

## INTRODUÇÃO

Este jogo se passa em um distrito sanitário, onde existem quatro Unidades Básicas de Saúde (UBS) e cada uma dessas unidades se responsabiliza por cuidar da saúde de uma população específica em um território delimitado. No jogo, os jogadores têm por objetivo organizar uma campanha vacinal. Para isso, será necessário planejar e realizar ações em diferentes áreas de gestão, a saber: Gestão de insumos, Gestão do marketing, Gestão de pessoas, Gestão de Infraestrutura e Gestão do Público-alvo. O jogador tem o desafio de alcançar a maior cobertura vacinal no seu território antes dos demais.

### **Público-alvo:**

Profissionais e estudantes da área da saúde - 4 jogadores e 1 mediador (opcional)

## COMPONENTES

1 tabuleiro central

4 tabuleiros individuais com as áreas de gestão

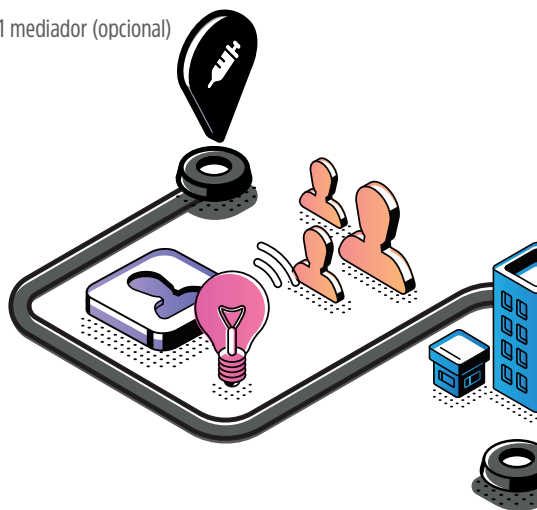
2 dados numéricos de seis faces

50 cartões de perguntas e respostas sobre imunização

80 Cartões de ação de gestão

1 catálogo com as penalidades de cada ação

20 Cartas bônus



## PREPARAÇÃO

Posicione o tabuleiro central na mesa e ao seu redor os quatro tabuleiros individuais com as áreas de gestão. Distribua em seguida as cartas das áreas de gestão: cada jogador receberá 4 cartas de cada área de gestão (insumos, marketing, pessoas, infraestrutura e público-alvo). Atenção, as quatro cartas possuem uma sequência de pontuação (+3, +4, +6, +7). Ao final, cada jogador terá 20 cartas de gestão. Cada jogador deve separar suas cartas de gestão em dois montes e depositar na área correspondente no seu tabuleiro (etapa 1 - infraestrutura, insumos e pessoas; etapa 2 - público-alvo e marketing). Só é possível fazer as ações de gestão da 2ª etapa após completar a 1ª etapa. Em seguida, separe as cartas bônus agrupando por cada área de gestão e posicione-as ao lado do tabuleiro.

Os cartões de perguntas e respostas devem ser agrupados segundo sua classificação de fácil, intermediário e difícil e posicionados ao lado do tabuleiro.

Caso haja um mediador, o mesmo deve ficar responsável pelos cartões de perguntas e respostas e o catálogo com as penalidades de cada ação e o contador de rodadas.

## COMO JOGAR

Irá iniciar a partida, o jogador que tiver maior pontuação na rolagem de dados, e os demais seguirão a lógica do sentido horário.

Em cada turno, o jogador deve lançar os dados para obtenção dos pontos, que servirão como recursos para realizar as ações de gestão.

Depois de verificar quantos pontos conseguiu no dado, o jogador deve pegar o monte dos cartões de ação de gestão e escolher qual (ou quais) ação irá realizar, devolvendo o restante do monte. Cada ação tem uma pontuação pré-estabelecida, sendo elas 3, 4, 6 e 7. Os pontos que são obtidos em uma rodada não são acumulativos, precisam ser "gastos" na mesma rodada.

Na primeira etapa, os jogadores devem concluir todas as ações de Infraestrutura, Insumos e Gestão de Pessoas para, em seguida, iniciar a segunda etapa que engloba as ações de Gestão de Marketing e Público-alvo.

Quando o jogador realiza uma ação de gestão (conseguida a partir da pontuação dos dados lançados) ele deve colocar os cartões na respectiva área de gestão do seu tabuleiro, organizando os cartões em ordem crescente.

**Importante! O jogador só poderá comprar, no máximo, 2 ações da mesma área de gestão em cada turno.**

## BÔNUS

O jogador pode obter bônus de pontuação **em duas situações:**

**1.** Quando um jogador obtiver faces iguais na rolagem dos dados, terá a oportunidade de responder uma pergunta sobre a temática de imunização para conseguir uma pontuação extra.

O próximo jogador deverá ler a pergunta para que o jogador responda. Caso haja um mediador no jogo, ele deverá ser o responsável pela leitura das perguntas e controle das respostas.

Primeiro, o jogador escolhe o nível de dificuldade que deseja enfrentar e informa ao próximo jogador ou ao mediador para que leia a carta correspondente. Ao responder corretamente as perguntas, o jogador ganhará um bônus de pontos para obtenção das ações de gestão. As perguntas são classificadas em fácil (bônus de 3 pontos), intermediária (bônus de 4 pontos) e difícil (bônus de 5 pontos). Caso o jogador erre a pergunta o mesmo não sofrerá punição.

Esses pontos extras podem se somar aos pontos iniciais da rodada de dados, potencializando seu poder para realizar ações de gestão, mas não são cumulativos para o turno seguinte.

**2.** Quando o jogador completar uma área de gestão, o mesmo receberá uma carta bônus relativa àquela área. Para Infraestrutura, Insumos e Gestão de Pessoas, a carta bônus contém 1 ponto extra. Já para Marketing e Público-Alvo a carta bônus contém 2 pontos extras. Estes pontos extras podem ser utilizados em qualquer momento do jogo, podendo ser somados ao valor obtido com a rolagem dos dados.

## ENTRAVES

Na quarta e oitava rodadas, acontecem "entrapes" que podem acontecer no desenvolvimento de uma campanha de vacinação. Se o jogador obtiver faces iguais na rolagem de dados ele não terá acesso ao bônus de resposta a perguntas.

Se o jogador obtiver número PAR no somatório dos dados, terá a chance de responder uma pergunta sobre imunização e ganhar mais recursos para realizar as ações de gestão.

Se o jogador obtiver número ÍMPAR no somatório dos dados ele sofrerá uma penalidade, que pode ser de dois tipos: 1. Ficar aquela rodada sem jogar, não realizando nenhuma ação de gestão; 2. Escolher um cartão de ação de gestão do seu tabuleiro para ser devolvido ao monte original. Ao decidir devolver uma carta, o jogador (ou o mediador) deve ler no Catálogo de Penalidades sobre qual problema está enfrentado na organização da campanha vacinal, dependendo da carta de gestão escolhida, e em seguida deve usar seus pontos obtidos nos dados para realizar uma ação de gestão.

## CONDIÇÃO DE VITÓRIA

O objetivo do jogo é alcançar a maior cobertura de imunização da população do seu território, ou seja, o jogador vencedor será aquele que primeiro alcançar a realização de todas as áreas de gestão (20 cartões de ação), correspondendo a 100% da cobertura vacinal (ou o jogador que mais se aproximar disso). Caso haja um empate na quantidade de cartões de gestão realizados, o desempate se dará através da área de gestão do público-alvo. Quem tiver realizado mais ações nesta área, será o ganhador.

Para que os demais jogadores saibam qual cobertura vacinal alcançaram ao final do jogo, descrevemos a tabela a seguir:

QUANTIDADE DE CARTÕES DE AÇÃO DE GESTÃO	COBERTURA VACINAL
20 cartões	100%
Entre 15 a 19 cartões	80%
Entre 9 e 14 cartões	60%
Até 08 cartões	40%



# IMUNIZA

## GAME

O **ImunizaGame** é resultado de um projeto de desenvolvimento e aplicação de jogos na área de educação. O **ImunizaGame** é resultado de um projeto de desenvolvimento e aplicação de jogos na área de educação em Saúde, realizado a partir do edital nº 025/2021 do Programa de Pesquisa Aplicada, Tecnologias Sociais e Inovação (PROINOVAÇÃO) da Universidade do Estado da Bahia, por meio da Agência UNEB de Inovação. O projeto foi desenvolvido no âmbito do Centro de Pesquisa e Desenvolvimento Comunidades Virtuais da UNEB.

### CRÉDITOS

#### Coordenação do Projeto:

Suiane Costa Ferreira e Marcelo Ney de Jesus Paixão

#### Game Design e Roteiro:

Amanda Lessa Cerqueira Medeiros, Andre Luiz Bispo Pereira, Camila Fonseca Figueiredo, Cintia Rodrigues de Araujo Goes, Daiane Dias de Jesus, Suelen Guedes Souza, Vitória Valéria Cristo Santos

#### Consultoria de Game Design e Roteiro:

Cynthia Macedo Dias (Escola Politécnica de Saúde Joaquim Venâncio - EPSJV/Fiocruz)

#### Revisores:

Suiane Costa Ferreira, Carolina Pedroza de Carvalho Garcia, Matheus da Silva Corrêa, Cynthia Macedo Dias

#### Criação Visual:

Rebunny Studio

