

Cobras & Escadas → Infecções e Prevenções

Descreva o jogo:

- **Como você joga (use recursos visuais)?**
- Os jogadores começam na parte inferior do tabuleiro e avançam, em turnos, jogando 1 ou 2 dados, até chegar ao topo. Se o peão cair na base de uma escada, corta caminho, subindo até o seu topo. Mas se, ao contrário, o peão parar em uma casa com a cabeça de uma cobra, ele é comido até o seu rabo, caindo diversas casas para baixo.

Lista os problemas da forma padrão do jogo:

- Inteiramente dependente na sorte, não depende do jogador ou de alguma estratégia.
- Não tem uma história elaborada, já que a narrativa é passada apenas pelas imagens no tabuleiro.

Brainstorm de ideias para melhorar o jogo:

Alexandre:

- Estética/história: linha do tempo (cobras e escadas virariam viagens no tempo)
- Mecânica: jogadores adicionam cobras e lagartos ao tabuleiro no começo do jogo.
- **Mecânica/história: incluir cartas de sorte, como no Monopoly, que desenvolvem a história e podem ter efeito nos seus atributos ou dos outros.**
- Mecânica: primeira pessoa a responder uma pergunta imposta pelo jogo é a que joga o dado (em vez de haver uma ordem predeterminada)
- Mecânica: posições no tabuleiro com tanto uma escada quanto uma cobra, destino do jogador é decidido por cara/coroa.
- Tecnologia: Usar o chão com as posições no tabuleiro, cobras e lagartos pintadas em vez de um tabuleiro, e as pessoas em si em vez de peças.
- Tecnologia: papel e caneta; jogadores desenharam tabuleiro para o jogo com algumas restrições, como a quantidade de cobras e escadas.
- Estética/história: Adicionar tema Indiana Jones, Tomb Raider ou outra franquia relacionada compatível com cobras e escadas.
- Estética/história: Saúde financeira.
- Mecânica: sistema altera origem ou destino das cobras e escadas após N rodadas.

Douglas:

- Mecânica: existem porretes em algumas casas. se o jogador cair em uma casa com porrete na próxima vez que cair em uma casa com uma cobra ele dá uma paulada na cobra e não volta casas.
- **Mecânica: jogadores podem encontrar e ativar armadilhas em alguma das casas. A próxima pessoa que cair na casa com uma armadilha ativa ele sofre penalização ao rolar os dados. (anda valor_dado - valor_penalização casas)**
- Mecânica: Se o jogador cair em uma armadilha ativa em uma casa adjacente a casa de uma cobra ele desce pela cobra.

- Mecânica: Laço de Cowboy: se o jogador cair em uma casa com um laço ele pode utilizar para puxar o jogador que está na sua frente algumas casas (se a distância entre os jogadores for pelo menos **d**)
- Tecnologia: para o jogo poder ser jogado no contexto remoto podemos definir uma pessoa como mestre do tabuleiro. O mestre do tabuleiro é responsável por gerenciar a posição dos jogadores no tabuleiro, as cartas de perguntas e cartas de sorte

Lincoln:

- **Estética/história/Mecânica: Covid-19;**
- Estética/história: Corrida de carros (acelerações e derrapagens);
- Estética/história: Futebol (passes e intercepções);
- Estética/história: Economia (altas e quedas econômicas);
- Tecnologia: Tabuleiro 3D com representações dos níveis de cobras e escadas;
- Estética/história: Piratas (cordas e âncoras);
- Mecânica/Estética: Utilização da tabela periódica como tabuleiro
- Estética: Linha do tempo de fatos históricos como tabuleiro;
- Mecânica/Estética: Drinking game com shots durante o percurso;
- Estética: Corridas de cavalo;

Escolha N ideias geradas no brainstorm e as desenvolva mais detalhadamente, em poucos parágrafos (N número de pessoas no grupo):

Alexandre:

- **Adicionar cartas de sorte:** Adicionar “cartas de sorte” ao jogo seria interessante por ser uma mecânica que geraria várias emoções nos jogadores, como: surpresa, frustração e alívio. Essas emoções trazem um engajamento maior com o jogo, que é fortalecido também pela narrativa sendo construída pelos textos das cartas. O uso da narrativa seria essencial para a construção de história e possivelmente para informar, educar os jogadores.
- Exemplos de efeitos gerados pelas cartas poderiam ser: imunidade a próxima cobra, voltar N casas, não poder subir escadas, escolher adversário para voltar N casas.

Douglas:

- **Jogadores podem encontrar e ativar armadilhas em alguma das casas:** Como o jogo cobras e escadas é um jogo que depende puramente da sorte o uso de armadilhas e como o jogador as posiciona pode fazer com que os jogadores criem estratégias para aumentar sua chance de vitória.

Lincoln:

- **Covid-19:** Nesta versão, poucas mudanças acontecerão em comparação ao jogo original. As ações acontecerão conforme o número encontrado no dado de cada um dos jogadores, e venceria o primeiro a chegar na última casa do tabuleiro. As mudanças começarão pelos elementos de cobras e escadas, que dariam lugar a **riscos** e **prevenções**, respectivamente. As casas de **riscos** conterão informações referentes a riscos de infecção pelo covid (i.e. não respeitar o distanciamento),

enquanto as casas de **prevenções** terão detalhes sobre como se prevenir da doença (i.e. utilizar máscara, limpar as mãos frequentemente).

Por ser um jogo que pode ser utilizado em um contexto educativo, mecânicas extras podem ser adicionadas como por exemplo: a cada 3x que um dos jogadores cair em uma casa de riscos, ele pode dizer uma nova prevenção que não está no mapa e ainda não foi dita por nenhum dos jogadores para se safar do ônus.

Regras do jogo final:

- **Tabuleiro:** tamanho 7x7, três de prevenção/infecção cada e três de cartas de sorte
- **Cartas:** Pilha de pelo menos 3*N cartas de sorte (onde N é o número máximo de jogadores). Pegar carta do topo da pilha e botar de volta em baixo da pilha ao aplicá-la. Embaralhar cartas antes do jogo começar.
- **Jogadores:**
 - **Quantidade:** 2-7 (Caso jogado online, o mínimo é 3)
 - **Público alvo:** Crianças maiores de 13 anos.
 - **Ordem:** Para definir o primeiro jogador, cada participante deverá lançar 1 dado e aquele que obtiver o maior valor começará a rodada. Além disso, esse jogador exercerá o papel de moderador para definir a ordem dos demais jogadores, que serão escolhidos conforme quem responder primeiro à Carta de Pergunta que o moderador retirou do monte.
- **Objetivo(s):** objetivo principal do jogo é ser o primeiro a chegar na última casa (49).
- **Mecânica:**
 - Todos jogadores jogam um dado, o que obtiver o maior número vira o moderador do item a seguir (em caso de empate jogue o dado novamente) e é o primeiro a jogar.
 - Moderador escolhe uma carta da pilha de Cartas de Perguntas, o primeiro a responder corretamente é o próximo na ordem de jogadores. Repetir até que a ordem de todos os jogadores seja definida.
 - Em cada rodada, um dos jogadores joga um dado e anda um número de casas equivalente ao número no dado.
 - Caso caia em uma casa de prevenção/infecção o jogador deve responder uma pergunta do tipo “Mito ou verdade”
 - Prevenção: caso a pergunta seja respondida corretamente o efeito será aplicado
 - Infecção: Caso a pergunta seja respondida corretamente o efeito não será aplicado
 - Caso caia em uma casa de Sorte, o jogador pega uma Carta de Sorte na qual algum efeito se aplica ao jogador e/ou a algum oponente.
 - Caso caia em uma casa de efeito após ter sido aplicado outro efeito sobre o jogador, este deverá cumprir a ação da casa onde caiu, mesmo que seja a segunda ação sobre ele em uma única rodada. Caso você deva escolher o movimento de um adversário, você pode selecionar para qual bifurcação ele irá.
- **Narrativa/retórica:** todo o jogo será desenvolvido no contexto da pandemia do Covid-19. O tabuleiro conterá informações sobre a doença, como preveni-la e como

você corre risco de ser infectado pelo vírus. Já as cartas de sorte conterão efeitos de bônus e ônus para o jogador que as recebe ou para os seus adversários. Por tratar-se de um jogo com propósito educacional, não será possível aplicar ônus em outros jogadores (como infectá-los). Ainda tratando do propósito educacional, ao final da partida o moderador deve realizar um debriefing sobre as perguntas que foram abordadas durante o jogo, explicando as respostas e se aprofundando nos temas.

- **Tecnologia:** Tabuleiro, marcadores, dado e cartas (Cartas da Sorte e Cartas de Perguntas).

Cartas de Perguntas (Fontes:
<https://www.msmanuals.com/pt-pt/profissional/resourcespages/covid-19-faq/>):

- **P:** Como o COVID-19 pode ser transmitido? **R:** A transmissão acontece de uma pessoa doente para outra por contato próximo, por meio de:
 - Aperto de mãos (principal forma de contágio),
 - Gotículas de saliva,
 - Espirro,
 - Tosse,
 - Catarro,
 - Objetos ou superfícies contaminadas, como celulares, mesas, maçanetas, brinquedos, teclados de computador etc.
- **P:** Qual a concentração de álcool mínima necessária para desinfecção? **R:** 70.
- **P:** Quais são os sintomas mais comuns da covid? Fale pelo menos um deles. **R:** Febre, tosse seca e cansaço.
- **P:** O que é o “período de incubação”? **R:** Período de incubação consiste no intervalo entre a data de contato com o vírus até o início dos sintomas.
- **P:** Pessoas sem sintomas podem transmitir o coronavírus? **R:** Muitas pessoas com COVID-19 experimentam apenas sintomas leves, isto é particularmente verdade nos estágios iniciais da doença. Portanto, é possível contrair COVID-19 de alguém que tenha, por exemplo, apenas uma tosse leve e não se sinta doente, por exemplo.
- **P:** É seguro praticar exercícios ao ar livre em público? **R:** O exercício solitário em público (p. ex., caminhar ou correr) é considerado seguro quando feito sozinho ou com alguém que more junto, mas quando outras pessoas estão nas proximidades, as pessoas devem usar uma máscara e manter o distanciamento social (>2 m) dos outros. Esportes de equipe (p. ex., basquete, futebol) não são recomendados, já que a natureza da atividade torna impossível manter um distanciamento apropriado.
- **P:** Qual(is) remédio(s) a pessoa com COVID-19 deve tomar? **R:** Não existe remédio específico. O tratamento é baseado no quadro clínico da pessoa. É indicado repouso e consumo de bastante água, além de algumas medidas adotadas para aliviar os sintomas, conforme cada caso, como, por exemplo, uso de medicamento para dor e febre (antitérmicos e analgésicos), uso de umidificador no quarto ou tomar banho quente para auxiliar no alívio da dor de garganta e tosse.

Perguntas do tipo “Mito ou verdade” (Usadas nas casas de Sorte)

(Fonte: <https://sbpt.org.br/porta/ mitos-e-verdades-coronavirus/>)

- **P: Itens como luvas e máscaras nos protegem da transmissão da doença?**
 - **Verdade. Debriefing:** O uso da máscara é recomendado para todos que precisarem sair de casa. No entanto, pessoas assintomáticas devem utilizar máscara caseira de pano. O objetivo é deixar as máscaras descartáveis para pacientes com casos confirmados e com suspeita da doença, além de profissionais de saúde e cuidadores. A recomendação para prevenção é descartar as máscaras a cada 4 horas quando em ambientes externos. Dentro de casa, o uso da mesma máscara pode se manter até que ela fique úmida ou suja.
- **P: Pessoas com máscaras podem contrair o Coronavírus?**
 - **Verdade. Debriefing:** A máscara protege contra a doença, mas não a evita. Existem outras formas de contrair o Coronavírus mesmo estando de máscara. A principal forma de contágio é através do ar, quando a pessoa contaminada tosse ou espirra, espalhando o vírus. Outra forma é o contato das mãos em superfícies contaminadas em até 24 horas após a eliminação do vírus, por isso é importante evitar tocar olhos, nariz e boca sem higienização adequada das mãos. A lavagem das mãos deve ser feita com água e sabão, além do uso de álcool em gel ou álcool 70%. Além da palma da mão, a lavagem deve incluir o dorso, entre os dedos e o pulso.
- **P: A taxa de mortalidade do novo Coronavírus é maior do que a de outras manifestações do vírus?**
 - **Mito. Debriefing:** De acordo com estudo realizado pelo Centro Chinês de Controle e Prevenção de Doenças (CCDC), a taxa geral de mortalidade do Coronavírus é de 2,3%. Em pessoas com mais de 80 anos chega a 14,8%. Em comparação a outros coronavírus já registrados, como a síndrome respiratória aguda grave (Sars) e a síndrome respiratória do Oriente Médio (Mers), o novo Coronavírus não é tão mortal. A taxa de mortalidade do Sars era de 10% e a da Mers em torno de 20% a 40%. No entanto, o nível de transmissão do novo Coronavírus é maior.
- **P: Existe um exame capaz de detectar a existência do Coronavírus no corpo humano?**
 - **Verdade. Debriefing:** É possível fazer o diagnóstico laboratorial específico para Coronavírus, através da detecção do genoma viral. Além disso, com a investigação clínico-epidemiológica se avalia histórico de viagem para o exterior ou contato próximo com pessoas que tenham viajado para fora do país.
- **P: Cães e gatos podem transmitir a doença?**
 - **Mito. Debriefing:** Não há evidências de que animais domésticos podem ser via de transmissão do Coronavírus, mas se recomenda sempre lavar as mãos após brincar com os pets.
- **P: Correspondências vindas da China correm o risco de transportar o vírus para outros locais?**

- **Mito. Debriefing:** O vírus sobrevive no máximo 24 horas fora do corpo humano, por isso não é possível que ele seja levado para outros locais do mundo através de objetos e cartas.
- **P: Existe vacina contra o novo vírus?**
 - **Mito. Debriefing:** Assim como não há vacina, também não há tratamento específico. Tem sido indicado repouso, consumo de líquidos, alimentação saudável e algumas medidas para aliviar os sintomas, como medicamentos para dor e febre. No caso de febre persistente, o indicado é procurar o serviço médico.
- **P: Os sintomas são parecidos com o de um resfriado comum?**
 - **Verdade. Debriefing:** Em caso de febre, tosse e dificuldade para respirar, é preciso ficar alerta. Em alguns casos, também há complicações respiratórias, podendo evoluir para pneumonias.
- **P: O contato com a carne de animais silvestres, pode ser uma via de transmissão?**
 - **Verdade. Debriefing:** Além do contágio entre os humanos, existe também a possibilidade de contágio através de animais silvestres como morcegos e cobras.
- **P: O vírus não resiste ao calor e morre se exposto a altas temperaturas.**
 - **Mito. Debriefing:** Não há qualquer comprovação sobre isso. O que se sabe é que o coronavírus pode persistir nas superfícies por algumas horas ou até vários dias. Depende do tipo de superfície, temperatura ou umidade do ambiente.
- **P: Uma pessoa pode ter o resultado negativo para coronavírus em um teste e posteriormente testar positivo.**
 - **Verdade. Debriefing:** Nos estágios iniciais da infecção (período sem sintomas), é possível que o vírus não seja detectado. Por isso, é recomendado repetir o teste cerca de 14 dias após o primeiro.

Cartas de Sorte:

- “Você foi para um lugar aglomerado sem usar uma máscara e higienizar as mãos.” Efeito: Jogue o dado para saber quantas casas irá voltar.
- “Você manteve o distanciamento social.” Efeito: Jogue o dado para saber quantas casas irá avançar.
- “Você usou uma máscara sempre que saiu de casa.” Efeito: vá à próxima casa de prevenção.
- “Você foi para um ambiente não desinfetado e não lavou as suas mãos”. Efeito: volta a casa de infecção anterior.
- “Você educou alguém quanto aos métodos de prevenção.” Efeito: Jogue o dado para saber quantas casas irá avançar e escolha um oponente para avançar essa mesma quantidade de casas.
- Você não utilizou máscara e saiu de casa. Efeito Jogue o dado para saber quantas casas irá voltar.
- “Você compartilhou itens pessoais.” Efeito: Jogue o dado para saber quantas casas irá voltar.

- “Você espalhou fake news no seu grupo de amigos”. Efeito: Jogue o dado para saber quantas casas irá voltar e escolha um oponente para voltar essa mesma quantidade de casas.

Cartas de sorte - Item:

- Você encontrou uma máscara. Efeito: Você pode utilizá-la caso caia em uma casa de infecção. (2 unidades)
- Você encontrou um frasco de álcool gel. Efeito: Você pode utilizá-la caso caia em uma casa de infecção. (2 unidades)
- Efeito: Escolha um jogador para passar a vez. (2 unidades)
- Efeito: Você pode jogar o dado duas vezes. (2 unidades)
- Efeito: Pegue uma carta de efeito de um oponente. (2 unidades)
- Efeito: Troque de lugar com um oponente. (2 unidades)

<https://www.cdc.gov/coronavirus/2019-ncov/prevent-getting-sick/prevention.html>

Crítica ao resultado do primeiro jogo:

- Faltou definir melhor as regras da seção de perguntas: deveríamos esperar o moderador terminar a pergunta? A pergunta tem que ser respondida por completo? Há alguma margem de erro?
- Jogadores caíram poucas vezes nas casas de infecção, prevenção e sorte. Mais dessas casas podem ser adicionadas para solucionar isso.
- Necessidade de um moderador devido a partida ter acontecido online.
- Poucas perguntas foram realizadas durante a partida. Para solucionar esse problema, pensamos em utilizar as perguntas em todas as casas de ação do tabuleiro.
- Cartas de Sorte com grande efeito (voltar para a primeira casa de infecção ou avançar para a próxima casa de prevenção).

Crítica ao resultado da versão final:

- Jogo melhorou em termos de duração e interação, devido às perguntas feitas em cada casa de ação. Isso ajuda no caráter educativo do jogo. O aumento de número de casas de ação também teve um efeito positivo nesse quesito.

Melhorias futuras:

- Implementação de estratégias de jogo através de itens (EPIs, exames, etc) ou cartas acumuláveis.

Mudanças realizadas após a primeira apresentação:

- Definição do público alvo (crianças a partir de 13 anos).
- Obrigatoriedade do debriefing (releitura e explicação aprofundada) após o final da partida abordando as perguntas que foram lidas durante o jogo.
- Reformulação do tabuleiro, inserindo bifurcação e cartas acumuláveis (itens).
- Desenvolvimento das Cartas de Pergunta e Cartas de Sorte.

Público alvo: O público alvo escolhido após a primeira apresentação é de crianças a partir de 13 anos. Para que o jogo se adeque ao público alvo, a complexidade das perguntas não deve ser muito exigente e elementos de decisão devem ser introduzidos. As decisões introduzidas à nova versão são bifurcações no tabuleiro e itens acumuláveis (com efeitos variados).