<https://www.rhjogos.com.br/>

<https://www.rhjogos.com.br/produto/jogo-torremoto/>

<https://www.engage.bz/experimente-gratis/?utm_source=bing&utm_medium=cpc&utm_campaign=trial>

<https://www.i9acao.com.br/blogavatarh/tag/jogos-corporativos/>

<https://www.ludospro.com.br/blog/jogos-corporativos>

<http://www.squidi.net/three/index.php>

https://www.ludopedia.com.br/videos?id\_categoria=9

<https://jorgeaudy.com/2020/08/12/experiencia-regras-e-mecanicas-de-jogos-ou-gamification/>

***MECÂNICAS***

Ação programada – Planejar ações antes de executar, mas as condições podem mudar;  
Ação Simultânea – Os jogadores escolhem suas jogadas e as declarem simultaneamente;  
Alocação – Cada jogador escolhe suas jogadas entre as ainda disponíveis em uma lista;  
Apostas – Jogadores fazem apostas, sorte e azar, com o riscos de ganhar ou perder;  
Atuação – Necessidade de usar recursos de mímica ou interpretação para se comunicar;  
Baralho/Peças – Começar com um baralho, podendo descartar e adicionar durante o jogo;  
Batalhas por Cartas – Determinadas ações são determinada pelo posse de cartas;  
Blefe – Permite ao jogador afirmar uma posição ou posse, que pode ser ou não verdade.

Cantar – É preciso cantar parte de uma música;  
Cerco – O desafio é mover suas peças de forma a cercar uma área ou oponente;  
Colecionar – O desafio de recolher e colecionar ítens;  
Colocação – O desafio de posicionar determinadas peças conforme exigido ou regra;  
Construir modelo – Somos desafiados a dispor suas peças em determinado padrão;  
Construir rotas – O uso de peças para definir rotas de um ponto a outro;  
Controlar área – Benefícios ao obter maioria em determinada área para ter domínio;  
Cooperativo – É quando os jogadores unidos jogam contra o próprio jogo.

Dedução – Ir acumulando informações que o levem a deduzir um passo ou solução;  
Desenhar – São os jogos que permitem usar como recurso desenhos feitos pelo jogador;  
Desenhar Rota – É possível ligar pontos ou elementos para criar caminhos;  
Diferentes Habilidades – Cada jogador recebe diferentes habilidades;  
Eliminação – Alguém é eliminado e não poder chegar ao final do jogo;  
Especulação – Jogadores adquirem ou investem em algo, podendo lucrar ou perder;  
Force a sorte – É querer ampliar ou perder o que tem através de sorte, como dados;  
Gestão de Mão – Estratégia com cartas ou peças em mãos para compor sua jogada.

Impulso de Área – Conquistar um posições ou peças que o habilitam a novas jogadas;  
Jogo em Equipe – Permite coalisões, união de dois ou mais jogadores como um time;  
Leilão – A partir de lances é definido a ordem, ranking ou quem pode prosseguir;  
Linha de Tempo – Referente a sequencia de jogo, que pode ser invertida ou alternada;  
Marcadores – É quando o jogador vai marcando posições em um mapa;  
Memória – O jogo exige que o jogador memorize informações para utilizá-las depois;  
Mercado de Ações – Jogador seleciona uma opção, investir e acompanhar valorização;  
Movimento de Área – Movimentação de uma área para uma das outras adjacentes;  
Movimento em Grades – Mover posições em um grid, como frente, ré, lado, diagonal.

Negociação – Jogadores negociam trocas de ítens entre si se chegarem a um acordo;  
Ordens Variáveis – Sequência de fases pode ser diferente em etapas distintas do jogo;  
Papel e Caneta – Há a recomendação e necessidade de uso de papel para anotar dados;  
Pegar e Entregar – Os jogadores tem que recolher ítens de um lado e levar a outros;  
Ponto-a-Ponto – Há linhas de conexões entre pontos, são opções de movimentação;  
Posição secreta – Informações exclusivas aos jogadores, que usará em seu benefício;  
Reconhecer padrão – Exige reconhecer padrões (n°|cores|desenhos) para prosseguir;  
Rolagem de Dados – Possibilidade de jogar dados e usar os números para algo;  
Rolar e Mover – Usar os dados para definir posições que deve seguir adiante;  
RPG – Assumir um personagem e agir segundo sua personalidade e possibilidades.

Selecionar Cartas – Jogadores podem ou devem escolher cartas entre as disponíveis;  
Simulação – Jogos que simulam uma ou mais situações da vida ou da ficção;  
Sistema Pontos de Ação – Jogador possui pontos que são consumidos em suas ações;  
Storytelling – O jogador deve usar elementos disponíveis para narrar uma história;  
Tabuleiro Modular – Cada jogo pode montar o tabuleiro de forma diferente;  
Tempo – O jogo vai oferecendo fatias de tempo para cada jogador ou jogada;  
Toma essa – Ataques diretos, quando um jogador opta por atacar um dos outros;  
Vazas – A cada jogada (cartas), um vencedor vence, pontua ou fica com as mesmas;  
Votação – Os jogadores precisam interagir e votar para decidir o que fazer.

***DINÂMICA***

1. Não existe uma sequencia única, mas eu uso um **braisntorming** inicial para que o grupo se conheça e proponha o que quer fazer, as vezes o interesse em um jogo pedagógico, uma gamificação de processo, um jogo para entretenimento.

2. A seguir sugiro discutirem ou materializarem os melhores **exemplos**, fontes de inspiração, quais os jogos que conhecem e poderiam ser base para referências, modelos iniciais para aceleração do processo de criação. Basicamente é seguir Lavoisier, nada se cria ou perde, tudo se transforma

3. Então estabelecer a escolha de **propósito** (experiência e personas), **substrato** e meios, além das **métricas** para medir se os objetivos do jogo foram atendidos, esta coluna do meio é a conclusão do braisntorming e exemplos, porque é preciso combinar o que queremos criar, pode mudar, mas é preciso definir o foco.

4. Em características é a hora das **mecânicas** e possibilidades que serão importantes para o jogo, dados, personagens, cartas, quais os recursos que queremos experimentar enquanto **prototipamos** diferentes possibilidades, usando papel, tesoura e canetas ou no Miro, copiando, colando e editando imagens.

Alguns grupos sempre hackeiam o sistema e seguem uma sequência diferente ou, com frequência, vão de ideias iniciais direto para a prototipação. O que percebe-se é que quase todas os possíveis roteiros de criação de um jogo funcionam … o que faz a diferença é o engajamento da galera entorno de uma mesa cheia de alternativas, tabuleiro, cartas, dados, papelão, tesoura, canetões, etc.