



LEGIÃO  
DOS  
TRONOS

Vale do Conhecimento

# Sumário

<b>Histórico de Alterações</b>	<b>4</b>
<b>Introdução</b>	<b>5</b>
<b>Objetivo</b>	<b>6</b>
<b>Componentes</b>	<b>6</b>
<b>Conceitos Básicos</b>	<b>6</b>
“Mind cards”	6
“Wisdom coins”	7
Legião	7
Avatar de Legião	7
Itens Lendários	7
Grid de batalha	8
“Loot”	8
Loja de “skins”	9
<b>Como jogar?</b>	<b>9</b>
<b>12 Trabalhos GDEVianos</b>	<b>10</b>
Esforços Lendários	11
Trabalhos demandados pelo REI	12
Recebendo sua recompensa	12
<b>Premiação</b>	<b>12</b>
<b>Vamos começar?</b>	<b>13</b>
<b>Preparação</b>	<b>13</b>
Organize as Legiões	13
<b>Fugindo da Prenda</b>	<b>13</b>
Mata-Mata	13
Executando os 12 trabalhos GDEVianos	13
<b>Nirvana</b>	<b>14</b>

Saindo do Vale do Conhecimento	14
Perecendo no Vale do Conhecimento	14
<b>Regra de Ouro</b>	<b>15</b>

## Histórico de Alterações

Data	Versão	Descrição	Autor
11/03/2020	1.1	<ul style="list-style-type: none"><li data-bbox="520 622 1102 689">• Orientação sobre a ausência de um time no Mata-Mata (Página 10)</li><li data-bbox="520 689 1166 723">• Mudança na dinâmica do Mata-Mata (Página 13)</li></ul>	Hudson de França

# Introdução

No longínquo reino da GDEV um evento alterou a malha do tempo e do caos emergiram magos, ladinos e guerreiros. Eles passaram a se organizar em Legiões, cada legião almejava o grande troféu que lhe concedia a honra de serem chamados de vossas majestade. Para aqueles que foram subjugados restavam o gélido abraço das sombras. Está sombra errante está sempre a espreita para acolher aqueles que são inocentes o suficiente para não percebê-la, os GDEVianos mais antigos chamam essa sombra de “Prenda”.

Para manter as terras férteis e uma colheita próspera é necessário que a cada 7 dias um sacrifício seja feito para a “Prenda”. Dia após dia magos, ladinos e guerreiros compareciam ao tribunal do Destino, para receber a benção da Sorte ou a maldição do Azar.

Após o décimo segundo ciclo aconteceu um cataclisma que perturbou o equilíbrio da força. O tribunal do Destino e seu jugo pelas mãos da sorte caíram. Esse evento marcou o fim da era Azul e início da Era de Prata.

As oferendas para a Prenda foram encerradas e por 30 dias não se ouviu falar dela. Tolos aqueles que acharam que a Sombra iria desaparecer na escuridão. Ela está de volta e com mais fome do que nunca.

Só tem uma forma de fugir da Prenda. Um caminho árido e pedregoso através do Vale do conhecimento, corra o quanto puder e fuja se conseguir. A Prenda já está aqui.

**A sorte não irá mais te ajudar apenas a  
sua mente poderá te salvar.**

# Objetivo

Legião dos Tronos: O Vale do conhecimento é uma gamificação desenvolvida para 10 times, ambientado no Reino da GDEV. Cada time da GDEV será considerado uma Legião que representará todos os GDEVianos do time.

Durante o embates de Mata-Mata, os times serão medidos e pesados na balança da Justiça. Cada Legião terá que colocar seu conhecimento na balança. Aquele que tiver o maior peso vencerá. Ao vencedor todo o loot, ao perdedor o conhecimento de que poderia ir além.

Todos juntos como uma Legião, aqueles de coração puro e fogo nas veias poderão encontrar os itens lendários que ajudarão na fase de Mata-Mata.

O recurso é limitado então utilize com sabedoria.

# Componentes

- Mind cards
- Wisdom coins
- Avatar de Legião
- Armaduras Lendárias
- Grid de batalha

# Conceitos Básicos

## “Mind cards”

Mind cards é o nome dos cartões com perguntas e respostas utilizados no Mata-Mata. Todo “Mind Card” tem uma pergunta com sua respectiva resposta. A resposta deve ser exatamente igual ao que está descrito no card para que conte como sucesso.

As perguntas dos “Mind Cards” estão dispostas em 03 Grupos e vários tipos:

- Conhecimento em agilidade
  - Kanban
  - Scrum
  - Lean Inception
  - Manifesto Ágil
  - Conceitos
- História da GDEV
  - Pessoal
  - Estrutura de trabalho
  - Times

- Projetos da GDEV
  - Natureza do Projeto

## “Wisdom coins”

“Wisdom coins” é a moeda corrente no Reino GDEV e este recurso é limitado há 240, onde 120 são de prata e 120 de ouro. No primeiro dia metade desse montante será dividido entre as 10 Legiões. O recurso deve ser administrado pelo time de forma que esse recurso não acabe até o final do ciclo.

Conversão: 1 de ouro é igual a 2 de prata.

Caso o recurso acabe, bom!!! É sempre bom ter voluntários para sacrificar para a “Prenda”.

## Legião

O nome Legião será utilizado para referenciar o time como um todo. Então sempre que houver uma citação sobre Legião estamos falando de todos os participantes.

A Legião é composta pelo time de desenvolvimento ou negócio + Scrum Master + PO.

## Avatar de Legião

Cada Legião será representada por um Avatar. Neste, será ostentados os itens lendários conquistados pela Legião.

## Itens Lendários

Os itens lendários podem ser conquistados pelos times desde que esteja dispostos a realizar algum dos 12 trabalhos GDEVianos. Cada trabalho executado dá direito a uma peça do Set.

Os itens lendários dão ao seu portador vantagens no Mata Mata. Para utilizar esta vantagem a Legião deve escolher ativar a habilidade. A ativação é de uso único, depois de utilizado a peça da armadura volta a ficar disponível para que outras Legiões a conquistem.

Os itens lendários são únicos em seu nível de raridade. Ou seja, só existe 1 (um) Elmo de nível 1. Caso duas Legiões conclua o trabalho GDEViano que dá direito ao Elmo da telepatia o primeiro ficará com o Elmo, o segundo irá esperar até o Elmo está novamente disponível para reivindicar.

Item	Vantagens
Botas	Escolha em qual posição do grid você quer começar.
Espada	Caso a Legião erre uma pergunta ele pode solicitar para a Mão do Rei outra pergunta.
Manopla	Escolha o tipo de pergunta que deseja responder.

Peitoral	Qualquer um dos integrantes da Legião pode responder a pergunta.
Elmo	Pergunte para a mão do Rei qual é o tipo de pergunta, antes de determinar quem do time vai responder.
Aura	Meio certo: Em perguntas em que o time acerta parte da resposta, essa resposta é considerada certa.
Lança	A Legião pode pedir por uma dica: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Se a resposta for individual a Mão do Rei deve falar a primeira letra.</li> <li>● Se a resposta for composta a Mão do Rei deve falar a quantidade de palavras.</li> </ul>
Calças	A Legião tem 30 segundos para pesquisar a resposta.
Escudo	Se as duas Legiões errarem a resposta, quem ativar o escudo avança para a próximo embate. (Obs.: Não dá direito ao Loot)
Pet	O Pet rouba 1 peça de ouro do banco em cada embate que a Legião participar.

Todo item ativado dura a fase inteira do Mata-Mata em que foi utilizado. Ou seja, se o Pet for ativado no primeiro embate e a Legião chegar até a final, ele vai ter roubado 3 peças de Ouro do banco.

## Grid de batalha



O posicionamento do grid deve ser feita de forma aleatória, existem itens lendários que permitem que a Legião escolha qual a posição no Grid.

## “Loot”

Cada embate envolve duas Legiões, que devem pagar tributos para entrar no embate do Mata-Mata. O “Loot” é o acúmulo desses tributos e deve ser retirado pelo vencedor do embate. Ex.: Legião 01 e 02 pagam 2 “Wisdom Coins” de Prata (cada) para entrarem no Embate. Então o “Loot” desse embate é 4 “Wisdom” de Prata.



## Loja de “skins”

O Vale do Conhecimento possui caminhos áridos e pedregosos e nada melhor do que atravessá-los com estilo.

Os conjuntos ofertados na loja não possuem nenhuma vantagem são apenas um item cosmético.

Na loja de skins você poderá encontrar conjuntos completos de armadura para o seu avatar por um preço justo. Mas só aqueles com grande conhecimento poderão pagar.

## Como jogar?

Cada ciclo da Gamificação “Legião dos Tronos”: O Vale do conhecimento tem duração de 1 (um) mês, tendo seu início no primeiro dia útil do mês e término na última sexta-feira.

Para a mecânica da Gamificação funcionar deve ser recrutados 3 NPC’s (non-player character = Personagem não jogável):

- O Rei do Reino GDEV
  - Define e julga quais são os 12 trabalhos GDEVianos que devem ser cumpridos.
- A Juíza Jônica
  - Se em algum momento houver um debate onde as partes não se entendem a Juíza Jônica deve ser consultada e sua decisão deve ser acatada. Obs: Não se debate com a Juíza, ela é sábia e sua sabedoria é a lei.
- A Mão do Rei
  - Realiza a divisão do recurso no primeiro dia
  - Puxa as cartas nos dias de Mata-Mata
  - Realiza a contagem do recurso na última sexta feira do mês
  - Realiza a conferência da execução dos trabalhos GDEVianos

Cada ciclo é chamado de “Fugindo da Prenda” e é dividido em 3 fases: Preparação, fuga da prenda e Nirvana.

A fase de preparação acontece no primeiro dia, é o momento em que os NPC’s do ciclo são apresentados e a Mão do Rei distribui 12 Wisdom coins para as Legiões. Deve ser começar por volta das 7:45.

A fase de fuga da prenda começa com o fim da preparação e vai até a última sexta-feira do Mês. Durante essa fase deve acontecer 8 Mata-Mata e 12 trabalhos GDEVianos.

O Mata-Mata é o momento em que as Legiões irão colocar à prova todos os seus conhecimentos relacionados a Agilidade, história da GDEV e Projetos da GDEV. Os embates serão entre duas Legiões, todo embate deverá ter um tributo cobrado de cada participante. O vencedor será a Legião que acertar a pergunta do “Mind card” e ficará com todo o “Loot”. Caso nenhuma das Legiões acertem o “Loot” vai ficar acumulado para o “Loot” da final. A Legião dos tronos: Vale do

conhecimento é um jogo acima de tudo educativo, então no final do embate mesmo que ninguém tenha acertado a Mão do Rei deve ler a resposta para que todos possam aprender mais sobre o glorioso Reino GDEV. Caso um time não compareça no mata-mata, seu adversário ainda deverá acertar a resposta para ganhar o Loot.

Os 12 trabalhos GDEVianos são atividades impostas pelo Rei que ficarão disponíveis para que os times possam executar. Dentre os 12 trabalhos, 10 deles são voltados a ações para fomentar as 9 características de um colaborador nota 10 e o 5s. Ações voltadas a manter o ambiente de trabalho sustentável e harmônico. Estes 10 trabalhos dão acesso aos Itens Lendários. Os outros 2 trabalhos são ações determinadas pelo Rei e a Legião que executar ganhará “Wisdom Coins” definidos previamente pelo Rei, no mínimo de 3 de ouro. Observação: A atividade deve ser disponibilizada juntamente com o valor em “Wisdom coin” referente a conclusão.

Na última sexta-feira do mês algumas Legiões terão passado pelo Vale do conhecimento e alcançaram o Nirvana. A Mão do Rei deve recolher os “Wisdom coins” de cada Legião (em sigilo) e realizar a conferência. Existe uma quantidade limitada de 240 “Wisdom Coins”, esse é o critério de segurança. O time que acumular mais “Wisdom Coins” terá alcançado o estado de libertação atingido pelo ser humano ao percorrer sua busca por conhecimento. É possível que ocorram empates, neste caso todos com a mesma quantidade são considerados vencedores. Para quem alcançar o Nirvana: A glória! Os prêmios e vantagens serão gozados durante o próximo ciclo.

Um banquete para a Sombra, as 4 (quatro) últimas Legiões não conseguiram fugir da “Prenda” e serão consumidos por ela. Nas próximas 4 “sixfires” as Legiões perdedoras deverão pagar a prenda.

*“Estou mais faminta do que nunca e agora posso saborear minhas presas,”*

Prenda (a Sombra).

Cada time sabe, antecipadamente, quando será sua “Sixfire”, então poderá preparar prendas mais elaboradas e divertidas para aqueles que forem consumidos pela Sombra. O bom senso deve ser levado em consideração, devendo haver consenso do time que pedirá a prenda e o time que deve comprí-la.

## 12 Trabalhos GDEVianos

Os 12 trabalhos GDEVianos são divididos em 2 categorias:

- Esforços lendários
- Retornos imediatos

## Esforços Lendários

São trabalhos para fomentar as 9 características do colaborador nota 10 e o 5s. Esses trabalhos ficarão disponíveis para todas as Legiões. Cada um dos 10 trabalhos, quando concluídos, dão a Legião, que a concluiu primeiro, um item Lendário.

Esses trabalhos vão exigir muito comprometimento da Legião pois muitas das atividades tem como critério de validação o tempo.

Os trabalhos de Esforço Lendário, não leva em consideração o ciclo. Desta forma uma Legião pode comprovar a execução de uma atividade que começou em um ciclo e terminou no outro.

A seguir a relação do 10 esforços lendários. O esforço deve ser executado por cada integrante da Legião para que conte como feito.

Característica	Esforço Lendário	Item lendário
Pontualidade	Chegar antes das 7:30 durante 15 dias seguidos	Botas
Pró-ativos	Fazer um plano enxuto para mudanças complexas e, caso aprovado, executá-lo.	Espada
Interessados	Realize a divulgação de 3 atividades relacionadas a agilidade realizados pelo time na wiki detic e em mais 01 outra. (Linkedin, medium.com)	Escudo
Possuem espírito de equipe	Organizar e fomentar interações fora do expediente (happy hours, atividade físicas e etc) com a participação de no mínimo 5 membros de times diferentes. Ex: 01 Legião a, 01 Legião b, 01 Legião c ...	Peitoral
Pensam como o Dono	Crie e valide uma forma sustentável de expressar a eficiência do time.	Elmo
Responsáveis	Definir* e cumprir OKR's para acompanhamento das propostas de melhoria identificadas na retrospectiva.	Aura
Fazem mais do que o esperado	Acrescentar "algo a mais" em uma metodologia, framework ou rotina já utilizada na GDEV.	Lança
Buscam conhecimento	Comprovar a participação em treinamento, curso e palestras sobre LGPD.	Calças
Compartilham o que sabem	Elaborar e aplicar um Dojô (formato Randori) ou um workshop sobre um assunto de interesse da GDEV.	Manopla
5s	Definir* e implementar ações para alcançar os 5s durante 15 dias seguidos.	Pet

\* Definir tem como pré condição transparência. O time deve primeiro definir e registrar em algum lugar (wiki, parede, Whatsapp e etc) e só depois cumprir.

## Trabalhos demandados pelo REI

As necessidades do Rei devem ser atendidas e como um bom Rei, ele pagará bem cada trabalho bem executado. Cada trabalho demandado pelo Rei pagará no mínimo 3 Moedas de ouro.

Os trabalhos têm uma característica volátil e ficam disponíveis por pouco tempo. Então se seu objetivo é alcançar o Nirvana, esses trabalho vão te ajudar a chegar lá.

## Recebendo sua recompensa

Cada time é responsável por juntar provas que comprovem a execução do que foi proposto. A responsabilidade da Mão do Rei é apenas conferir o material que a Legião apresentar.

## Premiação

O alívio de fugir da prenda não é nada comparado as vantagens de ser um Campeão da Legião dos Tronos. Para o(s) vencedor(es) os prêmios são:

- Acesso liberado a Video Game durante o horário de expediente.
- 01 garrafa de Café exclusiva para o Time.
- Prioridade na sala de reunião da GDEV para Review, retrospectiva e Planning.

Este prêmio estará disponível para a Legião até a definição do próximo campeão.

# Vamos começar?

## Preparação

### Organize as Legiões

1. Defina quem serão os NPC's do ciclo. Eles devem ser informados para todas as Legiões;
2. Distribua o recurso para todas as Legiões. Cada Legião deve começar com 12 "Wisdom coins".

## Fugindo da Prenda

### Mata-Mata

3. Todas as Legiões devem estar presente no Grid de batalha;
4. Realize o sorteio para definir "os rounds" de combate;
5. A Legião deve destacar um GDEViano como seu representante;
6. A Mão do Rei deve conduzir os embates;
  - a. Posicionar os representantes das duas Legiões;
  - b. As Legiões pagam o tributo do Mata-Mata. Tributo mínimo de xxx "Wisdom coin";
    - i. Nesta fase uma Legião pode decidir aumentar o tributo e ganhar o direito de responder primeiro.
    - ii. Caso o oponente cubra o tributo nada acontece.
  - c. Puxar o "Mind Card";
  - d. Ler o "Mind card";
  - e. O GDEViano que pegar o totem da mesa, tem o direito de responder. **(O GDEViano que pegar o totem deve responder imediatamente. A pergunta não será repetida)**
    - i. Se acertar ganha o "Loot";
    - ii. Se errar o oponente tem a chance de responder;
    - iii. Se o oponente acertar ganha o "Loot";
    - iv. Se os dois erraram, o "Loot" vai para o Loot da disputa final.
  - f. A Mão do Rei deve reler e mostrar a carta aos participantes;
  - g. Reinicia o passo "a" até acabar as batalhas;
7. Caso no embate final ninguém ganhe a Mão do Rei irá coletar o "Loot". Este "loot" deve ser acrescentado ao "Loot" do embate final do próximo Mata-Mata.

### Executando os 12 trabalhos GDEVianos

8. Cada Legião tem a liberdade de tentar executar qualquer um dos 12 trabalhos GDEVianos;
9. Quando a Legião concluir o trabalho GDEViano a Mão do Rei deve aprovar e conceder o Item lendário correspondente. Caso o item já esteja em uso, a Mão do Rei deve assinar o decreto informando de quem será o item quando ele voltar a ser disponível.
10. A Legião deve anexar o item lendário ao seu Avatar.

# Nirvana

## Saindo do Vale do Conhecimento

11. A Mão do Rei deve recolher todas as “Wisdom Coins” das Legiões.
12. Realizar a conferência dos recursos “Wisdom Coins”
13. Identificar a classificação da Legião
14. Premiar o(s) primeiro(s) colocado(s).

## Perecendo no Vale do Conhecimento

15. Os 4 últimos colocados devem realizar um sorteio para saber em qual “Sixfire” deverão pagar a prenda.

## **Regra de Ouro**

Caso exista algum conflito entre as regras do Fugindo da Prenda e os itens Lendários, a regra do item Lendário sobrepõe todas as regras.