

## INTRO DU ÇÃO

### INTRO DUC TION

Enquanto fazíamos esse jogo para você, vivemos encontros e conversas muito interessantes nas ruas de São Paulo.

Uma pessoa ficou envergonhada com um aperto de mãos porque suas mãos estavam muito sujas – isso deveria mesmo ser um problema? Nossas mãos não estão todas sujas? Descobrimos que, na rua, as pessoas que mais estão dispostas a falar são as que menos ouvimos – os moradores de rua. E também que é possível estabelecer conexões incríveis com pessoas que não falam nossa língua.

**Aqui está Branch, nosso jogo para você.**

## PASSO A PASSO

### — STEP BY STEP

**Branch** é um jogo que usa a cidade como tabuleiro. É organizado por um mestre(a) de jogo, que envolve quatro jogadores e cinco pessoas locais mapeados em uma área de jogo. Os jogadores poderão competir sozinhos ou acompanhados de um amigo. O jogo dura uma hora.

Ao início, cada jogador recebe dicas e um mapa para encontrar pessoas locais, e uma lista de perguntas para lhe fazer.

O jogador deve fazer a pergunta certa para a pessoa exata – somente assim ele receberá uma **carta símbolo**.

A única maneira de descobrir esta pergunta é tentando - ou seja, conversando com as pessoas locais.

O objetivo deste jogo é reunir o maior número de **cartas símbolo** durante o período de uma hora.

*In the making this game for you, we have had some interesting conversations and nice encounters on the streets of Sao Paulo.*

*One person was embarrassed to shake hands, just because his hand was dirty – should this really be a problem, aren't all our hands dirty? We have found that the people on the streets who were the most open to talking to us, were the ones we speak with a least – the people who live on the street itself. We also found that we had some of the most amazing connections with people who don't speak the same language.*

**So here is Branch, our game for you.**

*Branch is a game that uses the city as its' board. It is organized by a game mistress/master and involves four players and five local people within a pre-set game area, where the players can go out alone or with a friend. It lasts for an hour.*

*Players will receive tips and a map to find 5 local people and will also receive a set of questions to ask the local people. They must ask the right question to the right local person and when they are successful they will receive a **symbol card**.*

*The only way to find the right question is trying - it demands that players start up conversations with local people to help them. This may not be easy, but it is important to remember that what they are trying to do is make conversations happen*

*The goal of this game is to collect as many **symbol cards** as possible during the period of one hour.*

## JOGA DORES

### PLAYERS



## COMPO NENTES

### COMPO NENTS



## PRE PARA ÇÃO

### — SETUP



### 4 JOGADORES (sozinhos ou com um amigo)

### 1 MESTRE DO JOGO

### 5 PESSOAS LOCAIS (recrutadas para o jogo pelo mestre de jogo)

### 4 CARTAS PERGUNTA (uma por jogador)

### 20 CARTAS PESSOA LOCAL (cinco por jogador)

### 20 CARTAS SÍMBOLO (máximo de cinco por jogador)

### 4 CARTAS MAPA (uma por jogador)

### 4 PLAYERS (plus a friend, if desired)

### 1 GAME MASTER

### 5 LOCAL PEOPLE (recruited for the game by the game master).

### 4 QUESTION CARDS (one per player)

### 20 PEOPLE CARDS (five per player).

### 20 SYMBOL CARDS (maximum five per player).

### 4 MAP CARDS (one per player)

**1**  
Esse jogo precisa acontecer durante o dia, enquanto as lojas estão abertas e as pessoas circulando.

**2**  
Defina um local de partida/chegada, que é onde o jogo vai começar e terminar: deve ser um lugar seguro, onde as pessoas possam se sentar e conversar antes e depois do jogo.

**3**  
Defina a área do jogo: o lugar onde você quer que ele aconteça. Deve ser uma área de tamanho limitado. Menos é mais: você não quer que os jogadores andem quilômetros e se percam ou fiquem entediados. Pode ser um jogo que acontece na sua casa ou na sua escola, na sua vizinhança ou na sua cidade. Nós sugerimos que todas as distâncias possam ser percorridas a pé a partir do local de partida/chegada.

*1. This game needs to be played during the day time when shops are open and people are around.*

*2. Define the starting/end point, that is the place where the game will start and end: it should be a safe place, where people can sit and have a conversation before and after the game.*

*3. Define the game area: the area where you want the game to be played. It should be a place limited in size. Less really is more as you don't want people to go for miles and miles and get bored or lost. It can go from your house to your school, your neighborhood to your city. We suggest that the game should happen within walking distance of the start/end location.*

*4. Create a simple **map card**: you must indicate the edges of the game area and the start/end position on the map.*  
*5. Recruit five people*

## PRE PARA ÇÃO

### — SETUP (cont.)

**4**  
Crie uma **carta mapa**: indique os limites por onde os jogadores poderão circular e o local de partida.

**5**  
Recrute cinco pessoas locais com quem você quer interagir ou que queiram interagir com você. Elas devem estar localizadas na área do jogo em lugares fixos, como uma loja, uma banca de jornal, um centro cultural ou uma oficina mecânica. Como mestre do jogo, você deve fazer a melhor seleção de lugares para garantir a experiência mais interessante possível. Deve ser aquele tipo de lugar que você adoraria mostrar a um amigo, mas que nunca estaria em um guia turístico. É importante que eles tenham algo de especial. A pessoa local deve ser alguém que goste bastante de conversar. (veja os detalhes no capítulo: Instruções para Pessoas Locais)

**6**  
Customize seu jogo. As cartas com dicas para encontrar as pessoas locais têm seis espaços em branco. Você deve preenchê-los com três dicas sobre a pessoa e três dicas sobre onde ela pode ser encontrada no mapa. Essas dicas precisam ser claras - se os jogadores não estão preocupados em se perder, isso vai ajudá-los a criar coragem para explorar e eles poderão se concentrar em interagir com as pessoas. Repita esse processo para todas essas **cartas pessoa local**.

**Dicas de como criar a Carta Pessoa Local**

**Local:**  
• Escolha uma referência de localização  
• Descreva a função do lugar  
• Descreva a atmosfera

*from the local community you want to engage with or who want to engage with you. They must be located in your game area and be in static locations, such as a shop or a news stand, a cultural centre or mechanics workshop. As the mistress/ master you should select the best range of places to provide the most interesting experience possible within the game area. They might be places that you would like to show to a friend, but that never appear in any guides. These places might have a special charm. The local person must be someone who enjoys talking to people. (see details in chapter: "Brief to Local People")*

*6. You need to customize your game. Each local person will have their own people card with 6 blank spaces on it. You must fill the card with three tips about the person and three tips about where they can be found in the area - these tips needs to be very clear - it helps build players courage. If they are not worrying about being lost and then they can focus more on engaging a person. Repeat this process in all of the people cards.*

**Tips to create a "People Card"**

**Local:**  
• Choose a Landmarck  
• Describe the function of the place  
• Describe the Atmosphere

**People:**

• Gender  
• Describe hair colour / style  
• Describe the person Mood  
7. Distribute the "sym-

**Pessoas:**

- Gênero
- Descreva a cor e o estilo do cabelo
- Descreva o humor da pessoa

**7**  
Distribua as **cartas símbolo** para as pessoas locais: cada uma deve receber quatro cartas com o mesmo símbolo.  
**Importante:** peça para as pessoas locais deixarem as cartas símbolo fora de vista.

**8**  
Escolha a pergunta certa para cada pessoa local e conte para ela qual é essa pergunta. As perguntas abrangem uma variedade de assuntos e níveis de intimidade. (Se você preferir, você pode criar seu próprio kit de perguntas).

**9**  
Prepare o kit do jogador: cada um dos quatro jogadores (mais o amigo) deve receber cinco "cartas pessoa local" diferentes, uma "carta perguntas" e uma "carta mapa".

**10**  
Determine o horário de início e término do jogo - isso vai ajudá-lo a negociar a participação das pessoas locais. Uma vez que o horário tenha sido acordado, diga às pessoas locais para estarem preparadas para receber os competidores durante aquele período.

**11**  
Leia as instruções para os jogadores no ponto de encontro e comece o jogo!

*bol cards" to the local people: give all the four cards with the same symbol on to one local person and so on. **Important:** ask the local people to keep the **symbol cards** out of sight.*

*8. Decide the right questions for the right local person: choose which of the five questions will be the right one for each local person and tell them which they are. The questions cover a variety of topics and levels of intimacy. (If you prefer, you can choose to create your own set of questions).*

*9. Prepare the player's kit: each of the four players ( plus friend) must receive five different people cards, one question card and a map card.*

*10. Setup a start time and an end time for the game - this will need to be worked out with the local people. Once this has been agreed, tell the local people to be prepared to receive the players during that time.*

*11. Read the **Brief** to the players at the starting point and then send them out to the game.*

## INSTRUÇÕES PARA OS JOGADORES:

BRIEF TO THE PLAYERS



O objetivo desse jogo é sair na rua e coletar o máximo de "cartas símbolo" que você conseguir durante uma hora.

As **cartas símbolo** podem ser encontradas com pessoas locais que estão nessa área de jogo (mostrar a "carta mapa").

Essas cartas (dê as **cartas pessoa local** para os jogadores) possuem dicas de como encontrar as pessoas locais, que vão te entregar as **cartas símbolo** - mas somente se você fizer a pergunta correta.

O único jeito de saber qual a pergunta correta é tentando. Isso pode não ser uma tarefa fácil, mas é importante lembrar que é apenas uma conversa, nada diferente do que você já faz no dia-a-dia.

*The goal of the game is to go out into the streets and collect as many "symbol cards" as you can during one hour.*

*The "symbol cards" can be found with specific people at specific locations in the game area (show them the map card).*

*The people cards (give them to the players) have tips to find the local people.*

*These local people will give you the "symbol card", but only if you ask them the right question.*

*The only way of knowing you have the right question is by asking - this may not be easy, but it is important for you to remember that you are just trying to have a conversation and you do this every day.*

## INSTRUÇÕES PARA AS PESSOAS LOCAIS

BRIEF TO THE LOCAL PEOPLE



Como mestre do jogo, seu papel é encontrar o melhor conjunto de pessoas locais - relevantes e entusiasmadas - para participar do jogo.

Podem ser pessoas ou lugares aos quais você deseja que outros prestem mais atenção - ou personalidades que, por algum motivo, são famosas na região.

É muito importante que eles estejam abertos para conhecer e conversar com pessoas novas.

É fundamental nunca esquecer que eles são o centro do trabalho - se eles não estiverem envolvidos ou interessados no jogo, o projeto pode ser comprometido.

Então, é o seu trabalho incentivá-los a falar, interagir com os jogadores e, claro, se divertir.

Vale ressaltar que as pessoas locais podem estar ocupadas no momento da chegada

*As the Mistress or Master of the game it is in your best interest to ensure you find a compelling set of local people to be in Branch.*

*These can be people who wished others paid more attention to them or the area. They might be local characters who are well known for some reason. They should definitely like to meet people*

*What is most important to remember is that they are the centre of the work - if they are not engaged or interested in the project, the project may be compromised.*

*So, it is your job to encourage them to talk, to be playful with the players, to be themselves, to pretend to be someone else, to have fun.*

*They might be busy at the time a player comes in and so it is important for them to be able to indicate to players that they have to wait, take a seat or come back later.*

## ESCALA DO JOGO

SCALING UP THE GAME



de um jogador, então é importante que elas possam pedir para os jogadores aguardarem, sentarem um pouco ou retornarem depois.

A pessoa local pode até pedir ajuda para o jogador na loja, seja para carregar uma sacola ou limpar uma mesa. Eles devem pensar nos jogadores como amigos temporários e, quem sabe, muito mais.

Não há limites, a regra principal aqui é a diversão, tanto para você quanto para os participantes.

*They might ask a player to come help them out behind the bar, to pack a bag or to clear a table.*

*They might tell the player they are famous and give them their autograph or ask a player if they would like their photo taken with them.*

*They can think of the players as temporary friends or more.*

*There are no limits, so they can have a lot of fun with this and this will be a lot of fun for you mistress or master.*

Os jogadores podem competir sozinhos ou com um amigo.

Você pode escrever suas próprias perguntas.

Duração do jogo: deve durar mais ou menos uma hora, depende de você e do tamanho da área do jogo. Recomendamos que a área não tenha mais do que 500 metros em qualquer sentido a partir do local de partida e chegada.

*Players can come alone or with a friend*

*You can write your own questions.*

*Length of the game: It may last for less or more than an hour, that is up to you and depends on the size of the game area. We recommend an area no bigger than 0.5 kilometers in any direction from the start and end location*

## FIM DO JOGO

END OF THE GAME

O jogo acaba quando todos os jogadores retornam ao ponto de encontro.

Vence o jogador com mais **cartas símbolo**

Em caso de empate, ganha quem retornou primeiro ao ponto de encontro.

Se há ou não premiação, depende de você - nossa sugestão é pensar no encerramento como um grande encontro, onde as pessoas podem se ver e conversar sobre a experiência.

*The game ends when all the players return to the **Starting Point**.*

*The player with more "symbol cards" is the winner.*

*If there is a tie, the player that arrived earlier wins.*

*Whether or not there is a prize is up to you - our suggestion would be to think of the end as a meeting, where people can have a drink and talk about their experiences together.*

# Branch