



# PMBOK Game II

## CRIADORES

Juliane Menin Ambrósio  
Pablo Schoeffel

## MODIFICADORES

Alinne C. Corrêa Souza  
Francisco Carlos M. Souza

# SUMÁRIO

O JOGO PMBOK GAME	3
Objetivo	3
COMPONENTES	4
PREPARAÇÃO do JOGO	5
COMO JOGAR	6
AÇÕES DO JOGO	7
Mover o pino	7
Responder as perguntas	7
Desvendar uma área	8
Liderar a(s) áreas	9
Roubar a(s) áreas	10
Utilizar carta de ação	11
FINALIZANDO O JOGO	13

# O JOGO PMBOK GAME

O jogo, em sua primeira versão, foi criado por pesquisadores da Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC). A nova versão do jogo foi elaborada por professores da Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR) - Campus Dois vizinhos.

A segunda versão permite aos jogadores:

- Jogar em até 4 grupos com qualquer quantidade de jogadores;
- Explorar cada área de conhecimento do PMBOK individualmente, podendo ganhar pontuações diferentes;
- Realizar uma nova ação chamada “Roubar área”;
- Ao utilizar uma “carta de ação” deverá descartá-la e uma nova “carta de ação” será retirada que somente poderá ser utilizada na próxima rodada.

## Objetivo

Cada jogador/grupo deverá executar um conjunto de ações para:

- Liderar o maior número de áreas de conhecimento do PMBOK podendo elas serem ou não do mesmo tipo; ou
- Chegar em cada uma das 10 áreas de conhecimento do PMBOK. Ao chegar em uma determinada área o jogador/grupo deverá desvendá-la, responder todas as perguntas, liderar respondendo a última pergunta da área.

Os pontos são obtidos por meio das áreas lideradas, perguntas respondidas e cartas de ações. O jogo termina quando todas as áreas forem lideradas e o jogador/grupo com mais pontos é declarado o vencedor

*Monte sua estratégia, desvende às áreas, domine-a respondendo todas as perguntas e lidere para ser um vencedor.*

# COMPONENTES

- 1 tabuleiro
- 1 dado de 4 lados (d-4) 
- 40 pinos
  - 10 azuis
  - 10 amarelos
  - 10 vermelhos
  - 10 roxos
- 10 fichas representando as áreas de conhecimento do PMBOK



- 60 cartelas de perguntas e respostas
- 50 fichas de 1 ponto
- 44 cartas de ações

# PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Abrir o tabuleiro no centro ao alcance de todos os participantes;
2. Escolher as formas como o PMBOK será jogado:
  - Em grupo (Figura 1) ou individualmente (Figura 2).

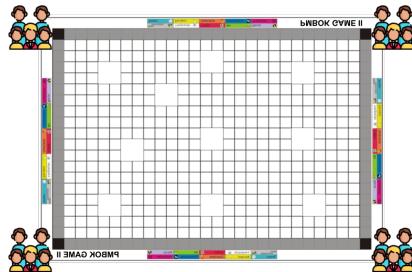


Figura 1. Jogo em grupo.

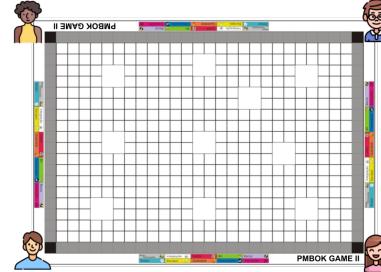


Figura 2. Jogo individual.

- Contemplando somente uma área de conhecimento (Figura 3) ou contemplando todas as áreas de conhecimento (Figura 4).

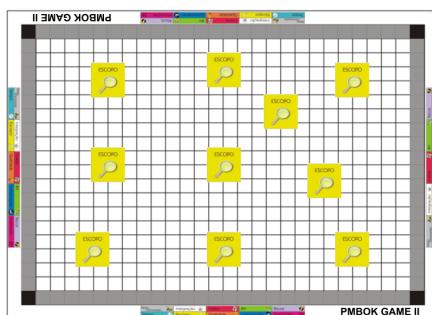


Figura 3. Jogo somente com uma área de conhecimento.

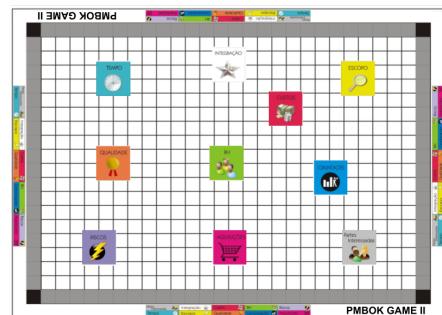


Figura 4. Jogo com as 10 áreas de conhecimento.

3. Cada jogador/grupo escolhe uma cor de pino para jogar;
4. Cada jogador/grupo terá 4 pinos para jogar;
5. Cada jogador/grupo coloca somente um dos seus pinos na lateral do tabuleiro;
6. Cada jogador/grupo recebe 3 cartas de ações do deck de cartas;
7. Definir o jogador/grupo que iniciará o jogo
  - Cada jogador/grupo deverá lançar o dado de 4 lados, sendo que quem lançar o maior número inicia o jogo.
8. Organizar as fichas das áreas:
  - Se as 10 fichas forem da mesma área, por exemplo ESCOPO, coloque uma ficha em cada marcação do tabuleiro, com o valor da área voltado para baixo. O valor de cada área será determinado pelas seguintes cores: vermelho (4 pontos), azul (6 pontos) e verde (8 pontos) e branco (10 pontos).
  - Se as 10 fichas forem de áreas diferentes, coloque uma em cada marcação do tabuleiro, com o nome das áreas voltado para baixo.

# COMO JOGAR

1. O jogador/grupo que obteve o maior número inicia o jogo, seguindo em sentido horário ao redor do tabuleiro.
2. Em sua vez no jogo, cada jogador/grupo deverá executar 3 ações em qualquer ordem (consultar as **AÇÕES DO JOGO**).
3. Cada jogador/grupo receberá 3 cartas ações que poderão ser utilizadas. Ao utilizar uma carta ação, a mesma dever ser descartada e uma nova carta ação dever ser retirada do deck, podendo ser utilizada somente na próxima rodada.
4. O jogador/grupo deverá montar sua estratégia para chegar a uma área para desvendá-la.
5. Após a área desvendada o jogador/grupo ganha uma carta de ação e deve lançar o dado d-4 para definir quantas perguntas deverão ser respondidas para liderar a respectiva área. O jogador/grupo que responder a última pergunta da área, lidera a respectiva área e ganha mais um pino para colocar no tabuleiro em uma próxima ação.
6. O jogador/grupo poderá roubar qualquer área(s) liderada(s) por outro jogador/grupo. No entanto, o jogador/grupo líder da área deverá lançar o dado d-4 para definir quantas perguntas deverão ser respondidas pelo jogador/grupo que deseja roubar a área.
  - Se o jogador/grupo errar uma pergunta, retorna 3 casas e não poderá mais tentar roubar aquela área;
  - Se as perguntas forem respondidas corretamente, então o jogador/grupo desafiador rouba a área e os respectivos pontos.
7. O pino do jogador/grupo que perdeu a liderança deverá retornar ao ponto de partida.
8. O jogador/grupo que roubar a área ganha mais um pino para colocar no tabuleiro em uma próxima ação.

# AÇÕES DO JOGO

Ao longo jogo, o jogador/grupo pode realizar 6 ações:

- Mover o pino (duas casas)
- Responder as perguntas
- Desvendar uma área
- Liderar a(s) área(s)
- Utilizar carta de ação
- Roubar a(s) área(s)

## Mover o pino

1. O jogador/grupo deve escolher um de seus pinos que estão no tabuleiro e movimentá-lo em sentido vertical ou horizontal dos espaços livres no tabuleiro.
2. Cada movimento do pino é considerado uma ação.
3. O jogador/grupo somente poderá parar em uma casa livre.

## Responder as perguntas

1. O jogador/grupo deverá escolher uma pergunta que será lida pelo professor.
  - a. Se no jogo as 10 fichas são da mesma área então o jogador/grupo escolhe o número da pergunta, por exemplo pergunta número 10.
  - b. Se no jogo as 10 fichas são de áreas diferentes, o professor lê a pergunta correspondente a área de conhecimento.
2. Se o jogador/grupo acertar, ganha a ficha de ponto para pontuar no final.
3. Se o jogador/grupo errar, deverá voltar uma casa. O tempo que o jogador/grupo terá para responder é de 45 segundos.

## Desvendar uma área

- Uma área poderá ser desvendada quando o pino estiver posicionado ao redor da área, exceto em suas diagonais. As Figura 5 e 6 estão representando uma área do tabuleiro, sendo que somente poderá desvendar se o pino estiver posicionado na marcação do “X” em vermelho.

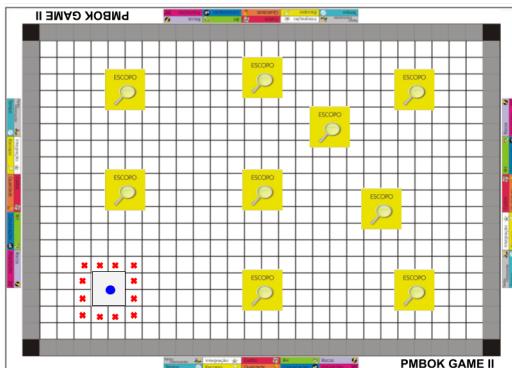


Figura 5. Jogo com a mesma área de conhecimento que deverão ser desvendadas.

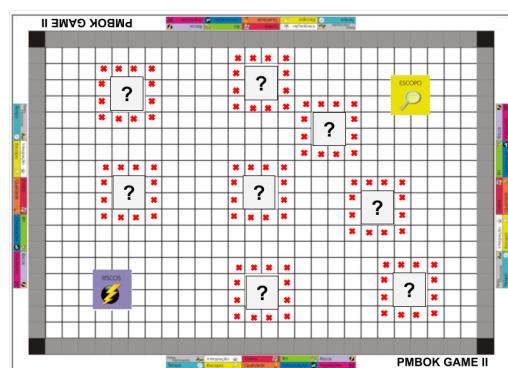


Figura 6. Jogo com as 10 áreas de conhecimento que deverão ser desvendadas.

- O jogador/grupo deve lançar o dado d-4 para definir a quantidade de perguntas que deverão ser respondidas para a respectiva área.
  - Se o número for par corresponde à duas perguntas e se for ímpar à uma pergunta.
  - Se errar a(s) pergunta(s) o jogador/grupo deverá voltar 3 casas sentido as paredes cinzas, ou seja, lado oposto das áreas ao redor.
- Ao desvendar uma área o jogador/grupo vira a carta mostrando
  - O valor da pontuação daquela área se o jogo estiver contemplando somente uma área de conhecimento. A pontuação está relacionada com as cores vermelho (4 pontos), azul (6 pontos) e verde (8 pontos) e branco (10 pontos).
  - A área de conhecimento se o jogo estiver contemplando todas as 10 áreas de conhecimento. A pontuação será o valor correspondente à quantidade de perguntas respondidas corretamente (1 ponto ou 2 pontos) mais o valor obtido após o lançamento do dado d-4.
- Após desvendar a área o jogador/grupo pega uma carta ação do deck de cartas.

## Liderar a(s) áreas

1. O ato de liderar a área é uma ação.
2. Somente será possível liderar uma área depois que ela foi desvendada e quando todas as perguntas forem respondidas.
  - a. Se o jogador/grupo responder a última pergunta e não tiver mais ação na jogada, deverá aguardar a próxima jogada e torcer para que outro jogador não lidere.
3. Ao liderar a área o jogador/grupo deve colocar o pino sobre a área e deixar até o fim do jogo para pontuar, conforme apresentado nas Figuras 7 e 8.

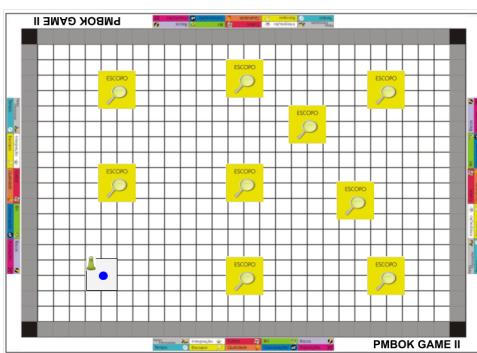


Figura 7. Jogo com a mesma área de conhecimento que deverão ser lideradas.

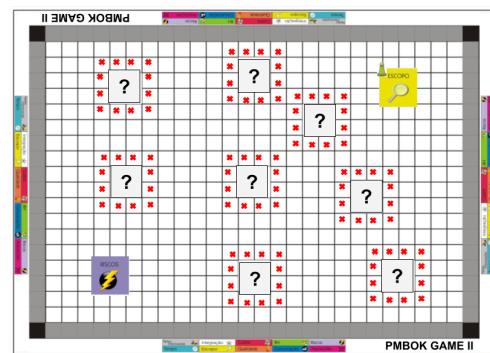
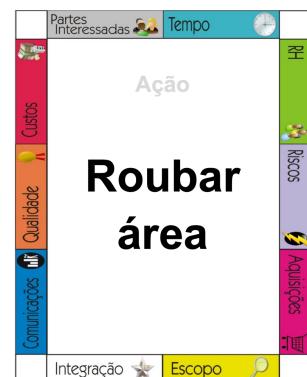


Figura 8. Jogo com as 10 áreas de conhecimento que deverão ser lideradas.

## Roubar a(s) áreas

1. O ato de roubar a área é uma ação.
2. Somente será possível roubar uma área depois que ela foi liderada.
3. Para o jogador/grupo roubar uma área já liderada, ele deve usar a carta de ação “Desafie um jogador/grupo” para desafiar o líder da área
4. O jogador/grupo desafiado terá duas chances para responder uma pergunta corretamente a fim de continuar com a liderança da área.
  - a. As perguntas são escolhidas pelo jogador/grupo desafiante
  - b. Se o jogador/grupo desafiado errar a pergunta, perde a liderança. O pino do jogador que perdeu a liderança deverá retornar ao ponto de partida e o jogador/grupo desafiante assume a área
  - c. Caso o jogador/grupo desafiado acerte a pergunta corretamente então ele ganha 5 pontos.
  - d. O jogador/grupo desafiante somente poderá tentar roubar a mesma área mais uma vez não podendo ser consecutiva.



## Utilizar carta de ação

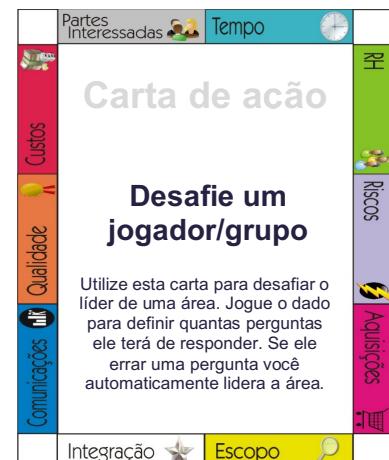
1. As cartas de ações poderão ser usadas a qualquer momento na vez do jogador/grupo, como por exemplo em desvendar, liderar ou roubar a área.
2. A mesma carta de ação não poderá ser utilizada mais de uma vez na mesma rodada. Ao usar uma carta de ação, jogador/grupo deverá descartá-la e retirar uma carta nova do deck de “Cartas de ação” que somente poderá ser utilizada na próxima rodada.
3. O jogador/grupo somente poderá ficar com mais de 3 cartas de ação na mão se ele ganhar alguma carta ao realizar a ação “Desvendar a área”.

Existem 12 cartas de ações diferentes com as seguintes funções:

- **Escolha um jogador para ficar uma rodada sem jogar:** você deve escolher um jogador/grupo que perderá a vez naquela rodada.
- **Você ganhou um bônus de erro:** utilize esta carta ao errar a resposta de uma pergunta. Você não sofrerá penalidade.
- **Ganhe uma ação extra:** utilize esta carta para realizar mais uma ação em sua jogada.
- **Teletransporte:** move o seu pino para outra posição vazia do tabuleiro. Neste caso, o pino não pode ser movido para desvendar e liderar uma área.
- **Ganhe a resposta de uma pergunta:** esta carta permite a você solicitar a resposta da pergunta e ganhar o ponto. Pode ser utilizada após a leitura da pergunta.
- **Ganhe um ponto:** guarde esta carta para somar um ponto na pontuação final.
- **Ande até 3 casas:** esta carta permite movimentar até três casas no tabuleiro.
- **Próxima pergunta:** esta carta permite solicitar uma próxima pergunta. Poderá ser utilizada após a leitura da pergunta, caso não saiba a resposta ou está na dúvida.
- **Ganhe uma ajuda extra:** esta carta permite solicitar ajuda externa, como por exemplo, colegas, professor, livros, internet, entre outros. O tempo de solicitação de ajuda extra não poderá exceder 120 segundos.
- **Delegue a resposta:** esta carta permite solicitar a outro jogador/grupo responder. Se o outro jogador/grupo acertar você e ele(s) ganham a pontuação, se errar ele ganha

a penalidade de voltar 2 casas em um de seus pinos a escolha do jogador/grupo que delegou a resposta.

- **Volte uma casa:** com esta carta você deve voltar uma casa.
- **Desafie um jogador/grupo:** ao se aproximar de uma área já conquistada poderá desafiar o líder da área. No entanto, deverá jogar o dado para definir a quantidade de perguntas a serem respondidas para continuar com a liderança da área. Se o jogador errar uma pergunta, perde a liderança. As perguntas respondidas corretamente equivalem pontos para o jogador/grupo. O pino do jogador/grupo que perdeu a liderança deverá retornar ao ponto de partida.



# FINALIZANDO O JOGO

O jogo finaliza imediatamente quando for liderada a última área de conhecimento, isso equivale a dizer que todas as 10 áreas do tabuleiro foram lideradas, sendo elas do mesmo tipo ou não. Portanto, o jogador/grupo que tiver a maior pontuação vence a partida.

## Cálculo da pontuação final

- **Áreas do mesmo tipo:**
  - Cada área liderada valerá pontuações diferentes variando entre 4 (vermelho), 6 (azul), 8 (verde) ou 10 (em branco) pontos;
  - Cada ficha de pergunta respondida vale 1 ponto;
  - Ponto apresentado nas cartas de ações de pontos;
  - Cada área roubada vale o valor correspondente (4, 6, 8 ou 10 pontos).
- **Áreas diferentes:**
  - Cada área liderada vale 5 pontos;
  - Cada área roubada vale 5 pontos;
  - Cada ficha de pergunta respondida vale 1 ponto;
  - Ponto apresentado nas cartas de ações de pontos.