

UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
IARTE

CAMILA HIPÓLITO RAMOS

DESAFIO DAS LENDAS:
criando um jogo de cartas com elementos do folclore brasileiro.

Uberlândia
2024

CAMILA HIPÓLITO RAMOS

DESAFIO DAS LENDAS:

criando um jogo de cartas com elementos do folclore brasileiro.

Trabalho de conclusão de curso apresentado aos professores do curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a aquisição do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Uberlândia

2024

CAMILA HIPÓLITO RAMOS

DESAFIO DAS LENDAS:

criando um jogo de cartas com elementos do folclore brasileiro.

Trabalho de conclusão de curso apresentado aos professores do curso de Artes Visuais na Universidade Federal de Uberlândia, como requisito para a aquisição do título de Bacharel em Artes Visuais.

Orientador: Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão

Uberlândia, 13 de novembro de 2024

Banca Examinadora:

Prof. Dr. Ronaldo Macedo Brandão - Orientador

Prof. Dr. Fábio Fonseca

Prof. Dr. Marcel Alexandre Limp Esperante

AGRADECIMENTOS

Agradeço à minha mãe Edlamar e ao meu pai Adelcio por terem me apoiado e me dado a oportunidade de estudar algo que amo logo após me formar em um curso superior o qual eu não me enxergava atuando. Foi uma grande reviravolta na minha vida e nada disso teria sido possível se a minha família não acreditasse em mim.

À minha madrinha Suelene, que desde quando eu era criança me incentivava a desenhar e a pintar. Ela sempre dizia que um dia eu tinha que virar artista.

Ao meu orientador Ronaldo, por sua orientação e paciência. Suas sugestões e apoio foram fundamentais para a realização deste trabalho.

As amigas que fiz durante o curso. Especialmente, Iana, Sarah e Jéssica que sempre estiveram presentes me incentivando e compartilhando felicidades e alguns momentos de desespero quando achávamos que não conseguiríamos entregar os trabalhos há tempo.

Por fim, à Universidade Federal de Uberlândia, ao IARTE e a todos os profissionais que se dedicam para oferecer um ensino público de qualidade. Sempre tive o sonho de poder estudar nessa instituição e ter tido esse privilégio foi incrível.

RESUMO

Este trabalho apresenta o processo e o desenvolvimento de um jogo de cartas analógico, tendo como tema para as suas ilustrações e para a sua narrativa o folclore brasileiro. As regras vêm sendo criadas ao longo do processo de desenvolvimento do jogo, dessa maneira busco desenvolver um jogo com mecânicas simples e de fácil aprendizagem que possa proporcionar a diversão e que, também, evidencie a importância em se conhecer o folclore. O Brasil é um país extenso e diverso, possuindo na sua história influências indígenas, africanas e europeias e o folclore reflete essa diversidade, oferecendo a oportunidade para explorar e para entender as múltiplas culturas presentes no nosso país. Na produção das ilustrações procurei capturar a essência dessas histórias que foram transmitidas por gerações. Ressalto que não se tratará apenas de um jogo de cartas, mas de um enaltecimento dessas narrativas que ecoam através do tempo, moldando a cultura e a identidade de um povo, de modo que os jogadores poderão explorar e aprender com as histórias mantendo-as vivas em seu imaginário.

Palavras-Chaves: ilustração; folclore brasileiro; jogos de cartas

ABSTRACT

This paper presents the process and development of an analog card game, themed around Brazilian folklore for its illustrations and narrative. The rules have been created throughout the game's development process, with the aim of designing a game with simple, easy-to-learn mechanics that offers enjoyment while also highlighting the importance of knowing folklore. Brazil is a vast and diverse country with indigenous, African, and European influences embedded in its history, and its folklore reflects this diversity, providing an opportunity to explore and understand the many cultures present in the country. In creating the illustrations, an effort was made to capture the essence of these stories, which have been passed down through generations. This project is intended not only as a card game but also as a celebration of these narratives that resonate through time, shaping the culture and identity of a people, allowing players to explore and learn from the stories, keeping them alive in their imagination.

Keywords: illustration; Brazilian folklore; card games

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Os diferentes tipos de cartas do jogo Magic: The Gathering	19
Figura 2: Os diferentes tipos de terrenos do jogo Magic: The Gathering	20
Figura 3: A estrutura básica da carta de Magic: The Gathering	21
Figura 4: Cartas de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas	27
Figura 5: A estrutura básica dos cards de monstro de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas	27
Figura 6: A estrutura básica dos cards de magia e armadilha de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas	28
Figura 7: Carta Spider-Man do jogo Marvel Snap.....	32
Figura 8: Interface de campo e estrutura de posicionamento das cartas do jogo Marvel Snap	33
Figuras 9: Rainha dos Cervos, <i>The Stuttgart Playing Cards</i> e 4 de Cães, <i>The Stuttgart Playing Cards</i>	36
Figura 10: Artista do Alto Reno. The Liechtenstein Playing Cards. Valetes Superiores e Inferiores de Espadas, Bastões, Copas e Moedas. Alemão, Alto Reno, ca. 1440–50. Xilogravura, 21,6 × 14 cm. Musée du Louvre, Reserva Edmond de Rothschild, Paris. Inv. n° 3806.....	37
Figura 11: Carta Black Lotus do jogo Magic: The Gathering em um expositor.....	39
Figura 12: Ilustração para a carta do jogo Magic: The Gathering, Cryptolith Fragment, feita pelo artista John Avon	40
Figura 13: Ilustração para a carta Serra Angel do jogo Magic: The Gathering feita pela artista Rebecca Guay	41
Figura 14: Ilustração para a carta Black Lotus do jogo Magic: The Gathering feita pelo artista Christopher Rush.....	42
Figura 15: Ilustração para a carta Urza's Tower do jogo Magic: The Gathering feita pelo artista Mark Poole.....	43
Figura 16: Cartas de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas	44
Figura 17: Card da Capitã Marvel do jogo Marvel Snap e suas variantes.....	45
Figura 18: Ilustração para versão variante da carta Knull do jogo Marvel Snap feita pela artista Peach Momoko.....	46
Figura 19: Ilustração para versão variante da carta Spider-Man do jogo Marvel Snap feita pelo artista Dan Hipp.	47
Figura 20: Ilustração para versão variante da carta Death do jogo Marvel Snap feita pelo artista Flaviano.....	48
Figura 21: Ilustração para versão variante da carta Hulk do jogo Marvel Snap feita pelo artista Flaviano.....	49
Figura 22: Atores do Sítio do Pica-Pau Amarelo caracterizados por seus respectivos personagens, Saci e Emília.	54
Figura 23: A caipora, personagem de Castelo Rá-Tim-Bum	56
Figura 24: Personagem Iberê, o Curupira de Cidade Invisível	57
Figura 25: Personagens presentes no projeto do jogo Guerreiros Folclóricos, ilustrados.	58
Figura 26: Captura de tela do teaser oficial do jogo Araní	59
Figura 27: Interface do jogo digital Três Reinos.....	60
Figura 28: Cartas e embalagem do jogo de cartas Poranduba	61
Figura 29: Tutorial de leitura dos elementos das cartas de Poranduba	62
Figura 30: Simulação da mesa de jogo e posicionamento das cartas.....	67
Figura 31: Lista de lendas.....	73

Figura 32: Análise das representações da Mula-sem-Cabeça	74
Figura 33: Ilustração da Mula-Sem-Cabeça	75
Figura 34: a) Perna Cabeluda; b) Curupira; c) Saci-Pererê	76
Figura 35: a) Alma-de-gato; b) Carranca; c) Bicho-Papão; d) Anhangá; e) Boitatá; f) Boto cor-de-rosa; g) Bumba-meu-boi; h) Cabra Cabriola; i) Cachorrinha d'água.	77
Figura 36: a) Corpo-Seco; b) Gorjala; c) Urutau; d) Chibamba; e) Cuca; f) Diabinho na Garrafa; g) Caipora; h) Capelobo; i) Carneiro Encantado.	78
Figura 37: a) Homem do saco; b) Lobisomem; c) Num-si-pode; d) Onça-boi; e) Pai do mato; f) Pisadeira; g) Sanguanel; h) Vitória-Régia; i) Mapinguari.	79
Figura 38: Esboço do logotipo.....	80
Figura 39: Logotipo, versão final.....	80
Figura 40: Protótipo das cartas lendas, feito com lápis e caneta nanquim.....	81
Figura 41: Carta Lenda frente e verso, primeira versão.	82
Figura 42: Carta lenda frente e verso, versão final.....	82
Figura 43: Leitura dos elementos das cartas lenda	83
Figura 44: Carta de evento místico, frente e verso.....	83
Figura 45: Ilustrações vetoriais dos elementos que estão presentes nas cartas de eventos místicos	84
Figura 46: Marcadores e dados (D20)	84
Figura 47: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 1..	85
Figura 48: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 2..	86
Figura 49: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 3..	87
Figura 50: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 4..	88

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

CCG – *Collectible Card Games*

HQ – História em Quadrinho

IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística

JCC – Jogos de Cartas Coletáveis

MTG – *Magic The Gathering*

TCG – *Trading Card Games*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 – JOGOS	12
1.1 O que é um Jogo?	12
1.2 Jogos de cartas	13
1.3 Jogos de cartas colecionáveis	16
1.3.1 <i>Magic: The Gathering</i> (MTG)	17
1.3.2 Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas	24
1.3.3 Marvel Snap	30
1.4 Arte nos jogos de cartas	35
CAPÍTULO 2 – FOLCLORE BRASILEIRO	50
2.1. Cultura Brasileira: Folclore	50
2.2 Folkcomunicação e Folkmídia	52
2.3 Folclore nos jogos	57
Capítulo 3 – PROJETO	63
3.1 Proposição do jogo <i>Desafio das Lendas</i>	63
3.2 Regras	65
3.3 Processo e Ilustrações	72
3.4 Produção Gráfica	80
3.5 Resultado Final	85
CONSIDERAÇÕES FINAIS	89
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	91

INTRODUÇÃO

Assim como a maioria das crianças de uma geração anterior a da internet, das redes sociais, dos dispositivos eletrônicos e dos celulares, a minha infância foi marcada pelas brincadeiras analógicas, como jogos de cartas. O meu apreço por esses jogos permanece com o passar dos anos. Contudo, é impossível negar o quanto a tecnologia atual ajuda a expandir a acessibilidade e o alcance desse tipo de jogo, com as versões digitais.

Embora o universo dos jogos de cartas está cada vez mais presente na vida dos jovens e adultos brasileiros, ele ainda é dominado por temáticas de mitologias estrangeiras e a cultura popular brasileira que tem uma vasta riqueza de personagens, histórias e tradições na maioria das vezes fica fora do alcance das mídias e jogos de maior visibilidade.

Nesse contexto, o presente trabalho busca desenvolver e argumentar acerca da criação de um jogo de cartas que possa retratar um pouco da cultura brasileira, mais especificamente o folclore brasileiro, com o objetivo de proporcionar experiências de entretenimento que combinam diversão e valorização cultural. Esse Trabalho de Conclusão de Curso se propôs a criar um jogo de cartas que se denomina *Desafio das Lendas*. A intenção é oferecer aos jogadores uma forma moderna de se conectar com a riqueza das tradições culturais brasileiras, integrando aspectos lúdicos e educativos. A proposta é não apenas criar um jogo com apelo popular, mas também valorizar e transmitir o folclore brasileiro a diferentes públicos. Isso não apenas fortalece a identidade cultural, mas também coloca o folclore em um espaço contemporâneo e dinâmico, mostrando sua relevância em tempos atuais.

Ao longo da pesquisa, busco entender e contextualizar a evolução dos jogos de cartas, desde os primeiros baralhos ilustrados, cujas imagens eram minuciosamente desenhadas e gravadas. Esses baralhos históricos eram mais que objetos de entretenimento, pois traziam ilustrações que refletiam valores culturais de suas épocas e, em muitos casos, tornaram-se peças de arte colecionáveis.

Com o objetivo de criar um jogo de cartas colecionável inspirado no folclore brasileiro, busco investigar as mecânicas de jogos de sucesso já existentes, como o *Magic: The Gathering*, *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas* e *Marvel Snap*. Cada um desses jogos serviu como suporte e inspiração.

Outro aspecto relevante desta pesquisa foi o estudo da folkcomunicação e, principalmente, da folkmídia, que analisa como as manifestações culturais populares são preservadas e transmitidas por meio dos meios de comunicação de massa. A partir dessa perspectiva, o desenvolvimento de *Desafio das Lendas* intenciona utilizar do formato de jogo de cartas para atuar como uma ponte entre o folclore brasileiro e o público contemporâneo, especialmente, as gerações mais jovens. Dessa forma, este trabalho une tradição e inovação, visando não só oferecer uma experiência lúdica, mas também fortalecer a identidade cultural brasileira em um contexto atual e acessível.

CAPÍTULO 1 – JOGOS

1.1 O que é um Jogo?

Embora possa parecer um termo simples à primeira vista, o conceito de jogo abrange uma vasta gama de atividades humanas e até mesmo comportamentos observados em outras espécies de animais. Nesse sentido, Huizinga (2000) estabelece que o jogo é um fato primitivo, que existe desde antes do surgimento da cultura. Para exemplificar, o autor explica que em uma brincadeira de filhotes de cachorros é possível perceber todos os elementos fundamentais do jogo humano. Eles se convidam para uma atividade lúdica com gestos específicos, seguem regras, como não morder com força, fingem estar irritados, e, acima de tudo, sentem grande prazer e diversão, portanto essas brincadeiras são uma forma simples de jogo entre os animais.

Huizinga (2000) propõe a existência de alguns elementos que caracterizam fundamentalmente o jogo e o primeiro deles é o fato de ser livre, de significar liberdade por si só; o segundo elemento é que o jogo não é “vida real”, ou seja, ele se desprende da realidade do nosso cotidiano e tem o seu próprio lugar e tempo; por fim, o terceiro elemento é o isolamento e a limitação, o que se significa dizer que o jogo é jogado até o final dentro dos seus limites específicos de tempo e espaço, seguindo um percurso e um propósito próprio.

Outro elemento que se faz muito importante em um jogo é a tensão, que se revela na incerteza. Ao se jogar um jogo não há como sabermos de que maneira ele terminará, se conseguiremos completar os desafios propostos, se vamos vencer ou perder. O simples desenvolvimento do jogo até o seu desfecho dependerá de vários fatores como estratégias e habilidades.

É este elemento de tensão e solução que domina em todos os jogos solitários de destreza e aplicação, como os quebra-cabeças, as charadas, os jogos de armar, as paciências, o tiro ao alvo, e quanto mais estiver presente o elemento competitivo mais apaixonante se torna o jogo (HUIZINGA, 2001, p.14).

Huizinga (2001) ainda nos revela mais um dos fatores essenciais de um jogo: as regras. Todo jogo possui regras que ditam o que é válido dentro daquele ambiente temporário criado por ele e uma vez definidas e acordadas, essas regras devem ser seguidas pelos jogadores.

Ainda, buscando entender a complexidade e a essência dos jogos, o designer de jogos de computador e escritor Chris Crawford (1982) evidencia a existência de quatro elementos fundamentais presentes em todos os jogos: representação, interação, conflito e segurança. Estes conceitos poderiam ser interpretados da seguinte forma:

- **Representação:** o jogo tem a capacidade de criar uma representação simplificada e subjetiva da realidade, com um conjunto de regras explícitas. Essa representação oferece um ambiente de sistema fechado, ou seja, autossuficiente e independente de qualquer referência do mundo externo.
- **Interação:** o jogador tem a capacidade de produzir interações e vivenciar e suas consequências e efeitos, sendo assim capaz de modificar o universo apresentado.
- **Conflito:** o conflito surge naturalmente a partir de qualquer interação com o jogo. À medida que o jogador tenta alcançar os seus objetivos existirão obstáculos que irão evitar que estes objetivos sejam conquistados facilmente. Tais obstáculos podem ser ações de outros jogadores, do próprio jogo ou cronômetros que delimitam o tempo de jogadas, por exemplo.
- **Segurança:** No mundo real, conflitos trazem riscos que podem afetar nossa integridade física ou mental. No entanto, dentro de um jogo, o jogador pode vivenciar esses conflitos e suas consequências, sejam positivas ou negativas, sem sofrer danos reais. O jogo assegura que as ações realizadas nele gerem impacto apenas dentro da realidade criada e não na vida real.

1.2 Jogos de cartas

Um baralho é um conjunto de cartas, impressas ou digitais, com características gráficas e simbólicas definidas previamente como, por exemplo, números, naipes, temas, valores e figuras variadas. Pode ser utilizado para jogos, truques de magia,

educação, testes psicológicos, entre outros. Um baralho pode até mesmo transcender as expectativas de mero entretenimento e revelar-se capaz de preservar uma identidade cultural, como explica Nojima:

A leitura do mundo é antes de tudo visual e não-verbal. O uso do estímulo visual não-verbal para a comunicação é tão antigo quanto à civilização. As formas pictóricas, gráficas, holográficas com que se manifesta são testemunhos de que o homem sempre usou a linguagem visual (NOJIMA apud COUTO & OLIVEIRA, 1999, p. 15).

Priscila Farias, doutora em comunicação e semiótica, em *Os Baralhos da Copag entre 1920 e 1960*, afirma que os jogos de cartas supostamente têm origem árabe. O jogo era formado por quatro grupos de cartas numeradas de 1 a 10 e mais três cartas ilustradas, constituindo um total de 52 cartas. Por outro lado, a comunidade *The International Playing-Card Society* em um artigo em seu próprio site intitulado *History of Playing-Cards*, traz uma outra teoria sugere que o surgimento do baralho ocorreu na China juntamente com a invenção do papel no século X, e um dos indícios que corrobora com isso seria a identificação de cartas datadas desse período com naipes semelhantes ao “ouros” e “paus” e as “copas” e “espadas” seriam uma contribuição árabe, já as figuras “rei”, “dama”, “rainha” e “valete”, possivelmente seriam invenções europeias que ainda são mantidas até hoje no Ocidente.

No Brasil, acredita-se que as cartas chegaram por meio das navegações. De acordo com o blog COPAG (2020): “Os marinheiros jogavam cartas nos intervalos tranquilos das viagens cruzando o Atlântico. Em 1769, criou-se a Real Fábrica de Cartas de Jogar em Lisboa. Foram estabelecidos então o preço de 150 réis por baralho para o Brasil”.

Atualmente, os jogos de cartas continuam extremamente populares globalmente, devido à sua versatilidade. São inúmeras formas de se entreter jogando cartas e com o advento da tecnologia permitiu-se que fossem criadas várias versões digitais de diversos tipos de jogos já existentes, como truco, buraco, paciência, entre outros, bem como de jogos modernos com baralhos customizados e colecionáveis, que se distinguem totalmente dos baralhos clássicos, como *Magic the Gathering* (MTG), *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas* e *Marvel Snap*, dos quais falarei

detalhadamente mais à frente. Todavia, apesar da capacidade de se adaptar às inovações do universo digital, o baralho físico sobrevive ao tempo.

O meu interesse em utilizar os jogos de cartas junto com a ilustração não é algo que surgiu do mero acaso, esses jogos sempre estiveram presentes ao longo da minha vida, sejam os clássicos quanto os modernos colecionáveis. Desde criança tive o costume de jogar baralho, principalmente por influência da minha própria família, pois quando nos reuníamos sempre tínhamos um baralho à mão. Meu pai gostava de competir no truco e a minha mãe já jogava mais caixeta e canastra, e eu aproveitava e aprendia todos esses jogos.

O interesse nos jogos de cartas colecionáveis se deu, também, durante a minha infância. Eu tinha aproximadamente uns 8 anos de idade quando assisti pela primeira vez o *anime Yu-Gi-Oh!* na TV Globinho. No anime tinha um grupo de amigos adolescentes que possuíam baralhos de monstros que utilizavam para enfrentar duelos em grandes aventuras. Eu fiquei absolutamente fascinada, porque era um jogo dentro de um desenho. Eu nunca tinha visto isso antes, porém nessa época eu não conheci se aquele jogo existia de fato na “vida real”, então tive uma ideia.

Quando criança eu já adorava desenhar, dessa forma, pedi para a minha mãe que comprasse uma cartolina, porque eu mesma ia fazer meu próprio baralho de monstros. Cortei a cartolina no formato de carta e todos os dias, quando começava o desenho eu ia para frente da televisão com os papéis em mãos e no decorrer do episódio eu observava e desenhava os monstros que iam aparecendo. Esse foi o meu primeiro baralho de *Yu-Gi-Oh!* feito completamente por mim, que infelizmente não o tenho mais.

Alguns anos depois, *Yu-Gi-Oh!* tornou-se um sucesso e começaram a vender as cartas no Brasil, momento em que eu pude adquirir as minhas, compradas no camelô. Não eram oficiais, mas, para mim, foi o melhor presente que eu poderia ter ganhado naquela época. O curioso é que eu nem sabia jogar conforme as regras oficiais, eu e meus amigos nos reuníamos e fazíamos as nossas próprias regras e era

bem divertido. O que eu mais amava era o fato de colecionar as cartas, pois daí em diante sempre comprava mais.

Em 2018 comecei a frequentar uma luderia me Araguari, minha cidade, *Tablegames*, onde várias pessoas reuniam-se para jogar jogos de cartas e jogos de tabuleiro. Inicialmente, comecei a frequentar por conta dos jogos de tabuleiro, até que um amigo me perguntou se eu tinha interesse em aprender a jogar *Magic*. Eu gostei bastante e cheguei a participar de dois campeonatos para iniciantes, desses que atraem novos jogadores. Infelizmente, com a pandemia e falta de tempo, parei de frequentar o local na mesma frequência, mas vez ou outra ainda apareço lá.

Nesses últimos anos, cheguei a jogar outros tipos de jogos de cartas, mas digitais, como *Hearthstone*, *Inscription*, *Slay the Spire*, *Runeterra*, *Yu-Gi-Oh! Duel Links*, *Marvel Snap*, entre outros. Nunca abandonei o meu gosto por esse gênero de jogos. Assim, movida por esse interesse, e fazendo um resgate dessa memória afetiva de ter feito meu próprio baralho ainda criança com os meus próprios desenhos, me surgiu a ideia de criar esse jogo de carta, trazendo toda essa bagagem de experiências que passei.

1.3 Jogos de cartas colecionáveis

Com a evolução dos baralhos clássicos, surgiram diversos gêneros de jogos de cartas modernos como, por exemplo, os jogos de cartas colecionáveis (JCC) conhecidos também como *Collectible Card Games* (CCG) ou *Trading Card Games* (TCG), que consistem em jogos de cartas físicos ou digitais que possuem baralhos customizados, em que cada jogador coleciona cartas com diferentes habilidades, personagens ou itens, as quais as utilizam para construir o seu próprio baralho (*deck*) para competir contra outros jogadores. Esses jogos destacam-se pela necessidade de planejamento estratégico ao montar o baralho, pois além das dinâmicas de interação durante as partidas, as cartas escolhidas para serem utilizadas podem alterar significativamente o andamento do jogo.

De acordo com Marshall et al (2010) os jogos de cartas colecionáveis são compostos por três componentes básicos, quais sejam: 1) **as regras do jogo:**

normalmente o jogo de carta possui um manual em que estão presentes instruções relativas às mecânicas e jogabilidades e aspectos gerais do jogo, bem como pode conter algum tipo de narrativa e tema que ambienta o universo criado dentro do jogo; 2) **as cartas**: nelas estão contidas textos que revelam características únicas, como habilidades, efeitos, custo, entre outros e, é a partir desse conjunto de informações, que os jogadores decidem a melhor forma de compor o seu *deck* de cartas de maneira estratégica; 3) **a propriedade intelectual**: é relativo ao universo narrativo sobre o qual o jogo é desenvolvido, dessa forma os elementos do tema da história moldam o design, as regras e as próprias cartas e seu conteúdo; e 4) **produtos auxiliares**: jogos de cartas podem conter itens de auxílio à jogabilidade, como dados, *tokens*, contadores de vida, entre outros.

A década de 90 foi decisiva para a popularização dos jogos de cartas colecionáveis JCC. Embora o primeiro jogo a se enquadrar no gênero tenha sido *The Baseball Card Game* (The Allegheny Card Co, 1904), projetado em 1993 pelo matemático Richard Garfield o jogo *Magic The Gathering* (Wizards of the Coast, 1993) foi o responsável por inaugurar e difundir o formato de JCC que conhecemos e jogamos hoje em dia, se tornando o mais famoso JCC criado de todos os tempos, segundo Marshall et al (2010).

1.3.1 *Magic: The Gathering* (MTG)

Como dito anteriormente, criado por Richard Garfield e lançado pela *Wizards of the Coast* em 1993, *Magic The Gathering* é um jogo de cartas que combina estratégia, sorte e habilidade em partidas entre dois ou mais jogadores.

Desde 2002, *Magic: The Gathering* possui uma versão online que permite batalhas em tempo real e a compra de produtos virtuais os produtos que estão disponíveis no formato físico e é possível encontrar essa versão para *download* no site oficial do jogo, *Wizard of the Coast*.

Conforme é apresentado no site oficial¹, o jogo possui vários formatos com suas respectivas regras, dentre eles, os mais populares são o padrão ou *Standard*, *Booster Draft* e *Commander*, de acordo com o site oficial. No modo *Standard*, o número de jogadores são 2 e para a construção dos *decks* devem ser usadas cartas das coleções mais recentes de *Magic*, mais especificamente aquelas lançadas nos últimos dois anos e o *deck* tem que possuir, no mínimo, 60 cartas. O *Booster Draft* é um formato que pode ser jogado por até 8 jogadores que devem construir o seu baralho, com pelo menos 40 cartas, a partir de cartas obtidas ao abrirem *boosters* (pacotes de cartas) novos. No *Commander* o número de jogadores é de 3 a 5 e cada jogador deve escolher uma carta de herói/criatura lendária e o restante das cartas do deck deve girar em torno desse *card* com base nas cores e habilidades dessa criatura e o baralho deve conter 100 cartas.

As cartas de *Magic* são divididas em diferentes categorias, como:

- **Criaturas:** Podem atacar e defender. Cada criatura possui custo de mana, força e resistência.
- **Feitiços e Mágicas Instantâneas:** São magias únicas que têm efeitos imediatos, como dano direto ou destruição de criaturas.
- **Encantamentos e Artefatos:** Efeitos permanentes que ficam em campo podendo alterar o desenrolar da partida.
- **Terrenos:** As cartas de terreno produzem mana, que é a principal forma de "energia" necessária para conjurar os outros tipos de cartas.

¹ WIZARDS OF THE COAST. Magic: The Gathering - Formatos de Jogo. Disponível em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/formats>. Acesso em: 3 set. 2024.

Figura 1: Os diferentes tipos de cartas do jogo Magic: The Gathering



Fonte: Magic: The Gathering Card Database²

Uma das mecânicas principais do MTG é o sistema de cores, uma vez que as cores dos terrenos têm uma função essencial, já que representam os tipos de mana³ que podem ser gerados e utilizados para lançar feitiços e habilidades. O jogo possui cinco cores principais associadas a um tipo de mana próprio, quais sejam: branco (*plains*/planícies); azul (*island*/ilhas); preto (*swamp*/pântano); vermelho (*mountain*/montanhas), e verde (*forest*/floresta). Além desses terrenos básicos existem também os não-básicos que geram mana de mais de uma cor, e podem ter habilidades adicionais ou até restrições, o que acrescenta mais complexidade ao jogo.

² Disponível em: <<http://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx>> Acesso em: 12 out. 2024.

³ Mana: termo utilizado em jogos de fantasia que se refere a uma forma de energia mágica necessária para conjurar feitiços.

Figura 2: Os diferentes tipos de terrenos do jogo *Magic: The Gathering*



Fonte: Magic: The Gathering Card Database⁴

As cartas de *Magic: The Gathering* contêm várias informações e componentes visuais que ajudam a identificar seu tipo, função e efeitos no jogo. Estes são os principais elementos que podem estar presentes em uma carta de Magic:

⁴ Disponível em: <<http://gatherer.wizards.com/Pages/Default.aspx>> Acesso em: 12 out. 2024.

Figura 3: A estrutura básica da carta de *Magic: The Gathering*



Fonte: Magic the Gathering. Guia Rápido⁵

De acordo com o Manual de Regras Básico (2013), para jogar uma partida de *Magic* há uma série de etapas que devem ser seguidas:

- **Começo da partida:** Cada jogador inicia a partida com 20 pontos de vida. Os jogadores embaralham os seus próprios baralhos (*deck*) e podem optar por

⁵ Disponível em: <https://media.wizards.com/2014/docs/PT_M15_QckStrtBklt_LR_Crop.pdf> Acesso em: 12 out. 2024.

apresentar suas cartas para o oponente embaralhá-los também. Após isso, cada jogador compra 7 cartas do topo de seu baralho, caso um jogador não goste de sua mão inicial, ele pode fazer o *mulligan*, ou seja, escolher embaralhar a mão de volta no baralho e comprar uma nova mão, porém a cada *mulligan*, ele compra uma carta a menos (ex.: 6, 5, 4, e assim por diante). Quando decidir manter a mão, o jogador deve pegar uma quantidade de cartas igual ao número de *mulligans* que fez e posicioná-las no fundo do *deck*. Qual o sentido desta última regra não saberia explicar.

- **Decidindo quem joga primeiro:** De maneira aleatória (pode ser em uma rolagem de dados, por exemplo) um jogador é escolhido para decidir quem começará jogando. O jogador que começar não comprará uma carta no primeiro turno, entretanto, do segundo turno em diante ambos os jogadores irão comprar uma carta no início de seus turnos.
- **Turno:** O turno de *Magic* é dividido em algumas fases com etapas a serem seguidas e o *jogador ativo* (aquele cujo turno lhe pertence) mantém o controle durante essas fases.
 - **Fase inicial:** na fase inicial existem três etapas sequenciais: **Untap Step:** o jogador desvira todas as permanentes (cartas que permanecem no campo de batalha) que estão viradas, como terrenos, criaturas ou artefatos; **Upkeep Step:** é uma etapa de manutenção, momento em que certos efeitos de cartas podem ocorrer, como mágicas instantâneas e habilidades, e **Draw Step:** o jogador compra uma carta do topo de seu *deck* (exceto o jogador que começa a partida durante o seu primeiro turno, como dito anteriormente).
 - **Fase principal 1:** Nessa primeira fase inicial o jogador pode realizar algumas ações, tais como jogar uma carta de terreno (limitado a 1 terreno por turno), conjurar feitiços, encantamentos, artefatos, criaturas ou *planeswalkers* (dependendo das cartas na mão e da quantidade de mana disponível) e pode ativar habilidades. O oponente pode, mesmo não sendo o jogador ativo do turno, conjurar mágicas instantâneas e ativar habilidades durante essa fase.
 - **Fase de combate:** é composta por algumas subfases: **Declaração de atacantes:** o jogador ativo decide quais de suas criaturas irão atacar o

oponente; **Declaração de bloqueadores:** o seu oponente escolhe quais de suas criaturas, se houver, bloquearão os ataques; **Cálculo de dano:** o dano de combate é distribuído e infligido levando em consideração as habilidades e resistências das criaturas.

- **Fase principal 2:** Funciona da mesma maneira que a primeira fase principal. Entretanto, caso o jogador já tenha conjurado um terreno durante a primeira fase principal, não poderá jogar outro nesta.
- **Fase final:** Esta é a fase de finalização do turno, nesse momento, cartas com habilidades ou efeitos que duram "até o final do turno" são resolvidas e vão para a pilha de descarte. Em seguida, os jogadores ainda podem ativar mágicas instantâneas ou habilidades antes do fim do turno. Caso o jogador ativo tenha mais de 7 cartas na mão, ele deve descartar o excesso para que sempre fique com 7 (fase de limpeza).
- **Fim do Jogo:** Ganha aquele jogador que zerar os pontos de vida do seu oponente ou quando um dos jogadores não tiver mais cartas disponíveis para compra em seu baralho.

Revisitar as regras de *Magic*, depois de 4 anos sem jogar, me fez lembrar da dificuldade que tive nos primeiros dias que decidi aprender a jogar. Para mim, de todos os jogos de cartas que eu experimentei, esse de longe foi o mais complexo. Isso porque são muitas etapas a serem realizadas durante um turno o que, para um iniciante, é um tanto quanto confuso, uma vez que existem ações que devem acontecer em ordens específicas e, inicialmente, é bem difícil de memorizar.

Além da dificuldade na memorização das etapas outro fator que gera complexidade, é o sistema de cores das cartas, pois cada cor revela um estilo de jogabilidade e estratégia diferentes um do outro. Então é necessário testar as diversas cores, para achar aquele que se adapte a sua forma de querer conduzir o jogo, algo que é bem pessoal. Por exemplo, o baralho branco foca em defesa, cura, controle de criaturas e fortalecimento de grupos; o azul em manipulação do campo, das cartas e das jogadas; o preto explora a morte e o sacrifício como fontes de poder; o vermelho é focado em ataques rápidos e dano direto, queimando criaturas e jogadores e o verde tem um estilo de jogo que envolve invocar grandes criaturas, ganhar mana extra e

fortalecer monstros. Joguei bastante com o branco, contudo, gostava muito dos estilos de jogabilidade de preto e do azul.

1.3.2 Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas

De acordo com o site oficial do jogo, *Yu-Gi-Oh!* nasceu como uma série de *mangá* escrito e ilustrado por Kazuki Takahashi publicado em 1996 na revista *Weekly Shonen Jump* e a partir daí a história expandiu-se para outras produções como *animes*, filmes, videogames e o próprio jogo de cartas físico *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*.

No jogo de cartas de *Duel Monsters* introduzido no *mangá* e no *anime*, os jogadores usavam monstros, feitiços e armadilhas para derrotar os seus oponentes e em 1999 este jogo foi adaptado e lançado no Japão pela Konami com o nome de *Yu-Gi-Oh! Trading Card Game (TCG)*, conhecido também por *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*.

Conforme o Manual Oficial de Regras⁶, em *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas* os jogadores usam baralhos personalizados para se enfrentarem em um duelo, invocando monstros, lançando feitiços e armadilhas em uma partida dividida em 3 duelos (“melhor de três”). Para duelar o jogador deve possuir um baralho de *Yu-Gi-Oh!* principal, que contenha de 40 a 60 cartas - é possível ter até 3 cópias da mesma carta no *deck*.

Além do baralho principal, existe a possibilidade de se ter um *deck* adicional e um *deck* auxiliar, o primeiro inclui cartas de monstros Fusão, Sincro e Xyz, e é composto por até 15 *cards*, já o segundo é um *deck* com cartas de substituição, caso o jogador deseje trocar alguma carta do seu *deck* principal entre os duelos, com o limite de até 15 *cards* disponíveis para troca.

⁶ KONAMI. *Yu-Gi-Oh! - Livro de Regras: Versão 9*. Disponível em: https://img.yugioh-card.com/ygo/cms/ygo/all/uploads/Rulebook_v9_pt.pdf. Acesso em: 3 set. 2024.

A respeito das cartas, é possível classificá-las em três grupos: *Cards* de Monstros, *Cards* de Magia e *Cards* de Armadilha.

- **Monstros:** São usados principalmente para batalhas e tributos. Existem diferentes tipos de cards monstro, são eles:
 - **Monstros Normais:** são os monstros mais básicos, não possuem efeitos especiais e são usados principalmente para batalhas e tributos;
 - **Monstros de Efeito:** possuem habilidades especiais ativadas em condições específicas;
 - **Monstros de Fusão:** são cartas que ficam no *deck* adicional e são criadas ao combinar monstros usando uma carta de Magia de Fusão, chamada de Polimerização;
 - **Monstros Sincro** ficam no *deck* adicional e são invocados combinando um Monstro Regulador e um ou mais monstros não reguladores, cuja soma dos níveis seja igual ao nível do Monstro Sincro que deseja invocar;
 - **Monstros Xyz:** ficam no *deck* adicional, são invocados quando o jogador possuir outros monstros de mesmo nível que serão considerados como "Matérias Xyz";
 - **Monstros Pêndulo:** funcionam como monstros e cartas de magia, quando posicionados nas Zonas de Pêndulo o jogador pode ativá-lo como *Card* de Magia e realizar uma invocação em massa de outros monstros por Invocação-Pêndulo, caso monstro pêndulo seja destruído, em vez de ir para o cemitério a carta é colocada no Deck Adicional podendo ser invocada novamente, e
 - **Monstros Ritual:** não têm nível ou defesa e afetam outras zonas do campo ao serem invocados.
- **Magia:** as Cartas Magia possuem efeitos que podem ser ativados em diversas situações do jogo e podem ajudar a fortalecer os monstros do jogador, destruir cartas do oponente, recuperar pontos de vida, entre outros. Existem seis tipos de *Cards* de Magia:
 - **Magia Normal:** são usadas uma única vez e vão para o cemitério após a ativação;

- **Magia Contínua:** permanecem no campo após a ativação e têm efeitos contínuos enquanto estiverem com a face voltada para cima;
 - **Magia de Equipamento:** são equipadas a monstros e geralmente fortalecem o monstro alvo ou dão habilidades especiais;
 - **Magia de Campo:** deve ser posicionada na Zona do Campo e ali permanece, esse tipo de magia afeta todos os monstros no campo e alteram o ambiente da batalha;
 - **Magia Rápida:** podem ser ativadas durante qualquer fase do turno do jogador ou até mesmo no turno de seu oponente, se essa carta já estiver baixada no campo previamente, e
 - **Magia Ritual:** são usadas para invocar Monstros Rituais e tem efeitos de utilização única.
- **Armadilha:** são cartas geralmente posicionadas no campo com a face virada para baixo. Podem ativar efeitos ofensivos ou em resposta a uma ação do oponente, sendo possível surpreendê-lo e contra-atacá-lo. Têm três tipos de Cartas de Armadilha:
 - **Armadilha Normal:** são cartas de ativação única, ou seja, assim que ativado o efeito a carta é descartada para o cemitério;
 - **Armadilha Contínua:** são cartas que mesmo depois de ativadas continuam em campo e com os efeitos plenamente ativos desde que mantidas com a face para cima, e
 - **Armadilha de Resposta:** têm a função de negar ou interromper jogadas do adversário.

Figura 4: Cartas de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas



Fonte: Yu-Gi-Oh! Card Database⁷.

Figura 5: A estrutura básica dos cards de monstro de Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas

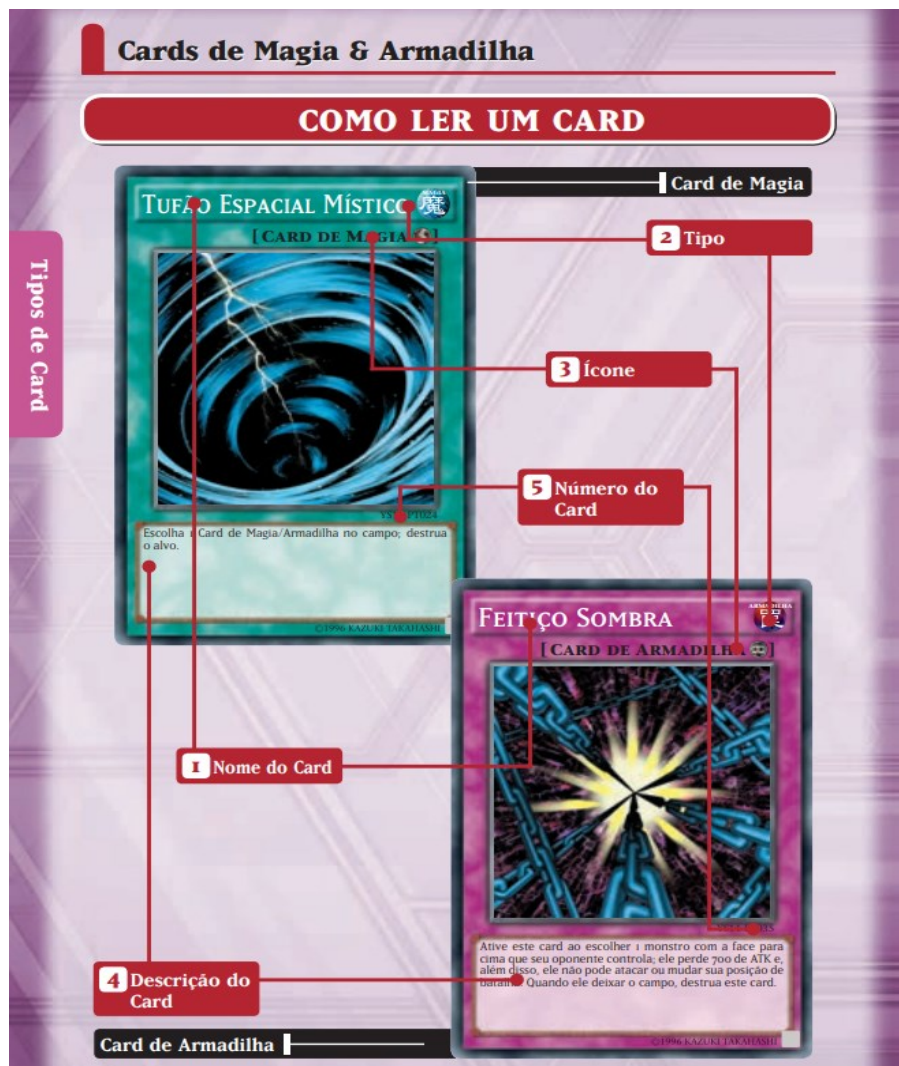


Fonte: Yu-Gi-Oh! Manual Oficial de Regras⁸.

⁷ Disponível em: <https://www.db.yugioh-card.com/yugiohdb/>. Acesso em: 08 set. 2024.

⁸ Disponível em: https://img.yugioh-card.com/ygo_cms/ygo/all/uploads/Rulebook_v9_pt.pdf. Acesso em: 3 set. 2024.

Figura 6: A estrutura básica dos *cards* de magia e armadilha de *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*



Fonte: Yu-Gi-Oh! Manual Oficial de Regras⁹.

De acordo com o Manual Oficial de Regras, uma partida de *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas* é dividida em 3 duelos, em uma “melhor de três”, ou seja, o vencedor será aquele que ganhar dois duelos, os duelos irão se desenvolver da seguinte maneira:

- **Começo da Partida:** cada jogador inicia a partida com 8000 PV (pontos de vida). Os jogadores devem embaralhar os seus *decks* principais e posicioná-los na Zona de *Deck*, e caso tenha *deck* adicional deverá posicioná-lo na Zona de

⁹ Disponível em: https://img.yugioh-card.com/ygo_cms/ygo/all/uploads/Rulebook_v9_pt.pdf. Acesso em: 3 set. 2024.

Deck Adicional. Na possibilidade de ter um *deck* auxiliar também, o oponente deve verificar e confirmar se há 15 cartas ou menos.

- **Decidindo quem joga primeiro:** de maneira aleatória (lançando uma moeda, por exemplo) um jogador é escolhido para decidir quem começará jogando. Cada jogador compra 5 cartas para a mão inicial.
- **Turno:** o turno de cada jogador é dividido em várias fases, que seguem uma ordem específica:
 - **Fase de Compra:** o jogador que está no seu turno ativo deve comprar uma carta do topo do seu *deck* (exceto no primeiro turno, em que o jogador inicial não compra). Durante essa etapa é possível ativar cartas armadilhas ou cartas de magia rápida.
 - **Fase de Apoio:** esta é uma fase secundária em que alguns efeitos de cartas podem ser resolvidos. Durante essa etapa, é possível ativar cartas armadilhas ou cartas de magia rápida.
 - **Fase Principal 1:** o jogador pode realizar uma série de ações importantes durante esta fase: **1.** invocar monstros (normal, especial ou por tributo); **2.** mudar a posição de batalha dos seus monstros desde que não tenham sido invocados ou tenham atacado (posição de ataque, quando a carta está na vertical e posição de defesa quando a carta está na horizontal); **3.** ativar cartas de magia, de armadilha (que precisam ser preparadas antes) e efeitos de monstros, e **4.** baixar cartas de armadilhas ou magias viradas para baixo no campo.
 - **Fase de Batalha:** o jogador pode optar por não realizar esta fase se preferir, mas caso opte por batalhar, o jogador realiza os seguintes passos: **Etapas Iniciais:** o jogador anuncia que está entrando na fase de batalha; **Etapas de batalha:** o jogador escolhe um monstro em posição de ataque para atacar um monstro do oponente ou diretamente no PV caso o campo dele esteja vazio (cada monstro só pode realizar um ataque por turno); **Etapas de dano:** o dano é calculado com base na comparação entre os monstros atacantes e defensores ou diretamente com os pontos de vida, e **Etapas finais:** após todos os ataques possíveis, a fase de batalha termina.

- **Fase Principal 2:** após a Fase de Batalha, o jogador pode realizar novamente as mesmas ações possíveis da Fase Principal 1, como invocar monstros, mudar a posição de batalha, ativar efeitos e baixar novas magias e armadilhas.
- **Fase Final:** O jogador deve anunciar o fim do turno, deve ocorrer a resolução de efeitos de cards que devem ser ativados durante essa fase em específico e é possível ativar cartas armadilhas ou cartas de magia rápida. Caso o jogador tenha mais de 6 cartas na mão no final do turno, ele deverá descartar o excedente.
- **Fim da partida:** Ganha aquele jogador que zerar os pontos de vida do seu oponente, quando um dos jogadores não tiver mais cartas disponíveis para compra em seu baralho ou por meio de algum efeito especial de uma carta.

Esta foi a segunda vez que li o manual de regras de *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*, pois este foi um jogo que, por mais que eu tenha jogado bastante na minha infância, eu e meus amigos jogávamos sem saber as regras e fazíamos as nossas próprias. Confesso que só fui me interessar em saber como se jogava dentro das regras quando comecei a jogar o jogo de celular *Yu-Gi-Oh! Duel Links*, o qual não tinha exatamente as mesmas regras do *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*, por ser uma proposta de um jogo mais rápido, mas era extremamente semelhante.

Acredito que quando criança dificilmente eu conseguiria entender o jogo conforme as suas regras oficiais e inventá-las da nossa própria maneira era bem divertido. Atualmente, prefiro jogar conforme as regras, contudo tenho jogado somente a versão digital *Yu-Gi-Oh! Master Duel*, embora tenha vontade de voltar a colecionar as versões físicas das cartas.

1.3.3 Marvel Snap

Marvel Snap é um jogo de cartas digital colecionável baseado no universo de heróis da Marvel, criado por Ben Brode, cofundador da desenvolvedora Second Dinner e publicado pela Niverse. O jogo foi lançado oficialmente em 18 de outubro de

2022 e, rapidamente, ganhou popularidade por sua jogabilidade rápida, acessível e atrativa.

As cartas de *Marvel Snap* são representações de personagens da Marvel, como o Homem-Aranha, Capitão América, Hulk, entre vários outros e cada uma possui características e habilidades que afetam diretamente o jogo, portanto desde a construção do *deck* é necessário que o jogador pense estrategicamente, já que o uso eficiente das cartas pode garantir a vitória.

De acordo com as regras oficiais¹⁰, no *Marvel Snap* os decks são construídos com apenas 12 cartas (sem duplicatas). Cada carta tem três atributos principais:

- **Custo (Energy):** Indica quantos pontos de energia você precisa gastar para jogar a carta.
- **Poder (Power):** Representa a força da carta, ou seja, com quantos pontos ela contribui para ganhar o controle de um local.
- **Habilidade (Ability):** Algumas cartas possuem habilidades especiais que são ativadas em momentos específicos do jogo. As habilidades variam, podendo afetar outras cartas, locais, ou até o oponente. Essas habilidades são o que torna o jogo estratégico, pois sua combinação e o momento certo para usá-las podem mudar o rumo de uma partida. Existem quatro tipos de habilidades:
 - **Revelação (On Reveal):** são habilidades ativadas no momento em que ela é revelada no local;
 - **Contínua (Ongoing):** é um tipo de habilidade que continua ativa enquanto a carta estiver no campo de batalha;
 - **Efeitos de Descarte:** Algumas cartas têm efeitos relacionados a descartar cartas da mão do jogador, e
 - **Destruição:** São habilidades que destroem outras cartas.

¹⁰ MARVEL SNAP. How to play. Disponível em: <https://www.marvelsnap.com/home/howtoplay>. Acesso em: 14 set. 2024.

Figura 7: Carta *Spider-Man* do jogo *Marvel Snap*



Fonte: Marvel Snap Zone¹¹.

Além das cartas, os **locais** também são uma das mecânicas centrais de *Marvel Snap* e desempenham um papel crucial no desenrolar de cada partida. Eles adicionam uma imprevisibilidade e estratégia ao jogo, já que cada local tem seus próprios efeitos especiais que podem beneficiar ou prejudicar os jogadores dependendo de como eles posicionam suas cartas e planejam as suas táticas, ou seja, cada partida de *Marvel Snap* é única e sempre desafia os jogadores a pensar de forma criativa.

¹¹ Disponível em: <<https://marvelsnapzone.com/marvel-snap-collectible-card-game-announcement/>> Acesso em: 12 out. 2024.

São utilizados três locais por partida que são revelados progressivamente ao longo dos turnos: o primeiro no turno 1, o segundo no turno 2 e o último no turno 3. Os locais estão relacionados diretamente com o desfecho da partida, pois o objetivo principal do jogo é controlar dois dos três locais no final do sexto turno e, para isso, o jogador precisa ter mais poder acumulado em suas cartas naquele local em comparação com o adversário.

Figura 8: Interface de campo e estrutura de posicionamento das cartas do jogo *Marvel Snap*



Fonte: *Steam*¹².

Dando seguimento às regras, após construir o seu deck o jogador já está pronto para começar a partida:

- **Começo da partida:** Cada jogador recebe uma mão inicial de três cartas, e uma nova carta é comprada no início de cada turno.
- **Revelação dos locais:** Existem três locais no tabuleiro e, como dito anteriormente, cada local será revelado ao longo dos três primeiros turnos sucessivamente.

¹² Disponível em: <https://store.steampowered.com/app/1997040/MARVEL_SNAP/> Acesso em: 12 out. 2024.

- **Turnos:** Cada partida tem seis turnos, nos quais os jogadores jogam cartas nos locais para ganhar poder e controlá-los. Os turnos funcionam da seguinte maneira:
 - **Custo de energia:** Em cada turno os jogadores ganham energia, de maneira não-cumulativa, para que possam jogar cartas, pois as cartas possuem custos de energias para serem jogadas. No turno 1 os jogadores têm 1 de energia, no turno 2 eles têm 2 de energia e assim por diante até o turno 6.
 - **Jogada Simultânea:** Ambos os jogadores escolhem e jogam suas cartas simultaneamente. Eles selecionam as cartas da mão e as posicionam viradas para baixo nos locais que desejam controlar. Cada jogador pode jogar até 4 cartas por local.
 - **Ordem de Revelação:** Após ambos os jogadores finalizarem suas escolhas, as cartas são reveladas em ordem de quem tem mais poder acumulado no tabuleiro até aquele turno.
- **Efeitos das cartas e dos locais:** o jogador durante os turnos deve pensar de maneira estratégica e criativa. Como dito antes, as cartas e os locais são as mecânicas centrais do jogo, portanto o jogador deve manter-se atento às habilidades das cartas e aos efeitos únicos que os locais introduzem, já que podem alterar drasticamente o andamento do jogo.
- **Snap:** é uma mecânica estratégica que permite aos jogadores aumentarem o valor das recompensas (ou perdas) em uma partida. O jogo tem um sistema de ranqueamento baseado em cubos cósmicos, e o *Snap* serve como uma forma de aposta. Portanto, caso o jogador sinta-se seguro da vitória na partida, é possível dobrar a aposta em cubos e o oponente pode aceitar ou desistir para minimizar suas perdas. A partida pode valer até, no máximo, 8 cubos.
- **Final da partida:** No sexto turno, os jogadores recebem 6 de energia e fazem suas jogadas finais e ao final do turno, o jogo calcula o poder total acumulado em cada local por cada jogador. O vencedor será aquele com o controle de 2 dos 3 locais (por ter heróis mais poderosos colocados lá) e em caso de empate o desempate é feito com base no poder total acumulado em todos os três locais.

Cada partida de *Marvel Snap* envolve decisões estratégicas em relação ao uso das cartas, efeitos dos locais e a mecânica do *Snap* que é bem inovadora pois

adiciona um elemento de risco. A adaptação constante, visto que, por exemplo, os locais têm características específicas e entram aleatoriamente a cada partida, faz com que cada jogo seja único, criando uma dinâmica de jogo rápida, intensa e inesperada.

Marvel Snap é um jogo de cartas o qual conheci há menos de um ano, mas o que me chamou bastante a atenção foi a jogabilidade rápida e com regras simples e fáceis de aprender. O tutorial rápido que apresenta a proposta do jogo permite que se aprenda em questão de minutos. Para mim, funciona bastante.

A jogabilidade rápida e dinâmica me interessou muito, motivo pelo qual resolvi escolher esse jogo como base para desenvolver as regras de *Desafio das Lendas*, uma vez que eu gostaria de criar algo igualmente acessível que pudesse abranger uma escala de público desde crianças a adultos, pela facilidade da curva de aprendizado.

Contudo, esse jogo desde o princípio pertence ao formato digital, por isso, é necessário pensar em regras que funcionem satisfatoriamente no formato analógico. No videogame já está tudo pronto, todas as ações são automáticas, como: as somas de pontos, as ativações de mecânicas e efeitos de cartas de heróis e as mudanças de cenário. Também não é necessário ficar buscando marcadores ou cartas específicas, o que acaba sendo um facilitador que torna o jogo mais rápido ainda.

1.4 Arte nos jogos de cartas

As cartas de baralho, inicialmente vistas como objetos simples e efêmeros, tornaram-se plataformas inesperadas para a arte. A princípio os baralhos eram constantemente associados ao vício e a imoralidade pela igreja e autoridades civis. No entanto alguns baralhos de luxo, criados entre 1430 e 1540, transcenderam essa visão de mero entretenimento. Certas cartas que foram encomendadas por nobres e mercadores ricos, se transformaram em verdadeiras obras de arte por artistas, segundo Timothy B. Husband (2015), curador e historiador da arte em seu livro *The World in Play Luxury Cards 1430–1540*.

Husband (2015), nos apresenta o baralho de luxo conhecido como *The Stuttgart Playing Cards*, possivelmente criado por volta de 1430, encomendado por esses nobres ou comerciantes ricos. Ele era composto por cartas pintadas à mão com uma qualidade artística extraordinária. Cada carta exibe os naipes de falcões, patos, cães e veados. Uma representação de cenas de caça, que eram atividades típicas da nobreza, bem como demonstram uma visão idealizada da interação entre humanos e natureza.

Figuras 9: Rainha dos Cervos, *The Stuttgart Playing Cards* e 4 de Cães, *The Stuttgart Playing Cards*.



Fonte: The World in Play Luxury Cards (2015).

Esses baralhos eram feitos para a elite e ilustravam cenas complexas, refletindo temas culturais, sociais e políticos da Idade Média para a Renascença, envolvendo visões do mundo, representando desde nobres até trabalhadores. Essas cartas, eram mais do que simples instrumentos de jogo, mas obras de arte apreciadas por sua qualidade artística e simbologia, que desempenharam um papel importante no colecionismo.

Husband (2016) também discorre em seu livro que a técnica de xilogravura prevaleceu durante o período medieval e renascentista na produção das cartas de baralho. Uma vez que as xilogravuras, sendo relativamente baratas, permitiram a produção em massa de cartas de baralho, o que contribuiu para sua ampla popularização entre diferentes classes sociais.

Figura 10: Artista do Alto Reno. *The Liechtenstein Playing Cards*. Valetes Superiores e Inferiores de Espadas, Bastões, Copas e Moedas. Alemão, Alto Reno, ca. 1440–50. Xilogravura, 21,6 × 14 cm. Musée du Louvre, Reserva Edmond de Rothschild, Paris. Inv. nº 3806.



Fonte: *The World in Play Luxury Cards* (2015).

Assim, como os baralhos de luxo do século XV que eram vistos como itens de prestígio e colecionismo, os quais eram apreciados para além do jogo em si, mas também pela qualidade artística e histórica, as cartas de *Magic: The Gathering* também são altamente valorizadas por sua arte detalhada e expressão artística, possuindo uma gama de artistas renomados que contribuem para a criação das cartas dos baralhos, sendo frequentemente colecionadas por seu valor artístico.

É possível criar outro paralelo, pois assim como os nobres do passado viam suas coleções como extensões de sua identidade e status, os jogadores e colecionadores modernos também encontram nas cartas uma forma de expressar os seus gostos pessoais e o engajamento com a cultura dos jogos.

Os jogos modernos apresentam ilustrações detalhadas que retratam mundos fantásticos, heróis e criaturas. Tornando-as tanto uma parte essencial da mecânica do jogo quanto uma manifestação visual da criatividade. As cartas mais raras e artisticamente elaboradas são altamente valorizadas e frequentemente negociadas ou preservadas por fãs e colecionadores. Normalmente, cartas mais antigas, das primeiras edições que possuem obras de artistas¹³ conceituados no cenário artístico, como John Avon, Rebecca Guay, Christopher Rush, e Mark Poole tendem a ter valores bem elevados.

Um exemplo disso, é a carta *Black Lotus*, que além de ser da edição *Alpha* (primeira edição do jogo, lançada em 1993), tem a sua ilustração feita pelo artista Christopher Rush, foi leiloadada recentemente, em 2024, por incríveis 3 milhões de dólares.

¹³ **FANDOM.** Category: Artists. MTG Wiki, [s.d.]. Disponível em: <https://mtg.fandom.com/wiki/Category:Artists>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 11: Carta *Black Lotus* do jogo *Magic: The Gathering* em um expositor.



Fonte: Dicebreaker, Board games. For everyone¹⁴.

Dos incontáveis artistas que já ilustraram e continuam ilustrando para *Magic*, após entrar em contato com diversas artes, optei por escolher quatro deles que se destacaram para mim pela estética e pelas técnicas utilizadas na produção. Eles também se sobressaem dentro da comunidade de fãs do jogo. Referenciados anteriormente, gostaria de apresentar algumas artes de John Avon, Rebecca Guey, Christopher Rush, e Mark Poole.

Jonh Avon¹⁵ é amplamente reconhecido como um dos artistas mais proeminentes de *Magic: The Gathering*, especialmente famoso por suas incríveis ilustrações de terrenos básicos e paisagens mágicas. Avon se destacou por sua capacidade de capturar cenários fantásticos com níveis de detalhe e atmosfera inigualáveis. O seu estilo é conhecido por sua versatilidade que varia de paisagens serenas e encantadoras a cenários mais sombrios e dramáticos, sempre com um senso agudo de composição e profundidade.

¹⁴ Disponível em: <<https://www.dicebreaker.com/games/magic-the-gathering-game/news/magic-the-gathering-pristine-black-lotus-sold-at-3-million-dollar-auction>> Acesso em: 12 out. 2024.

¹⁵ **AVON, John.** John Avon Art. John Avon Art, [s.d.]. Disponível em: <https://johnavonart.com>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 12: Ilustração para a carta do jogo *Magic: The Gathering, Cryptolith Fragment*, feita pelo artista John Avon



Fonte: MTG Nexus¹⁶.

Rebecca Guay¹⁷, é conhecida por seu estilo artístico elegante, influenciado pela arte clássica e pela estética dos livros ilustrados de fantasia, que adiciona uma camada única de delicadeza e beleza ao jogo. Guay é especialmente reconhecida por seu uso de técnicas de aquarela, que conferem às suas ilustrações um aspecto suave, fluido e, muitas vezes, onírico.

¹⁶ Disponível em: <<https://www.mtgnexus.com/gallery/artists/john-avon/>> Acesso em: 12 out. 2024.

¹⁷ **GUAY, Rebecca.** Rebecca Guay. Rebecca Guay, [s.d.]. Disponível em: <http://www.rebeccaguay.com>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 13: Ilustração para a carta *Serra Angel* do jogo *Magic: The Gathering* feita pela artista Rebecca Guay



Fonte: MTG Nexus¹⁸.

Christopher Rush¹⁹ foi um ilustrador lendário de *Magic: The Gathering*, conhecido principalmente por ter criado a icônica arte do *Black Lotus*, citada anteriormente. O seu estilo é caracterizado por um uso ousado de cores com contrastes vibrantes e combinando simplicidade e potência visual. O impacto que Rush tem na cultura de *Magic* é imenso e, mesmo depois de seu falecimento em 2016, seu legado continua vivo por meio da imortalização de suas artes em edições comemorativas e relançamentos de cartas.

¹⁸ Disponível em: <<https://www.mtg-nexus.com/gallery/artists/rebecca-guay/>> Acesso em: 12 out. 2024.

¹⁹ **RUSH**, Christopher. Christopher Rush. Cook and Becker, [s.d.]. Disponível em: <https://www.cookandbecker.com/en/artist/217/christopher-rush.html>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 14: Ilustração para a carta *Black Lotus* do jogo *Magic: The Gathering* feita pelo artista Christopher Rush



Fonte: MTG Nexus²⁰.

Mark Poole²¹ é mais um dos ilustradores mais renomados do jogo *Magic: The Gathering*, sendo conhecido por seu estilo clássico e evocativo. O seu estilo artístico combina elementos de fantasia épica com uma estética tradicional de ilustração, geralmente utilizando tons suaves e composições detalhadas.

²⁰ Disponível em: <<https://www.mtgnexus.com/gallery/artists/christopher-rush/>> Acesso em: 12 out. 2024.

²¹ **POOLE, Mark.** Mark Poole. Mark Poole, [s.d.]. Disponível em: <https://markpoole.com>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 15: Ilustração para a carta *Urza's Tower* do jogo *Magic: The Gathering* feita pelo artista Mark Poole



Fonte: MTG Nexus²².

No universo de *Magic: The Gathering* o valor e a raridade das cartas são extremamente influenciados pela arte e vão além das questões da jogabilidade. A arte é parte fundamental da identidade da carta e da história do próprio jogo e, como dito anteriormente, as cartas com ilustrações criadas por artistas renomados podem aumentar significativamente o valor monetário da carta. Já para os colecionadores de *Yu-Gi-Oh! TCG* a raridade das cartas é geralmente definida pelo tipo de carta e a sua utilidade no próprio jogo, dessa forma o valor é frequentemente atrelado à mecânica do jogo e pela demanda competitiva em vez de pela arte. É possível dizer que *Yu-Gi-Oh!* tem o foco em criar um jogo dinâmico e acessível com um design de cartas que é mais uniforme em termos de arte.

²² Disponível em: <https://www.mtgnexus.com/gallery/artists/mark-poole>>. Acesso em: 12 out. 2024.

Figura 16: Cartas de *Yu-Gi-Oh! Estampas Ilustradas*



Fonte: Yu-Gi-Oh! Card Database²³.

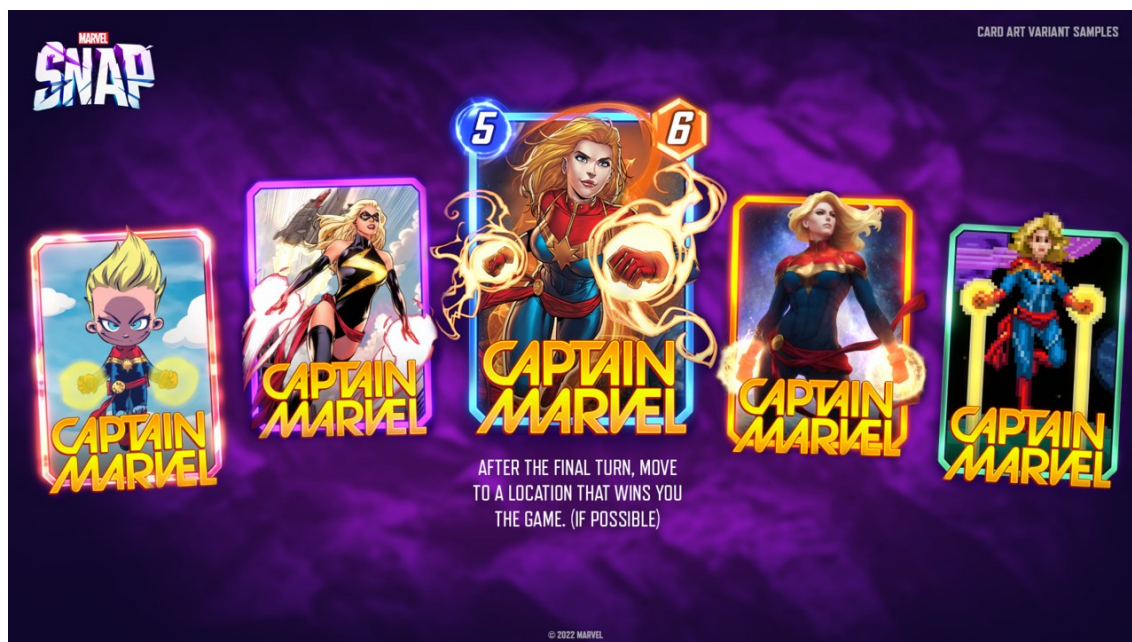
No jogo *Marvel Snap* a arte e os artistas desempenham um papel central na criação da identidade visual das cartas, entretanto o modo como isso funciona é um pouco diferente do apresentado no jogo *Magic: The Gathering*. Isso porque, por ser um jogo licenciado pela Marvel, muitas das cartas utilizam ilustrações oficiais dos personagens dos quadrinhos e de outros materiais publicados diretamente pela empresa, o que proporciona uma coesão visual ao universo do jogo.

Entretanto, não obstante o jogo utilize essas imagens licenciadas da *Marvel*, a empresa também convida a vários artistas independentes, bem como artistas famosos, para desenvolver variantes de arte dessas cartas já existentes e são elas, as variantes, que os colecionadores almejam. Esses artistas criam interpretações originais dos personagens em estilos únicos que se destacam tanto quanto os desenhos tradicionais dos quadrinhos.

O jogo oferece uma diversidade incrível de estilos artísticos, desde versões inspiradas em arte retrô até designs mais experimentais. Isso dá ao jogo um apelo estético variado que atrai os jogadores, permitindo que eles personalizem suas cartas com base em suas preferências visuais, portanto fica evidente o aspecto de colecionismo existente em *Marvel Snap*.

²³ Disponível em: https://img.yugioh-card.com/ygo_cms/ygo/all/uploads/Rulebook_v9_pt.pdf. Acesso em: 3 set. 2024.

Figura 17: Card da Capitã Marvel do jogo *Marvel Snap* e suas variantes



Fonte: Marvel Snap Zone²⁴.

No que diz respeito a valores, diferente do que acontece com as cartas do *Magic*, nesse jogo as cartas variantes possuem preço fixo custam entre 700 e 1.200 *gold* na loja do jogo e a sua disponibilidade pode variar conforme a rotação e pacotes especiais.

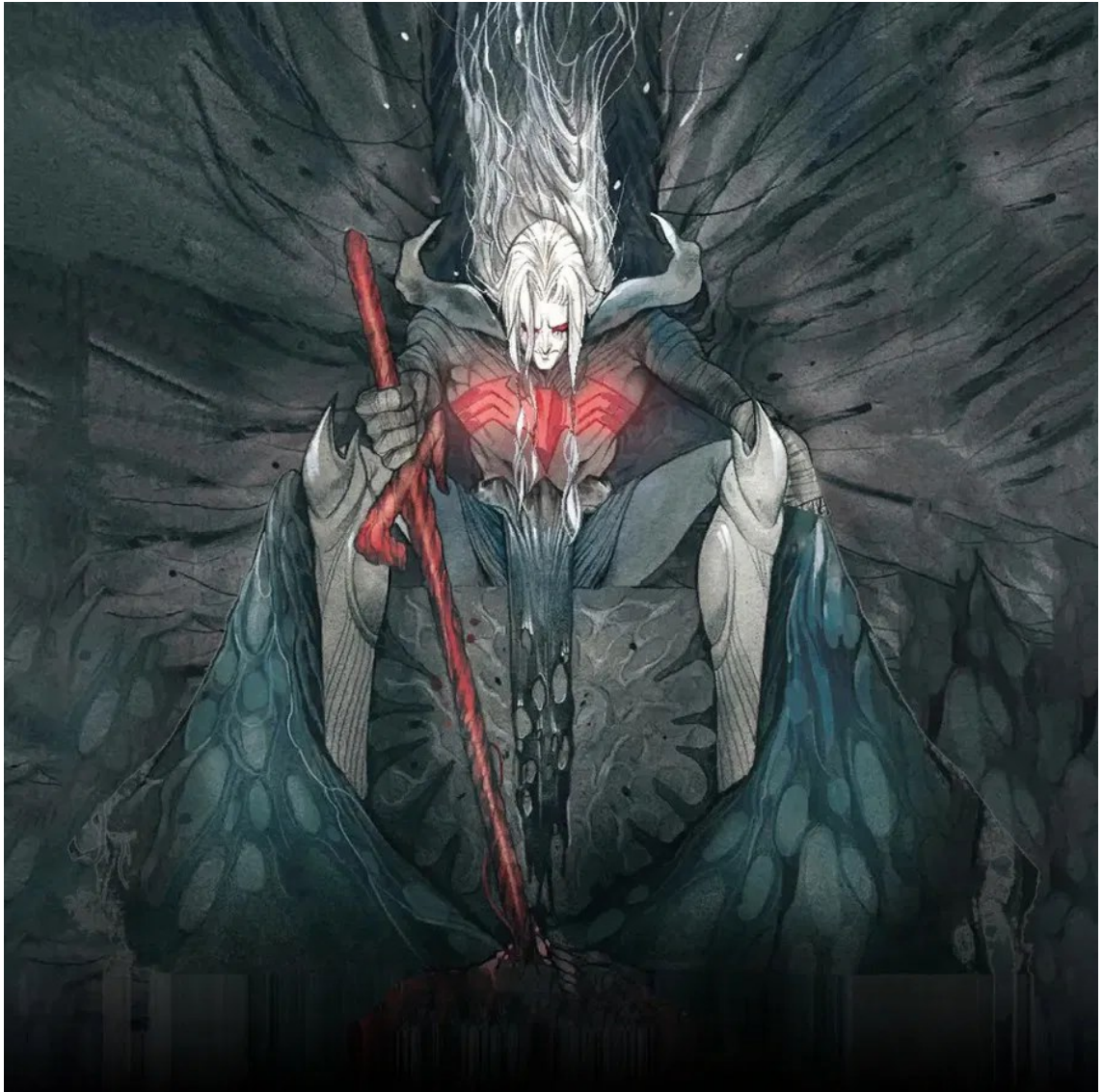
Os artistas que selecionei para apresentar algumas de suas artes são Peach Momoko, Dan Hipp, Flaviano e Max Grecke. Eles possuem estilos bem diferentes entre si, o que me cativou bastante. Eles conseguem exprimir as suas identidades de forma bem marcante em suas produções de modo que, mesmo que seja a representação de um personagem já existente, cada ilustração é única.

Peach Momoko²⁵ é uma artista japonesa, conhecida por seu estilo que mistura influências tradicionais japonesas com um toque moderno. Sua interpretação dessas figuras da Marvel é marcada por um uso expressivo de cores suaves e linhas fluídas.

²⁴ Disponível em: <<https://marvelsnapzone.com/marvel-snap-variants-guide/>>. Acesso em: 12 out. 2024.

²⁵ **MOMOKO, Peach.** Peach Momoko. Peach Momoko, [s.d.]. Disponível em: <https://www.peachmomoko.com>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 18: Ilustração para versão variante da carta *Knull* do jogo *Marvel Snap* feita pela artista Peach Momoko.



Fonte: Marvel Snap Zone²⁶.

Dan Hipp²⁷ é um artista e ilustrador amplamente reconhecido pelo seu estilo vibrante e cartunesco e traz uma perspectiva leve e colorida para personagens que, normalmente, têm uma representação mais séria nos quadrinhos.

²⁶ Disponível em: <. <https://marvelsnapzone.com/variants/knull-03/>>. Acesso em: 12 out. 2024.

²⁷ **HIPP, Dan.** Dan Hipp. Instagram, [s.d.]. Disponível em: <https://www.instagram.com/danhipp/?hl=pt>. Acesso em: 16 set. 2024.

Figura 19: Ilustração para versão variante da carta *Spider-Man* do jogo *Marvel Snap* feita pelo artista Dan Hipp.



Fonte: Rede social do artista²⁸.

²⁸ Disponível em: <<https://www.instagram.com/p/CljXWFEpAaw/>>. Acesso em: 12 out. 2024.

Flaviano²⁹ é um artista italiano de quadrinhos conhecido por seu trabalho dinâmico e estilizado. *Death* (figura 20), ilustrada por ele, é uma das variantes de cartas mais apreciadas pelos jogadores, pois o artista apresenta um estilo elegante e gótico, com uma estética que remete a uma noiva sombria.

Figura 20: Ilustração para versão variante da carta *Death* do jogo *Marvel Snap* feita pelo artista Flaviano.



Fonte: Marvel Snap Zone³⁰.

²⁹ **FLAVIANO.** Flaviano. ArtStation, [s.d.]. Disponível em: <https://www.artstation.com/flavianos>. Acesso em: 16 set. 2024.

³⁰ Disponível em: <<https://marvelsnapzone.com/variants/death-04/>>. Acesso em: 12 out. 2024.

Max Grecke³¹ é um ilustrador sueco que tem um estilo de arte bastante estilizado, que combina características exageradas com um toque de humor e dinamismo. Sua arte também se destaca pela forma caricatural com que ele retrata os personagens, muitas vezes adicionando um senso de expressão e movimento marcantes.

Figura 21: Ilustração para versão variante da carta *Hulk* do jogo *Marvel Snap* feita pelo artista Flaviano.



Fonte: Marvel Snap Zone³².

³¹ GRECKE, Max. Max Grecke. ArtStation, [s.d.]. Disponível em: <https://www.artstation.com/maxgrecke>. Acesso em: 16 set. 2024.

³² Disponível em: <<https://marvelsnapzone.com/variants/hulk-03/>>. Acesso em: 12 out. 2024.

CAPÍTULO 2 – FOLCLORE BRASILEIRO

2.1. Cultura Brasileira: Folclore

O termo folclore tem sua origem na língua inglesa e foi criado pelo arqueólogo e antiquário britânico William John Thoms em 22 de agosto de 1846, por meio de uma carta publicada na revista *The Athenaeum*³³. De acordo com Roberto Benjamin (2011), a respeito de sua etimologia, a palavra, que originalmente era escrita como "folklore", é composta por duas raízes de origem anglo-saxônica: *Folk* que significa povo ou gente e *Lore* que significa conhecimento, sabedoria ou saber, traduzindo-se, portanto, como conhecimento do povo.

Entretanto Roberto Benjamin (2011) explica que esse conceito traz consigo algumas controvérsias, primeiro no que diz respeito à definição de saber, uma vez que demonstrava não englobar aquilo que era de cultura material, como a arquitetura, o artesanato, a culinária, entre outros, a não ser que estivesse vinculada à cultura imaterial como, por exemplo, uma comida típica de alguma determinada festa popular. Outra controvérsia diz respeito a definição de "povo". Por ser um termo muito amplo, acabou-se deixando dúvidas a quem de fato se referia, ou seja, a quais classes sociais, já que o folclore urbano a essa época não existia e dificilmente os povos indígenas também eram alcançados por esses estudos.

No Brasil levou-se em consideração o conceito de folclore elaborado durante o I Congresso Brasileiro de Folclore, realizado em 1951, que contou com a participação de estudiosos brasileiros da matéria, tais como Câmara Cascudo, Renato Almeida, Edison Carneiro, que tinha como objetivo redefinir o termo de uma forma mais atualizada. Em 1995, uma releitura da Carta do Folclore Brasileiro foi realizada no VIII Congresso Brasileiro de Folclore, em Salvador, buscando relativizar alguns atributos presentes na primeira Carta. Estabeleceu-se que:

Folclore é o conjunto das criações culturais de uma comunidade, baseado nas suas tradições expressas individual ou coletivamente, representativo de sua identidade social. Constituem-se fatores de identificação da manifestação folclórica: aceitação coletiva, tradicionalidade, dinamicidade, funcionalidade (CARTA DO FOLCLORE BRASILEIRO, 1995, p.01).

³³ Revista The Atheneum, n 982, 22 agosto de 1848. Disponível em <http://folkloresociety.com/publications/>. Acessada em 06 de out. de 2024.

Diante deste conceito, as características conferidas ao folclore são: **o anonimato**, ou seja, não há autores conhecidos; **a aceitação coletiva** que além de significar aquilo que é de gosto geral tem a capacidade de despersonalizar o autor caso este seja conhecido, garantindo uma nova interpretação ao anonimato; **a tradicionalidade e a dinamicidade** que devem ser entendidas como uma espécie de continuidade, ou seja, fatos do passado são construídos com novos fatos folclóricos, e **a funcionalidade** diz respeito à sua função social e cultural enquanto fato folclórico.

A primeira Carta do Folclore mostrava-se um tanto conservadora e a releitura permitiu que se pudesse incluir como fato folclórico o artesanato, a expressão poética de cantigas e do cordel nordestino, novas lendas e mitos urbanos e festividades, por exemplo. O folclore não atua apenas no campo cultural, mas também exerce um papel político. Ele é dinâmico e evolui com as mudanças da sociedade e não apenas uma herança do passado. Nesse sentido Carlos Rodrigues Brandão discorre que:

O folclore é vivo. Ele existe, existente, em processo. No interior da cultura, no meio da vida e dos sonhos de vida das pessoas. Grupos e classes que o produzem, o folclore é um momento de cultura e aquilo que não foi ele, há um século e meio atrás, pode estar sendo ele agora, nessa manhã de começo do outono em 1982 (BRANDÃO, 2006, p.48).

Edison Carneiro, citado anteriormente, desempenhou um papel importante na evolução do conceito de folclore no Brasil. Carneiro via o folclore como uma expressão de resistência cultural, especialmente para comunidades que haviam sido historicamente marginalizadas, como os descendentes de africanos escravizados: “O folclore é sempre, ao mesmo tempo que uma acomodação, um comentário e uma reivindicação. Assim o folclore planta as suas raízes no passado imemorial da humanidade e se projeta a voz do presente e do futuro” (CARNEIRO, 1965, p.1-2).

Da mesma maneira, Câmara Cascudo, foi um outro grande expoente do estudo do folclore no Brasil e em obras como o *Dicionário do Folclore Brasileiro*, ele se dedicou a catalogar e analisar essas manifestações culturais, acreditando na importância de documentar e preservar o folclore como uma maneira de compreender a história e a vida do povo brasileiro.

2.2 Folkcomunicação e Folkmídia

A teoria da folkcomunicação foi desenvolvida na tese de doutorado de Luiz Beltrão trata-se de um conceito voltado para o estudo da comunicação popular. Ela aborda como as classes populares, historicamente marginalizadas pelos grandes meios de comunicação, constroem e transmitem suas próprias formas de comunicação a partir de tradições orais, mitos, folclore e manifestações culturais. De acordo com Beltrão: “Folkcomunicação é o processo de intercâmbio de informações e manifestação de opiniões, ideias e atitudes da massa, através de agentes e meios ligados diretamente ao folclore” (BELTRÃO, 2001, p.79).

Dentro da folkcomunicação existe a figura do mediador, que é aquele responsável por manter viva as tradições, as narrativas orais e os costumes locais. Os mediadores influenciam, transmitem e conservam esses saberes como, por exemplo, os contadores de histórias, os artesãos, os repentistas, os cordelistas, entre outros.

A folkcomunicação é uma teoria que valoriza as formas autênticas de comunicação e expressão cultural das classes populares, destacando a importância dessas manifestações na formação da identidade cultural de uma sociedade e na resistência às pressões da globalização e da comunicação de massa. Dessa maneira, Joseph Maria Luyten, explica que:

Os folcloristas conservadores consideravam inaceitável essa imbricação entre a cultura do povo e os meios massivos de comunicação. Eles temiam a destruição dos valores genuínos das manifestações tradicionais pelo conteúdo modernizante das indústrias midiáticas [...] Mas, ao contrário de suas previsões alarmistas, a mídia vem representando, no plano nacional, um fator de estímulo ao fortalecimento da cultura (LUYTEN, 2002, p.04).

Entretanto, com a globalização e as novas tecnologias, ao mesmo tempo em que as tradições continuam a existir, elas também são assimiladas pela folkmídia e integradas à cultura de massas. Este conceito é explicado por Luyten:

Folkmídia consiste na interação entre os meios de comunicação de massa e a folkcomunicação, ou seja, o uso tanto de elementos oriundos do folclore

pela mídia como a utilização de elementos da comunicação massiva pelos comunicadores populares (LUYTEN, 2002, p.07).

Nesse sentido, com a interação da folkcomunicação com os meios de comunicação de massa, manifestações culturais populares, como o carnaval e personagens do folclore, começaram a ser incorporadas pela televisão, rádio e cinema. A internet e as redes sociais, também permitem que as manifestações populares sejam compartilhadas em maior escala, mesclando as tradições da folkcomunicação com novas plataformas tecnológicas, o que pode ser visto como uma evolução do conceito no cenário da folkmídia. Portanto, as manifestações populares encontram na mídia de massa uma forma de sobreviver e se adaptar ao mundo contemporâneo.

A mídia de massa tem a capacidade de reinterpretar e até recriar elementos do folclore, as vezes mudando até mesmo o seu sentido original. Programas televisivos, como *Sítio do Pica-Pau Amarelo* e *Castelo Rá-Tim-Bum*, que fizeram parte da minha infância, reimaginaram personagens folclóricos e mitos em narrativas modernas e educativas.

O *Sítio do Pica-Pau Amarelo* é uma das obras mais emblemáticas da literatura infantil brasileira, criada pelo escritor Monteiro Lobato, que, posteriormente, transcendeu os livros e ganhou várias adaptações para o rádio, televisão e teatro, sendo imortalizado em séries de TV que marcaram várias gerações no Brasil, inclusive a minha.

O *Sítio* desempenhou um papel importante na educação e entretenimento de crianças, introduzindo temas da cultura popular, popularizando diversos personagens do folclore brasileiro. Ao se adaptar ao cenário midiático foi possível transformar o conteúdo literário em um produto midiático acessível, por meio dos canais de comunicação em massa. Assim, atuou como um veículo de folkmídia, preservando e difundindo narrativas populares brasileiras integrando-as a narrativas contemporâneas.

Assistir a série do Sítio fez parte de grande parte da minha rotina matinal durante a minha infância, despertando o meu gosto pelos personagens do folclore brasileiro, como a Cuca, a Iara, o Saci, entre outros.

Figura 22: Atores do *Sítio do Pica-Pau Amarelo* caracterizados por seus respectivos personagens, Saci e Emília.



Fonte: Veja, São Paulo³⁴.

Outra série televisiva que assisti bastante quando criança, foi o *Castelo Rá-Tim-Bum*, exibido pela TV Cultura entre 1994 e 1997, criado por Cao Hamburger e

³⁴ Disponível em: <<https://vejasp.abril.com.br/cidades/saci-sitio-picapau-amarelo>>. Acesso em: 12 out. 2024.

Flávio de Souza³⁵. A reprise do programa esteve presente na grade da emissora por muitos anos.

O *Castelo* definitivamente se relaciona com a folkmídia, pois a série utilizava elementos do folclore brasileiro, bem como outras tradições culturais adaptando-as para um contexto educativo e de entretenimento. Uma das personagens folclóricas mais memoráveis a aparecer no programa foi a Caipora³⁶, representada pelo seu cabelo e peles avermelhadas, com uma vestimenta que remete a uma cultura indígena e apresentada como uma protetora das florestas.

O programa misturava esquetes musicais, diálogos e lições que se conectavam com a imaginação infantil, promovendo o ensino da cultura e da ciência, por exemplo. Ao fazer isso, o *Castelo Rá-Tim-Bum* desempenhava o papel de mediador cultural e educativo levando conteúdos importantes para a formação infantil em larga escala. Portanto, assim como o *Sítio do Pica-Pau Amarelo*, o programa revisitou o folclore brasileiro com uma proposta de ensino e entretenimento, no entanto, apresentando figuras míticas em um contexto mais contemporâneo e urbano.

³⁵ CASTELO RÁ-TIM-BUM. **Observatório da TV.** Disponível em: <https://observatoriodatv.com.br/teledramaturgia/castelo-ra-tim-bum/>. Acesso em: 11 out. 2024.

³⁶ CAIPORA - Castelo Rá-Tim-Bum. Cultura UOL, 2024. Disponível em: https://cultura.uol.com.br/videos/13038_caipora-castelo-ra-tim-bum.html. Acesso em: 11 out. 2024.

Figura 23: A caipora, personagem de Castelo Rá-Tim-Bum



Fonte: Cultura³⁷.

O folclore permaneceu no meu imaginário infantil por muitos anos, tendo consumido esses programas, e até mesmo o que aprendia durante meus anos de escola. Contudo admito que à medida que os anos se passaram essas histórias foram se perdendo na minha memória. Porém, o meu interesse por esse universo foi resgatado quando assisti a série brasileira da plataforma de *streaming* Netflix, *Cidade Invisível*³⁸.

Cidade Invisível, lançada em 2021, conta a história de Eric que, após a morte misteriosa de sua esposa, descobre a existência de criaturas do folclore brasileiro vivendo secretamente entre os humanos em uma grande cidade. A série utiliza figuras e histórias tradicionais do folclore brasileiro e as reinterpreta, trazendo-as para o contexto urbano e contemporâneo. Ao fazer isso, ela cria uma ponte entre o passado e o presente, mantendo viva, preservando e disseminando a cultura popular de maneira recontextualizada.

³⁷ Disponível em: <https://cultura.uol.com.br/videos/43933_caipora-castelo-ra-tim-bum.html>. Acesso em: 12 out. 2024.

³⁸ NETFLIX. **Cidade Invisível**. Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80217517>. Acesso em: 11 out. 2024.

No caso da série, por estar em uma plataforma de *streaming*, a difusão das narrativas populares ganha uma expansão para além do nosso país, ampliando a compreensão do folclore nacional para um público diverso e internacional. Portanto, o *streaming* e as redes sociais, desempenham um papel fundamental na ampliação do alcance dessas histórias, funcionando como canal de folkmídia.

Figura 24: Personagem Iberê, o Curupira de *Cidade Invisível*



Fonte: Netflix³⁹.

2.3 Folclore nos jogos

Na indústria de jogos o folclore brasileiro é relativamente pouco explorado, especialmente, quando comparado às mitologias e folclores de outras culturas, como a mitologia nórdica ou grega, por exemplo. No entanto, nos últimos anos, tem havido um movimento crescente no Brasil para integrar elementos do folclore em jogos eletrônicos e de mesa, com o objetivo de valorizar a cultura nacional.

Nesse sentido, no *podcast* “Somando Visões”, publicado pelo canal de *YouTube* “FolcloreBR”, Anderson Awas reúne criadores de jogos, em que é explorada a temática do folclore brasileiro para uma conversa sobre o espaço no qual o folclore

³⁹ Disponível em: <https://www.netflix.com/title/80217517>. Acesso em: 11 out. 2024.

ocupa dentro dessa indústria de jogos. Os desenvolvedores de jogos também relatam sobre as suas experiências e projetos.

O convidado do *podcast* Joe Santos, na época, estava desenvolvendo um jogo intitulado *Guerreiros Folclóricos*. Desenvolvido pelo estúdio Unique Entretenimento Digital, sediado na Bahia, o *game Guerreiros Folclóricos* – que tem forte inspiração em títulos famosos como *Skyrim* e *God of War* – se passa em um mundo fictício chamado Akakor, em que as lendas folclóricas podiam transitar dele para nossa realidade. Segundo Santos, o jogo seria voltado para o público adulto, apresentando desde as figuras mais conhecidas do nosso folclore até as menos, onde destacaria, dessas lendas, as de Mapinguari, Gorjala, Matinta Pereira e Anhangá.

Figura 25: Personagens presentes no projeto do jogo *Guerreiros Folclóricos*, ilustrados.



Fonte: Rede social do jogo⁴⁰.

O estúdio independente de Recife, Diorama Digital, representado por seu cofundador Everaldo Neto, responsável pelo projeto ganhador de um investimento feito pelo edital da Agência Nacional do Cinema (Ancine) em 2017, apresenta o jogo *Araní*, baseado na mitologia tupi-guarani. É um jogo no estilo *Hack and Slash* focado em ação, em que o jogador deve assumir o papel da guerreira indígena *Araní*, que passa por uma jornada de autoconhecimento e lutas para salvar o seu povo de um antigo poder mitológico. Everaldo Neto disse que o estúdio objetiva, com o jogo, explorar lendas e mitos que não fazem parte do folclore tradicionalmente ensinado

⁴⁰ Disponível em: <https://www.facebook.com/guerreirosfolcloricos/?locale=pt_BR>. Acesso em: 12 out. 2024.

nas escolas. A ideia é desenvolvê-los de modo a gerar encantamento e atrair o interesse de um público mais maduro sobre o tema.

Figura 26: Captura de tela do teaser oficial do jogo Araní



Fonte: Araní Reveal Teaser, YouTube⁴¹.

Christopher Kastensmidt, que também está presente no referido *podcast*, é um escritor norte-americano que escreveu uma série de livros com diversos personagens pertencentes ao folclore brasileiro: *A Bandeira do Elefante e da Arara* (ou ABEA), que se trata de um universo ficcional de fantasia ambientada no Brasil Colônia. O premiado universo multimídia criado por Kastensmidt, que já contava com livros, contos, quadrinhos e um RPG de mesa, pretendia expandir para o mundo dos games digitais. Em 2019, iniciou-se uma campanha de financiamento coletivo para a produção do jogo *Três Reinos*, baseado no RPG de mesa *A Bandeira do Elefante e da Arara*. O jogo estaria sendo desenvolvido pelo *Time Galleon Studio*, que foi formada justamente para este projeto.

⁴¹ Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=itivM0vC8SA>>. Acesso em: 12 out. 2024.

Figura 27: Interface do jogo digital *Três Reinos*



Fonte: Catarse⁴².

Dos jogos apresentados durante o *podcast*, ao pesquisar sobre, percebi que tanto Guerreiros Folclóricos, quanto Araní, não obtiveram sucesso em suas finalizações, visto que não pude encontrar nenhuma atualização por parte dos desenvolvedores dentro dos últimos 5 anos. O mesmo, provavelmente, pode ter ocorrido Três Reinos, embora a versão de RPG de mesa a qual inspirou a versão digital, tenha sido um sucesso.

Outro jogo a ser citado, que se assemelha à proposta da presente pesquisa, é *Poranduba – Cartas de Cultura* criado por Andriolli Costa, que é pesquisador de cultura brasileira há 15 anos e desde 2015 trabalha com divulgação folclórica no site *O Colecionador de Sacis* e em seus podcasts. *Poranduba* é um jogo de cartas colecionável que explora os elementos do folclore brasileiro. Com um baralho de 40 cartas *Poranduba* e 15 cartas Desafio, o objetivo é derrotar os Desafios utilizando o poder das cartas *Poranduba*. O jogo oferece três modos de jogo: modo solo, o jogador deve vencer três Desafios em até sete turnos; modo padrão, dois jogadores competem para ver quem consegue vencer três Desafios antes do adversário, podendo tanto acelerar sua própria vitória quanto dificultar o progresso do oponente, e modo dupla,

⁴² Disponível em: <<https://www.catarse.me/tresreinos#about>> Acesso em: 26 mar. 2024.

duas equipes competem entre si, e a primeira dupla a derrotar cinco Desafios vencerá. Nesse modo, os parceiros podem trocar cartas, mas não podem somar os efeitos de cartas diferentes ao enfrentar um Desafio.

O projeto contou com a participação de 26 ilustradores brasileiros. Assim como outros jogos mencionados anteriormente, os produtores desse jogo criaram uma campanha de financiamento coletivo *cardgame* no site Catarse, mas diferente dos demais, em 2023 foi encerrada a campanha com sucesso, que permitiu a existência da primeira edição do baralho impresso. O projeto, ainda, conta com planos futuros, como a adições de novas cartas e uma versão digital do jogo para celular.

Por ora, *Poranduba* já utiliza a tecnologia a seu favor, uma vez que no canto inferior das cartas há um *QR Code* que leva a um site informativo acerca da manifestação cultural que a inspirou. Dessa maneira é possível pensar o jogo de cartas em um contexto educacional, podendo ser utilizado em atividades dirigidas em escolas, incentivando os alunos a conhecerem mais sobre o nosso folclore e cultura. Objetivo o qual pretendo alcançar, também, com *Desafio das Lendas*.

Figura 28: Cartas e embalagem do jogo de cartas *Poranduba*



Fonte: Catarse⁴³.

⁴³ **CATARSE.** Cartas de Cultura. Disponível em: <https://www.catarse.me/cartasdecultura>. Acesso em: 5 nov. 2024.

Figura 29: Tutorial de leitura dos elementos das cartas de Poranduba

ENTENDA AS CARTAS PORANDUBA



Fonte: Catarse⁴⁴.

De fato, a indústria de jogos é amplamente dominada por temas de mitologias ocidentais (como a grega, nórdica e romana) ou asiáticas (como a japonesa) e o apoio a projetos que exploram o folclore brasileiro pode ser limitado em comparação com esses mercados consolidados. Muitas produções independentes têm dificuldades para obter financiamento ou visibilidade, que é, possivelmente, o caso dos jogos citados anteriormente que sofreram por uma descontinuação.

⁴⁴ **CATARSE.** Cartas de Cultura. Disponível em: <https://www.catarse.me/cartasdecultura>. Acesso em: 5 nov. 2024.

Capítulo 3 – PROJETO

3.1 Proposição do jogo *Desafio das Lendas*

Para criar um jogo que seja envolvente e bem-estruturado, é fundamental compreender os elementos essenciais do design de jogos. No livro *The Art of Game Design: A Book of Lenses*, Jesse Schell (2011) elabora o conceito da Tétrade Elementar. Schell descreve quatro elementos essenciais como componentes que formam uma base para o funcionamento e o fluxo da experiência de jogo, são eles: a mecânica, que representa o "esqueleto" do jogo, é aquilo que define e estrutura o jogo em si e como ele funciona; a narrativa, que é um enredo que guia o jogador por meio da experiência do jogo; a estética diz respeito aos aspectos sensoriais do jogo, como gráficos, sons, arte, música e até o design da interface, definindo a forma como o jogo é percebido e apreciado, e a tecnologia que se refere às ferramentas e plataformas utilizadas para criar e executar o jogo, ou seja, qualquer meio técnico que possibilite que o jogo seja jogável.

Embora os conceitos apresentados por Schell estejam pautados na análise de jogos digitais, é possível pensa-los e adapta-los ao contexto dos jogos analógicos de cartas. Essa aplicação ajuda a desenvolver um jogo de cartas que seja não apenas divertido, mas também imersivo, equilibrado e visualmente envolvente. Dessa forma, com base na Tétrade Elementar (tabela 1), podemos analisar o jogo *Desafio das Lendas* da seguinte maneira:

Tabela 1. Tétrade Elementar

Mecânica	Em jogos de cartas as mecânicas são essenciais. As cartas possuem efeitos específicos, regras de uso e condições de vitória que formam a base da experiência. Pensando nisso, decidi me basear nas regras do jogo <i>Marvel Snap</i> , por sua dinamicidade e facilidade de aprendizado, contudo criando algumas mecânicas inexistentes nesse jogo. As regras serão discorridas detalhadamente no tópico 3.2, mas, resumidamente, <i>Desafio das Lendas</i> se trata de um jogo de cartas pensado para 2 jogadores que batalham com as suas cartas, as quais representam lendas do folclore brasileiro cada um com as suas habilidades e seus poderes únicos.
-----------------	---

	Existem 3 locais dispostos sobre a mesa e o jogador vencedor é aquele que conquistar a maioria dos três locais (2 de 3) ao fim de seis turnos.
Narrativa	Os jogadores se desafiam pelo controle de locais místicos, convocando criaturas míticas, heróis lendários e entidades poderosas, cada um dotado de habilidades únicas prontas para serem desvendadas. Em meio as aventuras os jogadores se depararão com Eventos Místicos que poderão alterar o destino da partida, adicionando uma camada de suspense e estratégia.
Estética	A arte do jogo é representada por ilustrações digitais e uma serigrafia digitalizada de lendas do folclore brasileiro. Cada carta conta com informações próprias: valor de poder, custo de mana e texto com descrição e habilidades, se houver. Cartas com ilustrações de locais do território brasileiro.
Tecnologia	Uso de cartas. Fichas marcadoras com números. Dados D20 para marcar pontos.

Fonte: Elaborada pela autora.

Analisando essa tabela, é possível destacar alguns fatores chave para o funcionamento do jogo *Desafio das Lendas*, tais como: os **jogadores**, uma vez que a quantidade de jogadores influencia na dinâmica de jogo, pois existem jogos para um jogador, jogos multijogadores competitivos e jogos cooperativos. No caso do jogo desenvolvido neste trabalho, ele é pensado para ser competitivo e para dois jogadores; o **objetivo de jogo**, é necessário estabelecer uma condição de vitória e, ainda, é possível que haja mais de um critério, que é o caso do jogo aqui desenvolvido, uma vez que na possibilidade de empate há um segundo requisito para vencer a partida, qual seja: cada jogador soma os poderes de todas as suas cartas na mesa e o maior resultado definirá o vencedor; as **peças de jogo**, além das peças básicas que são as cartas e regras, ainda tem produtos auxiliares, como o dado (que foram comprados) e os marcadores (foram criados) e, por fim, as **função das cartas**, uma vez que cada tipo de carta representa uma funcionalidade, por exemplo, as cartas de personagens que representa o poder de cada jogador ou as cartas de locais que representam uma localidade que deve ser controlada.

Além dos aspectos lúdicos e de divertimento, creio que seja possível aproveitar desses elementos com mecânicas já consolidadas nesses tipos de jogos de cartas colecionáveis com o objetivo de desenvolver um interesse educacional nos jogadores. *Desafio das Lendas* objetiva incentivar o interesse em conhecer nossos mitos, lendas e raízes culturais.

3.2 Regras

Schell (2011), conforme citado anteriormente, define mecânicas como as regras e sistemas que governam as interações do jogador com o jogo. As regras definem o espaço, o tempo, os objetivos, as ações e, consequências, além do principal em um jogo: como vencer.

O jogo de cartas colecionáveis *Desafio das Lendas* busca inspiração nas regras do jogo *Marvel Snap*. Essas regras permitem um sistema de turnos rápidos e uma simplicidade estratégica mais atraentes. É um jogo que pode ser aprendido facilmente com partidas dinâmicas, exige que os jogadores pensem rapidamente e tomem decisões estratégicas com base nas cartas disponíveis e no contexto dos locais de disputa.

Busquei manter o conceito de cartas com habilidades únicas que podem alterar o rumo do jogo, criando um equilíbrio entre poder, custo e efeito. Entretanto, personalizei o sistema de jogo para incluir novos tipos de cartas e mecânicas que não estão presentes no original como, por exemplo, as Cartas Evento, que serão explicadas a frente.

Desafio das Lendas, a princípio, é pensado para ser jogado por dois jogadores, os quais disputarão o controle de um Local Lendário, utilizando ao seu favor o seu baralho composto por Cartas Lendas (esses tipos de cartas serão, também, explicados posteriormente). Portanto, para vencer uma partida, o objetivo final é conquistar a maioria dos três locais lendários ao fim de seis turnos. O jogo inicialmente é dividido em duas etapas: a preparação e a partida de fato. Durante a preparação algumas ações devem ser realizadas em uma determinada ordem: a montagem do

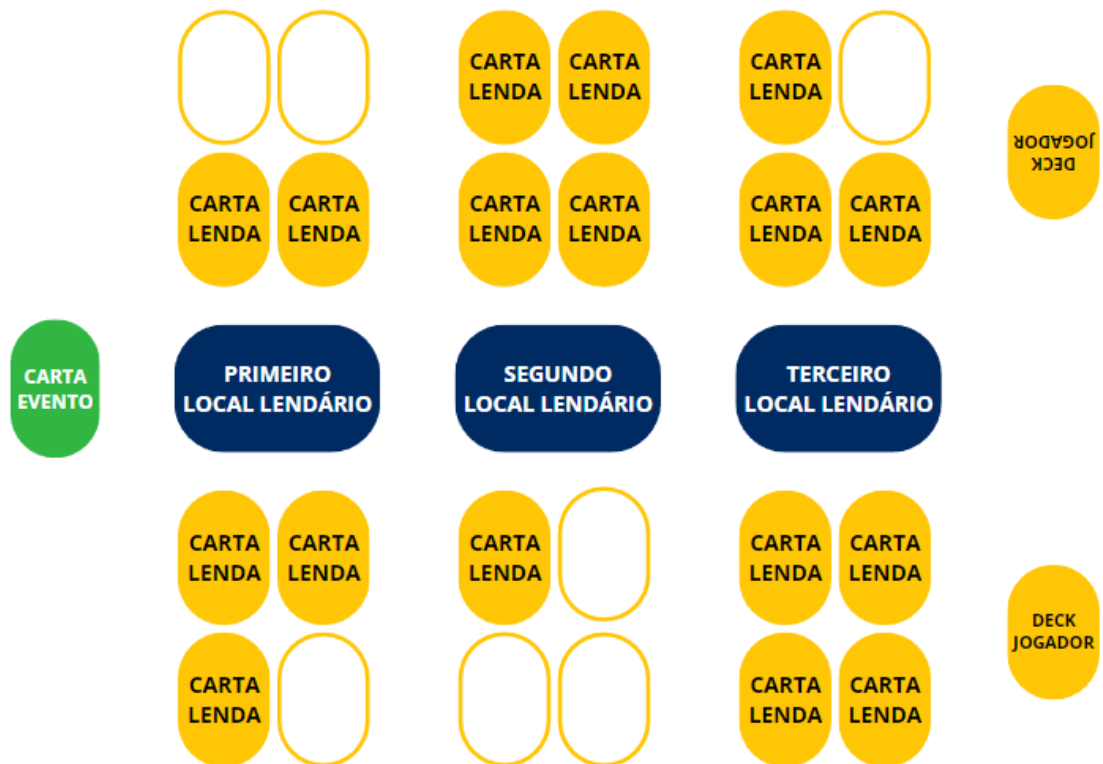
baralho, o posicionamento dos Locais Lendários, o posicionamento das Cartas de Evento Místico e a escolha da mão inicial.

Tabela 2. Etapa de preparação

1. Montagem do Deck	Os jogadores devem montar o seu próprio deck com 14 cartas lendas dentro das 31 cartas disponíveis para cada um.
2. Posicionar Locais Lendários	Cada local possui os seus próprios efeitos especiais que podem alterar as regras ou influenciar o resultado da partida. Os jogadores devem adaptar suas estratégias com base nesses locais. No início da partida os jogadores deverão embaralhar as cartas correspondentes aos locais lendários e, em seguida, deverão posicionar ao centro da mesa três cartas com a face voltada para baixo. Cada local será revelado posteriormente ao longo dos três primeiros turnos.
3. Posicionar carta de evento místico	Existem 10 Cartas Evento, das quais 7 delas possuem eventos especiais que influenciarão a partida e 4 não implica efeito algum. As Cartas Evento deverão ser embaralhadas e, de maneira aleatória, deve-se escolher uma carta e posicionar-las na mesa com a face voltada para baixo. Ela será revelada somente no início do terceiro turno, momento em que seu efeito entrará em vigor contando apenas para os turnos subsequentes.
4. Mão Inicial	Cada jogador deve embaralhar o seu próprio deck de 14 cartas e posicionar-las sobre a mesa. Em seguida, deverão comprar as 3 primeiras cartas do topo do baralho e essa será a sua mão inicial.

Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 30: Simulação da mesa de jogo e posicionamento das cartas



Fonte: Elaborada pela autora.

Após a preparação, já com as três cartas em mão, o jogo estará pronto para ser iniciado. Não é necessário determinar quem será o primeiro jogador uma vez que durante os turnos, ambos jogadores fazem as suas jogadas de maneira simultânea. Dessa forma, a partida dará início.

Antes de falarmos da partida em si, é necessário nos familiarizarmos com os três tipos de cartas existentes nesse jogo, quais sejam: Cartas Lendas, Locais Lendários e Cartas Evento.

- **Cartas Lenda:** é um artefato mágico poderoso, representando os seres místicos e lendários do folclore brasileiro. Cada carta é única e traz à vida um personagem folclórico por meio de sua ilustração, que captura a sua essência e misticismo. Muitos destes personagens são dotados de habilidades especiais inspiradas em suas histórias tradicionais, as quais serão utilizadas para influenciar o curso do jogo. A Carta Lenda, possui os seguintes elementos visuais:
 - **Ilustração:** representação visual da lenda folclórica;

- **Custo de Mana:** Para invocar a força e a magia de uma Carta Lenda, o jogador deve gastar uma quantidade específica de mana. O custo representa a energia necessária para trazer o poder do personagem folclórico para o Local Lendário. Cartas com Poder elevado e habilidades poderosas, geralmente necessitam de um custo maior;
- **Poder:** Esse valor indica a quantidade de pontos o jogador contabiliza, no momento, para conseguir manter um local lendário sob o seu controle;
- **Texto descritivo e habilidades:** Algumas cartas possuem em seu texto descritivo habilidades únicas que podem ser ativadas durante o jogo, oferecendo estratégias e vantagens exclusivas ao jogador que a possui. Existem dois tipos de habilidades: 1. *Perene*, que é uma habilidade que estará sempre ativa enquanto a carta permanecer no campo de batalha, a não ser que esse efeito seja negado por outra condição ou efeito de outra carta; 2. *Ao despertar*: é uma habilidade de efeito que é ativada uma única vez no momento exato em que a carta é revelada.
- **Locais Lendários:** são áreas centrais pelas quais os jogadores competem para obter pontos a fim de possuir o seu controle. Cada partida tem três locais lendários que representam diferentes lugares do território brasileiro. Esses terrenos possuem efeitos únicos que afetam o andamento do jogo possibilitando que cada partida seja única, ao passo que exige que os jogadores se adaptem com estratégias de acordo com os locais lendários disponíveis.

Tabela 3. Locais lendários e seus efeitos

Locais	Efeitos
Ilha de Marajó, Pará	O jogador que tiver o MENOR poder neste local lendário o controlará.
Teatro Amazonas, Amazonas	Sempre que jogar uma carta aqui, compre uma carta.
Serra do Roncador, Mato Grosso	Se você preencher este local lendário, todas as cartas dos outros locais ganham +1 de poder e NADA pode cancelar este efeito.
Floresta Amazônica	Cartas de Custo 6 custam 1 a menos durante toda partida.
Gruta do Maquiné, Minas Gerais	+4 de Mana neste turno.

Lagoa da Jansen, Maranhão	No último turno você pode mover cartas de outros locais para este local.
Joanópolis, São Paulo	Neste turno você só pode jogar suas cartas aqui.
Região das missões, Sete Povos das Missões	Efeitos Perenes não funcionam neste local lendário.

Fonte: Elaborada pela autora.

- **Carta de Evento Místico:** são eventos mágicos aleatórios que ocorrem durante as partidas refletindo a intervenção das histórias lendárias do folclore brasileiro. Esses eventos podem beneficiar ou desafiar os jogadores de maneiras imprevisíveis, exigindo que os jogadores se adaptem rapidamente às condições alteradas pelo jogo, planejando estrategicamente para maximizar os benefícios ou minimizar os impactos dos Eventos Místicos. A dinâmica e a imprevisibilidade desses eventos encorajam uma jogabilidade reflexiva e estratégica.

Tabela 4. Cartas evento

Título	Texto
Encanto da Vitória-Régia	A estrela dos rios mais bela se abre diante de vocês. É possível sentir o seu poder mágico. Cartas lendas posicionadas no local lendário central que possuem efeito Perene ganham +3 de poder. Absolutamente NADA pode cancelar o efeito deste evento.
O majestoso pássaro azul	O voo da guardiã semeia a prosperidade, garantindo. Concede +1 de poder à todas as cartas lendas que estão em campo. Contudo as cartas jogadas nos próximos turnos não receberão a bênção da gralha-azul. NADA pode cancelar o efeito deste evento.
Canto da Sereia	Vocês escutam uma canção e são imediatamente atraídos em direção ao mar. Cada jogador deve mover uma carta à sua escolha de um local para o outro, contudo é necessário respeitar a quantidade limite de cartas por local (4 cartas).
Travessuras do Saci	Saci passa por vocês como um redemoinho pregando-lhes peças. No local místico que foi revelado no primeiro turno deve-se inverter os valores de mana e poder de todas as cartas lá posicionadas. (Se uma carta tem 1 de custo de mana e 2 de poder, ela ficará com 2 de custo e 1 de poder).

Lua Cheia	Sob a lua cheia, a fera domina o campo. Todas as cartas no local direito correspondente à perspectiva de visão de cada jogador têm os seus poderes reduzidos pela metade. Esse efeito é permanente e NADA pode cancelá-lo.
A sétima filha	Vocês avistam uma chama quente e poderosa, como se fosse uma maldição. Destrói a última carta revelada por cada jogador.
O brilho da estrela	Vocês avistam um carneiro com uma estrela muito brilhante em sua testa. Deste turno em diante cada jogador sempre ganhará +1 de mana (acrescido ao custo base de cada turno).
Sossego Sereno (3x)	Numa noite onde o sereno desce suave sobre a terra, os espíritos da floresta e as criaturas míticas recolhem-se em harmonia. Nenhum evento ocorre, nenhuma criatura se agita.

Fonte: Elaborada pela autora.

Após conhecer os três tipos de cartas existentes em *Desafio das Lendas*, é possível iniciar o jogo. Em regra, a partida dura seis turnos, a menos que exista algum efeito ou habilidade de carta que diga o contrário. A duração do turno pode ser determinada pelos jogadores, que podem escolher entre cronometrar ou deixar o tempo livre para as jogadas. Durante os turnos algumas ações deverão ser realizadas em uma ordem padrão, mas, antes de discorrer acerca das ações, é necessário entender como se dá o ganho de mana a qual servirá de recurso para que o jogador possa invocar as suas cartas à mesa: cada início de turno, jogador ganha um ponto de mana adicional, permitindo o uso de cartas mais poderosas à medida que a partida avança, visto que cada Carta Lenda, possui o seu próprio custo de mana.

Exemplificando, temos que: turno 1 = 1 ponto de mana, turno 2 = 2 pontos de mana, e assim sucessivamente até o sexto turno, em que o jogador terá 6 pontos de mana para serem gastos. Frisando que a mana **não** é cumulativa, ou seja, não é possível usar a mana residual do turno anterior.

Tabela 5. Partida

1. Jogando as cartas	Durante o turno os jogadores, de maneira simultânea, realizarão as suas jogadas. Eles poderão baixar suas cartas em qualquer local lendário - <i>inclusive naqueles ainda não revelados</i> - utilizando os pontos de mana que possuem para cobrir o custo de mana de invocação. As cartas deverão ser jogadas com a face voltada para baixo e, ao final do turno, os jogadores as revelarão ao mesmo tempo. Os efeitos das habilidades especiais descritas nelas, se houver, deverão ser resolvidos neste momento.
2. Revelando os Locais Lendários	Na preparação do jogo os locais lendários são posicionados previamente no centro da mesa com a face para baixo. E serão revelados no decorrer dos três primeiros turnos. Os jogadores poderão acordar a ordem de abertura, desde que seja um por turno, da seguinte maneira: o primeiro local lendário será revelado no começo do primeiro turno; o segundo local lendário será revelado no começo do segundo turno e o <i>terceiro local</i> lendário será revelado no começo do terceiro turno.
3. Revelando a Carta de Evento Místico	No início do terceiro turno, logo após o terceiro local lendário ser revelado, a Carta Evento Místico terá a sua face virada para cima. O efeito descrito na carta afetará a partida deste ponto em diante até o seu fim.
4. Controle dos Locais Lendários	Ao fim de cada turno, é possível comparar o total de poder das cartas de cada jogador em cada local lendário. O jogador com total de poder superior controla temporariamente aquele terreno.
5. Fim da Partida	Ao final dos seis turnos os locais lendários são avaliados com base no poder total das cartas de cada jogador neles a partir do somatório dos valores de poder de cada carta. O jogador que controlar pelo menos dois dos três locais vence a partida. Em caso de empate no controle dos campos, o jogador com o maior total de poder combinado em todos os campos vence.

Fonte: Elaborada pela autora.

3.3 Processo e Ilustrações

A cultura popular brasileira é resultado de uma fusão de elementos indígenas, africanos e europeus, transmitida oralmente desde a colonização, incluindo lendas, crenças e seres fantásticos que habitam o imaginário popular. No folclore brasileiro, cada criatura carrega traços únicos e simbolismos que expressam a rica diversidade cultural do país, refletindo também as suas particularidades regionais.

Criaturas de todo tipo povoam essas tradições: seres monstruosos, figuras sedutoras e perigosas, pessoas que se transformam em feras, almas penadas. Elas vivem nas florestas, nos rios, junto ao mar, nos campos de pastoreio, em cemitérios, rondam as casas e os caminhos dos viajantes. Anunciam sua presença com sons horripilantes, barulhos incomuns e atacam rápido. (JOELZA, 2020).

Assim, por ser um país com um território extenso, multiétnico e pluricultural, frequentemente os autores que trabalham com o tema do folclore brasileiro dividem as lendas e manifestações culturais regionalmente. Essas divisões servem para facilitar o estudo da matéria (ARAÚJO, 1987). Este autor, por exemplo, separa a sua obra por áreas culturais, e as define como “o espaço geográfico contínuo ou descontínuo, cujos grupos humanos apresentam condições semelhantes de cultura pela permanência de valores comuns e constantes”. (pag. 12, 1987). Para este estudo utilizei majoritariamente como fonte de pesquisa o livro *Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas* (2017), que classifica cada lenda por regiões do Brasil, de acordo com o IBGE⁴⁵, bem como por sua origem. Como fonte complementar, utilizei o livro *Lendas* (2018) que apresenta 50 personagens do folclore brasileiro mais populares.

A primeira etapa foi a pesquisa documental, por meio destes livros citados, para que fosse possível compreender as narrativas das lendas com o objetivo de chegar a uma descrição visual dos personagens que pudesse me auxiliar na criação das ilustrações. Após isso, de todas as lendas que li, listei 38 delas, das quais escolhi 31 (em verde) para ilustrar.

⁴⁵ IBGE - EDUCA | CRIANÇAS. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/nosso-territorio/19637-divisao-territorial.html>. Acesso em: 24 mar. 2023.

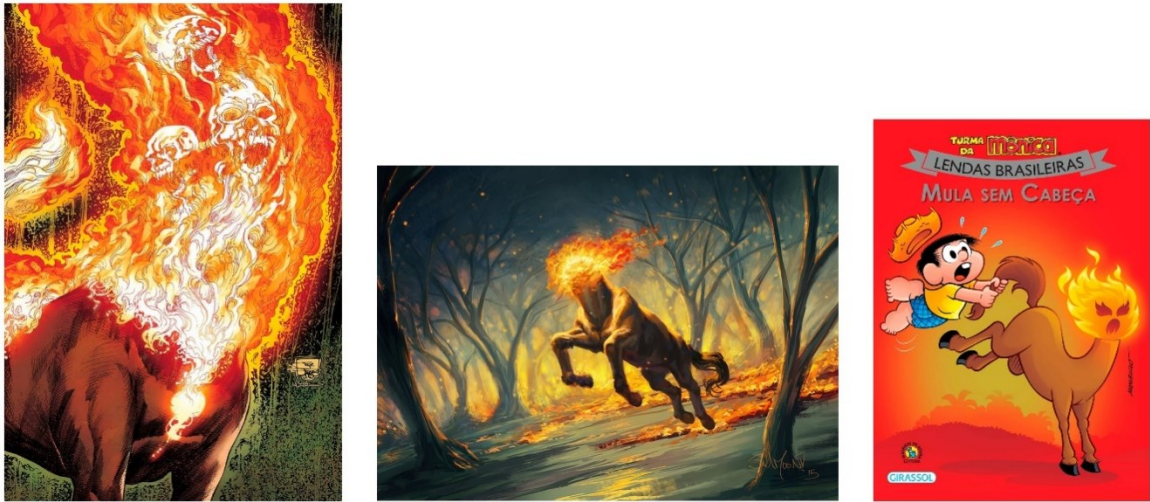
Figura 31: Lista de lendas

Lendas	Chibamba	Mapinguari
Alma-de-Gato	Chupa-Cabra	Matinta Pereira
Anhangá	Corpo-Seco	Mula-sem-Cabeça
Bicho Papão	Cuca	Num-si-pode
Boitatá	Curupira	Onça-boi
Boto	Diabinho da Garrafa	Pai-do-Mato
Bumba meu Boi	Gorjala	Perna Cabeluda
Cabra Cabriola	Gralha-Azul	Pisadeira
Cachorrinha d'Água	Homem do Saco	Quibungo
Caipora	Iara	Saci-Perêrê
Capelobo	Labatut	Sanguanel
Carranca	Lobisomen	Tutu
Carneiro Encantado	Loira do Banheiro	Vitória Régia

Fonte: Elaborado pela autora.

Após escolher as lendas que dariam origem as ilustrações, dediquei minhas pesquisas a artistas e ilustradores que produziram sobre o tema, e como eles fizeram as suas representações. Joe Prado e Marcelo Maiolo que são dois quadrinistas que participaram do projeto do livro *Lendas* da empresa de agenciamento de quadrinistas, *Chiaroscuro Studios*, retrataram a mula-sem-cabeça (figura 31-a), num estilo de traço e pintura bem característicos das HQs. As chamas fortes com crânios são o foco central da ilustração, a escala da lenda é grande e projetada para frente, em uma postura intimidadora e agressiva. Na segunda imagem (figura 31-b) feita pela ilustradora Ursula Dorada para o jogo de tabuleiro “A Bandeira do Elefante e da Arara”, já mencionado anteriormente, trabalha mais a questão do cenário, em que podemos ver que está inundado por chamas, o que demonstra como as chamas se espalham à medida que a mula-sem-cabeça se movimenta e o quanto o seu fogo pode ser perigoso, queimando toda a mata. Já na terceira ilustração (figura 31-c), de Maurício de Souza, na revista em quadrinhos *Turma da Mônica*, percebe-se que se assume um tom infantil, com traços mais cartunescos, que faz alusão ao público-alvo, de crianças, desse tipo de revista.

Figura 32: Análise das representações da Mula-sem-Cabeça



Fonte: a) Joe Prado e Marcelo Maiolo em “Lendas”; b) Ursula Dorada⁴⁶; c) Maurício de Sousa⁴⁷.

Dessa maneira, nota-se que o mesmo personagem pode ser retratado de formas variadas, assumindo um temperamento ora mais agressivo, ora mais amigável. Isso dependerá do contexto e público a que se destina. Pensando nisso, como gostaria que o meu jogo alcançasse um público diverso, desde crianças a adultos, optei por não deixar um traço tão infantil, mas que também não transmitisse a sensação de agressividade e periculosidade, pois mesmo que as lendas estejam disputando a dominância de um território, elas em relação ao jogador são suas aliadas. Portanto, a minha intenção é demonstrar um tom mais amigável e até mesmo divertido, com cores mais vibrantes e saturadas na maioria das vezes.

⁴⁶ Disponível em: <<https://sulamoon.com>> Acesso em: 13 nov. 2024

⁴⁷ Disponível em: <<https://www.amazon.com.br/Turma-Mônica-Lendas-Brasileiras-Cabeça/dp/8539422166>> Acesso em: 13 nov. 2024

Figura 33: Ilustração da Mula-Sem-Cabeça



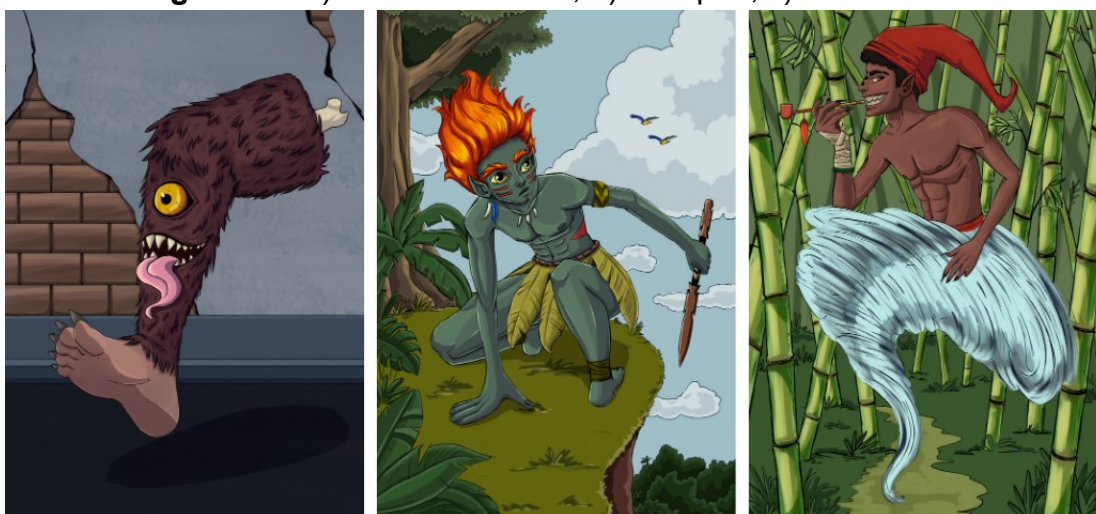
Fonte: Elaborada pela autora.

Esse processo de ler cada lenda folclórica para entender a personalidade da criatura mística e a história, bem como buscar referências visuais diversas me acompanhou durante a criação de cada imagem. As ilustrações foram todas feitas digitalmente, com exceção da lenda do Mapinguari (Figura 35-i), que foi produzido durante a disciplina de Serigrafia.

Ao longo das horas de desenho pude aprimorar as minhas habilidades utilizando o *photoshop* como ferramenta de pintura digital. À princípio, procurei manter um padrão de pintura, com sombras bem chapadas e duras como fica evidenciado na ilustração da Caipora (Figura 35-g), mas ao tentar manter esse padrão me fez perceber que talvez eu estivesse me limitando. Portanto, acabei deixando fluir, evoluindo a cada desenho que fiz. Creio que o ápice foi quando criei a Cuca (Figura 35-e), que foi uma das últimas ilustrações que realizei. Acredito que nessa ilustração os elementos de luz e sombras estão resolvidos de maneira mais complexa, com um detalhamento mais preciso e utilizando mais recursos de camadas do *photoshop* que me proporcionaram alguns efeitos interessantes nos cristais, por exemplo. Outra ilustração que utilizei das ferramentas do *photoshop* para criar um efeito que visualmente pudesse chamar atenção ficou de maneira bem evidente foi na representação das chamas do Boitatá (Figura 35-e).

Desenvolver as ilustrações foi uma experiência incrível, pois além de estudar e praticar a pintura digital, com as pesquisas pude conhecer lendas as quais nunca havia ouvido falar, por não serem tão populares na região de Minas Gerais como por exemplo o Gorjala (Figura 35-b). De acordo com o *Abecedário de Personagens do Folclore Brasileiro* (2018), esta é uma lenda de origem europeia, mais comum nas regiões do Nordeste e Norte do país, que conta a história de um gigante na mitologia brasileira, que tem o dever de defender as matas dos inimigos.

Figura 34: a) Perna Cabeluda; b) Curupira; c) Saci-Pererê



Fonte: Elaborados pela autora.

Figura 35: a) Alma-de-gato; b) Carranca; c) Bicho-Papão; d) Anhangá; e) Boitatá; f) Boto cor-de-rosa; g) Bumba-meu-boi; h) Cabra Cabriola; i) Cachorrinha d'água.



Fonte: Elaborados pela autora.

Figura 36: a) Corpo-Seco; b) Gorjala; c) Urutau; d) Chibamba; e) Cuca; f) Diabinho na Garrafa; g) Caipora; h) Capelobo; i) Carneiro Encantado.



Fonte: Elaborados pela autora.

Figura 37: a) Homem do saco; b) Lobisomem; c) Num-si-pode; d) Onça-boi; e) Pai do mato; f) Pisadeira; g) Sanguanel; h) Vitória-Régia; i) Mapinguari.



Fonte: Elaborados pela autora.

3.4 Produção Gráfica

Para criar o logotipo do jogo, fiz primeiro um esboço em pintura digital (Figura 38). A minha intenção era deixar a palavra “Lendas” em evidência, enquanto o restante do título posteriormente eu complementaria com uma fonte mais sóbria.

Figura 38: Esboço do logotipo



Fonte: Elaborado pela autora.

Após o processo de ilustração, utilizando um programa de vetorização, chamado *Figma*, pude transformar em vetor o logotipo para que pudesse ser trabalhado no verso dos *cards*, de maneira que não perdesse qualidade de resolução. Para escrever “Desafio das”, optei pela fonte *Jaini Purva* do *Google Fonts*, e ajustei as cores para que ficassem em harmonia.

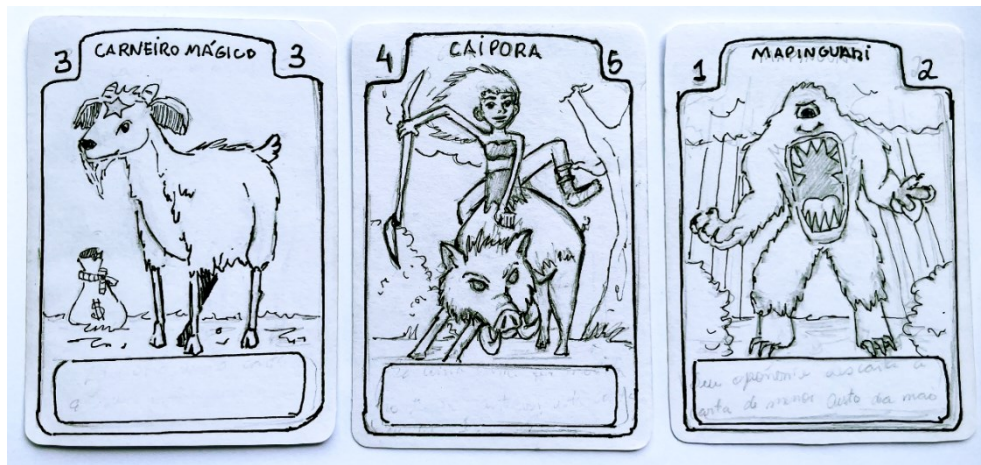
Figura 39: Logotipo, versão final



Logotipo: Versão Final

A primeira versão das cartas, que pode ser considerada o seu protótipo foram produzidas no papel com lápis e caneta nanquim (Figura 40). Nesse primeiro momento quis testar uma opção de layout e ao mesmo tempo o jogo para ver se ele estava funcionando mecanicamente, portanto, não me preocupei em dar um acabamento mais refinado às ilustrações.

Figura 40: Protótipo das cartas lendas, feito com lápis e caneta nanquim.



Fonte: Elaborada pela autora.

Elaborei a primeira versão das cartas (Figura 41), mas percebi alguns problemas que eu poderia enfrentar com esse design, caso optasse por seguir dessa maneira. Embora a ilustração ficasse bem evidente, o espaço destinado para o texto de descrição das cartas ficou muito pequeno, o que visualmente não ficaria interessante e poderia gerar um desconforto ao jogador, caso eu diminuísse o tamanho da fonte utilizada para o texto. Também, nessa primeira tentativa, eu tinha optado por não colocar o nome do jogo no verso, como se fosse uma carta de baralho tradicional, mas achei que ficou muito simplificado para um jogo de cartas colecionáveis.

Figura 41: Carta Lenda frente e verso, primeira versão.



Fonte: Elaborada pela autora.

Na versão final (figura 42), busquei resolver os problemas que havia encontrado e creio que consegui chegar em um resultado satisfatório, que me agradou bastante. Embora tenha perdido um pouco de espaço para as ilustrações, a disposição dos outros elementos, que também são essenciais para a leitura da carta, ficaram interessantes e legíveis.

Figura 42: Carta lenda frente e verso, versão final



Fonte: Elaborada pela autora.

Figura 43: Leitura dos elementos das cartas lenda



Fonte: Elaborada pela autora.

As cartas de eventos místicos (figura 44), foram elaboradas buscando harmonizar as cores com as cartas lendas. Elas possuem a dimensão menor que a carta lenda (metade do tamanho), e são compostas por textos e elementos gráficos vetoriais (figura 45) criados por mim. Utilizei o mesmo desenho e logotipo no verso, como forma de padronização.

Figura 44: Carta de evento místico, frente e verso



Fonte: Elaborada pela autora.

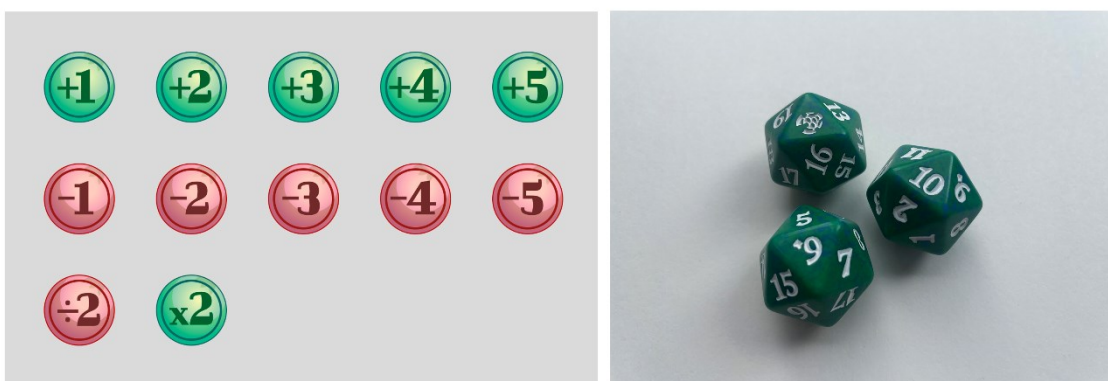
Figura 45: Ilustrações vetoriais dos elementos que estão presentes nas cartas de eventos místicos



Fonte: Elaborada pela autora.

Como um produto auxiliar ao jogo decidi criar marcadores e dados como facilitadores para marcar valores de pontuação, somar poderes, diminuir, multiplicar ou dividir. Como na seguinte situação de exemplo: uma carta lenda ganha +1 de poder, devido a algum efeito de outra carta. Guardar essa informação na memória seria muito complicado, portanto o jogador pode utilizar um marcador de +1 e posicioná-lo acima da carta que ganhou +1 de poder.

Figura 46: Marcadores e dados (D20)



Fonte: a) Elaborada pela autora; b) Fotografia da autora.

3.5 Resultado Final

Figura 47: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 1.



Fonte: Compilado elaborado pela autora.

Figura 48: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 2.



Fonte: Compilado elaborado pela autora.

Figura 49: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 3.



Fonte: Compilado elaborado pela autora.

Figura 50: Cartas lendas do jogo Desafio das Lendas elaboradas neste trabalho, parte 4.



Fonte: Compilado elaborado pela autora.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Embora represente uma atividade de nicho, os jogos de cartas colecionáveis estão presentes na vida de milhares de pessoas, que neles encontram momentos de lazer e socialização. Há estabelecimentos especializados que incentivam a reunião de indivíduos interessados nesses tipos de jogos, como foi no meu caso, quando comecei a frequentar uma luderia da minha cidade e ter contato direto com esse universo. Essa experiência fez ressurgir um desejo que eu já tinha desde criança de consumir mais os jogos de cartas colecionáveis, para além dos jogos clássicos. Dessa maneira, ao longo do trabalho, busquei contextualizar alguns jogos de cartas e como eles estiveram presentes ao longo da minha vida.

Associar o folclore nacional aos jogos de cartas colecionáveis modernos aproxima os personagens folclóricos e mitos à um público contemporâneo, garantindo a preservação da riqueza cultural que possuímos. À vista disso, em um mundo globalizado, no qual as culturas locais podem perder-se diante da massiva produção cultural estrangeira, esses jogos servem como veículos para manter vivas as histórias e os ensinamentos tradicionais, reintroduzindo-os em um formato atraente e acessível, demonstrando a importância dos estudos sobre o folclore.

O cenário de jogos é amplamente dominado por mitologias internacionais, de modo que o folclore brasileiro ainda é pouco explorado, deixando essa rica variedade de mitos, personagens e histórias fora desse universo lúdico e de entretenimento. Assim, se faz necessário que haja uma mudança, de modo que mais desenvolvedores de jogos brasileiros abracem o folclore em suas produções, como uma forma de colocar o Brasil dentro da indústria de jogos como uma referência de conteúdo original e culturalmente rico. Jogos com temas folclóricos podem servir como uma ferramenta poderosa para a educação, visto que podem ensinar a história e as tradições brasileiras de maneira lúdica e envolvente.

É exatamente nesse contexto que surge o jogo *Desafio das Lendas*, desenvolvido como parte deste Trabalho de Conclusão de Curso. Com um conjunto de regras simples e uma jogabilidade dinâmica, que proporciona interação dos

jogadores, o jogo que é baseado no folclore brasileiro oferece não apenas o entretenimento, mas também busca promover a riqueza cultural do Brasil. A escolha de personagens e mitos nacionais cria uma experiência de jogo que vai além do lúdico, servindo como um recurso educacional poderoso que incentiva o conhecimento das tradições e da diversidade do país. Essa iniciativa abre espaço para que a indústria de jogos valorize e expanda o alcance da cultura local, oferecendo aos jogadores uma experiência de imersão nas histórias e mitos que compõem a identidade cultural do Brasil.

Pretendo continuar desenvolvendo *Desafio das Lendas* em alguns projetos futuros como, por exemplo, adicionar um recurso similar ao *QR Code* do jogo *Poranduba* com o objetivo de facilitar a pesquisa e o contato do jogador com as lendas e mitos representados nas cartas, de modo a possibilitar que o jogo seja visto como um produto capaz de servir como um recurso educacional que possa vir a ser utilizado em ambientes de aprendizado também. Bem como, gostaria de criar uma versão digital para o jogo para poder difundir cada vez mais as tradições folclóricas e torná-las mais acessíveis a diferentes públicos. Por fim, acredito que seja também importante pensar em formas de aperfeiçoar o jogo para que ele seja inclusivo, como por exemplo, em sua versão física, marcações em braile, ou até mesmo alguma ferramenta que conduza o jogador a um áudio descritivo da imagem ilustrada.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Januária Cristina. **Abecedário de personagens do folclore brasileiro: e suas histórias maravilhosas** / Januária Cristina Alves; ilustrações Berje - 1ed. - São Paulo: FTD: Edições Sesc São Paulo, 2017.

ARAÚJO, A. **Brasil, Histórias, Costumes e Lendas**. São Paulo, Brasil: Três, 1987. E-book. Disponível em: <https://www.skoob.com.br/livro/pdf/brasil-historias-costumes-e-lendas-10/livro:226512/edicao:253359>. Acesso em: 15 mar. 2023.

AWVAS, Anderson. **Somando visões #05 | Existe espaço para o folclore nos jogos?** 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=gjYtti2D75w>. Acesso em: 21 out. 2024.

BELTRÃO, Luiz. **Folkcomunicação: um estudo dos agentes e dos meios populares de informação de fatos e expressão de ideias**. Porto Alegre/RS: EDIPUCRS, 2001.

BRANDÃO, Carlos Rodrigues. **O que é folclore**. Editora Brasiliense, 2006.

COLECIONADOR DE SACIS. **Como jogar Poranduba: cartas de cultura**. Colecionador de Sacis, 25 jul. 2023. Disponível em: <https://coleccionadordesacis.com.br/2023/07/25/como-jogar-poranduba-cartas-de-cultura/>. Acesso em: 21 out. 2024.

COMISSÃO NACIONAL DE FOLCLORE. **Carta do Folclore Brasileiro**. Salvador: CNF, 1995. Disponível em: <https://www.gov.br/iphan/pt-br/unidades-especiais/centro-nacional-de-folclore-e-cultura-popular/CartadoFolcloreBrasileiro1995.pdf>. Acesso em: 06 out. 2024.

COPAG. **Quem inventou o baralho? Conheça a história completa**. 2022. Disponível em: <https://copag.com.br/blog/detalhes/quem-inventou-o-baralho-conheca-a-historia-completa>. Acesso em: 14 fev. 2024.

CRAWFORD, C. **The Art of Digital Game Design**. Washington State University, Vancouver, 1982.

FARIAS, Priscila. **Os baralhos da Copag entre 1920 e 1960**. In: Cardoso, Rafael (Org.). *O design brasileiro antes do design*. 1ed. São Paulo: Cosac Naify, 2005.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: O jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.

HUSBAND, Timothy B. **The World in Play: Luxury Cards, 1430–1540**. Nova York: The Metropolitan Museum of Art, 2015. Disponível em:

<https://cdn.sanity.io/files/cctd4ker/production/3f4019cb03b25039a41a4f3c749d9fb5ac0214d2.pdf>. Acesso em: 15 set. 2024.

IBGE - **EDUCA | CRIANÇAS**. [S. l.], [s. d.]. Disponível em: <https://educa.ibge.gov.br/criancas/brasil/nosso-territorio/19637-divisao-territorial.html>. Acesso em: 24 mar. 2023.

JOELZA. **Seres fantásticos da cultura popular brasileira**. Em: *ENSINAR HISTÓRIA – JOELZA ESTER DOMINGUES*. 3 jul. 2020. Disponível em: <https://ensinarhistoria.com.br/seres-fantasticos-da-cultura-popular-brasileira/>. Acesso em: 11 out. 2024.

KONAMI. **New to Yu-Gi-Oh!** Disponível em: <https://www.yugioh-card.com/lat-am/pt/about/new-to-ygo/>. Acesso em: 08 set. 2024.

LUYTEN, Joseph M. **Folkmídia: uma nova visão de folclore e de folkcomunicação**. Trabalho apresentado no V Folkcom, Santos, São Paulo, maio de 2002.

MARSHALL, B. D.; DREUNER, J.; WANG, M. **Trading Card Game Industry: From the T to the C to the G, Version 1.2**. New York, SuperData Research Inc., 2010.

MAX RENDER. **Guerreiros folclóricos: o game inspirado na mitologia brasileira**. Max Render, [s.d.]. Disponível em: <https://maxrender.com.br/artigo/guerreiros-folcloricos-o-game-inspirado-na-mitologia-brasileira>. Acesso em: 21 out. 2024.

NOJIMA, V. L. **Comunicação e leitura não verbal**. In: COUTO, R. M. de S.; OLIVEIRA, A. J. de. *Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar*. Rio de Janeiro: 2AB, 1999.

ROBERTO, Benjamin. **Conceito de folclore**. In: **Seminário Folclore e Cultura Popular**, Campinas, 2002. Disponível em: <https://www.yumpu.com/pt/document/read/12459818/conceito-de-folclore-unicamp>. Acesso em: 06 out. 2024.

SHELL, J. **The Art of Game Design: a book of lenses**. Rio de Janeiro: Elsevier, Campus, 2011.

THE INTERNATIONAL PLAYING-CARD SOCIETY. **History of playing cards**. Disponível em: www.pagat.com/ipcs/history.html. Acesso em: 23 ago. 2024.

WIZARDS OF THE COAST. **Como jogar Magic: The Gathering**. Disponível em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/how-to-play>. Acesso em: 5 set. 2024.

WIZARDS OF THE COAST. **Magic: The Gathering – M14: Livro de Regras**. Disponível em:

https://media.wizards.com/images/magic/resources/rules/PT_MTGM14_Rulebook_Web.pdf. Acesso em: 08 set. 2024.

WIZARDS OF THE COAST. **Magic: The Gathering Arena**. Disponível em: <https://magic.wizards.com/pt-BR/mtgarena>. Acesso em: 08 set. 2024.