

• MONITORSHIP •

WILL YOU PLEASE THE D.O.J.?

A COMPLIANCE BOARDGAME BY ALEXANDRE SERPA

O PROGRAMA DE COMPLIANCE DE SUA EMPRESA ESTÁ SOB UMA MONITORIA DE DOIS ANOS DO D.O.J. E VOCÊ É RESPONSÁVEL POR GARANTIR A MELHOR AVALIAÇÃO POSSÍVEL

SERÁ QUE VOCÊ ESTÁ A ALTURA DO DESAFIO? OU AS OUTRAS EMPRESAS TAMBÉM SOB MONITORIA OBTERÃO MELHORES RESULTADOS QUE VOCÊ AO FINAL DOS DOIS ANOS?

SEU PROGRAMA É AVALIADO DE FORMA COMPLETA AO FINAL DE CADA ANO - COMPLEMENTADA POR AVALIAÇÕES MENOS ABRANGENTES NO DECORRER DA MONITORIA

A CADA TRIMESTRE VOCÊ PODERÁ REALIZAR AÇÕES COMO CONTRATAÇÃO, ALOCAÇÃO, TREINAMENTO E PROMOÇÃO DE PROFISSIONAIS DE COMPLIANCE, VISANDO MELHORAR O STATUS DE IMPLEMENTAÇÃO DE CADA UM DOS OITO PILARES DO SEU PROGRAMA DE COMPLIANCE E RECEBENDO PONTOS DE APROVAÇÃO DA EQUIPE DE MONITORIA

SEU OBJETIVO É SER A EMPRESA COM O MAIOR NÚMERO DE PONTOS DE APROVAÇÃO (VP) AO FINAL DOS DOIS ANOS

DIVIRTA-SE CONTRATANDO, TREINANDO, PROMOVENDO E GERENCIANDO SEUS RECURSOS LIMITADOS PARA SATISFAZER O D.O.J. E SEJA A EMPRESA VENCEDORA

O JOGO FOI ELABORADO PARA REPRESENTAR – DE FORMA LIMITADA – INTERAÇÕES REAIS RELACIONADAS À GESTÃO DE UM PROGRAMA DE COMPLIANCE E DOS PROFISSIONAIS DA ÁREA

CONTUDO, POR TER SIDO ELABORADO COMO UM JOGO ABSTRATO, **NÃO É NECESSÁRIO CONHECIMENTO PRÉVIO SOBRE PROGRAMAS DE COMPLIANCE PARA JOGAR**

TAMBÉM NÃO É NECESSÁRIO FALAR UMA LÍNGUA ESPECÍFICA PARA JOGAR, UMA VEZ QUE TODA A INFORMAÇÃO NECESSÁRIA ESTÁ EM FORMA GRÁFICA (*LANGUAGE INDEPENDENT*)

CRÉDITOS: ALEXANDRE DA CUNHA SERPA - CONCEITO, CRIAÇÃO E DESIGN

CLASSIFICAÇÃO: EURO-STYLE, ABSTRACT, WORKER PLACEMENT, LANGUAGE INDEPENDENT BOARDGAME COM TEMA DE COMPLIANCE

NÚMERO DE JOGADORAS: 2 A 6

FAIXA ETÁRIA: 12+

DURAÇÃO: 60 A 120 MINUTOS

• MONITORSHIP •

WILL YOU PLEASE THE D.O.J.?

A COMPLIANCE BOARDGAME BY ALEXANDRE SERPA

ÍNDICE	PÁG.
VISÃO GERAL	3
ICONOGRAFIA	4
SETUP	5
ORDEM DE JOGADA POR TURNO	6
CARTÃO DE MARCAÇÃO	7
AÇÕES E PONTOS	8
TURNOS E FASES	9
AÇÃO – CONTRATAR	11
AÇÃO – PROMOVER (TREINANDO)	12
AÇÃO – GANHAR RECURSOS	13
AÇÃO – PROMOVER (SEM TREINAR)	13
AÇÃO – CONTRATAR DA CONCORRENTE	14
AÇÃO – REALOCAR PROFISSIONAIS	14
AÇÃO – DEMITIR	15
PILARES	16
VP TRACKER ECARTAS BOOSTERS	17
CARTAS DE OBJETIVOS OU DESAFIOS	18

VISÃO GERAL

OVERVIEW

UNIVERSIDADE CORPORATIVA (PÁG. 12)

POOL DE RECRUTAMENTO (PÁG. 11)

CALENDÁRIO DE TURNOS / TURN TRACKER (PÁG. 9 E 10)

ORDEM DE JOGADOR POR TURNO (PÁG. 6)

SACOLA DE MARCADORES DE EXPERIÊNCIA OU RANK

MARCADOR DE PONTOS DE APROVAÇÃO OU VITÓRIA (VP) (PÁG. 17)

12 CARTAS DE OBJETIVOS OU DESAFIOS (PÁG. 18)

12 CARTAS DE AÇÕES ESPECIAIS (BOOSTER CARDS) (PÁG. 17)

SACOLA DE CARTAS DE AÇÕES ESPECIAIS (BOOSTER CARDS)

8 PILARES (PÁG. 16)

CARTA DE REFERÊNCIA DE AÇÕES POSSÍVEIS (PÁG. 8)

BANCO

6 CARTÕES DE MARCAÇÃO DE JOGADORES (PÁG. 7)

* ESTAS CARTAS ESTARÃO DENTRO DA SACOLA PARA SEREM COMPRADAS DE FORMA ALEATÓRIA / THESE CARDS WILL BE INSIDE THE BAG TO BE TAKEN RANDOMLY

• MONITORSHIP •

WILL YOU PLEASE THE D.O.J.?

A COMPLIANCE BOARDGAME BY ALEXANDRE SERPA

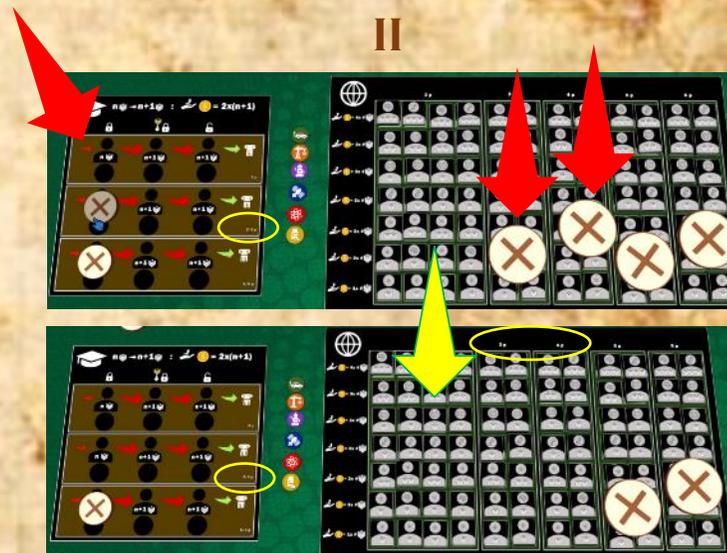
ICONOGRAFIA

TOKENS DAS SEIS DIFERENTES EMPRESAS		PROFISSIONAL DE COMPLIANCE	
UNIVERSIDADE CORPORATIVA		NÍVEL DE EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL / RANK	
POOL DE RECRUTAMENTO		OS 4 DIFERENTES TIPOS DE PROFISSIONAIS	
PONTOS DE APROVAÇÃO OU VITÓRIA (VP)		<i>OS DIFERENTES TIPOS DE PROFISSIONAIS REPRESENTAM 'DIVERSIDADE' DA FORÇA DE TRABALHO / THE DIFFERENT PROFESSIONAL TYPES REPRESENT THE 'DIVERSITY' OF YOUR WORKFORCE</i>	
UMA AÇÃO		RECEITA	
AÇÃO ESPECIAL / BOOSTER		PAGAMENTO OU CUSTO	
PILAR (IMPLEMENTADO)		DINHEIRO OU RECURSOS	
OS 8 PILARES		CARTA DE OBJETIVOS OU DESAFIOS	
RANK DE IMPLEMENTAÇÃO DO PILAR		BÔNUS EXECUTIVO	
		NÃO É PERMITIDO REPETIR	

SETUP

(AS IMAGENS REFLETEM UM JOGO COM 4 EMPRESAS)

- I. CADA JOGADOR(A) — OU EMPRESA — COMEÇA O JOGO COM \$7 JÁ DISTRIBUÍDOS JUNTO A SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO E UMA PROFESSIONAL (*, COM RANK = 1) PARA SER ALOCADA A UM DOS PILARES (DE ACORDO COM AS RESTRIÇÕES DOS PILARES)
- II. DEPENDENDO DA QUANTIDADE DE EMPRESAS NA RODADA, REMOVA OS TOKENS COM UM “X” DAS COLUNAS OU LINHAS CORRESPONDENTES TANTO DA UNIVERSIDADE CORPORATIVA, QUANTO DO POOL DE RECRUTAMENTO
- III. EMBARALHE AS CARTAS DE DESAFIOS/ OBJETIVOS
- IV. CADA EMPRESA ROLA O DADO PARA IDENTIFICAR QUAL SERÁ A PRIMEIRA EMPRESA A ESCOLHER EM QUAL SLOT DO TURNO IRÁ JOGAR
 - A. A EMPRESA COM O MAIOR NÚMERO NO DADO ESCOLHE PRIMEIRO, A SEGUNDA EM SEGUIDA E ASSIM POR DIANTE
 - B. SE HOUVER EMPATE NO DADO, AS DUAS EMPRESAS EMPATADAS ROLAM O DADO NOVAMENTE PARA DESEMPATAR
 - C. APENAS NESSE TURNO O DADO SERÁ UTILIZADO PARA SE DEFINIR A ORDEM DE ESCOLHA DO SLOT DO TURNO, NOS TURNOS SUBSEQUENTES A ESCOLHA SERÁ REALIZADA EM ORDEM INVERSA À ORDEM DO SLOT ATUAL — OU SEJA, A ÚLTIMA EMPRESA A JOGAR NESTE TURNO, SERÁ A PRIMEIRA EMPRESA A ESCOLHER EM QUE SLOT JOGARÁ NO PRÓXIMO TURNO
- V. CADA EMPRESA ENTÃO SELECIONA EM QUE SLOT JOGARÁ O PRIMEIRO TURNO COLOCANDO SEU TOKEN NO SLOT CORRESPONDENTE NO MARCADOR DE ORDEM DO TURNO
 - A. A EMPRESA DE ROBÓTICA OBTVEU 6 NO DADO, A DE TELECOM 4, A DE CARROS ELÉTRICOS 3 E A DE ENERGIA NUCLEAR 1
 - B. PELA ORDEM DOS DADOS ROBÓTICA FOI A PRIMEIRA A ESCOLHER E SELECIONOU O SLOT 4, TELECOM O SLOT 2, CARROS O SLOT 3 E A DE ENERGIA ESCOLHEU O SLOT 6 — GARANTINDO SER A PRIMEIRA EMPRESA A ESCOLHER EM QUE SLOT JOGARÁ O PRÓXIMO TURNO



ORDEM DE JOGADA POR TURNO

(AS IMAGENS REFLETEM UM JOGO COM 4 EMPRESAS)

I. NO PRIMEIRO TURNO, E APENAS NO PRIMEIRO TURNO A ORDEM DE JOGADA É DEFINIDA UTILIZANDO-SE A ORDEM DE ESCOLHA DEFINIDA PELO DADO (VIDE PÁGINA 5)

II. O MARCADOR DE ORDEM DE JOGADA POR TURNO INDICA O BENEFÍCIO QUE CADA EMPRESA RECEBERÁ NA SUA VEZ DE JOGAR NAQUELE TURNO, QUE SÃO

- A. PRIMEIRO SLOT : RECEBE O DIREITO DE REALIZAR UM TREINAMENTO POR APENAS \$3 – INDEPENDENTEMENTE DO RANK DA PROFISSIONAL A SER TREINADA (ESSE BENEFÍCIO NÃO PODE SER ACUMULADO PARA TURNOS POSTERIORES)
- B. SEGUNDO SLOT : RECEBE \$2 DO BANCO NO TURNO
- C. TERCEIRO SLOT : RECEBE 1 PONTO DE VITÓRIA (VP) NO TURNO
- D. QUARTO SLOT : RECEBE \$4 DO BANCO NO TURNO
- E. QUINTO SLOT : RECEBE \$2 DO BANCO NO TURNO
- F. SEXTO SLOT : RECEBE O DIREITO DE REALIZAR UM TREINAMENTO PAGANDO \$2 A MENOS QUE O CUSTO NORMAL DO TREINAMENTO (ESSE BENEFÍCIO NÃO PODE SER ACUMULADO PARA TURNOS POSTERIORES)

III. A DEFINIÇÃO DA ORDEM DE ESCOLHA DA ORDEM DE JOGADA PARA O PRÓXIMO TURNO SERÁ INVERSA À ORDEM DE JOGADA DESTE TURNO, ASSIM (VIDE PÁGINA 10 – ITEM J) :

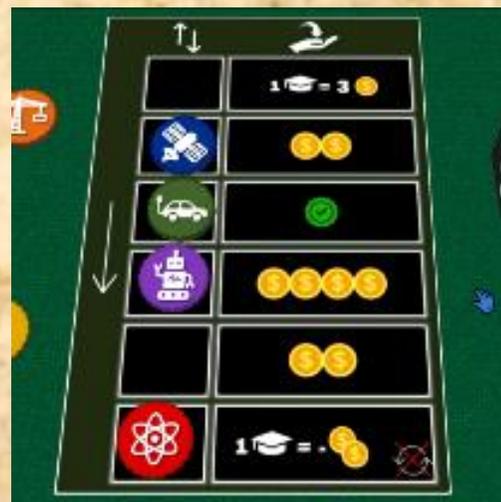
- A. A EMPRESA DE ENERGIA NUCLEAR SERÁ A PRIMEIRA A ESCOLHER EM QUE SLOT JOGARÁ O PRÓXIMO TURNO, A DE ROBÓTICA A SEGUNDA, A DE CARROS ELÉTRICOS A TERCEIRA E A DE TELECOM A ÚLTIMA
- B. QUALQUER SLOT LIVRE PODERÁ SER ESCOLHIDO PELA EMPRESA EM SUA VEZ DE ESCOLHER
- C. A ÚNICA REGRA EM RELAÇÃO A QUAL SLOT ESCOLHER SE APLICAR À EMPRESA QUE ESTAVA JOGANDO NO SEXTO SLOT E QUE SERÁ A PRIMEIRA A ESCOLHER :: ELA NÃO PODERÁ ESCOLHER JOGAR NOVAMENTE NO SEXTO SLOT



I

ORDEM EM QUE AS EMPRESAS JOGAM O TURNO CORRENTE

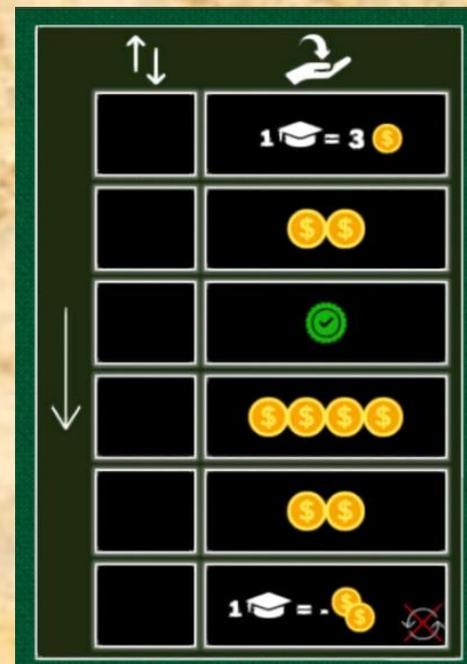
1. TELECOM
2. CARROS ELÉTRICOS
3. ROBÓTICA
4. ENERGIA NUCLEAR



ORDEM EM QUE AS EMPRESAS ESCOLHERÃO EM QUE ORDEM JOGARÃO O PRÓXIMO TURNO

1. ENERGIA NUCLEAR
2. ROBÓTICA
3. CARROS ELÉTRICOS
4. TELECOM

II & III



CARTÃO DE MARCAÇÃO

I. O CARTÃO DE MARCAÇÃO DA JOGADORA OU DA EMPRESA SERVE PARA MANTER A RASTREABILIDADE DA SITUAÇÃO DA EMPRESA EM RELAÇÃO A:

A. QUAIS / QUANTOS PILARES DO PROGRAMA DE COMPLIANCE DA EMPRESA ESTÃO IMPLEMENTADOS

A. SEMPRE QUE A EMPRESA IMPLEMENTAR UM PILAR, ELA DEVE MARCAR AQUELE PILAR COMO IMPLEMENTADO EM SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO

B. SE UM PILAR FOR 'DESIMPLEMENTADO' - POR RETIRADA DE UMA PROFISSIONAL SEJA PARA TREINAMENTO, POR DEMISSÃO, OU POR REALOCAÇÃO A OUTRO PILAR – A EMPRESA DEVE REMOVER A MARCAÇÃO CORRESPONDENTE EM SEU CARTÃO

B. A DIVERSIDADE DA FORÇA DE TRABALHO DA EMPRESA

I. SEMPRE QUE A EMPRESA CONTRATAR UMA PROFISSIONAL COM UM BACKGROUND 'NOVO', ELA DEVE MARCAR AQUELE BACKGROUND COM UM TOKEN EM SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO – NÃO É NECESSÁRIO MARCAR A QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS DE CADA BACKGROUND, APENAS A PRIMEIRA PROFISSIONAL CONTRATADA

II. QUANDO A EMPRESA PERDE (POR DEMISSÃO OU POR TROCA DE EMPRESA) A ÚLTIMA PROFISSIONAL DE UM DETERMINADO BACKGROUND, DEVE REMOVER A MARCAÇÃO CORRESPONDENTE EM SEU CARTÃO

II. NO EXEMPLO À DIREITA A EMPRESA DE TELECOM TEM

A. OS PILARES DE AVALIAÇÃO DE RISCOS E O DE INVESTIGAÇÕES IMPLEMENTADOS

B. TEM PELOS MENOS UMA PROFISSIONAL DE CADA BACKGROUND DE DIVERSIDADE EM SUA EQUIPE



I



II



AÇÕES E PONTOS

O JOGO ACONTECE EM 8 TURNOS DURANTE OS QUAIS CADA EMPRESA REALIZARÁ AÇÕES E SERÁ AVALIADA PELA EQUIPE DE MONITORIA, O QUE PODE RESULTAR EM RECURSOS ADICIONAIS OU PONTOS DE APROVAÇÃO PARA SUA EMPRESA

EM CADA TURNO HAVERÁ DIFERENTES FASES EM QUE DIFERENTES ATIVIDADES OCORREM QUE ESTÃO DETALHADAS NO CALENDÁRIO DA MONITORIA (DETALHES NAS PÁGINAS 9 E 10)

AS DUAS AÇÕES DE CADA EMPRESA, DURANTE CADA UM DOS TURNOS, INCLUEM:

✓ AÇÕES COM CUSTO DE UMA AÇÃO (OU SEJA, PODEM SER REPETIDAS OU COMBINADAS):



- ✓ CONTRATAR PROFISSIONAIS DE COMPLIANCE DO MERCADO DE TRABALHO – PROFISSIONAIS COM DIVERSIDADE DE EXPERIÊNCIAS E DE SENIORIDADE (PÁG. 11)
- ✓ PROMOVER PROFISSIONAIS DE SUA EQUIPE POR MEIO DE TREINAMENTO (PÁG. 12)
- ✓ SOLICITAR E RECEBER RECURSOS DA ALTA ADMINISTRAÇÃO (PÁG. 13)
- ✓ REALOCAR PROFISSIONAIS DE SUA EQUIPE ENTRE OS PILARES (PÁG. 14)
- ✓ DEMITIR PROFISSIONAIS E OBTER RECURSOS POR MEIO DE ECONOMIA (PÁG. 15)

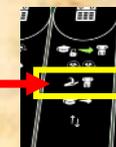
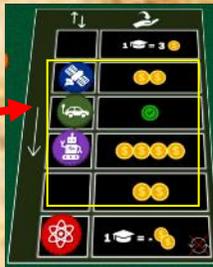
✓ AÇÕES COM CUSTO DE DUAS AÇÕES (OU SEJA, SERÃO A ÚNICA AÇÃO DO TURNO):



- ✓ PROMOVER PROFISSIONAIS DE SUA EQUIPE DE FORMA IMEDIATA (PÁG. 13)
- ✓ CONTRATAR PROFISSIONAIS DE EMPRESAS CONCORRENTES (PÁG. 14)

VOCÊ GANHARÁ PONTOS DE APROVAÇÃO, OU RECURSOS, NAS SEGUINTE SITUAÇÕES:

- ✓ NO TRIMESTRE 4 DE CADA ANO DE ACORDO COM A QUANTIDADE DE PILARES IMPLEMENTADOS EM SUA EMPRESA E DE ACORDO COM A DIVERSIDADE DE SUA FORÇA DE TRABALHO (PÁG. 10 – ITEM D/E)
- ✓ NO COMEÇO DE CADA TURNO A DEPENDER DE EM QUAL SLOT DE ORDEM A EMPRESA ESCOLHEU JOGAR (SLOTS 2, 4 E 5 ENTREGAM RECURSOS E O SLOT 3 PONTO DE VITÓRIA) (PÁG. 6)
- ✓ NO TRIMESTRE 1 DO SEGUNDO ANO SE VOCÊ CONSEGUIR SUPERAR OS OBJETIVOS DAQUELE TRIMESTRE (ESSES OBJETIVOS SÃO VARIÁVEIS A CADA JOGO) (PÁG. 18)
- ✓ NO ÚLTIMO TURNO SE VOCÊ FOR A EMPRESA COM O MAIOR NÚMERO DE PILARES IMPLEMENTADOS E COM A MENOR FORÇA DE TRABALHO (PÁG. 10 – ITEM K)
- ✓ NO ÚLTIMO TURNO QUANDO VOCÊ TROCAR SEU DINHEIRO POR PONTOS DE VITÓRIA (PÁG. 10 – ITEM L)
- ✓ NO TRIMESTRE 3 DE CADA ANO, A DEPENDER DE SUA POSIÇÃO NO RANK DE IMPLEMENTAÇÃO DE CADA UM DOS OITO PILARES EM RELAÇÃO ÀS OUTRAS EMPRESAS (PÁG. 10 - ITEM C)
- ✓ A QUALQUER MOMENTO QUANDO VOCÊ ULTRAPASSA UMA QUANTIDADE PRÉ-DEFINIDA DE PONTOS DE IMPLEMENTAÇÃO EM CADA PILAR (APENAS A PRIMEIRA EMPRESA A ATINGIR ESSES MILESTONES GANHARÁ OS PONTOS) (PÁG. 16)



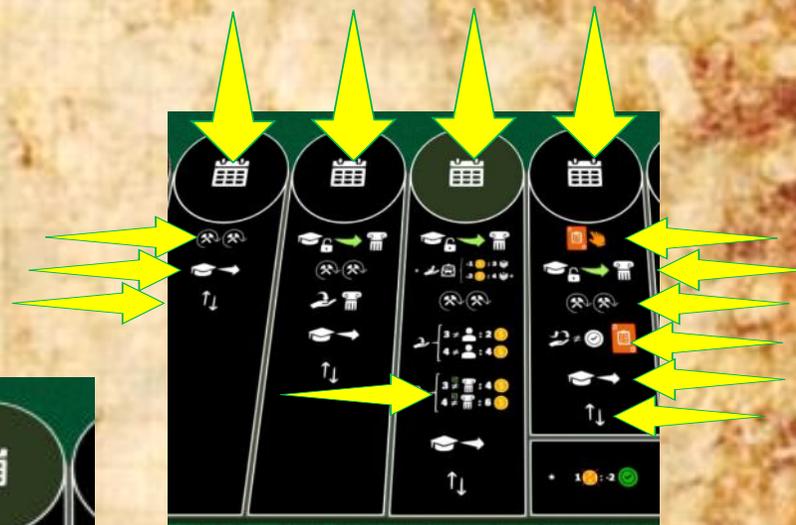
TURNOS E FASES

TURNOS (AS IMAGENS REFLETEM UM JOGO COM 4 EMPRESAS)

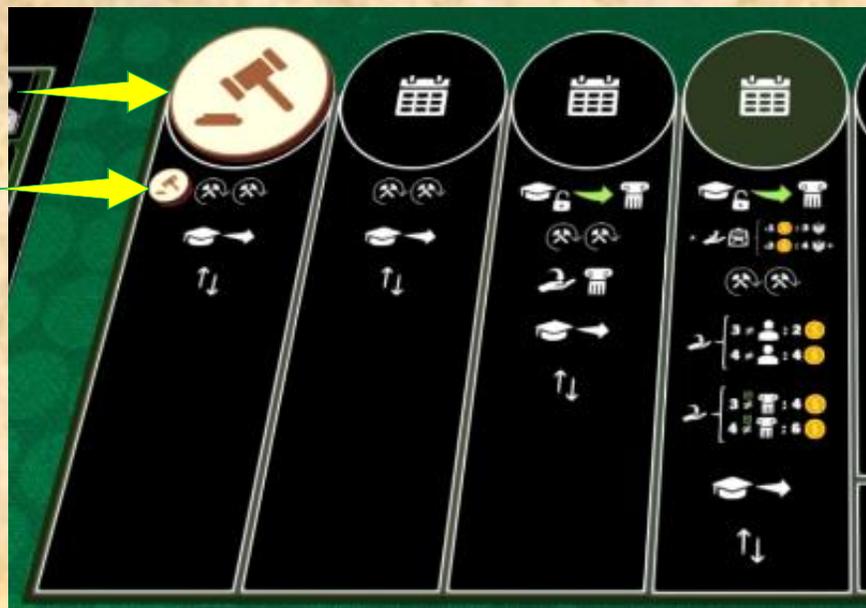
- I. CADA UM DOS 8 TURNOS — OU TRIMESTRES — DO JOGO SÃO COMPOSTOS POR DIFERENTES FASES QUE ESTÃO REPRESENTADAS NO CALENDÁRIO DE TURNOS LOGO ABAIXO DO CÍRCULO COM O SÍMBOLO DO CALENDÁRIO — E QUE VARIAM DE ACORDO COM O TRIMESTER (DETALHES NA PÁGINA 10)
- II. DOIS TOKENS SÃO UTILIZADOS PARA MARCAR O PROGRESSO DAS FASES E DOS TURNOS — O MARTELO GRANDE PARA OS TRIMESTRES E O MARTELO PEQUENO PARA AS FASES DE CADA TRIMESTRE, QUE DEVEM OCORRER NA ORDEM EM QUE ESTÃO LISTADAS NO CALENDÁRIO
- III. NA FASE DE AÇÕES DE CADA TURNO AS EMPRESAS JOGAM DE ACORDO COM A ORDEM SELECIONADA NO TURNO ANTERIOR EXECUTANDO AS SUAS DUAS AÇÕES ANTES DE PASSAR A VEZ PARA A PRÓXIMA EMPRESA



I



II



TURNOS E FASES



FASES EXPLICADAS

CADA UM DOS 8 TURNOS – OU TRIMESTRES – DO JOGO SÃO COMPOSTOS POR DIFERENTES FASES QUE ESTÃO EXPLICADAS A SEGUIR?



A. FASE DE FORMATURA : TODAS AS EMPRESAS RETIRAM AS PROFISSIONAIS QUE JÁ ESTÃO NA COLUNA DE FORMATURA DA UNIVERSIDADE CORPORATIVA E AS ALOCAM EM QUALQUER PILAR DE SUA ESCOLHA (AJUSTANDO OS MARCADORES DE IMPLEMENTAÇÃO CORRESPONDENTES)



B. FASE DE AÇÕES : CADA EMPRESA UTILIZA SUAS DUAS AÇÕES SEQUENCIALMENTE DE ACORDO COM A DE JOGADA PARA ESTE TURNO (ORDÉM SELECIONADA NO TURNO ANTERIOR)



C. FASE DE RECEITA DOS PILARES : NESTA FASE AS EMPRESAS IRÃO VERIFICAR EM QUE POSIÇÃO NO RANK DE IMPLEMENTAÇÃO ESTÃO EM CADA UM DOS PILARES E RECEBERÃO A RECEITA CORRESPONDENTE



D. FASE DE RECEITA POR PILARES IMPLEMENTADOS : NESTA FASE AS EMPRESAS IRÃO VERIFICAR QUANTOS PILARES IMPLEMENTADOS POSSUEM EM SEU PROGRAMA E RECEBERÃO A RECEITA CORRESPONDENTE



E. FASE DE RECEITA POR DIVERSIDADE : NESTA FASE AS EMPRESAS IRÃO VERIFICAR QUANTOS BACKGROUNDS PROFISSIONAIS DIFERENTES POSSUEM EM SUA EQUIPE E RECEBERÃO A RECEITA CORRESPONDENTE



F. FASE DE BÔNUS EXECUTIVO : NESTA FASE AS EMPRESAS IRÃO PAGAR (PARA O BANCO) O BÔNUS DE SUAS EXECUTIVAS NA RAZÃO DE \$1 PARA CADA PROFISSIONAL COM NÍVEL DE EXPERIÊNCIA = 3 E DE \$2 PARA CADA PROFISSIONAL COM 4 OU MAIS NÍVEIS DE EXPERIÊNCIA

PARA CADA \$1 QUE A EMPRESA NÃO TENHA PARA PAGAR O BONUS, 2VP SERÃO RETIRADOS DA EMPRESA



G. FASE DE SORTEIO DAS CARTAS DE DESAFIOS/ OBJETIVOS : NESTA FASE SÃO SORTEADAS AS TRÊS CARTAS DE DESAFIO COMUNITÁRIAS



H. FASE DE PONTUAÇÃO DAS CARTAS DE DESAFIOS/ OBJETIVOS : NESTA FASE CADA EMPRESA GANHA (OU PERDE) A QUANTIDADE DE VPS CORRESPONDENTE AO RESULTADO DO DESAFIO POR ELA ESCOLHIDO



I. FASE DE PROGRESSO NA UNIVERSIDADE : A PENÚLTIMA FASE DE CADA TURNO É A FASE EM QUE TODAS AS PROFISSIONAIS QUE ESTÃO NA UNIVERSIDADE CORPORATIVE SÃO MOVIDAS PARA O PRÓXIMO ESTÁGIO DO TREINAMENTO



J. FASE DE SELEÇÃO DE ORDEM DE JOGADA : A ÚLTIMA FASE DE CADA TURNO REPRESENTA A SELEÇÃO DOS SLOTS DE ORDEM DE JOGADA DO PRÓXIMO TURNO



K. FASE DE PONTUAÇÃO POR EFICIÊNCIA NA IMPLEMENTAÇÃO DOS PILARES : NESTA PENÚLTIMA FASE DO JOGO A EMPRESA QUE TIVER O MAIOR NÚMERO DE PILARES IMPLEMENTADOS COM A MENOR QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS (OU SEJA, FOR A MAIS EFICIENTE) RECEBE 5 VPS (SE MAIS DE UMA EMPRESA EMPATAR, TODAS RECEBEM OS 5 VPS)



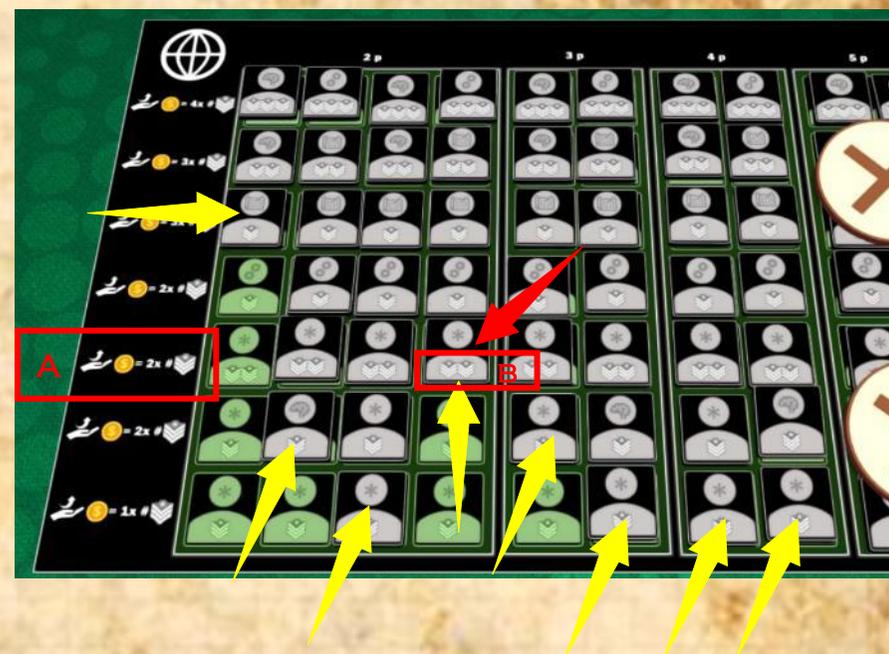
L. FASE DE PONTUAÇÃO POR RECURSOS ECONOMIZADOS : NESTE FASE CADA EMPRESA RECEBERÁ 1 VP PARA CADA \$5 QUE TIVER ECONOMIZADO AO FINAL DO JOGO (SOBRA DE \$ ALÉM DE MÚLTIPLOS DE 5 SERÃO DESCONSIDERADAS – OU SEJA, SE AO FINAL DO JOGO SUA EMPRESA TIVER \$10, \$11, \$12, \$13 OU \$14 VOCÊ RECEBERÁ APENAS 2 VPS)

CONTRATAR

CONTRATAR DO MERCADO DE TRABALHO (AS IMAGENS REFLETEM UM JOGO COM 4 EMPRESAS)

- I. COM O CUSTO DE UMA AÇÃO APENAS, A CADA TURNO UMA EMPRESA PODERIA CONTRATAR ATÉ DUAS VEZES
- II. A CONTRATAÇÃO DE PROFISSIONAIS DO MERCADO DE TRABALHO PODEM SER REALIZADA DE QUALQUER UMA DAS COLUNAS LIBERADAS (SEM O TOKEN 'X') E SEMPRE RESPEITANDO A REGRA DE SE CONTRATAR PROFISSIONAIS DE BAIXO PARA CIMA
- III. NO EXEMPLO À DIREITA, APENAS PROFISSIONAIS MARCADOS COM AS SETAS AMARELAS PODERIAM SER OBJETO DE CONTRATAÇÃO POR ESTAREM NA PRIMEIRA POSIÇÃO DE SUAS COLUNAS
- IV. O CUSTO DE CADA CONTRATAÇÃO - QUE ESTÁ DESCRITO À ESQUERDA DO TILE - DEPENDE DE A) LINHA EM QUE A PROFISSIONAL ESTEJA ALOCADA E B) DA QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA PROFISSIONAL QUE TENHA
- V. NO EXEMPLO À DIREITA A PROFISSIONAL IDENTIFICADA COM A SETA VERMELHA TERIA UM CUSTO DE "A x B = 2 x 2 = \$4"
- VI. APÓS SELECIONAR A PROFISSIONAL A SER CONTRATADA E PAGAR O VALOR CORRESPONDENTE AO BANCO VOCÊ PODERÁ
 - I. ALOCAR A PROFISSIONAL A QUALQUER UM DOS PILARES RESPEITANDO AS REGRAS DE ALOCAÇÃO DE CADA PILAR (ALOCAR UMA PROFISSIONAL RECÉM-CONTRATADA EM UM PILAR NÃO É CONSIDERADA UMA AÇÃO) OU
 - II. TREINAR A FUNCIONÁRIA (O QUE SERÁ CONSIDERADA A SEGUNDA AÇÃO DO TURNO)
 - III. IDENTIFICAR NO SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO QUE CONTRATOU UMA PROFISSIONAL DO BACKGROUND DE DIVERSIDADE CORRESPONDENTE, QUE NESSE CASO É O *

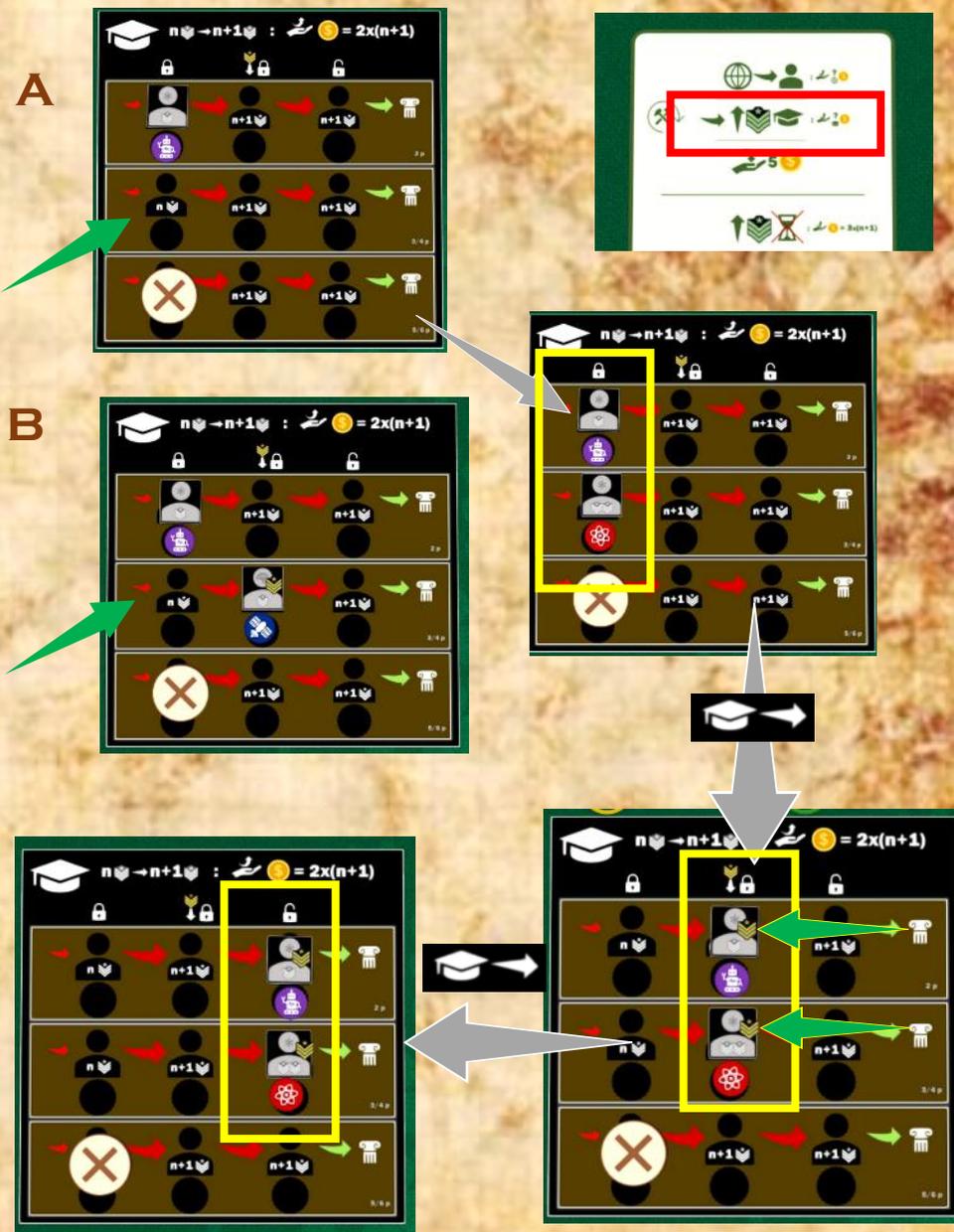
APENAS A PRIMEIRA PROFISSIONAL DE CADA BACKGROUND DE DIVERSIDADE PRECISA SER MARCADA (ESSA MARCAÇÃO IDENTIFICA A DIVERSIDADE E DA FORÇA DE TRABALHO E NÃO A QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS DE CADA BACKGROUND)



TREINAR E PROMOVER

PROMOVER POR MEIO DE TREINAMENTO (AS IMAGENS REFLETEM UM JOGO COM 4 EMPRESAS)

- I. COM O CUSTO DE UMA AÇÃO APENAS, A CADA TURNO UMA EMPRESA PODERIA PROMOVER POR TREINAMENTO (TREINAR) ATÉ DUAS VEZES
- II. O TREINAMENTO PODE SER INICIADO DESDE QUE EXISTA UM SLOT LIVRE DE ENTRADA NA UNIVERSIDADE CORPORATIVA
- III. O CUSTO DE TREINAMENTO — QUE DEVERÁ SER PAGO ASSIM QUE A PROFISSIONAL ENTRAR NA UNIVERSIDADE CORPORATIVA — SERÁ IGUAL A “2 VEZES A QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA FINAL” ($2x(n+1)$), ONDE ‘N’ É A QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA INICIAL
- IV. NO EXEMPLO À DIREITA, IMAGINE QUE VOCÊ ESTÁ JOGANDO COM A EMPRESA DE ENERGIA NUCLEAR E QUER TREINAR UMA FUNCIONÁRIA:
 - I. CENÁRIO A :: O TREINAMENTO É POSSÍVEL POIS APESAR DE A EMPRESA DE ROBÓTICA JÁ TER COLOCADO UMA FUNCIONÁRIA A SER TREINADA AINDA HÁ UM SLOT DE ENTRADA LIVRE (SEGUNDA FILEIRA)
 - II. CENÁRIO B :: O TREINAMENTO TAMBÉM É POSSÍVEL POIS APESAR DE A EMPRESA DE TELECOM JÁ TER COLOCADO UMA FUNCIONÁRIA A SER TREINADA NA SEGUNDA FILEIRA ELA O FEZ NO TURNO PASSADO E JÁ FOI MOVIDA PARA MAIS À FRENTE NO TREINAMENTO DEIXANDO AINDA HÁ UM SLOT DE ENTRADA LIVRE
 - III. VOCÊ ENTÃO ALOCA SUA FUNCIONÁRIA NESSE SLOT E COLOCA UM TOKEN IDENTIFICANDO SUA EMPRESA LOGO ABAIXO DA FUNCIONÁRIA IDENTIFICANDO-A COMO SUA COLABORADORA
 - IV. O VALOR A SER PAGO POR ESSE TREINAMENTO É DE \$6, POSTO QUE ESSA FUNCIONÁRIA TEM EXPERIÊNCIA $N=2$ AO ENTRAR NA UNIVERSIDADE E SAIRÁ COM $N+1=3$, E O CUSTO DE TREINAMENTO É “ $2x(n+1)=2x3=6$ ”
 - V. SE UMA OUTRA EMPRESA TENTASSE TREINAR UMA FUNCIONÁRIA AGORA ISSO NÃO SERIA POSSÍVEL, UMA VEZ QUE OS DOIS SLOTS DE ENTRADA ESTÃO OCUPADOS (1 PELA ROBÓTICA, 1 PELA ENERGIA NUCLEAR) (O TERCEIRO SLOT, BLOQUEADO PELO TOKEN ‘X’, SOMENTE ESTARIA DISPONÍVEL EM UM JOGO DE 5 OU 6 EMPRESAS)
- V. A PENULTIMA FASE DE CADA TURNO É A FASE DE ‘MOVER PROFISSIONAIS PARA O PRÓXIMO ESTÁGIO DO TREINAMENTO’ — NESSA FASE TODAS AS PROFISSIONAIS QUE ESTÃO NA UNIVERSIDADE SÃO MOVIDAS UM PASSO PARA A DIREITA — QUANDO CHEGAM NO SEGUNDO ESTÁGIO RECEBEM SEU TOKEN DE EXPERIÊNCIA ADICIONAL E NO PRÓXIMO TURNO SERÃO MOVIDAS PARA SUA ‘FORMATURA’ ESTANDO LIBERADAS A VOLTAR AO SEU TRABALHO EM QUALQUER PILAR A SER DETERMINADO PELA EMPRESA (RESPEITANDO AS RESTRIÇÕES DE CADA PILAR)
 - I. ISSO SIGNIFICA QUE CADA PROFISSIONAL EM TREINAMENTO FICARÁ UM TURNO FORA DA OPERAÇÃO DO PROGRAMA DE COMPLIANCE



GANHAR RECURSOS E PROMOVER

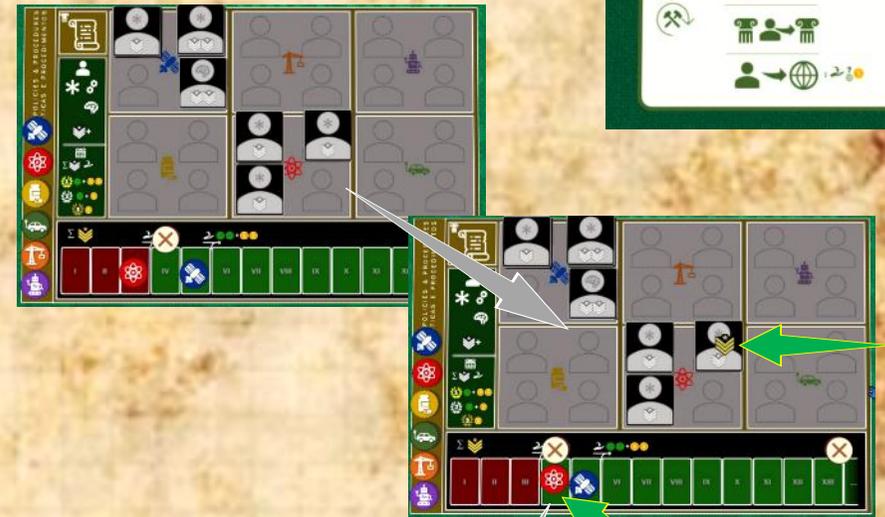
SOLICITAR E RECEBER RECURSOS DA ALTA ADMINISTRAÇÃO

- I. COM O CUSTO DE UMA AÇÃO APENAS, A CADA TURNO UMA EMPRESA PODERIA RECEBER RECURSOS ATÉ DUAS VEZES
- II. A EMPRESA DEVE RECEBER \$5 DO BANCO



PROMOVER PROFISSIONAIS DE SUA EQUIPE DE FORMA IMEDIATA

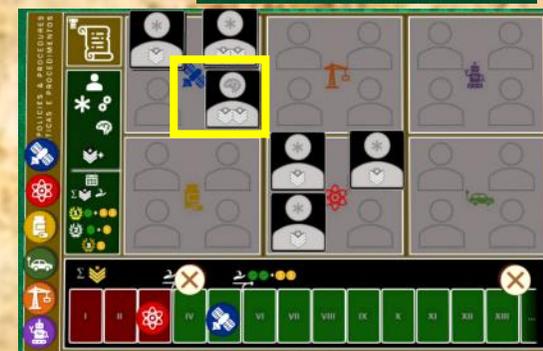
- I. COM O CUSTO DE DUAS AÇÕES, A CADA TURNO UMA EMPRESA REALIZARIA APENAS ESSA AÇÃO EM SUA VEZ
- II. A EMPRESA DEVERÁ ESCOLHER UMA PROFISSIONAL QUALQUER DE SEU QUADRO (AQUELAS QUE ESTÃO ALOCADAS EM UM DOS OITO PILARES) E PROMOVER A MESMA IMEDIATAMENTE PARA O PRÓXIMO NÍVEL DE EXPERIÊNCIA “N+ 1”
- III. POR ESSA AÇÃO DE PROMOÇÃO A EMPRESA PAGARÁ UM VALOR EQUIVALENTE A 3X O RANK FINAL (N+ 1) DA PROFISSIONAL PROMOVIDA
- IV. NO EXEMPLO À DIREITA A EMPRESA DE ENERGIA NUCLEAR QUER PROMOVER IMEDIATAMENTE UMA DE SUAS FUNCIONÁRIAS DE EXPERIÊNCIA = 1 DO PILAR DE POLÍTICAS E PROCEDIMENTOS E COM ISSO CONSEGUIR ‘IMPLEMENTAR’ O PILAR (ESTE PILAR REQUER 4 EXPERIÊNCIAS NO TOTAL PARA SER CONSIDERADO IMPLEMENTADO COMO SE PODE VERIFICAR NO TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO NA PARTE INFERIOR DO PILAR — QUE SE TORNA VERDE — IMPLEMENTADA — A PARTIR DE 4 EXPERIÊNCIAS)
 - I. PARA ISSO A EMPRESA PAGARÁ \$6 (OU SEJA, TRÊS VEZES O RANK FINAL DE “2”)
 - II. E ENTÃO ADICIONA UM TOKEN DE EXPERIÊNCIA ADICIONAL NA FUNCIONÁRIA RELEVANTE E MOVE SEU TOKEN DE EMPRESA UMA POSIÇÃO PARA A DIREITA NO TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO
 - III. COMO O PILAR FOI IMPLEMENTADO, A EMPRESA O IDENTIFICARÁ COMO IMPLEMENTADO COM UM TOKEN NO SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO



CONTRATAR CONC. E REALOCAR

CONTRATAR PROFISSIONAIS DE EMPRESAS CONCORRENTES - **ESSA AÇÃO PODE SER CONSIDERADA "FORA DE JOGO" EM COMUM ACORDO PELAS JOGADORAS**

- I. COM O CUSTO DE DUAS AÇÕES, A CADA TURNO UMA EMPRESA REALIZARIA APENAS ESSA AÇÃO EM SUA VEZ
- II. A EMPRESA DEVERÁ ESCOLHER UMA PROFISSIONAL QUALQUER DA FORÇA DE TRABALHO DE QUALQUER UMA DAS EMPRESAS CONCORRENTES
- III. E ENTÃO OFERECER "PELO MENOS" UM VALOR DE \$ EQUIVALENTE AO NÍVEL DE EXPERIÊNCIA DA PROFISSIONAL A SER CONTRATADA + \$2 (SEM LIMITE MÁXIMO PELA OFERTA)
- IV. A EMPRESA QUE É ATUALMENTE A EMPREGADORA DA PROFISSIONAL 'ALVO' TEM A CHANCE DE FAZER UMA CONTRA OFERTA DE 'PELO MENOS' O MESMO VALOR OFERECIDO PELA CONCORRENTE
 - I. POR JÁ SER A EMPREGADORA DA PROFISSIONAL ELA NÃO PRECISA AUMENTAR A OFERTA PARA RETER A PROFISSIONAL
 - II. ALÉM DISSO, CASO REALIZA A CONTRA-OFERTA, A EMPREGADORA ATUAL PRECISARÁ PAGAR APENAS O VALOR DA CONTRA-OFERTA MENOS O VALOR DE EXPERIÊNCIA ATUAL DA PROFISSIONAL ALVO
- V. NO EXEMPLO À DIREITA A EMPRESA DE ROBÓTICA FAZ UMA OFERTA PELA PROFISSIONAL 'CÉREBRO' DE EXPERIÊNCIA 2 DA EMPRESA DE TELECOM NO VALOR DE \$6 (O VALOR MÍNIMO DA OFERTA SERIA DE 2+2)
- VI. A EMPRESA DE TELECOM QUERENDO RETER A PROFISSIONAL FAZ UMA CONTRA-OFERTA DE \$6
 - I. COMO JÁ É A EMPREGADORA DA PROFISSIONAL A EMPRESA DE TELECOM MANTÉM A FUNCIONÁRIA E PAGA APENAS \$4 (\$6 MENOS O VALOR DE \$2, EQUIVALENTE AO NÍVEL DE EXPERIÊNCIA ATUAL DA PROFISSIONAL)
- VII. CASO A EMPRESA DE TELECOM NÃO TIVESSE REALIZADO A CONTRA-OFERTA, A EMPRESA DE ROBÓTICA FARIA O PAGAMENTO DO VALOR TOTAL DA OFERTA DE \$6
- VIII. O PAGAMENTO PELA CONTRATAÇÃO, OU PELA CONTRA-OFERTA, É REALIZADO DIRETAMENTE PARA O BANCO



REALOCAR PROFISSIONAIS DE SUA EQUIPE ENTRE OS PILARES

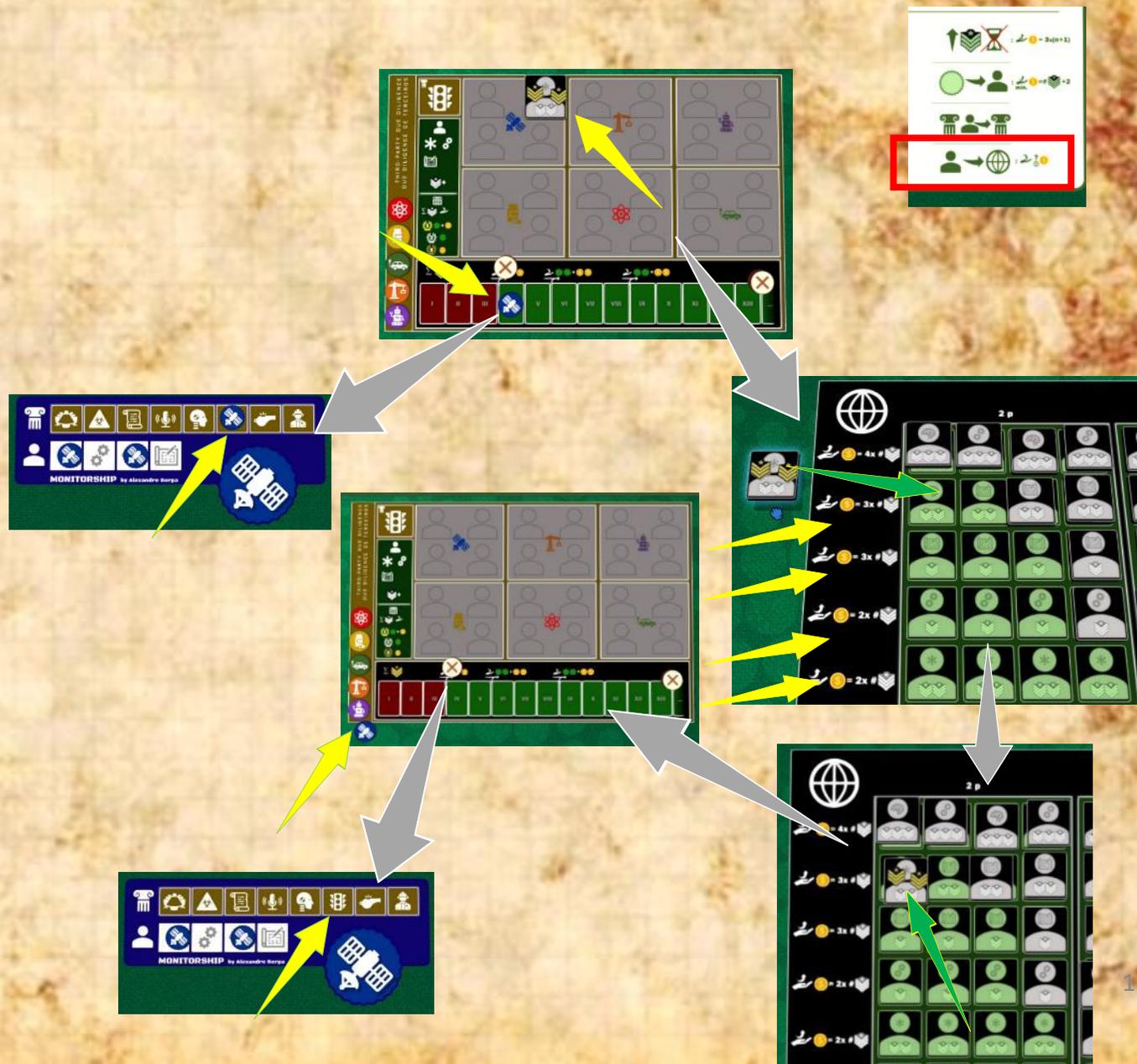
- I. COM O CUSTO DE UMA AÇÃO, A CADA TURNO UMA EMPRESA PODERIA ESSA AÇÃO DUAS VEZES
- II. A EMPRESA SIMPLEMENTE MOVE UMA PROFISSIONAL QUALQUER DE UM PILAR PARA OUTRO SEM CUSTO
- III. NÃO ESQUEÇA DE AJUSTAR O TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO DOS DOIS PILARES EM QUESTÃO (REDUZINDO O VALOR DE EXPERIÊNCIA DA PROFISSIONAL NO PILAR DE ORIGEM, E AUMENTANDO NO PILAR DE DESTINO DA PROFISSIONAL)
- IV. CASO O PILAR DE ORIGEM DEIXE DE ESTAR 'IMPLEMENTADO' TAMBÉM ATUALIZE O MESMO NO SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO (O MESMO É VÁLIDO CASO O PILAR DESTINO SE TORNE 'IMPLEMENTADO')



DEMITIR

DEMITIR PROFISSIONAIS E OBTOR RECURSOS POR MEIO DE ECONOMIA

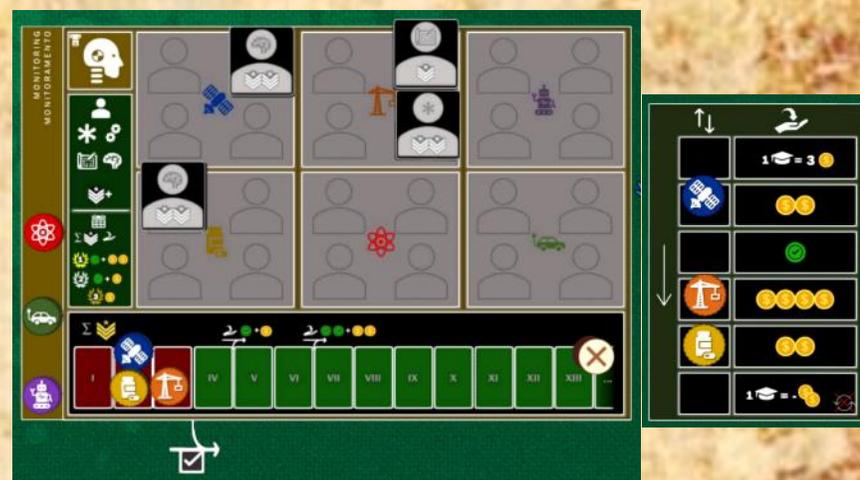
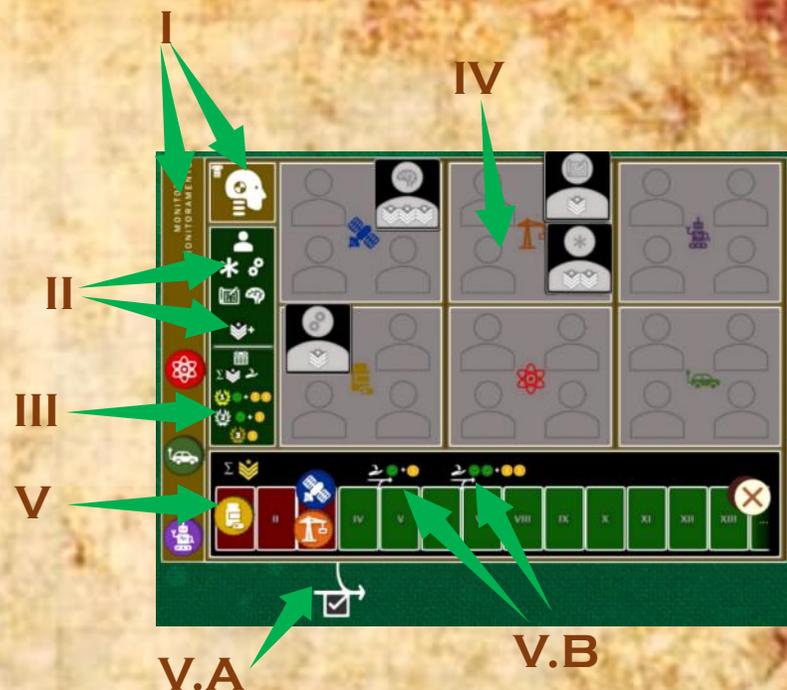
- I. COM O CUSTO DE UMA AÇÃO, A CADA TURNO UMA EMPRESA PODERIA ESSA AÇÃO DUAS VEZES
- II. ESSA AÇÃO SERVE PARA OBTOR RECURSOS (\$)
- III. A EMPRESA ESCOLHE QUALQUER PROFISSIONAL ALOCADA EM SEUS PILARES OU EM TREINAMENTO E A DEMITE, RETORNANDO A MESMA PARA O MERCADO DE TRABALHO
- IV. A PROFISSIONAL DEMITIDA PODERÁ SER COLOCADA EM QUALQUER ESPAÇO LIVRE DO MERCADO DE TRABALHO E A EMPRESA QUE A DEMITIU RECEBERÁ RECURSOS COM BASE NA FÓRMULA “MULTIPLICADOR DA FILEIRA DO MERCADO DE TRABALHO X NÍVEL DE EXPERIÊNCIA DA PROFISSIONAL DEMITIDA”
- V. NO EXEMPLO À DIREITA A EMPRESA DE TELECOM DECIDIU DEMITIR UMA FUNCIONÁRIA COM NÍVEL DE EXPERIÊNCIA 4 QUE ESTAVA ALOCADA EM SEU PILAR DE DUE DILIGENCE DE TERCEIROS — QUE ESTAVA IMPLEMENTADO
- VI. ESSA FUNCIONÁRIA PODE SER ALOCADA NO MERCADO DE TRABALHO EM FILEIRAS COM MULTIPLICADOR 2 OU 3 (UMA VEZ QUE NÃO HÁ ESPAÇO LIVRE NA FILEIRA DE MULTIPLICADOR 4).
- VII. DE FORMA NATURAL A EMPRESA DE TELECOM A ALOCARÁ NA FILEIRA DE MULTIPLICADOR 3 E RECEBERÁ “ $3 \times 4 = \$12$ ”
- VIII. A EMPRESA DEVE LEMBRAR DE ATUALIZAR TANTO O TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO DO PILAR CORRESPONDENTE QUANTO SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO (CASO SEJA NECESSÁRIO) COM A DEMISSÃO DA PROFISSIONAL
- IX. A PROFISSIONAL DEMITIDA ESTÁ AGORA APTA A SER RECONTRATADA POR QUALQUER EMPRESA



PILARES

DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS E FUNCIONAMENTO

- I. CADA UM DOS PILARES DO PROGRAMA DE COMPLIANCE ESTÁ IDENTIFICADO POR UM ÍCONE E PELO NOME REFERENTE AO PILAR – NO EXEMPLO TEMOS O PILAR DE MONITORAMENTO
- II. LOGO ABAIXO DO ÍCONE DO PILAR ESTÃO IDENTIFICADAS OS TIPOS DE PROFISSIONAIS E NÍVEIS DE EXPERIÊNCIA QUE PODEM SER ALOCADOS NO PILAR – NO EXEMPLO TEMOS QUE QUALQUER TIPO DE PROFISSIONAL COM PELO MENOS 1 EXPERIÊNCIA PODEM SER ALOCADOS NESTE PILAR
- III. LOGO ABAIXO TEMOS A RECEITA/ GANHO QUE AS EMPRESAS RECEBERÃO NOS TRIMESTRES 3 DE CADA ANO A DEPENDER DE SUA POSIÇÃO NO TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO DO PILAR (PRIMEIRA, SEGUNDA OU TERCEIRA)
 - A. O CRITÉRIO DE DESEMPATE É i) QUEM TEM A MENOR QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS ALOCADAS, E ii) QUEM ESTÁ NO SLOT MAIS ALTO DA ORDEM DE JOGADA DO TURNO EM QUESTÃO
- IV. LOGO À DIREITA ESTÃO IDENTIFICADOS OS ESPAÇOS ONDE CADA UMA DAS SEIS EMPRESAS PODERÁ ALOCAR ATÉ 4 DE SUAS PROFISSIONAIS
- V. NA PARTE INFERIOR DO PILAR ESTÁ O TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO DO PILAR
 - A. AS CASAS EM VERDE IDENTIFICAM A PARTIR DE QUANTOS NÍVEIS DE EXPERIÊNCIA (E NÃO DE QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS) O PILAR É CONSIDERADO IMPLEMENTADO
 - B. AS SETAS COM RECEITA IDENTIFICADAS ACIMA DO TRACKER DE IMPLEMENTAÇÃO INDICAM A RECEITA INSTÂNTANEA QUE A EMPRESA QUE PRIMEIRO PASSAR POR AQUELE PONTO RECEBERÁ (ASSIM QUE UMA EMPRESA RECEBER A RECEITA, UM TOKEN DE 'X' SERÁ COLOCADO SOBRE ELA PARA INDICAR QUE A MESMA NÃO ESTÁ MAIS DISPONÍVEL)
- VI. NO EXEMPLO SUPERIOR AS EMPRESAS DE TELECOM E CONSTRUÇÃO TÊM A MESMA QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA NO PILAR, MAS A EMPRESA DE TELECOM CONSEGUE A MESMA EXPERIÊNCIA COM MENOS PROFISSIONAIS, SENDO MAIS EFICIENTE E FICANDO EM PRIMEIRO, A EMPRESA DE CONSTRUÇÃO EM SEGUNDO, E A EMPRESA DE PHARMA FICARÁ EM TERCEIRO
- VII. NO EXEMPLO INFERIOR A EMPRESA DE CONSTRUÇÃO TEM A MAIOR QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA FICANDO EM PRIMEIRO, ENQUANTO QUE AS EMPRESAS DE TELECOM E PHARMA TÊM A MESMA QUANTIDADE DE EXPERIÊNCIA NO PILAR E A MESMA QUANTIDADE DE PROFISSIONAIS, COMO A EMPRESA DE TELECOM ESTÁ NUM SLOT MAIS ALTO NA ORDEM DE JOGADA DO TURNO QUE A PHARMA ELA FICARÁ EM SEGUNDO E A PHARMA EM TERCEIRO
- VIII. NENHUMA DAS EMPRESAS TEM O PILAR IMPLEMENTADO (O QUE ACONTECE APENAS A PARTIR DE 4 EXPERIÊNCIAS TOTAIS DA FORÇA DE TRABALHO)
- IX. A PRIMEIRA EMPRESA QUE CONSEGUIR 5 EXPERIÊNCIAS TOTAIS RECEBERÁ A RECEITA DE \$1 E 1VP, E A PRIMEIRA EMPRESA A CONSEGUIR 7 EXPERIÊNCIAS TOTAIS RECEBERÁ \$2 E 2VP



VP TRACKER E CARTAS BOOSTER

DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS E FUNCIONAMENTO

- I. O VP TRACKER, OU TRACKER DE PONTOS DE VITÓRIA/ APROVAÇÃO, MARCA A COLOCAÇÃO INSTANTÂNEA DE CADA EMPRESA
- II. NAS MARCAÇÕES DE 6VP, 12VP E 17VP TEMOS A IMAGEM DE UM FOGUETE QUE IDENTIFICA QUE A EMPRESA QUE CHEGAR OU PASSAR POR AQUELA MARCA SORTEARÁ UMA CARTA BOOSTER
- III. RETIRE UMA CARTA BOOSTER DE DENTRO DA SACOLA VERDE E DECIDA SE IRÁ COMPRÁ-LA OU NÃO PELO PREÇO INDICADO NA PARTE SUPERIOR DIREITA DA CARTA
- IV. CASO DECIDA NÃO COMPRAR A CARTA, DEVOLVE A MESMA À SACOLA
- V. CASO DECIDA COMPRAR A CARTA, PAGUE O VALOR CORRESPONDENTE AO BANCO E GUARDE A CARTA JUNTO A SEU CARTÃO DE MARCAÇÃO
- VI. ESSA CARTA PODERÁ SER USADA A QUALQUER MOMENTO DO JOGO E ENTÃO DESCARTADA
- VII. AS CARTAS BOOSTER DISPONÍVEIS, SEUS CUSTOS E (QUANTIDADE) — SÃO AS SEGUINTES

NÃO PAGAR POR UMA AÇÃO QUALQUER, \$2 (3), \$3 (2) E \$5 (2)

REALIZAR UMA AÇÃO ADICIONAL, \$2 (3), \$3 (2) E \$5 (2)

CONTRATAR DE QUALQUER LUGAR DO MERCADO, \$5 (4)

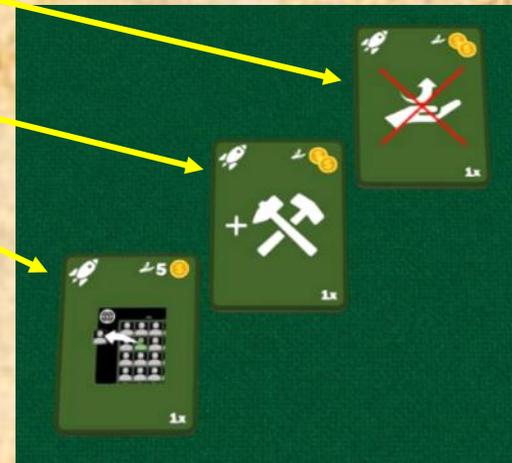
II



III



VII



CARTA DE OBJETIVOS OU DESAFIOS

DESCRIÇÃO DOS ELEMENTOS E FUNCIONAMENTO

- I. A PRIMEIRA FASE DO TRIMESTRE 1 DO ANO 2 É A FASE DE SORTEIO DAS CARTAS DE OBJETIVOS OU DESAFIOS E NESTA FASE :
 - A. AS CARTAS DE OBJETIVOS OU DESAFIOS SÃO EMBARALHADAS
 - B. TRÊS DESTAS CARTAS SÃO SORTEADAS E COLOCADAS LOGO ABAIXO DO DECK ORIGINAL
 - C. AS CARTAS SORTEADAS SÃO VIRADAS PARA REVELAREM O DESAFIO DE CADA UMA

- II. NA QUARTA FASE DO TRIMESTRE 1 DO ANO 2 AS EMPRESAS IRÃO PAGAR OU RECEBER PONTOS DE VITÓRIA (VP) DE ACORDO COM O SEGUINTE
 - A. CADA EMPRESA ESCOLHERÁ QUAL DAS TRÊS CARTAS DISPONÍVEIS SERÁ A 'SUA' CARTA DE DESAFIO (A MESMA CARTA PODE SER ESCOLHIDA POR MAIS DE UMA EMPRESA)
 - B. CADA EMPRESA ENTÃO
 - I. GANHARÁ VP'S CORRESPONDENTES À DIFERENÇA DO TOTAL DE EXPERIÊNCIAS DE SUA EMPRESA EM SEUS PILARES RELEVANTES CASO ESSE TOTAL SEJA SUPERIOR AO VALOR ALVO DA CARTA DE DESAFIO OU
 - II. NÃO RECEBE NENHUM VP SE O TOTAL DE EXPERIÊNCIAS DE SUA EMPRESA POSSUI EM SEUS PILARES RELEVANTES CASO ESSE TOTAL SEJA IGUAL AO VALOR ALVO DA CARTA DE DESAFIO OU
 - III. PERDERÁ VP'S CORRESPONDENTES À DIFERENÇA DO TOTAL DE EXPERIÊNCIAS DE SUA EMPRESA EM SEUS PILARES RELEVANTES CASO ESSE TOTAL SEJA INFERIOR AO VALOR ALVO DA CARTA DE DESAFIO

- III. NO EXEMPLO À DIREITA
 - I. A PRIMEIRA CARTA DESAFIO REQUER UM TOTAL DE 3 EXPERIÊNCIAS NA SOMA DOS PILARES DE RISK ASSESSMENT E 3RD-PARTY DUE DILIGENCE
 - II. A SEGUNDA CARTA DESAFIO REQUER UM TOTAL DE 6 EXPERIÊNCIAS NA SOMA DOS PILARES DE SUPORTE DA ALTA ADMINISTRAÇÃO E MONITORAMENTO
 - III. A TERCEIRA CARTA DESAFIO REQUER UM TOTAL DE 4 EXPERIÊNCIAS NA SOMA DOS PILARES DE SUPORTE DA ALTA ADMINISTRAÇÃO E INVESTIGAÇÃO
 - IV. E A EMPRESA DE TELECOM ESCOLHERIA A TERCEIRA CARTA COMO SEU DESAFIO, POIS TEM UM TOTAL DE EXPERIÊNCIAS DE $3+5 = 8$ NOS PILARES DE SUP ALTA ADM + INVESTIGAÇÃO, CONTRA UM ALVO DE 4 – O QUE RESULTA EM UM GANHO DE **4VP**
 - I. A PRIMEIRA E A SEGUNDA CARTAS TRARIAM UMA PERDA DE 1VP PARA TELECOM

