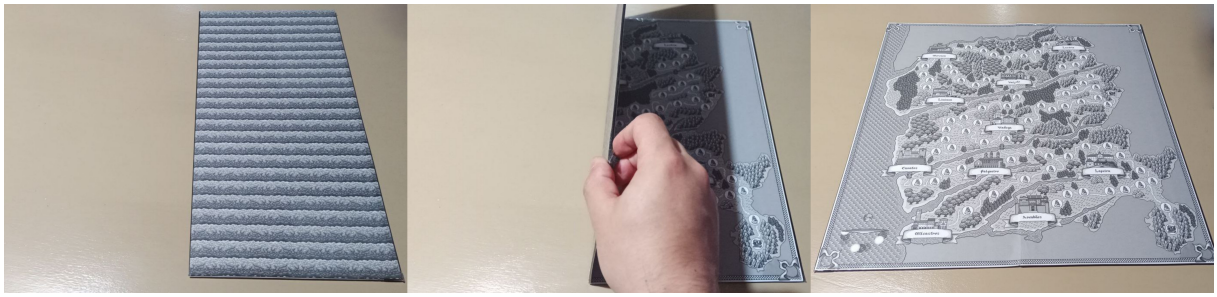


Figura 29. Processo de abertura do protótipo final do tabuleiro.

O pino e os marcadores de turno foram em cartão-madeira com 2,5 mm de espessura. As 4 partes que constituem o pino foram colados com Super Cola da *Entac*. Este pino tem uma dimensão de 16,2 mm de largura por 25 mm de altura, que é o tamanho típico de um pino de um jogo de tabuleiro (Figura 30). Marcadores de turno tal como foram obtidos do corte, foram adicionados ao produto.



Figura 30. Pino sobre uma casa no Tabuleiro.

O corte laser das bases, dos pinos e das cartas foi realizado no Laboratório de Construção e Tecnologia (LCT) na Escola de Arquitetura, Arte e Design da Universidade do Minho, no Campus de Azurém. Estas foram cortadas partir de ficheiros *Drawing Exchange Format* (DXF), exportados a partir das formas e desenhos feitos no *Illustrator*.

Foram obtidos 4 dados em madeira com a marcação das unidades pintadas a preto, o que assegura um dado para cada jogador. Além dos dados, cada jogador tem um copo de Poli(estireno) (PS) branco. Isto assegura que só é obrigado a revelar o resultado do lançamento quando as regras assim o requerem.

As 225 cartas foram impressas com frente e verso a laser sobre cartolina de 350 g m^{-2}, e foram cortadas a laser para se obterem cartas com cantos arredondados. Cada carta acabou com dimensões de 63,3 mm por 94,6 mm, com os cantos arredondados com 3 mm de raio (Figura 31). As extremidades dos versos das cartas tendem a sofrer desgaste no embaralhamento das cartas, o que levou a que estas fossem revestidas à mão com um marcador de acrílico permanente preto, de forma a protegê-las desse desgaste por fricção.

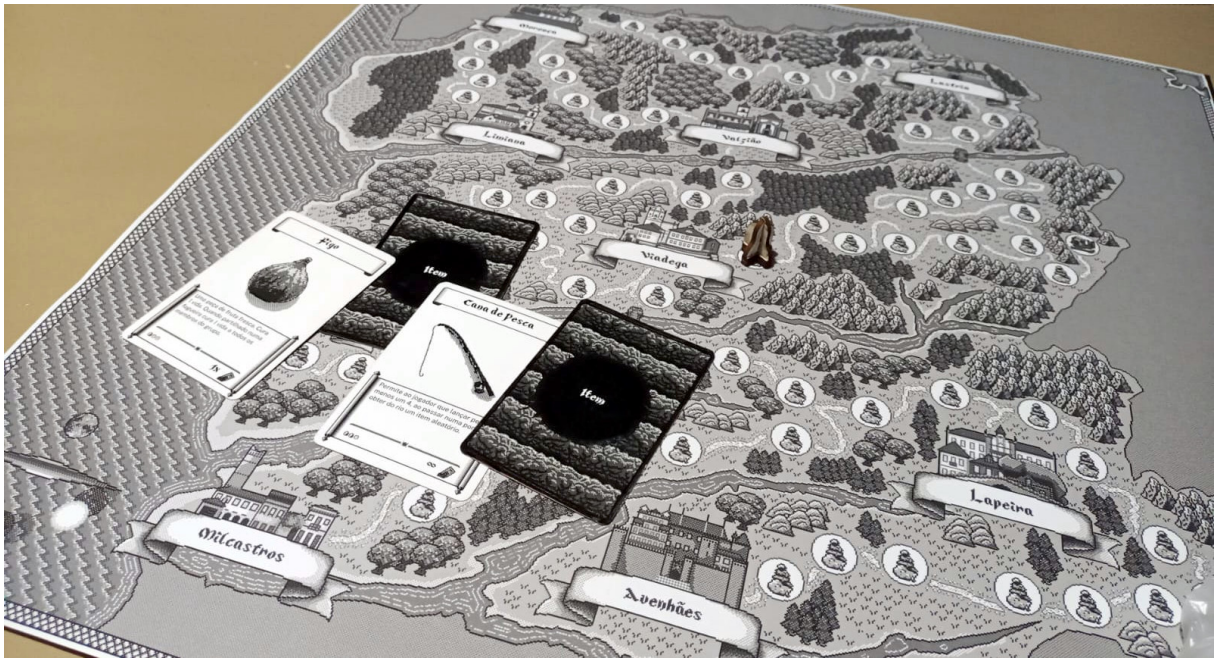


Figura 31. Cartas de Itens sobre o Tabuleiro.

Os folhetos foram impressos a jato de tinta em papel couché com 115 g m^{-2} com dimensões quadradas de 297 x 297 mm. Utilizou-se este material para que o folheto resistisse melhor à dobragem e desdobrarem.

Fez-se também uma caixa com recurso a papel bristol, com dimensões de 90 x 260 x 510 mm. Dentro criaram-se 10 divisórias da caixa foram feitas com os restos do cartão prensado de 3 mm, 8 divisórias para as cartas, uma para dos dados e os copos, e uma última para o pino e os marcadores de turno.

5.4 Resultados

O jogo de tabuleiro resultante deste trabalho é um jogo de aventura temático, de perseguição (e alguns elementos de corrida), que também contém características de jogos de dedução social e cooperação, para 4 jogadores. A principal forma de interação com o jogo foram as cartas, que constituem o grosso dos componentes do jogo, centrados à volta do tabuleiro (Tabela 11).

O protótipo final do jogo foi o resultado da 6.ª iteração de desenvolvimento e design do jogo. Cada uma destas iterações envolveu, pelo menos, 2 sessões de jogo, com um grupo de jogadores diferente (nem sempre com a troca de todos os participantes). Em cada sessão, realizou-se pelo menos uma partida, que a média dos tempos durou entre 45 a 90 min, a partir da 3.ª iteração. Descrevem-se na próxima secção as alterações que o jogo teve, conforme registados no diário de desenvolvimento. Registam-se também algumas mecânicas relevantes do jogo, e apresentam-se os resultados das avaliações realizadas pelos jogadores. No final, participaram 17 jogadores diferentes, em 18 sessões de jogo num total de 25 partidas, ao longo de todo o processo.

Tabela 11. Distribuição das cartas no protótipo final.

Baralho	**n.º de cartas**	**Baralho**	**n.º de cartas**
Papel	4	Alma Penada	12
Evento	72	Maldição	12
Item	90	Missão Secreta	12
Vida/Morte	13	Cidade	10
Total de cartas			**225**

5.4.1 Alterações dos protótipos ao longo das iterações

O progresso entre iterações envolve um sumário do registo de alterações feitos entre cada etapa, e os resultados obtidos dos inquéritos, principalmente do inquérito final, que informaram essas alterações.

Os primeiros protótipos do jogo foram feitos com recursos e materiais mais básicos, de forma a serem produzidos facilmente e testados o mais rapidamente possível. Tanto que a iteração piloto, foi feita com cartas muito simples e rudimentares impressas a papel, e complementadas com cartas que foram marcadas à mão, muitas vezes sem fundo sobre estas. Devido à forma básica como esta iteração foi produzida, denomina-se a prototipagem aqui utilizada como "prototipagem rudimentar" (Figura 32).

Enquanto a primeira geração de cartas era desenhada a partir de um formato similar a uma tabela, com linhas simples a demarcar os elementos, as seguintes começaram a ter um formato mais elaborado e característico, com a introdução de elementos gráficos simbólicos de forma a reduzir a quantidade de informação textual necessária para elas. A maior diferença foi introduzida para a 3.ª iteração, em que as cartas passaram a ter o seu texto escrito com a *Public Sans*, e a tirar maior partido do espaço, sem as linhas estéticas, que evidenciavam os desalinhamentos nos cortes das cartas (Figura 33).

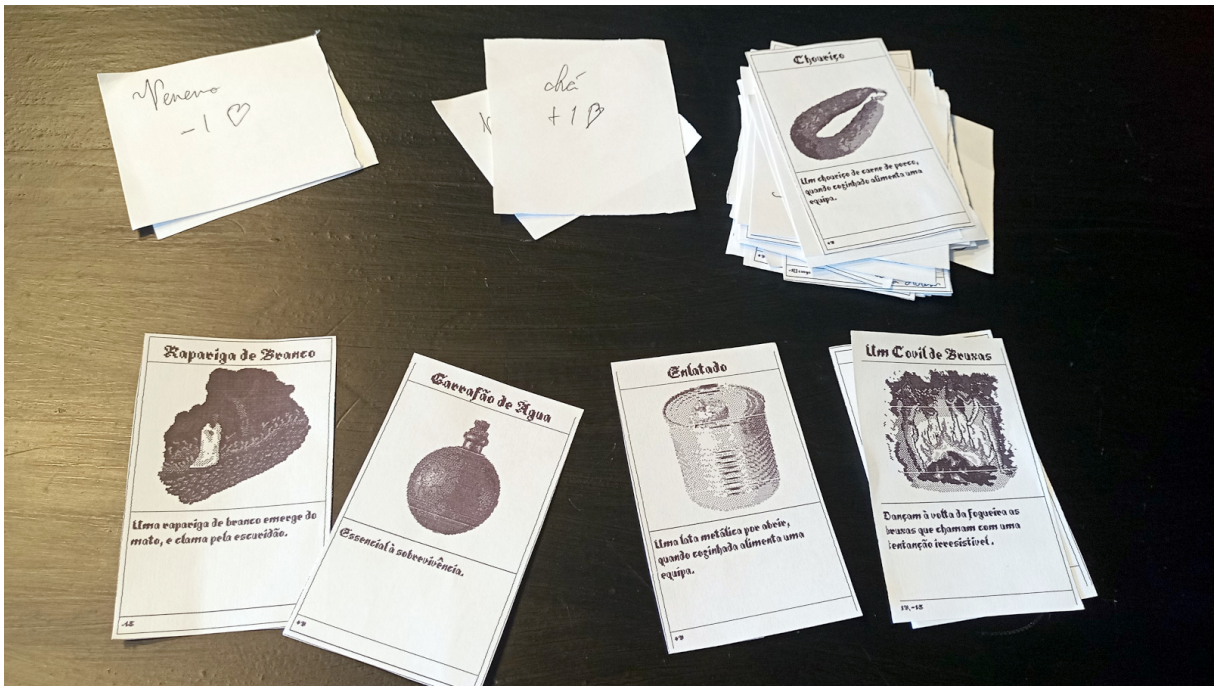


Figura 32. Cartas do protótipo piloto com cartas feitas em prototipagem rudimentar.

A dimensão também progressivamente foi aumentado em cada iteração, para poderem conter mais texto, mais informação visual e serem mais fáceis de manipular, por mais que isso tenha reduzido a quantidade de cartas que podiam ser impressas em cada folha A4. Elas começaram com dimensões de 45 x 65 mm, que permitiam a impressão de 18 cartas, se dispostas na folha horizontal, para 60 x 90 mm que só permitiam a impressão de 9 cartas com a folha disposta na vertical. O único aspeto visual que foi reduzido em dimensão, foi o tipo de letra *Public Sans* que foi de 9 pt para 8 pt da 4.º iteração até à final.



Figura 33. Evolução do design da carta do Fadista da 1.ª à 4.ª iteração.

A partir das segunda iteração, começaram-se a imprimir cartas sem conteúdo, "vazias", para serem preenchidas antes ou durante o teste. A isto refere-se aqui como prototipagem rápida (Figura 34).

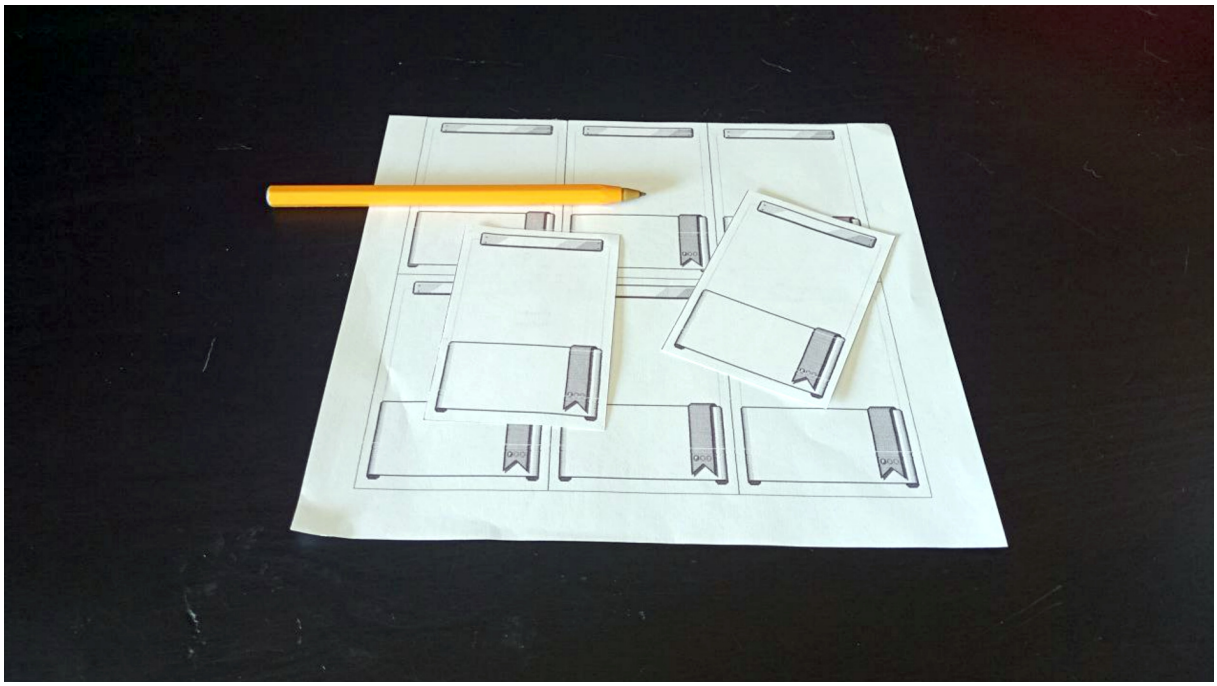


Figura 34. Cartas e folha modelo da prototipagem rápida da 2.ª iteração.

Segue-se uma descrição geral das alterações ao longo das iterações (Figura 35). A 1.ª iteração foi marcada pela prototipagem rudimentar e o teste das mecânicas básicas do jogo, e validar se elas funcionavam do seu conceito para a sua implementação. A 2.ª iteração teve uma expansão de cartas, com a eliminação de todos os outros componentes além do dado, com a introdução de cartas de Vida/Morte e Normalidade/Caos, e prototipagem rápida. Estas últimas foram eliminadas na próxima iteração.

A 3.º Iteração teve imensas inovações e foi a que teve mais cartas e mais baralhos. O único componente de jogo além das cartas que permaneceu, com a eliminação do dado, foi uma carta especial denominada de Marcação Dia/Noite, que foi eliminada após os testes, por se ter revelado confusa de controlar, talvez também porque a quantidade de mecânicas necessárias para coordenar 11 baralhos, também dificultou a sua operação. Além disso introduziu os elementos de dedução social do jogo, com as Missões Secretas. As cidades foram introduzidas para alinharem os jogadores a terem mais motivos para se deslocarem num dado sentido no mapa. A 4.º Iteração foi largamente um refinamento, e simplificação da 3.ª, reduziu substancialmente o número de cartas, de baralhos e de mecânicas. Isto implicou a redução de papeis para só 4, para facilitar o seu balanceamento, a introdução da mecânica das Fogueiras e permitir que todos os papeis além do Fadista, só funcionassem numa Fogueira, de forma a incentivar o seu uso. Além disso, eliminou-se a distinção entre Evento Diurno e Noturno, que passaram a fazer parte do mesmo baralho mecânico, mas com indicação no verso de que tipo de carta se trata. Isto tem a ver com os Eventos Noturnos serem primariamente as lendas recolhidas no trabalho de campo, e são geralmente de dificuldade maior, enquanto os Eventos Diurnos são cartas mais fáceis que existem para balancear o jogo. Todas as cartas e mecânicas relacionadas com Itens, ex-Consumíveis (Comida e Água) perderam essas distinções e passaram para o mesmo baralho. As Almas Penadas foram expandidas mecanicamente de acordo com o folclore, com a introdução das Maldições que são causadas por estas.

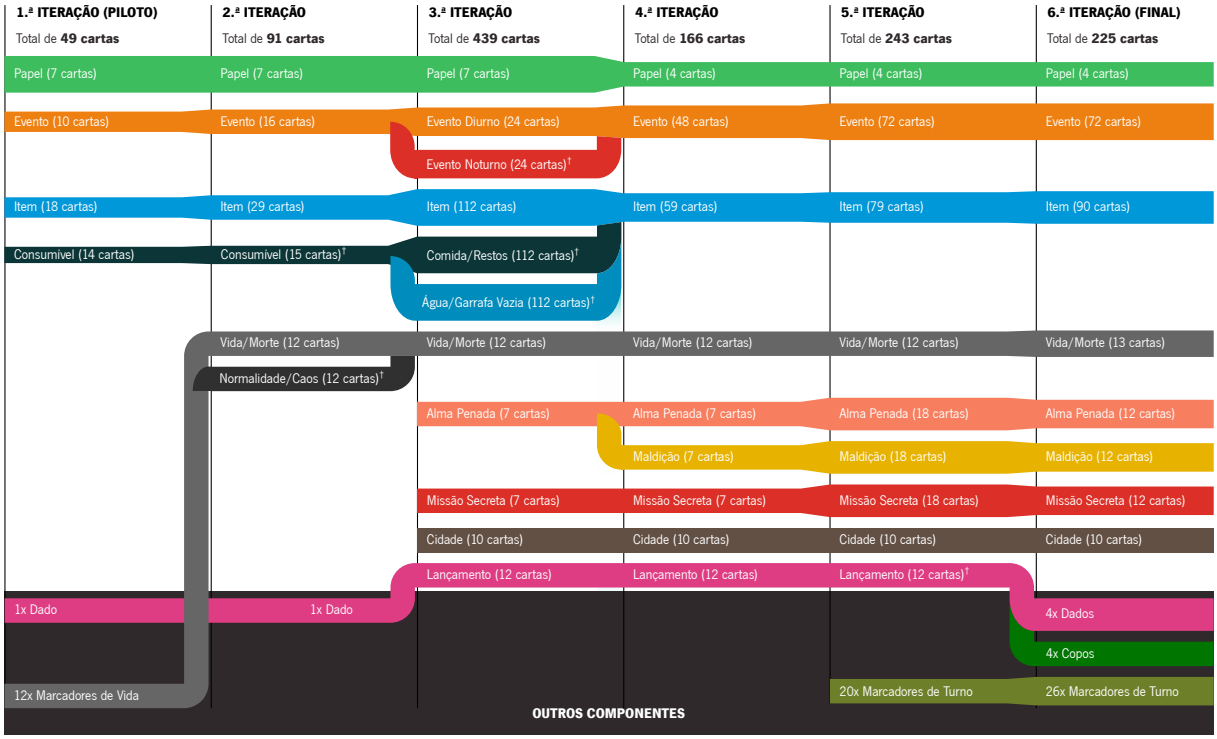


Figura 35. Diagrama das alterações do jogo ao longo das iterações.

A 5.º Iteração é uma expansão da 4.ª, e teve como principal alteração a introdução dos marcadores de turno, para facilitarem a contagem da passagem de turnos para os jogadores que ativaram uma Alma Penada ou Maldição. A 6.º Iteração, a do protótipo final, foi marcada pela eliminação das cartas de lançamento, a reintrodução dos dados com copos para facilitar as mecânicas de dedução social, uma ligeira expansão do número de marcadores de turno, o balanceamento dos baralhos de Alma Penada, Maldição e Missão Secreta com a remoção das cartas mais fáceis, e a introdução de mais 6 Itens. Também se ajustaram as quantidades de Vida de um dos Papeis, daí a introdução de mais uma carta de Vida/morte.

5.4.2 Mecânicas do jogo

O jogo detém algumas mecânicas características, com especial foco para as fogueiras. Esta mecânica introduzida na 3.ª iteração, passou a ser central na 4.ª, de forma intencional, com a expansão das suas funções, com o redesenho de habilidades de todos os papeis (exceto o do fadista), para só funcionarem durante uma fogueira. Isto alterou o comportamento dos jogadores, que passaram de raramente recorrerem às fogueiras, para passarem a tirarem partido dela como uma mecânica relativamente comum (não em todos os turnos, mas sempre que necessário), e fizeram-no não para tirarem partido das suas habilidades individuais, mas para manterem o grupo com vidas suficientes para progredirem.

A ordem da sequência, é a ordem pela qual os jogadores interagem, esta mecânica é fixa, entre cada cidade que o grupo atravessa. Inicia-se pelo lançamento de dados no início do jogo, e o primeiro jogador, se sobreviver até à próxima cidade, pode indicar o próximo primeiro membro da sequência. Isto ocorre normalmente, a menos que existam jogadores a carregar 2 ou mais Pedras.

Além das fogueiras, foram introduzidas para efeito de balanceamento, após a eliminação de itens de pouco ou nenhuma utilidade, as Pedras. Estes objetos, tal como muitas vezes narrados no folclore, uma vez obtidos não podem ser descarregados a não ser em situações específicas. Estes itens existem para criar barreiras aos jogadores aumentarem o poder dos seus, que poderiam simplesmente selecionar do baralho de Itens os melhores objetos sem qualquer risco nessa ação. Contudo, admite-se que é possível que ocorram injustiças com este processo, nomeadamente, que recaiam sobre um jogador em particular múltiplas Pedras, e como cada Pedra é um Item de ativação imediata, que lhe remove a capacidade de carregar um Item, um jogador que só tenha, ou quase só tenha Pedras, é particularmente vulnerável porque tem menos opções de jogo. Além disso a cada duas Pedras que o jogador acumular, este avança na sequência de jogo, o que aumenta a exposição dele às criaturas lendárias dos Eventos Noturnos. De forma a balancear todos estes efeitos negativos, introduziram-se dois Eventos Diurnos que permitem descarregar algumas pedras, e duas casas especiais, as Ruínas, que se o grupo lá se deslocar, podem descarregar todas as pedras, mas estas ficam sempre em posições remotas do mapa.

A morte de um dado jogador, implica a ativação da sua Alma Penada. Esta carta é passada ao próximo jogador, que recebe também todos os itens do anterior (continuando somente com o número permitido pelo seu papel). A Alma Penada envolve a realização de uma tarefa ou a limitação de outras ações durante um período definido de 3 a 10 turnos. Se o jogador cumprir a tarefa nesse tempo, não tem qualquer consequência negativa a abater-se sobre ele, mas se não o fizer, passa a receber uma carta do baralho de Maldições, que geralmente acarretam consequências razoavelmente negativas, como a perda permanente de uma vida ou da capacidade de carregar uma carta, entre outras. Em particular, devido às Almas Penadas, a sua ativação é comummente caracterizada por um efeito de dominó, onde a morte de um jogador dificulta significativamente o progresso para os restantes, e não é incomum, no próximo a morte de um jogador, desencadear a morte de outro. Existindo esta dificuldade para o grupo, incentiva os jogadores a colaborarem o máximo possível para nunca deixarem um jogador morrer.

5.4.3 Análise da participação e interação dos jogadores

Os resultados da realização de sessões, permitiu avaliar os inquéritos e notas de 17 jogadores diferentes, ao longo de 18 sessões totais ao longo das 6 iterações, em 25 partidas, onde se teve o cuidado de, em cada iteração diferente, se introduzir, sempre, pelo menos 2 novos jogadores (Tabela 12). Logo, realizaram-se só 17 inquéritos iniciais antes do jogo.

Tabela 12. Distribuição do número de sessões e partidas por iteração.

Iteração	1.ª	2.ª	3.ª	4.ª	5.ª	6.ª	Média	Total
Sessões	2	2	3	2	5	4	3,0	18
Partidas	3	2	3	3	8	6	4,2	25
Jogadores	6	6	9	6	15	12	9,0	54
Novos Jogadores	6	2	3	2	2	2	2,8	17

Entre os dados demográficos podem ser referidos que as idades foram compreendidas entre os 25 e os 42 anos, com uma média de idades nos 33,7 anos. O balanceamento de género foi mais nivelado que no trabalho de campo, com 7 participantes a identificaram-se como homens, e as restantes 9 como mulheres. Em termos de nível de educação, estes ficaram fixados entre titulares do grau de Mestrado, até estudantes que acabaram o 12.º ano, assim, de acordo com o Quadro Nacional de Qualificações, fixa-se nos 6 (em média ao nível de uma licenciatura). Entre as ocupações dos entrevistados registam-se 2 desempregado, e os restantes 15 empregados por conta de outrem.

A frequência de jogo encontra-se só entre Mensalmente e Anualmente/Raramente, onde responderam na primeira destas opções 8, e na última 9. A justificação para a não-participação em mais jogos de tabuleiro prende-se com falta de tempo e participantes disponíveis para a atividade. Responderam de forma unânime, que todos gostariam de realizar mais vezes este tipo de atividades.

Em termos de aprendizagem das regras de jogo, só 3 dizem «ler atentamente o manual», outros 5 «ler primariamente a caixa ou um folheto», 5 reportam preferência em «aprender através de um jogador mais experiente», e os restantes 4, preferem ver uma partida a desenrolar-se antes de participarem num jogo. Entre os jogos favoritos repetem-se só como resposta o *Monopoly* e o *Trivial Pursuit*.

Em relação à familiaridade com o tema do jogo, apenas 4 reportaram essa afinidade, onde todos classificaram como «Pouca». A importância de ganharem a partida foi reportada pela maioria dos participantes (10 em 17), onde metade deles a designaram como «Bastante importante». Nenhuma questão foi colocada no fim deste inquérito. Esta informação, em particular a preferência de aprendizagem de regras, informou a criação do folheto de regras que foi incorporado no produto.

Em termos de análise do jogo em si, dado o número de sessões, estas resultaram em 54 inquéritos após a sessão de jogo, que faz a avaliação da iteração do jogo, que não contém dados demográficos, dada a repetição de participantes. Estes servem principalmente para ver a evolução do jogo, e a perceção desse progresso por parte dos jogadores.

O número de partidas teve tendência a aumentar nas últimas iterações, devido ao refinamento do jogo, que foi consequência da redução do tempo das partidas, a simplificação das regras, e o aumento da compreensão das mecânicas e consequências do jogo por parte dos participantes (Tabela 13).

Tabela 13. Duração das partida ao longo do desenvolvimento.

Iteração	**1.ª**	**2.ª**	**3.ª**	**4.ª**	**5.ª**	**6.ª**
Duração mínima (min)	n.r.	n.r.	110	90	50	45
Duração média (min)	n.r.	n.r.	135	110	75	70
Duração máxima (min)	n.r.	n.r.	150	120	100	90

Resulta disto, que as primeiras quatro iterações têm um número de sessões e partidas similar. Contudo, a partir da 5.ª sessão, a média de partidas por sessão, ultrapassa os 1,5 e iniciados muitas vezes por incentivo dos participantes, normalmente quando a partida anterior acabou numa derrota para a maioria dos jogadores. O que também vai no sentido de colmatar uma lacuna exemplificada num comentário obtido que indica que o jogo é «talvez um pouco longo.», durante a 3.ª iteração do jogo.

Outros comentários incluem «melhor separação das cartas por cores, para não se trocarem itens por consumível», este comentário proveio da 2.ª iteração do jogo, quando o fundo das cartas era branco, e com pouco detalhe. Dada a condensação desses dois baralhos num só, o problema considera-se resolvido.

Existem dois comentários da 5.ª iteração que ainda levaram à modificação das regras, nomeadamente «uma mecânica que não condene o primeiro jogador a levar com todo o fogo no início do jogo», isto é alusivo a sequência do jogo ter sido definida e mantida estanque entre a 1.ª e 5.ª iteração. Para mitigar este problema, introduziu-se na última iteração, a possibilidade do 1.º jogador da sequência, poder nomear outro para o seu lugar quando o grupo atravessa uma cidade.

O outro comentário refere-se à «falta de sorte nas cartas, não estavam viradas para mim», devido a este comentário e outros verbalizados nessa linha, os dados foram reintroduzidos também na última iteração. Mesmo que estatisticamente os resultados sejam próximos ao ponto de não serem significativos entre os modelos, o facto dos jogadores lançarem eles os dados, sentem que têm uma maior agência nesse processo.

O registo dos resultados de vitória e derrota, assinalados no sentido de que uma vitória é para os 3 elementos do jogo que não são o Infiltrado, e uma derrota se este ganha o jogo (Tabela 14). Relembra-se que esta mecânica só foi introduzida na 3.ª iteração, por isso, as derrotas acumuladas nas duas primeiras iterações são resultado da morte dos jogadores.

Logo, pode-se sugerir que uma taxa de vitória de 13/25 é indicativo de um jogo razoavelmente bem balançado, contudo deve-se ter em conta que se considerarmos só as últimas 2 iterações, as que são mais próximas, isso representa 9/14, o que indica que os três jogadores têm uma tendência em ganhar próxima dos 64 %. Sublinha-se que todas as vitórias registadas ocorreram só em dois cenários: o esgotamento do Baralho de Eventos onde sobreviveram só 1 ou 2 jogadores, e com a mesma proporção de jogadores vivos, a resolução das suas missões secretas.

Tabela 14. Rácio de vitória e derrota ao longo do desenvolvimento.

Iteração	**1.ª**	**2.ª**	**3.ª**	**4.ª**	**5.ª**	**6.ª**	**Total**
Vitórias	0	1	2	1	5	4	13
Partidas	3	2	3	3	8	6	25

Em relação aos resultados do inquérito, estes serão analisados com as três secções separadas, e a denotar a progressão média de cada iteração, de forma a ver a evolução comparativa dos resultados. Dada a natureza qualitativa destes resultados, eles não devem ser visto em absoluto, mas sim de forma a ver a sua progressão. Começando na Satisfação do Jogo (Figura 36) que se foca, como o nome indica, na perceção da satisfaça do jogo, ao desejo de aquisição e partilha da experiência, esta apresenta uma progressão quase linear dos resultados ao longo das iterações.

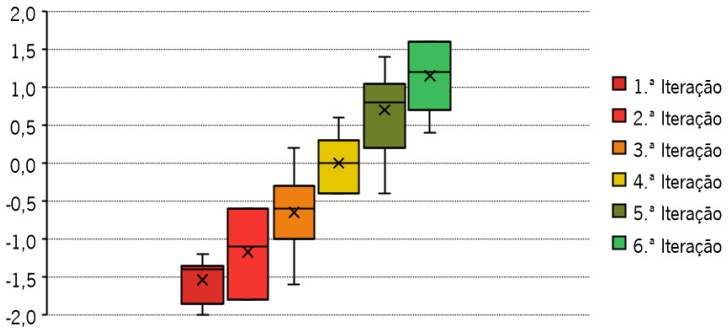


Figura 36. Gráfico dos resultados da secção de Satisfação do Jogo.

Dado que as modificações ao jogo e às suas mecânicas e regras foram no sentido de colmatar lacunas e responder às frustrações dos jogadores, e a problemas apontados por estes, e os que foram observados pelo observador-participante, os resultados estão alinhados no sentido de uma maior satisfação comparativa em todas as iterações. Deve-se apontar que a pergunta 1.5, como requer experiência prévia dos jogadores no jogo, ela só acumula respostas a partir da 2.ª iteração, com uma preponderância cada vez mais pequena a cada iteração, assim, a não ser que ela seja predominantemente de valência negativa, os seus resultados a serem positivos, ou ligeiramente nesse sentido, tendem a influenciar os valores médios de cada iteração.

Em termos da Dimensão Funcional (Figura 37), que se relaciona com o conhecimento das regras do jogo e das suas mecânicas, estes apresentam dois golfos. O primeiro, e maior, que separam as duas primeiras iterações, das duas do meio, e o segundo que separa esta das últimas que têm resultados muito similares. Isto tem a ver com a forma primitiva e conceptual com que as primeiras iterações foram apresentadas aos jogadores, o ajuste de regras necessário para o jogo fluir, e a alteração de mecânicas necessárias.

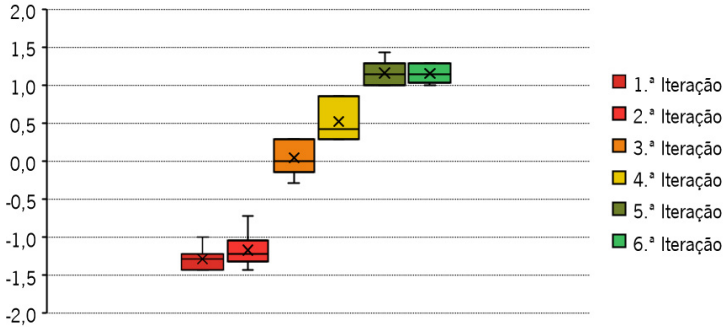


Figura 37. Gráfico dos resultados da secção de Dimensão Funcional.

Neste caso o jogo surge num ponto de partida como claramente inacabado, a necessitar de muitos ajustes. Os resultados das iterações do meio, relacionam-se com o grande ajuste de mecânicas e que resultarem em dúvidas nos jogadores. Especialmente nas últimas iterações, com as regras devidamente definidas, mas também com os jogadores mais experientes com o jogo, estes começam a reportar alguma auto-confiança no domínio das regras e dos elementos mecânicos do jogo.

Finalmente, na Dimensão Estética (Figura 37), que se relaciona com as duas perguntas relativas ao design dos componentes e ao jogo cumprir com a sua estética como um produto agradável e dentro das expectativas. Repete-se nesta análise, o que foi dito para as duas primeiras iterações na Dimensão Funcional, o estado rudimentar do jogo nessas iterações, justificam os resultados baixos, com cartas inacabadas ou sem ilustrações.

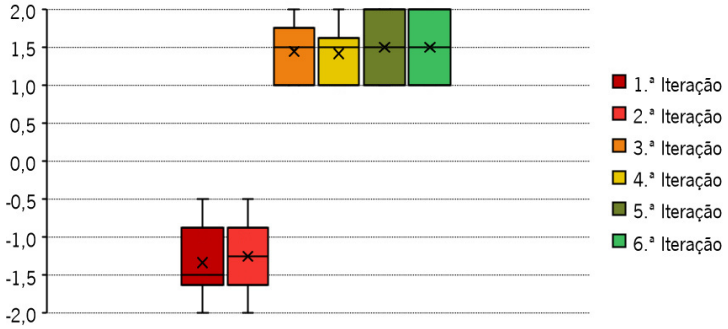


Figura 38. Gráfico dos resultados da secção de Dimensão Estética.

Com a prototipagem rápida a ser convertida a cada iteração subsequente em cartas relativamente finalizadas, os resultados começaram a subir, e encontra-se quase idênticos nas últimas 4 iterações, dado que o aspeto das cartas ficou relativamente próximo em todas elas. Denota-se que como esta dimensão depende de só duas perguntas, também é expectável que os resultados tenham tendência a não se apresentar numa forma linear.

6 DISCUSSÃO

6.1 Semelhanças e derivações de lendas populares

Os resultados obtidos do trabalho de campo permitiram dar início à prototipagem do jogo que constitui o capítulo seguinte, apesar de o número de narrativas recolhidas ter ficado abaixo do valor auto-reportado, permitiram na mesma recolher uma coleção sólida, distinta e interessante de lendas rurais. Ao contrário do que é normalmente esperado, e muitas vezes referido por Dégh (2001) e Bronner (2019), ocorreram neste trabalho de campo, alguns resultados dignos de discussão.

Em particular, não se reportaram referências diretas a lendas famosas, mas fizeram-se alusões indiretas a narrativas que são derivadas destas. Onde o caso mais explícito são as filhas da Bicha de Sete Cabeças, mas também ocorreu uma narrativa sobre um grito, que o narrador atribui a essa criatura lendária. Deve-se ter em conta, que a lenda mais conhecida desta criatura, termina com a sua morte às mãos de um aventureiro que brada uma espada. No entanto, não se considerou isto um problema em termos de recolha ou de contexto para o desenvolvimento do jogo.

Quando os 2 narradores que excederam o limite definido de 5 lendas acima do que reportaram, estes começaram a oferecer narrativas menos estruturadas, com maior hesitação, e curiosamente com influências mais contemporâneas, que as demarcaram claramente como variantes de lendas urbanas. Estes casos parecem exemplificar um padrão onde estórias vistas em outros meios, ou conhecidos a partir de outras fontes, começaram a ser adaptados no momento para um contexto rural. Isto não deixa de ser curioso, já que é por via de um processo similar a este que algumas lendas urbanas são importadas para o contexto rural.

Também se reporta que a vasta maioria dos participantes, ao contrário do que é esperado nestes grupos, narrou menos narrativas do que as que auto-reportou no inquérito. Isto pode ter a ver com o facto da predominância do conto em Portugal, e ao ouvirem as primeiras lendas e ao reconhecerem a falta de cariz de moralidade da narrativa, tendem a reconsiderar a categoria e por isso acabam por narrar menos do que inicialmente reportaram. Quando inquiridos sobre isso, os narradores basicamente demonstram isso, ao referirem por alto que conhecem outra estória, mas que ela é para crianças, com uma moralidade explícita contida nela.

Uma pessoa revelou-se conhecedora de uma lenda sobre uma moura encantada, que foi rejeitada por não ser uma lenda local, mas sim do sul do país. Curiosamente, outro indivíduo noutro grupo de narração, conta uma lenda que é essencialmente idêntica, com a principal distinção que é a apresentação estética da criatura. Enquanto uma moura encantada é normalmente uma mulher bela que pode, ou não, ter o corpo de uma serpente, a criatura desta narrativa é visualmente só uma enorme cobra. Contudo, a lenda indica que quem tiver coragem de lhe dar um beijo para lhe levantar a sua maldição, desvendará a beleza original da pessoa que foi transformada nesse animal, além de obter um qualquer tesouro escondido.

6.2 Tendências observadas nos narradores

O nível de conhecimento de lendas de bruxas era expectável, por várias razões, a começar que são das criaturas de folclore mais conhecidas e populares, e também pelo facto de ainda existirem pessoas que se auto-intitulam com essa descrição como ocupação, como é o caso do famoso Bruxo de Fafe (apesar da subversão de género), entre outros. Mas denota-se que nenhuma lenda de bruxa contada nos grupos se refere a esta categoria de pessoas, mas sim a entidades que se podem dizer malévolas que existem fora da sociedade. Ou seja, não se descreveram narrativas de mulheres que se vestem ou transformam em bruxa numa determinada situação, mas que detêm uma segunda vida não-secreta que é inserida na sociedade.

Em termos de aplicação e replicação de resultados, recomenda-se fortemente o uso de inquéritos iniciais, porque normalmente funcionam como referido na literatura, como um lubrificante social e ajudante de relembrança sobre as narrativas. Foi comum, em 3 dos 4 grupos, novamente amostra pequena, mas ainda assim é sugestivo do efeito, quando os narradores quase competem pela palavra para poderem partilhar as suas narrativas.

Não se observou qualquer relação entre o grau de educação dos participantes e o conhecimento destas lendas, talvez por a amostra ser muito pequena. Ainda assim existe uma tendência para os que detêm graus académicos de referirem, que conhecem lendas, mas que não acreditam nelas, ou que não creem que a sua fonte lhes forneceu ou observou todo os detalhes que lhes transmitiu. Esta característica dos narradores não acreditarem na lenda, não altera a análise da lenda em termos de narrativa folclórica. Já que a crença por parte do narrador, presume-se recair sobre quem a narrou originalmente, e não sobre quem a transmite a partir daí. Logo, acreditar numa dada lenda não é um requerimento necessário para este tipo de recolha, dado que o conteúdo narrativo é efetivamente o mesmo.

6.3 Progresso e exploração das mecânicas pelos jogadores

A utilização de elementos de folclore por si mesmos, revelaram-se insuficientes para expandir os elementos cooperativos dos jogadores, ou outras chamadas *soft skills* que Le et al. (2024) reportaram com o seu jogo. Contudo utilizando uma abordagem mais mecânica como Booth (2021) sugere em algumas situações de design de jogo, fomentou e cultivou essa perspetiva, especialmente nos jogadores mais habituados ao jogo. Isto é particularmente evidente na introdução e na expansão das fogueiras, que foi a mecânica que mais resultados deu em termos de cooperação e interação entre os jogadores.

Especialmente entre o grupo dos participantes mais experientes, aqueles que devido à amostragem, participaram em mais partidas, acabaram por ter em atenção redobrada para que antes de um Evento Noturno de nível elevado, assegurarem que os restantes jogadores tivessem pelo menos 2 vidas. Fazem isto num espírito de partilha espontâneo, por vezes em desvantagem para o seu próprio jogo pessoal, e às vezes faziam a fogueira só com os recursos que eles sozinhos detinham para salvarem outro jogador.

Este desbloqueio do interesse nas fogueiras, também pode ser efeito de outro fator do jogo, e recair particularmente entre os jogadores que experienciaram o efeito de dominó, e por isso, tentam evitar com tudo o que têm ao seu dispor, o seu desencadeamento. Não é por acaso, que estatisticamente são os grupos que têm estes jogadores mais experientes e mais alinhados na partilha de itens e na realização de fogueiras, que detêm melhores resultados de vitória, e que tendencialmente tendem a conseguir sobreviver até ao fim do jogo.

A taxa de vitória dos 3 jogadores sobre o Infiltrado não deve ser considerado um problema, dado que até pode servir como uma justificação para aliciar o Infiltrado a jogar melhor, e a obter mais prazer quando ganha o jogo. Além disso, não é de surpreender que dada a quantidade de jogadores que já estavam familiarizados com o jogo, nas últimas partidas, se torne progressivamente mais difícil para o Infiltrado, tanto que sobre a última partida realizada inclui como momento mais memorável o comentário «Ter ganho ao criador», onde o observador-participante foi o Infiltrado nessa partida, e falhou a sua missão porque este jogador sobreviveu até ao fim do jogo.

Por fim, denota-se que apesar do intuito desta fase do projeto não ter como objetivo seguir um desenvolvimento em duplo diamante, a verdade é que a quantidade de componentes do jogo, segue um modelo muito similar: com a expansão inicial entre as primeiras três iterações, uma condensação na quarta, uma nova expansão na quinta, e por fim uma última condensação no protótipo final.

6.4 Limitações

Entre as limitações inerentes a este projeto encontram-se os meios reduzidos que uma proposta autofinanciada por um estudante têm, bem como as restrições de tempo e materiais que também implicam. Dadas as duas fases do trabalho distintas, mas interdependentes, o tempo torna-se curto para a realização de todas as tarefas necessárias ao cumprimento dos objetivos e da execução do processo de design.

Uma das mais evidentes limitações é a amostragem utilizada, que talvez é a maior limitação em termos de levantamento e avaliação do produto. Admite-se que ela não é estatisticamente significativa, e por isso pode não fornecer uma representação da população em geral, nem em particular das pessoas que habitam nas zonas rurais, face a toda a área do município descrito.

Apesar disto, como entre os objetivos, não se pretendia uma coletânea geral das narrativas populares da zona de estudo, mas sim, só a recolha de fragmentos destas que foram consideradas pertinentes e passíveis a serem adaptados nas mecânicas de um jogo de tabuleiro, isto não se deve considerar como uma falha muito significativa.

Por outro lado, também se pode defender esta abordagem porque como se deu particular foco para as lendas com pouca popularidade, precisamente aquelas que se encontram em maior risco de desaparecimento, o que faz desta abordagem uma opção interessante apesar das suas limitações inerentes.

O que se pode dizer para a amostragem do trabalho de campo, é talvez ainda mais evidente para a amostragem de jogadores que testaram os diversos protótipos, já que estes repetiram-se os jogadores várias vezes, e a amostra foi reduzida, e não-representativa sequer da população de jogadores comuns de jogos de tabuleiro, evidenciado pela falta de regularidade auto-reportada na atividade.

No entanto, a repetição de jogadores detém a capacidade de o jogo evoluir com aqueles que já estão familiarizados com ele, e que conseguem tirar maior partido do jogo. Isto tem claro, uma desvantagem, que é potenciar o desenvolvimento de um jogo de nicho, ou que só funciona com um grupo particular de indivíduos. No entanto, a probabilidade disso ocorrer quando foram introduzidos novos jogadores em cada iteração, que se conseguiram adaptar ao jogo, indica que provavelmente ainda não é uma preocupação com o produto desenhado.

O glossário contém um sumário geral das lendas que os jogadores irão encontrar no jogo. Contudo, ele serve acima de tudo a suplemento, com implicações das ações e mecânicas que devem tomar para superar um dado encontro com uma criatura lendária. Isto também implica que existem criaturas que só surgem em forma de carta, porque esse componente do jogo é suficiente para transmitir toda a informação necessária ao jogador.

A avaliação dos elementos lúdicos do jogo podem ser considerados um desafio, dado que estes na realidade iriam implicar um estudo alargado no tempo. Não seria surpreendente que imediatamente após uma sessão de jogo, os resultados sobre o conhecimento das criaturas lendárias referidas pouco antes, resultem em medições elevadas se elas constituíssem o foco da análise. Isto não significa, que parte do conteúdo não seja relembrado caso perfaçam alguma parte dos momentos mais memoráveis do jogo, mas o que importa no projeto em questão, é que se disponibilizado, o produto em si, serve sempre como repositório para o conhecimento de parte da cultura popular, e pode-se recorrer a ele caso surja alguma questão dos conteúdos contidos nele.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

7.1 Disponibilização do jogo

Para que este projeto seja acessível a outros jogadores, dada a natureza de projeto sem financiamento, este será disponibilizado após a defesa do projeto num repositório aberto do *Gitlab*, no endereço:

https://gitlab.com/designmg/lendas-em-jogo

Nesse repositório serão colocados após a defesa deste projeto, os ficheiros em PDF necessários para a replicação do jogo em tamanho A3 e A4, os ficheiros DXF utilizados para o corte dos protótipos (ou ficheiros alternativos para quem não poder recorrer a este meio), o mapa, e por fim, as regras e o glossário lendário.

7.2 Conclusões

O produto obtido com o protótipo final, corresponde à possibilidade aberta na questão de partida, porque resultou precisamente num jogo de tabuleiro de perseguição temático, que desencadeia a lubricidade e a cooperação do grupo. Que em particular, readapta o folclore num contexto pertinente e popular na contemporaneidade, que através disso permite preservar as lendas numa nova forma. Logo, não constitui uma regeneração desta prática narrativa, que como visto no estado da arte, nunca se extinguiu, mas tomou novas conotações, o que impede este processo regenerativo. Constitui por outro lado uma recuperação e adaptação do material, num formato que através do escapismo fornece novo significado ao material folclórico, e assim, permite que este seja revalorizado e reinterpretado numa nova visão.

Esta recuperação pode ser demonstrada, por exemplo, numa das lendas alusivas a um fontanário. Para quem habita em Portugal, com a exceção de áreas rurais muito remotas, um fontanário é uma relíquia de tempos passados, e foram progressivamente substituídos por tanques, fontes públicas abertas, poços, furos, e cada vez mais, ligações aos sistemas de fornecimento de água das câmaras municipais. Isto implica que uma lenda sobre o que ocorre num local desligado da realidade destas pessoas, torna-se difícil ou até impossível de perpetuar. No entanto, num contexto escapista como aquele que é experianciado num partida, onde o jogador interpreta os objetos a partir de uma personagem, num contexto intrinsecamente diferente do seu, o fontanário volta a ganhar um significado relevante, e por isso a lenda associada a ele, pode ser recuperada dessa forma.

A materialização das lendas neste formato, abre a porta à possibilidade de ser reinterpretadas noutra forma no futuro, apesar das suas limitações de meio: na fragmentação dos excertos e na cimentação da representação visual escolhida. Mesmo num cenário onde o produto perde o seu significado como um jogo, por exemplo, se só uma carta isolada for encontrada, ela fornece, no mínimo, os moldes para uma lenda, que pode ser inserida e imaginada por alguém num novo contexto, como um regresso à forma original.

Presume-se aqui, que essa nova lenda seja por esta processo de criação narrativa mais significativa para o seu período temporal e situação cultural. Também se pode dizer, que é precisamente pelas limitações do meio que esta possibilidade mais se abre, porque a representação com pouca informação, permite que os interpretes usem a sua imaginação para completar o que falta no material textual e visual.

Outra questão subjacente é a formação do espírito de grupo, que foi conseguido através da introdução e ajuste das mecânicas, especialmente nas fogueiras, demonstrado pelo sacrifício dos recursos que os jogadores têm individualmente para assegurarem que o grupo subsista nas melhores condições possíveis. Na realidade, este jogo não permite que os participantes funcionem numa lógica de isolação, tanto que um grupo que o tente fazer, não durará muito tempo, e não existe nos resultados um exemplo de vitória, onde os membros não se entreajudarem ativamente. Pode-se no entanto sugerir que a introdução dos elementos de dedução social reduzem a função desta visão, ao terem um jogador a tentar sabotar o progresso dos restantes, mas isto não tem em conta os fatores de dificuldade e desafio que tornam precisamente essa cooperação valiosa, e às vezes arriscada, que acaba por ser o cerne da diversão do jogo, para além dos elementos temáticos.

Em relação aos restantes objetivos, a lenda rural como conceito no design, pode ser alvo de mais trabalho em linha com este, em particular na sua preservação como objeto imaterial em risco, e sobre crescente influência das lendas urbanas. Esta tendência também demonstra o papel da recuperação destes elementos culturais, dado que as lendas continuaram a ser partilhadas, como sempre foram, mas que devem ser salvaguardadas não no sentido de serem repetidas como conteúdos sem relação à vida das populações, mas como elementos que ganhem algum apreço renovado por elas.

As abordagens metodológicas utilizadas foram adequadas tanto para o levantamento narrativo como para o desenvolvimento do jogo, apesar de se observarem alguns detalhes peculiares, a sua replicação noutros grupos, deve resultar na produção de produtos ricos na cultura e na satisfação dos seus utilizadores.

O balanceamento das mecânicas de um jogo só podem ser eficazmente medidas e analisadas com uma visão imparcial do observador-participante, e consequentemente o processo de design e ideação deve sempre tentar antever as consequências que uma alteração aparentemente pequena pode ter no fluxo do jogo. Também se deve admitir quando é necessário proceder a uma regressão, sempre que ela resultar num desequilibro mecânico ou na frustração excessiva para os jogadores.

O resultado foi interessante, complexo e desafiante para o tempo proposto, com possibilidade de continuidade e importante para a investigação. O produto em si, revelou-se como uma coleção de objetos que com as sucessivas etapas de melhoria, resultaram um produto que progressivamente se alinhou com as expectativas e aceitação dos grupos de teste, em linha com o que havia sido observado em estudos anteriores. E isto perfaz a contribuição para o design deste projeto.

7.3 Recomendações para trabalhos futuros

Este trabalho pode ser expandido ou replicado de muitas formas, e pode ser explorado por outras vias além do design de um jogo, ou até além do design de um produto. Mesmo permanecendo nos limites do design de um jogo de tabuleiro, uma expansão evidente pode ser a exploração de mais papeis, como inicialmente existiam, o que pode permitir uma maior variedade de jogo, maior longevidade do produto, e um aumento do número de participantes numa partida. Contudo uma alteração nestas linhas implica uma expansão significativa do número de iterações a realizar para que estas fiquem devidamente balanceadas, dado que cada novo papel, implica um ajuste a todos os outros que já existem. Isto para não falar dos restantes elementos e cartas do jogo.

Recomenda-se particularmente o recurso às ferramentas de avaliação aqui utilizadas, ou de equivalentes, para o levantamento narrativo, elas são essenciais para que o grupo de narradores tenha uma coordenação eficiente e que resulte da gravação uma boa recolha. Além disso, recomenda-se que o observador-participante seja conhecedor de algumas lendas, ou tenha presenciado algum fenómeno que seja de difícil explicação, para dar início em grupos que se sintam menos à vontade.

Em termos de expansão, um estudo mais alargado, talvez com mais do que um observador-participante, deve permitir uma recolha mais rica e expansiva destes elementos culturais. Contudo, deve-se ter particular foco na obtenção das narrativas menos conhecidas, por mais que existam variantes curiosas e criativas de lendas já populares. Isto porque são as narrativas mais impopulares que estão em maior risco de desaparecimento, e as outras, podem sempre no futuro surgirem variantes destas que sejam homólogas às que eventualmente se possam perder.

Os diários são uma fonte imprescindível das notas tiradas ao longo do processo, que facilitam bastante a transposição do que é experienciado pelo observador-participante para texto.

Por fim, para o desenvolvimento do jogo, recomenda-se que imediatamente após o primeiro protótipo e a realização de um teste, que até pode ser informal com outra pessoa, se escrevam as regras do jogo. Isto recomenda-se nesta fase, e não antes da prototipagem porque sem um protótipo as regras podem fazer sentido no papel, mas não se transportem em determinadas mecânicas. Algo que se torna mais fácil, uma vez ultrapassadas esses limites de transposição iniciais, delinear e encontrar lacunas nas regras ou incompatibilidades que surgem claramente nas páginas do manual ou documento das regras.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Allen, J. (2014). The Immaterial of Materials. Em E. Karana, O. Pedgley & V. Rognoli (Eds.), *Materials Experience: Fundamentals of Materials and Design* (pp. 63–72). Elsevier.

Alstola, T., Corò, P., Riva, R. D., Fink, S., Jursa, M., Kottsieper, I., Lang, M., Monroe, M., Pearce, L., Pirngruber, R., Ruffing, K., & Svärd, S. (2023). Sources at the end of the cuneiform era. *Studia Orientalia Electronica*, *11*(2), 5–29.

Alvarez, J., Irrmann, O., Djaouti, D., Taly, A., Rampnoux, O., & Sauvé, L. (2019). Design Games and Game Design: Relations Between Design, Codesign and Serious Games in Adult Education. Em S. Leleu-Merviel, D. Schmitt & P. Useille (Eds.), *From UXD to LivXD* (1ª ed., pp. 229–253). Wiley.

Alves, I. (2014). *Castelo de Coina*. Obtido fevereiro 19, 2025, de https://www.flickr.com/photos/fotos_ilca/14031204651/

Amin, O. (2017). *Reverse side of the newly discovered tablet V of the Epic of Gilgamesh*. Obtido fevereiro 19, 2025, de https://w.wiki/ELUY

Associação Amigos de Vila Nova. (2009). *Ponte da Mizarela*. Obtido outubro 14, 2024, de http://www.amigosdevilanova.com/?id=95

Bascom, W. R. (1953). Folklore and Anthropology. *The Journal of American Folklore*, *66*(262), 283–290.

Bascom, W. R. (1965). The Forms of Folklore: Prose Narratives. *The Journal of American Folklore*, *78*(307), 3–20.

Bell, C. (1997). The 'Real' New Zealand: Rural Mythologies Perpetuated and Commodified. *The Social Science Journal*, *34*(2), 145–158.

Bennett, G. (1993). Folklore Studies and the English Rural Myth. *Rural History*, *4*(1), 77–91.

Blackler, A., Swann, L., Chamorro-Koc, M., Mohotti, W., Balasubramaniam, T., & Nayak, R. (2021). Can We Define Design? Analyzing Twenty Years of Debate on a Large Email Discussion List. *She Ji: The Journal of Design, Economics, and Innovation*, *7*(1), 41–70.

Blank, T. J., & McNeill, L. S. (2018). *Slender Man Is Coming*. Utah State University Press.

Bogost, I. (2008). *Unit Operations: An approach to videogame criticism*. The MIT Press.

Booth, P. (2021). *Board Games as Media* (1ª ed.). Bloomsbury.

Boradkar, P. (2010). *Designing Things: A Critical Introduction to the Culture of Objects*. Berg.

Borowiecki, K., & Prieto-Rodriguez, J. (2015). Video games playing: A substitute for cultural consumptions? *Journal of Cultural Economics*, *39*(3), 239–258.

Bronner, S. J. (2017). *Folklore: The Basics*. Routledge.

Bronner, S. J. (2019). *The Oxford Handbook of American Folklore and Folklife Studies*. Oxford University Press.

Brunvand, J. H. (2003). *The Vanishing Hitchhiker: American Urban Legends and Their Meanings*. W. W. Norton & Company.

Caillois, R. (2006). The Definition of Play and The Classificatio of Games. Em K. Salen & E. Zimmerman (Eds.), *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology* (pp. 122–155). MIT Press.

Campino, J. (1983). Campismo: Férias e Turismo. Editorial Caminho.

Caroux, L., Isbister, K., Bigot, L., & Vibert, N. (2015). Player-video game interaction: A systematic review of current concepts. *Computers in Human Behavior*, *48*, 366–381.

Carrasi, V. (2017). Between Folk and Lore: Performing, Textualising and (Mis)Interpreting the Irish Oral Tradition. *Estudios Irlandeses*, *2*(12), 32–46.

Castillon, D. (2014). *Two dogs playing in Cayucos Beach*. Obtido fevereiro 19, 2025, de https://www.flickr.com/photos/86851041@N00/14433309156

Causey, A. (2017). Can't See? Em *Drawn to See: Drawing as an Ethnographic Method* (pp. 25–49). University of Toronto Press.

Cazaux, J.-L., & Knowlton, R. (2017). *A World of Chess: Its development and Variations through Centuries and Civilizations*. McFarland & Company.

Chen, M. G. (2009). Communication, Coordination, and Camaraderie in World of Warcraft. *Games and Culture*, *4*(1), 47–73.

Classen, A. (2021). The Fairy Tales by the Brothers Grimm and their Medieval Background. *The German Quarterly*, *94*(2), 165–175.

Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative and Mixed Methods Approaches* (4ª ed.). Sage.

Crist, W. (2019). Playing against complexity: Board games as social strategy in Bronze Age Cyprus. *Journal of Anthropological Archaeology*, *55*, 1–15.

Csikszentmihalyi, M., & Rochberg-Halton, E. (1995). *The Meaning of Things: Domestic Symbols and the Self*. Cambridge Univesity Press.

Danilovic, S., & de Voogt, A. (2020). Making Sense of Abstract Board Games: Toward a Cross-Ludic Theory. *Games and Culture*, *16*(5), 499–518.

Davis, P. (2009). *Ouk Chatrang*. Obtido fevereiro 19, 2025, de https://boardgamegeek.com/image/456329/ouk-chatrang

Dębiński, A., Pyter, M., & Skřejpek, M. (2022). Regulae Iuris: A Lasting and Universal Vehicle of Legal Knowledge. *Białostockie Studia Prawnicze*, *27*(4), 49–67.

Dégh, L. (2001). *Legend and Belief: Dialectics of a Folklore Genre*. Indiana Univesity Press.

Dodgson, L. (2018). *Monopoly was never meant to be a fun game — here's why it's so frustrating to play*. Obtido fevereiro 26, 2025, de https://www.businessinsider.com/why-monopoly-is-not-a-fun-game-2017-9?op=1

Dorson, R. M. (1963). Current Folklore Theories. *Current Anthropology*, *4*(1), 93–112.

Dorson, R. M. (1978). *Folklore in the Modern World* (1ª ed.). De Gruyter Mouton.

Dunbar, R. I. M. (2014). How conversations around campfires came to be. *Proceedings of the National Academy of Sciences*, *111*(39), 14013–14014.

Durkheim, É. (2012). *Elementary Forms of the Religious Life* (J. W. Swain, Trad.). Dover Publications.

Dyer, C. (2009). *If I Hear This Story One More Time, I'm Gonna Be Crying Meself!* Obtido outubro 28, 2024, de https://www.flickr.com/photos/charliedees/3599222378/in/photostream/

Eliade, M. (1963). Myth and Reality (W. R. Trask, Trad.). Em R. N. Anshen (Ed.). Harper & Row.

Eppinger, S. (2011). The Fundamental Challenge of Product Design. *Journal of Product Innovation Management*, *28*(3), 399–400.

Ewalt, D. M. (2013). *Of Dice and Men: The Story of Dungeons & Dragons and the People Who Play It*. Scribner.

Fernandes, I. M. (2012). *A Loiça Preta Em Portugal: Estudo Histórico, Modos de Fazer e de Usar* [tese de doutoramento, Universidade do Minho].

Galich, G., & Shnyakina, N. (2015). Categories of Immaterial Objects in Mind and Language. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *206*, 30–35.

Gaspar, G. H., & Schoenau-Fog, H. (2021). An Exploration of Feedback Loops in Friendship Games. *2021 IEEE Conference on Games (CoG)*, 1–5.

Gedi, N., & Elam, Y. (2020). The Artificial Enclave: Redefining Culture. *Eidos - A Journal for Philosophy of Culture*, *4*(1), 70–87.

George, A. (2018). The Epic of Gilgamesh. Em *Primary Sources on Monsters* (pp. 7–16). Amsterdam University Press.

Gibb, B. L. (2003). Myths, Legends, and Lore and Cultural evolution. *Organization Development Journal*, *21*(3), 103–110.

Goldberg, J. (2016). *It Takes A Village To Determine The Origins Of An African Proverb*. Obtido outubro 31, 2024, de https://www.npr.org/sections/goatsandsoda/2016/07/30/487925796/it-takes-a-village-to-determine-the-origins-of-an-african-proverb

Gonçalves, A. P., Diogo, A. M., Duarte, J., & Santos, M. D. (2017). Bell Traditions: between the tangible and the intangible. *Memoriamedia*, *2*(2), 1–7.

Goodman, G., & Simkins, D. (2014). Updating Aristotle, Freytag & Campbell With Lakoff andFrames: Designing Interactive Narratives In Games. *2014 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE) Proceedings*, 1–7.

Grimaldi, S., Fokkinga, S., & Ocnarescu, I. (2013). Narratives in Design: A Study of the Types, Applications and Functions of Narratives in Design Practice. *Proceedings of the 6th International Conference on Designing Pleasurable Products and Interfaces*, 201–210.

Hackett, L. J., & Coghlan, J. (2023). Why Monopoly Monopolises Popular Culture Board Games. *M/C Journal*, *26*(2).

Hall, M. A. (2019). Whose Game is it Anyway? Board and Dice Games as an Example of Cultural Transfer and Hybridity. *Archimède - Archéologie et histoire ancienne*, *6*, 199–212.

Hasenfratz, L., & Knafo-Noam, A. (2015). Intergenerational Cultural Transmission. *Journal of Cross-Cultural Psychology*, *46*(10), 1345–1349.

Hassell, S., Moore, S. A., & Macbeth, J. (2015). Exploring the Motivations, Experiences and Meanings of Camping in National Parks. *Leisure Sciences*, *37*(3), 269–287.

Herz, J. C. (2011). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds* (2ª ed.). Little, Brown, and Co.

Hu, L. (2020). Exploration of Sports Events to the Cultivation of Urban Sports Culture. *Frontiers in Sport Research*, *2*(8), 90–96.

Huizinga, J. (1980). *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. Routledge & Kegan Paul.

Jackson, S., & Livingstone, I. (2000). A Cripta da Feitiçaria (A. Porto, Trad.). Em. Editorial Verbo.

Jagersma, B. (2010). *A descriptive grammar of Sumerian* [tese de doutoramento, Faculty of Humanities, Leiden University].

Janthaluck, M., & (Laila), W. O. (2012). Folklore, Restoration of Social Capital and Community Culture. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, *65*, 218–224.

Julier, G. (2013). From Design Culture to Design Activism. *Design and Culture*, *5*(2), 215–236.

Konieczny, P. (2019). Golden Age of Tabletop Gaming: Creation of the Social Capital and Rise of Third Spaces for Tabletop Gaming in the 21st Century. *Polish Sociological Review*, 199–215.

Kosa, M., & Spronck, P. (2022). An Exploratory Study on the Purchase Intentions of Modern Board Games. *Proceedings of the 17th International Conference on the Foundations of Digital Games*.

Koski, K., Frog & Savolainen, U. (Eds.). (2016). *Genre - Text - Interpretation: Multidisciplinary Perspectives on Folklore and Beyond* (Vol. 22). Studia Fennica.

Kraaykamp, G., & van Eijck, K. (2010). The Intergenerational Reproduction of Cultural Capital: A Threefold Perspective. *Social Forces*, *89*, 209–231.

Kumar, M. (2022). Folklore: A Study on Origin, Transmission and Functions. *Scholarly Research Journal for Interdisciplinary Studies*, *10*(72).

Lai, G., & Fung, K. (2019). From online strangers to offline friends: a qualitative study of video game players in Hong Kong. *Media, Culture & Society*, *42*(4), 483–501.

Le, Q. P., Nguyen, L. T., Tran, Q. Q., Tran, T. A., Le, V. N. P., Nguyen, C. H., & Nguyen, M. T. K. (2024). FairyS: Development of a board game integrated elements of Vietnamese folklore. *2024 9th International STEM Education Conference (iSTEM-Ed)*, 1–6.

Lee, N., & Madej, K. (2012). MMORPGs: Player-to-Player Interaction. Em *Disney Stories* (pp. 137–150). Springer New York.

Lévi-Strauss, C. (1955). The Structural Study of Myth. *The Journal of American Folklore*, *68*(270).

Lévi-Strauss, C. (1966). Em J. Pitt-Rivers & E. Gellner (Eds.), *The Savage Mind*. Weidenfeld; Nicholson.

Lily. (2023). *Unearthing Gaming's Origins: Bertie the Brain and OXO, Let's Play Tic-Tac-Toe*. Obtido março 19, 2025, de https://medium.com/@oops8927/unearthing-gamings-origins-bertie-the-brain-and-oxo-let-s-play-tic-tac-toe-26b767419ec7

Liu, C.-C. (2017). A model for exploring players flow experience in online games. *Information Technology & People*, *30*(1), 139–162.

Livingstone, I., & Wallis, J. (2019). *Board Games in 100 Moves: 8,000 Years of Play*. Penguin Random House.

Lockee, B., Bruyckere, P., Kirschner, P., & Hulshof, C. (2015). Urban myths about learning and education. *TechTrends*, *59*(6), 53–56.

Luchitskaya, S. (2010). Chess As A Metaphor For Medieval Society. Em Y. Mazour-Matusevich & A. Korros (Eds.), *Saluting Aron Gurevich: Essays in History, Literature and Other Related Subjects* (pp. 277–300). Brill.

MacGuire, S. (2011). *Strategy Guide for Reversi & Reversed Reversi*. Obtido fevereiro 27, 2025, de https://samsoft.org.uk/reversi/strategy.htm

Magnuson, J. (2013). *Civilization: The Good Kind of Addicted*. Obtido fevereiro 27, 2025, de https://www.necessarygames.com/reviews/sid-meiers-civilization-iv-game-commercial-mac-os-x-windows-turn-based-strategy-historical

Majewski, J. (2021). What Do Players Learn from Videogames? *The Public Historian*, *43*(1), 62–81.

Margolin, V. (1995). The Politics of the Artificial. *Leonardo*, *28*(5), 349–356.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, *50*(4), 370–396.

Masukawa, K. (2016). The Origins of Board Games and Ancient Game Boards. Em T. K. and Hidehiko Kanegae, Y. Toyoda & P. Rizzi (Eds.), *Simulation and Gaming in the Network Society* (pp. 3–11, Vol. 6). Springer.

Mayo, S. (1993). Myth in Design. *International Journal of Technology and Design Education*, *3*(1), 41–52.

McEwan, G., & Gutwin, C. (2016). Chess as a Conversation: Artefact-Based Communication in Online Competitive Board Games. *Proceedings of the 19th International Conference on Supporting Group Work*.

Milat, M. (2012). The Role of Chess in Modern Education.

Molz, J. G. (2014). Camping in Clearing. Em S. Viejola, J. G. Molz, O. Pyyhtinen, E. Hockert & A. Grit (Eds.), *Disruptive Tourism and its Untidy Guests: Alternative Ontologies for Future Hospitalities* (pp. 19–41). Palgrave Macmillan UK.

Moran, J. (2019). Spoken Latin in the Late Middle Ages and Renaissance. *Journal of Classics Teaching*, *20*(40), 20–24.

Moschini, E. (2006). Designing for the Smart Player: Usability Design and User-Centred Design in Game-Based Learning. *Digital Creativity*, *17*(3), 140–147.

NiT. (2016). *Edifícios abandonados: as imagens do Palácio do Rei do Lixo*. Obtido fevereiro 14, 2025, de https://www.nit.pt/fora-de-casa/edificios-abandonados-as-imagens-do-palacio-do-rei-do-lixo

Opromolla, A., Palatucci, M., & Spalletta, A. (2020). The game as the central element of interactive and social systems for the transformation of the urban environment. *Advances in Engineering Software*, *5*, 47–58.

Oring, E. (2014). Memetics and Folkloristics: The Applications. *Western Folklore*, *73*(4), 455–492.

Parafita, A. (2012). *Mitologia Popular Portuguesa: Viagem ao Fantástico na Literatura Oral Tradicional* (4ª ed.). Zéfiro.

Parlett, D. (1999). *The Oxford History of Board Games*. Oxford University Press.

Rajkovic, A. I., Ruzic, M. S., & Ljujic, B. (2019). Board Games as Educational Media. *IARTEM e-journal*, *11*(2).

Salen, K., & Zimmerman, E. (2006). *The Game Design Reader: A Rules of Play Anthology*. MIT Press.

Santos, A. d. (2016). *Seleção do Método de Pesquisa: Guia para Pós-Graduados em Design e Áreas Afins*. Insight Editora.

Schenberg, E. (2014). The Mythical Brain: Is the Science of Movie Lucy Wrong? *Journal of Consciousness Exploration & Research*, *5*, 1174–1176.

Schwarz, O. (2018). *Onitama!* Obtido fevereiro 19, 2025, de https : / / www . flickr . com / photos / 70003534 @ N00 / 25025134237

Shuman, A. (2024). Marking Time in an Artisan Community. *Narrative Culture*, *11*(1), 100–120.

Smith, D., Schlaepfer, P., Major, K., Dyble, M., Page, A. E., Thompson, J., Chaudhary, N., Salali, G. D., Mace, R., Astete, L., Ngales, M., Vinicius, L., & Migliano, A. B. (2017). Cooperation and the evolution of hunter-gatherer storytelling. *Nature Communications*, *8*(1).

Spahr, A., & Santos, C. (2015). Covering Up: Red Riding Hood, Cannibalism, Sex and the Wolf. *Monsters and the Monstrous*, *5*(1), 53–64.

Stibbard-Hawkes, D. N. E. (2024). Reconsidering the link between past material culture and cognition in light of contemporary hunter-gatherer material use. *The Behavioral and brain sciences*, *48*, 1–53.

Sudjic, D. (2009). *The Language of Things: Understanding the World of Desirable Objects*. Penguin.

Sukhoverkhov, A. (2011). Natural Signs and the Origin of Language. *Biosemiotics*, *5*(2), 153–159.

Taheri, S., Khalilpour, F., Ashayeri, M., & Shabani, A. (2024). Handicrafts as cultural creative clusters: a spatial-cultural planning approach for the regeneration of the urban historical fabrics. *International Journal of Tourism Cities*, *10*(4), 1393–1413.

Tromp, N., & van der Bijl-Brouwer, M. (2016). Introduction: Design Innovation for Society. *DRS2016: Future-Focused Thinking*, *5*.

Van Dam, P., & Jonker, J. (2017). Introduction: The rise of consumer society. *BMGN - Low Countries Historical Review*, *132*(3), 3–10.

VortexMag. (2024). *A incrível história do Palácio do Rei do Lixo*. Obtido fevereiro 14, 2025, de https://www.vortexmag.net/a-incrivel-historia-do-palacio-do-rei-do-lixo/

Wallace, N. (2022). Fostering Communication and Collaboration through Regenerative Design Games. *The Design Journal*, *25*(6), 1019–1044.

Wan Edrin, W. A., & Zaim, N. H. (2024). Product Design and Its Role in Improving the Daily Lives of Poverty-Stricken Societies. *International Journal of Creative Multimedia*, *5*(2), 37–54.

Weir, K., & Baranowski, M. (2008). Simulating History to Understand International Politics. *Simulation & Gaming*, *42*(4), 441–461.

Winatha, K., Meinarni, N. P. S., & Willdahlia, A. G. (2021). Adopting Indonesian Folklore as an Instructional Media Through Cards Games. *Journal of Education Technology*, *22*(3), 209–219.

Woods, S. (2012). *Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*. McFarland & Company.

Young, P. S. (2021). The Back-to-Nature Crowd. Em *Camping Grounds: Public Nature in American Life from the Civil War to the Occupy Movement* (pp. 180–219). Oxford University Press.

Zagalo, N. (2013). *Videojogos em Portugal: História, Tecnologia e Arte*. FCA.

ANEXOS

A Inquérito para levantamento

Universidade do Minho
Mestrado em Design de Produto e Serviços

INQUÉRITO PARA LEVANTAMENTO

Este estudo está a realizar o levantamento de histórias que lidam com eventos considerados extraordinários comumente referidas como lendas, que são partilhadas em zonas rurais. Para isso, solicita-se o preenchimento das seguintes informações:

1. Idade: ___ anos

2.Localidade: _____

3. Profissão: _____

4. Educação: _____

5. Género:

☐ Homem

☐ Mulher

☐ Outro

6. Conheço narrativas locais sobre:

☐ Almas penadas

☐ Morte

☐ Diabo(s)

☐ Bruxas

☐ Lobisomens

☐ Olharapos/Trasgos

☐ Mouras encantadas

☐ Outro(s)

6.1. Se outros, quais? _____

_____

7. Quais são as fontes destas narrativas?

☐ Experiência pessoal

☐ Amigos

☐ Colegas

☐ Familiares

☐ Professores ou outras figuras de autoridade

7.1 Se ouviu de outra pessoa, essa pessoa ouviu a lenda a partir de:

☐ Ter tido experiência pessoal com o evento

☐ De outra pessoa que esteve envolvida

☐ De alguém que não esteve envolvido?

☐ Desconheço/Não consigo precisar.

8. Quantas histórias é que conhece (aproximadamente)? ____

9. Pode contar ou descrever um desses eventos (pode continuar no verso da folha)?_____

_____

10. Também me foi indicado que posso à posteriori enviar um e-mail escrito com uma ou mais destas histórias para pg54353@alunos.uminho.pt ou uma gravação áudio da minha iniciativa para o número de telefone facultado pelo estudante, por via da aplicação *Whatsapp*, ou outros meios equivalentes.

B Termo de consentimento livre e esclarecido

Universidade do Minho
Mestrado em Design de Produto e Serviços



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Declaro por este termo que concordei ser parte de uma entrevista no âmbito de um trabalho académico que está a ser realizado para a UC Laboratório de Investigação, integrante no plano de estudos do Mestrado em Design de Produto e Serviços da Universidade do Minho.

Afirmo que aceitei participar na investigação por vontade própria, não tendo recebido nenhum tipo de incentivo financeiro ou outro tipo de regalia.

A minha colaboração será anónima, por meio de um inquérito e uma entrevista que será gravada a partir da assinatura desta autorização. Conforme me foi explicado, a gravação realizada serve apenas para facilitar o registo para uma eventual transcrição parcial, só com os elementos relevantes para a criação do jogo de tabuleiro a ser desenvolvido pelo estudante. Assim, os registos áudio obtidos serão destruídos após a referida transcrição.

Foi-me ainda dada a informação de que tenho o direito a terminar a participação nesta entrevista a qualquer momento.

Afirmo, ainda, que concordo com os objetivos do trabalho, que pretende explorar o conhecimento sobre lendas partilhados em zonas rurais, que serão alvo de recolha para integrarem parte da narrativa de um jogo de tabuleiro.

Atesto ter recebido de uma cópia assinada deste Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

_____, ____ de _____ de 2025

Assinatura do/a participante: _____

Assinatura do estudante: _____

C Inquérito pré-sessão

Universidade do Minho
Mestrado em Design de Produto e Serviços



INQUÉRITO PRÉ-SESSÃO

Este estudo está a realizar uma avaliação rápida da perceção dos jogadores antes da sessão de jogo, sobre a sua familiaridade com jogos de tabuleiro e as suas espectativas iniciais. A temática do jogo em estudo são histórias que lidam com eventos considerados extraordinários comumente referidas como lendas, que são partilhadas em zonas rurais.

1. Idade: ___ anos

2. Ocupação: _____

3. Educação: _____

4. Género:

☐ Homem

☐ Mulher

☐ Outro

5. Com que frequência costuma jogar um jogo de tabuleiro?

☐ Diariamente

☐ Semanalmente

☐ Mensalmente

☐ Anualmente/Raramente

5.1. Gostaria de jogar mais vezes este tipo de jogo do que faço atualmente?

☐ Sim

☐ Não

5.2. Se respondeu sim, porque não o faz?

_____

_____

_____

6. Qual é o seu jogo de tabuleiro favorito? _____

7. Como costuma aprender as regras de um novo jogo de tabuleiro?

☐ Ler atentamente o manual completo.

☐ Ler a caixa ou um folheto, e só consultar o manual quando necessário.

☐ Aprender através de um jogador que introduz o jogo e já conhece as regras.

☐ Prefiro ver outras pessoas a jogar uma partida primeiro.

8. Tem familiaridade com o tema do jogo de tabuleiro estudado?

☐ Sim

☐ Não

8.1. Se respondeu sim, essa familiaridade é:

☐ Pouca

☐ Alguma

☐ Bastante

9. Considera importante ter que ganhar uma partida quando participa num jogo de tabuleiro?

☐ Sim

☐ Não

9.1. Se respondeu sim, essa importância é:

☐ Pouca

☐ Alguma

☐ Bastante

10. Tem alguma pergunta específica sobre o jogo antes de começar a jogar?

_____

_____

D Inquérito pos-sessão

Universidade do Minho

Mestrado em Design de Produto e Serviços



INQUÉRITO PÓS-SESSÃO

Este estudo está a realizar uma avaliação rápida da experiência dos jogadores após a sessão de jogo.

A escala da tabela segue o modelo de concordância com as afirmações: 1 - Discordo completamente, 2 – Discordo, 3 – Neutro, 4 – concordo e 5 – Concordo completamente. Responder com um X.

Afirmação		1	2	3	4	5
1.1.	Este jogo de tabuleiro trouxe-me diversão e entretenimento.					
1.2.	Gostaria de comprar este jogo de tabuleiro.					
1.3.	Convidaria os meus amigos para jogar este jogo de tabuleiro.					
1.4.	Este é um jogo que me dá vontade de jogar.					
1.5.	Se joguei mais que uma partida, a diversidade de desenvolvimentos em cada sessão, ajuda-me a sentir-me satisfeito e dá-me vontade de continuar a jogar.					
2.1.	A jogabilidade e o conteúdo podia ser um Passa-Tempo meu.					
2.2.	Eu sei como jogar este jogo de tabuleiro.					
2.3.	As regras de jogo de tabuleiro são fáceis de compreender.					
2.4.	As regras deste jogo são mais específicas que outros jogos.					
2.5.	As habilidade das personagens e o conteúdo dos eventos coincidem com estórias inspiradas pelo folclore português.					
2.6.	A jogabilidade cria diferentes desafios que diversificam a experiência.					
2.7.	O jogo ajudou a fomentar iterações colaborativas com os outros jogadores					
3.1.	Os designs contêm representações bonitas do folclore lendário português.					
3.2.	O jogo como um todo é agradável e cumpre com as minhas expectativas.					

Qual foi para si momento mais memorável do jogo?

_____

_____

Ganhou a partida em que participou?

☐ Sim ☐ Não

Se perdeu, o que acha que poderia ter feito melhor, ou que o jogo lhe podia ter facilitado?

_____

_____

Quer sugerir alguma melhoria ao jogo, mecânica ou alguma carta/componente?

_____

_____

E Glossário Lendário

Glossário Lendário

ALMAS PENADAS São os espíritos dos que faleceram quando deixaram alguma tarefa importante por terminar. Costumam fazer pedidos aos seus ente queridos mais próximos, cujo incumprimento implica alguma consequência negativa sobre o vivo.

BICHA DE SETE CABEÇAS Uma gigante cobra com sete cabeças que à semelhança da Hidra de Sete Cabeças dos trabalhos de Hércules, tem uma nova cabeça quando uma delas é cortada.

DIABOS Seres malévolos que podem ser interpretados no vernáculo contemporâneo como demónios. A sua forma raramente é bem definida e se repete entre lendas, normalmente permanecem nas sombras.

ENCOSTO Um espírito ou alma que cria um sentimento de peso constante ao lado que recebe a maldição do encosto, acaba por ser uma forma de mau olhado, mas com uma implicação espiritual mais forte.

FIGUEIRAS Não só são perigosas quando não são devidamente mantidas, que tendem a custar a vida dos incautos que se aproximam delas à noite, mas também a sua sombra numa trovoada, onde se diz lançarem uma doença incurável sobre quem se abriga sob elas.

GALO PRETO Um galo preto nascido no dia de Natal quando canta à meia-noite quatro vezes, tende a marcar um mau presságio sobre quem o ouve, normalmente anunciando a morte.

AGOIROS Envolvem animais que surgem À noite. Aranhas pretas muito pequenas tendem a ser associadas a sorte, tal como um cão à noite que surge no caminho e que seja branco, quando esse cão é preto, ele é sinal de um agoiro com conotação negativa.

BEBER COM UMA MÃO ILUMINADA À noite, quem beber com uma mão iluminada, seja por uma tocha, um isqueiro ou uma pedra magicamente iluminada, perde a memória.

DILACERAÇÕES NOTURNAS Em certos locais assombrados, as pessoas acordam no dia seguinte com graves ferimentos que surgem aparentemente causados pelas presenças fantasmagóricas que assolam o local.

ESPÍRITOS ISOLADOS Figuras fantasmagóricas em campos isolados que por mais assustadores que sejam na sua descrição, são facilmente distraídos com a utilização de sementes, especialmente alpiste.

FOGOS-FÁTUOS São as luzes que se observam nos cemitérios à noite, mas também em locais distantes de destes. Há quem os considere como visitas dos espíritos dos seus antepassados.

BOI DOS OLHOS VERMELHOS Estes, entre outros animais domésticos, e selvagens (como lobos), dizem-se que em determinadas circunstâncias se observarem alguém fixamente anunciam a morte.

BRUXAS Capazes dos mais variados feitiços. São geralmente afastadas por fogo, elementos capazes de criarem fogo como isqueiros e fósforos, e também por objetos como as vassouras de giesta que se dizem varrer as bruxas para longe.

Glossário Lendário

LOBISOMENS Assumem a forma de um animal, que nem sempre é um lobo. Caracterizados pelo seu fadário, onde têm de correr todas as noites de lua cheia entre 7 locais. Os lobisomens são quando a sua roupa é queimada ou são feridos por um farpão.

MAL DE INVEJA Uma forma de mau olhado que é aplicado sobre alguém, normalmente porque quem o evoca cobiça algo que é propriedade ou bem da outra pessoa.

OBJETOS SEMPRE DISTANTES Surgem à distância, mas sempre que o seu observador se tenta aproximar, permanecem sempre a uma distância inacessível. Sugere-se que são obras de entidades malignas, com o intuito de desviar uma pessoa para uma armadilha.

RAPARIGA DE BRANCO Surge com um vestido branco, com uma face oculta, pelas margens das estradas à noite aterrorizando quem a observa, ocasionalmente a caminhantes noturnos.

SAPOS COZIDOS Muitas vezes implicados no amaldiçoamento de alguém por mau olhado. Reportam-se o encontro deste tipo de animais ou com a boca ou olhos cozidos, deixados algures nas imediações da habitação de quem o mau olhado é colocado.

VULTOS Assombram certos locais e fazem diversas interações sobre quem os alega observar, uma vez realizada a interação, desaparecem sem explicação da mesma forma como surgiram.

LOCAIS ABANDONADOS Antigos locais de trabalho ou habitações, como aldeias, minas, etc. agora abandonados, dizem-se assombrados, mas sem uma descrição de que tipo de entidade assola o local.

MAU OLHADO Uma maldição aplicada sobre alguém, cujas consequências são bastante específicas mas díspares entre cada narração, mas que tipicamente envolvem sintomas de doenças, mau estar ou azar.

PORCO DE PEDRA Esta aparente animal surge normalmente a um caminhante ganancioso ou com intenções menos nobres, que ao ver o porco, decide roubá-lo, mas durante o caminho descobre que o porco se transformou em pedra.

RITUAIS Envolvem as entranhas de um animal, normalmente uma galinha esventrada, que é rodeada de velas e deixada no meio de um caminho. Muitas vezes relaciona-se com a evocação ou a expulsão de um mau olhado.

SERPENTES ENCANTADAS Cobras e serpentes que circulam penedos específicos muitas vezes dizem-se amaldiçoadas, ou guardadoras de um determinado segredo ou tesouro.

QUEDAS DE OBJETOS Sem qualquer explicação, sobre um campo numa noite chovem pedras, cenouras, batatas e mais uma panóplia de artigos agrícolas com imensa violência que deixam crateras no solo.

SONS NOTURNOS Vários sons noturnos surgem por entre as lendas, incluem-se aqui sons de passos, animais, criaturas e outros sons inexplicáveis, geralmente as fontes dos sons nunca são localizáveis, e implica-se que não podem ser localizadas de todo.

F Regras

Regras

PREPARAÇÃO Este jogo precisa normalmente de 4 jogadores, ver o verso para outras condições. Cada um escolhe um dos quatro papeis do baralho"Papel" Esta carta pode ser distribuída de forma aleatória. Esta carta fica à frente do jogador, permanentemente virada para cima. Cada jogador tem no seu papel, uma habilidade diferente, a do Fadista pode ser usada uma vez em qualquer turno, as dos restantes jogadores só podem ser usadas durante uma Fogueira.

Uma vez selecionados os papais, todos os jogadores recebem um copo com um dado, onde fazem o seu lançamento. O jogador com menor número será o primeiro jogador, e assim sucessivamente. Jogadores empatados, devem desempatar entre si, seja por pedra-papel-tesoura ou a realizar outro lançamento. Recomenda-se que os jogadores se sentem pela ordem de lançamento.

Embaralham-se os baralhos Alma Penada" e "Cidade", cada jogador recebe uma carta de cada um destes baralhos. A Alma Penada permanece na mesa, virada para baixo, o jogador consulta a sua carta de Cidade. Estas cartas são secretas, até ao momento em que são jogadas. A próxima carta do baralho "Cidade" é revelada, e indica a cidade onde os jogadores começam, o pino é colocado nessa posição no mapa.

Encontrar a carta Infiltração do baralho Missão Secreta, e sobre este colocar outras 3 cartas aleatórias desse baralho. Estas 4 cartas devem ser distribuídas de forma aleatória entre os jogadores.

Por fim, cada jogador recebe um número de cartas Vida/Morte e itens proporcional ao número que tem descrito no seu papel, e ficam na mesa viradas para cima na posição Vida. Os jogadores nunca podem ter mais itens do que os permitidos.

Os jogadores podem começar a sua aventura, quando embaralharem os restantes baralhos, nomeadamente os baralhos Item e Evento (que combina todas as cartas Evento Noturno e Evento Diurno).

COMPONENTES Este jogo é contém os seguintes componentes:

- 2x Folhetos:
  - 1x Regras
  - 1x Glossário Lendário
- 4x Dados;
- 4x Copos;
- 1x Tabuleiro;
- 225x cartas:
  - 4x Papel;
  - 10x Cidade;
  - 9x Missão Secreta;
  - 9x Alma Penada;
  - 14x Maldição;
  - 36x Evento Noturno;
  - 16x Evento Diurno;
  - 90x Item;
  - 17x Vida/Morte.

JOGO Estabelecida a posição inicial do pino, os jogadores têm, de acordo com a Missão Secreta de cada um, ou outra prioridade, indicar qual a próxima cidade para onde pretendem deslocar-se, sem precisar de se justificar, e limitados pelos caminhos disponíveis que não atravessem outra Cidade. A decisão final recai sempre sobre o Fadista, enquanto este for vivo, uma vez escolhida a cidade, não podem voltar para trás, excepto se uma carta de Alma Penada ou Maldição for ativada.

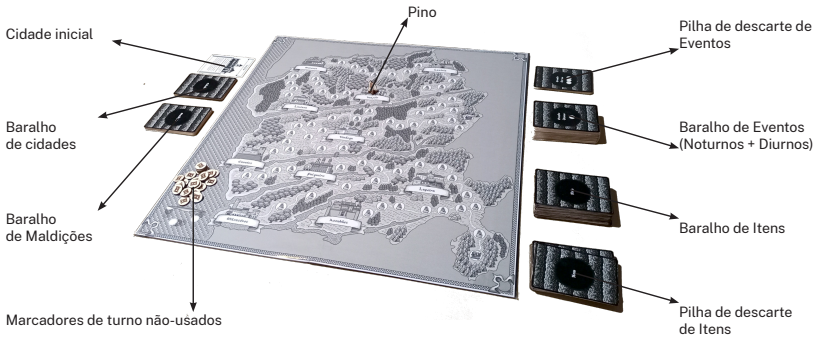
Assim, por turno, movem-se uma mariola (ou casa) na direção da cidade. Em cada mariola, irão retirar uma carta do baralho Evento. Enquanto não chegarem à segunda cidade, só podem encontrar Eventos Noturnos do 1.º nível, o mesmo se aplica até à terceira cidade onde só podem encontrar do 2.º nível, e quando chegarem à 4.º cidade, passam a enfrentar todos os níveis de Eventos Noturnos. Os eventos Diurnos não têm esta limitação. Sempre que uma carta de Evento Noturno for de nível alto, ela é mentida virada para baixo, e vai para o fundo do baralho.

No fim do Evento Diurno, a carta é lida, e deixada sobre a pilha de descarte de Eventos. No fim de um Evento Noturno, todos os jogadores que sobreviverem a esse evento, recebem uma carta de Item.

O momento entre um Evento, e o pino deslocar-se para a próxima casa, chama-se Pausa. Durante a Pausa, os jogadores podem consumir ou usar tantos Itens quanto precisarem, e fazerem Fogueiras, onde a maioria dos jogadores pode lançar para usar a sua habilidade. Para fazerem Fogueiras, precisam que um ou mais jogadores reúnam os materiais necessários: combustível e meio para o acender. Numa fogueira, os Itens beneficiam todos os jogadores em vez de só um jogador. Qualquer item usado, ultrapassado o seu limite de uso, fica virado para cima, na mesa junto ao jogador e deixa de ter qualquer peso no limite de cartas. Quando o jogador chegar a uma cidade, pode trocar 2 cartas de Item usadas por 1 carta aleatória de Itens.

Durante um Evento, um jogador pode perder 1/2 vida, 1 vida ou várias vidas. A perda de 1/2 vida implica que uma carta de Vida fique virada de lado. As 1/2 vidas só podem ser recuperadas com cartas específicas para elas, ou ao entrar numa cidade, onde são todas recuperadas imediatamente. Um jogador pode perder quantas 1/2 vidas quantas quiser, ou ao perder 2x 1/2 vidas, perder 1 vida, isso fica ao seu critério. Contudo, se um jogador só tiver 1/2 vidas e perder 1 vida, então terá de virar 2x 1/2 vidas para acertar a perda de 1 vida. Quando um jogador perder todas as suas vidas, o jogador pode ser salvo pelo Fadista, mas se isso falhar, o jogador morre. A morte de um jogador implica que ele passe ao próximo jogador da sequência, todos os seus Itens, e a carta que detém de Alma Penada que recai sobre o esse jogador.

DISPOSIÇÃO SUGERIDA PARA A MONTAGEM DO TABULEIRO



Regras

MECÂNICAS No fundo de certas cartas, existem ícones com, ou sem uma demarcação numérica, estes têm o seguinte significado:

- n.º inicial de cartas de Vida/Morte de um jogador.
- n.º máximo de cartas que um jogador pode ter.
- carta de uso imediato, marcado também no verso da carta, tem de ser lida e ativada imediatamente.
- n.º de jogadas que uma carta permite.
- carta de uso mediato quando passada ao próximo jogador, quando o primeiro morre.
- duração em turnos de uma carta, recomenda-se o uso de marcadores sempre que necessário.

Existem **dois tipos de cartas instantâneas**, as Pedras e os Sacos, as primeiras dificultam o jogo e as segundas facilitam. O jogador nunca se pode livrar das Pedras, a não ser que perca um item por ação de uma carta, ou que o grupo se desloque a uma ruína. Nas ruínas todas as cartas de Pedras podem ser lá deixadas.

 MARIOLA

 RUÍNA

Os jogadores ao entrarem numa **Ruína** enfrentam um evento como numa Mariola, mas não recebem um itens no final do encontro.

Uma vez **ultrapassado um Evento**, este recai sobre a pilha de Eventos descartados, e nunca mais são utilizados.

Uma vez **descartada uma carta de Item**, esta vai para a pilha de Itens descartados. Quando o baralho de Itens acaba, a pilha de descarte é embaralhada e volta a formar o baralho de Itens.

A **Missão Secreta**, só pode ser revelada no fim do jogo, quem a revelar ou a der a entender antes morre imediatamente, mesmo que a missão que transmite não seja a sua. Recomenda-se que os jogadores ao completarem a sua Missão Secreta, esperem alguns turnos, ou quantos necessários para que a recompensa lhes seja pertinente e útil. Quando quiserem usufruir da **recompensa**, basta indicá-lo, e o jogador que completou a sua missão recebe só para si 1x Item por jogador vivo. Os jogadores não podem fazer batota em relação à missão secreta, excepto o Infiltrado, contudo, se o Infiltrado indicar que completou a missão, recebe a recompensa na mesma, mas sujeita-se a perder o jogo segundo a condição de vitória das missões completas.

Numa fogueira, **se os jogadores suspeitarem** de que um dos membros é o Infiltrado, podem votar para que o jogador seja eliminado nessa noite. Contudo, isso só acontece se o voto for unânime (excepto o voto do acusado), e o jogador morre, e desencadeia-se um processo de morte normal, com a ativação da sua Alma Penada, etc. Os jogadores só confirmam no fim do jogo, se o acusado era o Infiltrado, ou seja, acertarem neste jogador, não garante que ganhem o jogo.

CONDIÇÕES DE VITÓRIA Como o jogo contempla um Infiltrado, há sempre, pelo menos um jogador a sair vencedor.

Os jogadores ao acabam o baralho de eventos, mesmo que só esteja um jogador vivo, independentemente de outros fatores, ganham o jogo.

Em alternativa, se os jogadores vivos terminaram as suas missões secretas, desde que no momento não esteja ativa nenhuma Alma Penada ou Maldição sobre qualquer jogador vivo, ganham o jogo. Enquanto tiverem uma Alma Penada ou Maldição ativa, têm de continuar a jogar.

O infiltrado ganha se morrerem todos os jogadores, ou se ele for o último jogador vivo.

REGRAS ALTERNATIVAS Caso os jogadores pretendam iniciar com **2 ou 3 jogadores**. De modo a balancear o jogo para tal precisam de realizar os seguintes ajustes:

1. Retirar de jogo a Missão Secreta do Infiltrado;
2. O Fadista tem obrigatoriamente de ser um dos papeis em jogo.

Se os jogadores considerarem que o jogo é demasiado longo no início ou preferem um **aumento de dificuldade**, podem jogar sem os Eventos Diurnos. Contudo, esta regra também implica que não se utilize a escalada de níveis em função da cidade.