

ANEXO

MANUAL DE REGRAS DO JOGO

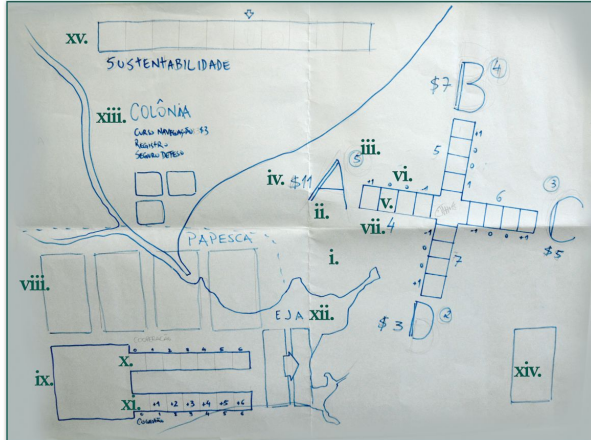
Visão Geral do Jogo

A atividade pesqueira em Macaé foi criticamente afetada pela intensificação da atividade petroleira na região desde o final do século passado. A Pesquisa-Ação na Cadeia Produtiva da Pesca (PAPESCA) surge como um projeto visando a reestruturação da cadeia produtiva da pesca, identificando os entraves pelos quais a comunidade pesqueira atravessa e promovendo soluções de modo a otimizar a atividade e melhorar as condições de vida e trabalho dos trabalhadores. A ação da PAPESCA é de natureza participativa e, portanto, os pesquisadores buscaram agir como facilitadores no processo de mobilização dos atores sociais, tornando-se atores, e os atores tornaram-se pesquisadores: este é o objetivo de uma Pesquisa-Ação Integral.

A narrativa do jogo é focada nas ações dos pescadores, os entraves que necessitam superar e as ações da universidade. Os pescadores têm duas linhas de ação: uma de cunho individual (a pesca pela sobrevivência de sua família) e outra de cunho social (as ações em busca de políticas públicas). Estas duas linhas de ação são o cerne do dilema dos jogadores. Ou seja, eles precisam agir como atores sociais e buscarem melhorias para a atividade pesqueira, porém, ainda precisam sobreviver da pesca com toda a dificuldade que a atividade apresenta. Assim, a administração das ações sociais e de subsistência se tornam um dilema difícil de resolver. A Universidade chega para organizar estas ações, cumprindo um papel mecânico/narrativo de apresentar soluções e facilidades para os jogadores/pescadores e empoderá-los.

O Tabuleiro

Descrição de cada elemento do tabuleiro de acordo com a sinalização em romanos (i, ii, iii, iv, etc)



i. O Mar

Esta área é onde o pescador aloca seus *tokens* de Força de Trabalho. O Mar é subdividido em 4 sub-áreas: Pescado A, Pescado B, Pescado C, Pescado D.

ii. Indicação da Sub-área

Locais de pescados A, B, C e D.

iii. Dificuldade de se obter o pescado

Cada Pescado tem uma dificuldade diferente para se obter.

iv. Valor de Mercado (\$)

Quanto mais difícil de se obter um pescado maior é seu valor de mercado.

v. Estado de Conservação (EC)

Um marcador que indica qual o grau do estado de Conservação atual deste pescado.

vi. Modificador de Pesca

O EC modifica o número de dados que o pescador pode jogar durante a pesca.

vii. Taxa de Extinção (TE)

Dificuldade para se descer em 1 o nível do EC atual do pescado.

viii. Cartas da Papesca

Área destinada para expor os projetos da Papesca em vigência

ix. Ativismo

Área destinada para os jogadores alocarem seus FT para se beneficiarem dos projetos PAPESCA em vigor.

x. Nível de Cooperação

Esta trilha indica o nível atual da Cooperação da PAPESCA.

xi. Nível de Cogestão

Esta trilha indica o nível atual da Cogestão da PAPESCA.

xii. Escola de Pescadores (EJA)

Área onde os jogadores podem alocar seus FT para obterem uma carta de *Alfabetização*. Como este processo leva dois turnos, a subdivisão indica em qual fase do processo o jogador está, primeiro ou segundo turno.

xiii. Colônia de Pescadores

Área destina para alocação FT a fim de obter alguns dos benefícios proporcionados pela colônia. Esta área tem um limite de vagas.

3 ou 4 jogadores: 2 Vagas

5 ou 6 jogadores: 3 vagas

As vagas devem ser respeitadas de acordo com sequencia da rodada (a começar com o jogador PAPESCA).

xiv. Cartas de Evento

Área para se colocar o bolo de cartas de evento.

xv. Taxa de Sustentabilidade (TS)

Trilha onde um marcador determina a TS do sistema.

Distribuição inicial de recursos

Cada jogador possui 5 *tokens* de Forças de Trabalho (FT) ,
não possuem barco,
são analfabetos,
não são pescadores regularizados.

O *token* de defeso inicia em um peixe aleatório decidido por sorteio.

O *token* de Sustentabilidade inicia na Seta

Os *tokens* do EC iniciam na segunda casa de cada pescado. Com a exceção do Pescado Sorteado em defeso que inicia na terceira casa.

Sequencia da Rodada

A rodada se divide em 4 fases:

1. Fase Prévia

2. Fase de Eventos
3. Fase de Gestão
4. Fase de Resolução

1. Fase Prévia

Nesta fase algumas peças são movidas:

- a) Defeso: O marcador de defeso se move em sentido horário. Se está sobre o pescado C, move-se para o D, se está no D para o A, e assim por diante.
- b) Jogador PAPESCA: O Marcador do jogador PAPESCA move do atual para o jogador a sua esquerda, que torna-se o jogador PAPESCA da rodada. Ele é a referência inicial da rodada. É o que inicia a rodada e o que resolve os empates decorrente de determinadas ações, como por exemplo a resolução de algumas cartas. O jogador PAPESCA muda em todas as rodadas. O primeiro jogador PAPESCA é aquele que tem mais tempo de UFRJ.
- c) Abre-se uma quantidade n de cartas de Projetos PAPESCA de acordo com o atual nível n de cooperação do jogo. Os jogadores decidem por meio de votação quais os projetos devem ficar a disposição. Em caso de empate o Jogador PAPESCA dá o voto de Minerva (literalmente).

2. Fase de Eventos

Nesta fase sorteia-se as cartas de evento de acordo com o número de jogadores:

- a) *3 ou 4 jogadores: 2 cartas de evento*
- b) *5 ou 6 jogadores: 3 cartas de evento*

Na ordem do primeiro jogador (o jogador PAPESCA) para o seguinte a sua esquerda, cada um abre uma carta. Há cartas de efeito individual e coletivo. As cartas de efeito coletivo afetam todos os jogadores, as de efeito individual afetam o jogador que comprou a carta. Qualquer inexistência referente a onde aplicar algum efeito o jogador PAPESCA quem decide.

3. Fase de Gestão

Nesta fase, os jogadores em ordem de rodada devem alocar suas Forças de Trabalho nas Áreas de Atuação do Tabuleiro: o mar, a colônia, a Escola de Pescadores (EJA), ou a PAPESCA. A fase de Gestão se resolve em sequência. Inicia-se pelo jogador PAPESCA, que distribui todas as suas FT pelas áreas do tabuleiro. Em seguida o jogador a sua esquerda faz o mesmo e assim por diante, até que todos os jogadores tenham distribuído suas FT.

4. Fase de Resolução

Esta é a fase mais longa da rodada e quando resolve-se os efeitos aleatórios ou não das ações dos jogadores em cada área: os pescados obtidos, alteração nas Taxas de Sustentabilidade e

Extinção, Níveis de Cooperação e Cogestão, o Seguro Defeso, o Dinheiro, o Custos de Vida e de Pesca, os Pontos de Vitória e de Carência obtidos:

- a) Custo de vida: \$4 para cada jogador.
- b) Custo da pesca: \$1 de Gelo e \$1 de Diesel por token (Forças de Trabalho) utilizado no mar.

As Áreas de Atuação

Estas são as regiões onde os jogadores podem distribuir suas Forças de Trabalho. Cada uma tem suas particularidades.

Escola de Pescadores (EJA)

O jogador que alocar uma FT nesta área por duas rodadas consecutivas obtém na Fase de resolução da segunda rodada obtém uma carta de *Alfabetização*. A carta de Alfabetização é pré-requisito para a Regularização e participação dos Projetos da PAPESCA.

Colônia de Pescadores

Área onde se realizam questões burocráticas. Ao alocar uma peça de FT nesta área o jogador pode escolher se beneficiar com uma destas 3 opções ao início da Fase de Resolução.

1. Regularização da profissão. Recebe uma carta de *Profissão Regularizada*. Todo jogador com esta carta pode requerer ao final de toda *fase de resolução* um *marcador de pesca* para cada espécie de pescado diferente que obteve na rodada.

Pré-Requisito: Carta de *Alfabetização*

2. Seguro Defeso. O jogador que apresentar durante o Defeso de determinada espécie 3 *marcadores de pesca* desta espécie Recebe \$4.

PR: Carta de *Alfabetização* e carta de *Profissão Regularizada*

3. Carteira de habilitação de Barqueiro.

O jogador paga \$4 e recebe uma carta de *Capitão*. A carta de Capitão é necessária para o desenvolvimento de Cooperativas.

PR: Carta de *Alfabetização* e carta de *Profissão Regularizada*

PAPESCA

Ao alocar sua FT na área da PAPESCA o jogador pode desfrutar dos projetos abertos pelo programa. Cada jogador ganha *1 ponto de vitória*.

Nível de Cooperação

Sempre que mais da metade dos jogadores alocam sua FT na PAPESCA o *token* de Cooperação anda uma casa para a direita. Sempre que esta cota não é atingida o *nível de cooperação* desce um nível.

O número de projetos abertos aos jogadores é igual ao *nível de cooperação* da PAPESCA. Os projetos tem pré-requisitos e são classificados por Nível. Os jogadores que alocaram sua FT na PAPESCA decidem coletivamente quais os projetos que entram em vigor na rodada. Todos os jogadores que alocaram sua FT na PAPESCA no turno podem usufruir dos benefícios dos projetos. Todos os projetos exigem *Alfabetização*.

Nível 0

Curso de Gestão Social da Pesca

Ao final do turno ganha uma *carta de EES* (Empreendimento Econômico Solidário)

Nível 1

Curso de Navegação

Ganha *carta de capitão* se alocar uma FT extra

Beneficiamento de Pescado 1

O Valor de mercado de todo Pescado é acrescido em \$1.

PR: Cartão EES

Nível 2

Educação Ambiental

Quando este projeto é selecionado As cartas de Evento *Poluição* e *Pesca Predatória* são anuladas.

Beneficiamento do Pescado 2

PR: EES, BP1

O valor de mercado do Pescado D é acrescido em \$1 (acumulado com o BP1)

Nível 3

Incubadora de Empreendimento Solidário

PR: Capitão (um jogador pelo menos), Regularização, EES.

Com este projeto os jogadores iniciam uma cooperativa com compra de um Barco. Os seus custos ficam mais baratos. Todos os jogadores com os Pré-requisitos podem participar da cooperativa devem pagar uma taxa de \$2 para usufruir de seus benefícios:

O valor de mercado do pescado dobra de valor (eles não precisam passar pelo atravessdor)
Os jogadores decidem juntos onde pescar e somam seus FT para determinar sua parada de dados.

Cogestão

Sempre que todos os jogadores alocam sua FT na PAPESCA o *token* de Cogestão anda uma casa para a direita. Sempre que esta cota não é atingida o *nível de cogestão* desce um nível.

Quando a Cogestão atinge o nível 3 a Sustentabilidade do Sistema anda uma casa para a direita.

A Pesca

A pesca é uma etapa da fase de resolução que merece mais atenção por definir e ser definida por diversos fatores.

Os FT e o Tipo de Pescado.

A quantidade de FT de um jogador alocado em uma sub-área do Mar (A, B, C e/ou D) representa a *parada de dados* de pesca naquela área nesta rodada. A Parada de dados é igual ao nº de tokens alocados ali. Para cada token que um pescador tenha alocado em uma área rola-se um dado. Para cada dado com valor igual ou maior que a Dificuldade do Pescado (iii) o jogador obtém Dinheiro (\$) multiplicado pelo Valor de Mercado deste Pescado (iv).

| | Dificuldade de Pesca | Valor de Mercado | Taxa de Extinção |
|-----------|----------------------|------------------|------------------|
| Espécie A | 5 | \$11 | 4 |
| Espécie B | 4 | \$7 | 5 |
| Espécie C | 3 | \$5 | 6 |
| Espécie D | 2 | \$3 | 7 |

Por exemplo: O jogador alocou 3 FT na área B, rolando assim 3 dados [5, 4, 2] como 5 e 4 são maiores ou iguais a Dificuldade (3) o jogador obteve 2 sucessos de um pescado de valor de mercado \$7, ou seja, totalizando \$14

A resolução se dá por ordem do Pescado. Primeiro o Pescado A: cada jogador, pela ordem da rodada, joga os dados para determinar a quantidade obtida para aquele pescado. Após todos os jogadores que alocaram sua FT nesta área terem resolvido a pesca, segue-se então para o Pescado B, e assim por diante. Até se resolver o Pescado D.

Estado de Conservação (EC) e Taxa de Extinção (TE)

O Estado de Conservação é uma escala que mensura a abundância, a escassez ou até extinção da espécie. No tabuleiro, há um trilha e um marcador para cada espécie (v). O marcador

desloca-se a medida que o EC se modifica. Se o marcador for deslocado até o centro aquela espécie entrou em extinção.

Assim, após todos os jogadores verificarem o quanto obtiveram no mar, compara-se o total obtido por todos os jogadores para cada espécie com a TE daquela espécie, caso seja igual ou superior que sua TE o marcador de seu EC desloca-se uma casa em direção ao centro.

Por exemplo: se o total obtido no Pescado A entre todos os jogadores for superior a TE do pescado A, no caso 4, ele desce uma casa em direção ao centro.

O Defeso

O defeso é uma lei que protege espécies da pesca em sua época de procriação. Quando a espécie que está em defeso não for pescada pelos jogadores neste turno o seu marcador de EC desloca-se uma casa (para longe do centro). Caso contrário não haverá deslocamento.

Modificador de Pesca

De acordo com o EC atual do pescado aplica-se o *Modificador da Pesca* (vi) sobre a parada de dados do jogador que se aventura a pescar naquela área.

Cartão de Habilidade

Toda vez que um jogador obtiver um 6 após rolar sua Parada de dados, ele ganha um *cartão de Habilidade* com aquela espécie.. Ele pode ganhar mais de um cartão de habilidade na mesma rodada desde que sejam de espécies diferentes, mas nunca a mesma espécie, não importa quantos 6 ele obteve com sua parada. Ele pode acumular cartões de habilidade diferentes e os iguais e estes se somam. Assim, um jogador que acumulou 3 de Habilidade B e 1 de Habilidade D.

Cada Cartão de Habilidade representa a experiência do jogador com as técnicas referentes a pesca de determinada espécie. Ele nunca perde este cartão. Sempre que um jogador tiver alocado FT no Mar ele distribui a sua habilidade naquela espécie ao resultado de um ou mais dados.

Exemplo: Um jogador com habilidade 3 no pescado e A que alocou 4 de sua FT no pescado A (Dificuldade 5) obteve com sua parada de dados [4, 3, 3, 1]. Isso lhe conferia nenhum peixe, porém com sua Habilidade 3 ele sua parada se torna [5 (4+1), 5 (3+2), 3, 1] Obtendo assim 2 daquele pescado.

Sustentabilidade

Há uma *Taxa de Sustentabilidade* (TS) que varia de acordo com as ações do coletivo. Sempre que um espécie atinge um *nível 1* da TE a TS desce um nível. Se a TS desce para o *nível 0*, a TS desce mais dois níveis. Se a TS alcançar o nível mais baixo, o jogo acaba e os jogadores perdem.

Cartas de Evento

Será aberta uma carta de evento para cada jogador antes de iniciarem as alocações de tokens.

Há cartas de efeito individual (*) e coletivo.

As de efeito individual afeta o jogador que abriu a carta.

(x4) Acidente de trabalho*: -1 token na rodada

(x4) Poluição x4: Desce em 1, o nível da TE da espécie de maior nível desce em 1

(x3) Barco avariado x4: efeito apenas

(x2) Tráfico: -\$1/*token* de carência

(x1) Problemas Familiares -\$1*: o jogador deve pagar \$1 a mais ao final do turno.

(x4) Problemas Familiares -\$2*: o jogador deve pagar \$2 a mais ao final do turno.

(x1) Problemas Familiares -\$3*: o jogador deve pagar \$3 a mais ao final do turno.

(x3) Conflitos de Interesse na UFRJ: Suspensão do projeto de maior nível

(x2) Pesca Predatória A: A TE do Pescado A reduz em 1.

(x2) Pesca Predatória B: A TE do Pescado B reduz em 1.

(x2) Pesca Predatória C: A TE do Pescado C reduz em 1.

(x2) Pesca Predatória D: A TE do Pescado D reduz em 1.

Final da Rodada

Ao final da rodada os jogadores devem pagar pelo sustento de suas famílias, se não tiverem recursos necessários, ganham um *token de carência*, marcador de pontos negativos.

O custo de vida da rodada é \$4 + o Custo de Pesca

O custo de pesca é

Gelo: \$1 por *token* utilizado no mar

Diesel: \$1 por *token* utilizado no mar.

Se ao pagar pelos gastos o jogador ainda tiver \$4 ou mais, ele deve trocar \$4 por 1 *token de Vitória*. P. ex: Se sobrou \$10 ele deve trocar \$8 por 2 *tokens de Vitória* e ficar com \$2. É uma troca obrigatória.

Fim do Jogo

A Sustentabilidade demarca o final do jogo.

Quando o token de sustentabilidade chega na casa mais a esquerda o jogo acaba e todos perdem. Quando chega na casa direita o jogo acaba e conta-se os PV de cada jogador.

Sempre que um espécie atinge um *nível 1* da TE a TS desce um nível. Se a TS desce para o *nível 0*, a TS desce mais dois níveis. Se a TS alcançar o nível mais baixo, o jogo acaba e os jogadores perdem.