



RESENHAMOS TODA A MAGIA DO MERLIN

Nº 11 Julho 2018

VEM PRA MESA



FUTEBOL BOARD GAME CLUBE

NO CLIMA DA COPA DO MUNDO
TROUXEMOS O ESPORTE Nº1
DO BRASIL PARA A MESA

E MAIS... RADAR DE JOGOS
THE BLOOD OF AN ENGLISHMAN
CONEXÃO PORTUGAL: VAMOS DE KLASK
VEM PRA AULA COM 7 WONDERS
COLUNA DO PORTUGA

TODA A FORÇA
DE UM SAMURAI





Dentro ou fora das
quatro linhas, sempre
apoiando os jogos de mesa.

CONTEÚDO

9 FORADA CURVA

Que tal conhecer a história real e surpreendente de um “designer” que emocionou muitos brasileiros.

Resenha Na magia do Merlin 10

O Rei Arthur está procurando um sucessor para seu trono. Os Cavaleiros da Távola Redonda se agitam e contam com a ajuda do poderoso Merlin para impressionar Arthur.



Resenha Era uma Vez... 14

The Blood Of An Englishman. Suba no pé de feijão e obtenha as riquezas do gigante neste card game divertido e estratégico.

PIXABAY.COM



Especial Futebol BG é Gol!! 17

Em ano de Copa do Mundo, trouxemos para a mesa alguns jogos sobre a modalidade esportiva mais querida dos brasileiros

Especial TÁ NO FILÓÓ!! 22

Nos dias atuais, ficamos sabendo sobre um Board Game centenário que apaixonou gerações e que renasce nas mesas do país.

Conexão PORTUGAL 28

Teste sua habilidade e força magnética na excelente resenha de Carlos Abrunhosa sobre o divertido Klask

30 VEMPRA AULA

A história das civilizações contada pelo jogo 7 Wonders voltada para o ensino



Resenha A força de um Samurai 34

38 Prototipando

Rodrigo Zuzu apresenta os pontos sobre a aparência que que influenciam na apresentação de um bom protótipo.

Coluna do PORTUGA 41

Chateado com sua encomenda? Então conheça os estilos diferentes de narrativas com o mestre dos jogos de tabuleiro, Daniel Portugal.



FALA AÍ EDITOR

Magarem

A Copa do mundo de futebol já começou! O mundo está mobilizado em torno de um dos maiores eventos esportivos da história humana.

Pensando nisso, a Revista Vempramesa não poderia deixar passar em branco este acontecimento tão importante. Para tanto, alinhamos a temática desta edição em torno deste grande evento esportivo, oferecendo para vocês um conteúdo especial dedicado ao futebol, apresentando jogos de destreza e de estratégia relacionados à temática. São tantos jogos bons que estão ao seu alcance que, com certeza, vão te surpreender!

Além disso, é com imenso prazer que apresentamos nossa mais nova redatora, Laíse Lima, criadora das Oficinas Lúdicas, projeto responsável por fomentar o uso dos board games como ferramenta pedagógica em escola. A partir desta edição, Laíse nos apresentará resenhas especiais e pedagógicas que vão passar dicas de quais conteúdos um professor pode ensinar através de jogos de tabuleiro.

Dito isto, felicito mais uma vez nossos queridos leitores que têm nos prestigiado nas redes sociais, mostrando o apoio que tanto nos motiva a querer crescer ainda mais. Dedico essa edição a todos vocês: amigos e amigas da Vempramesa!!!

Editor-Chefe



REVISTA VEMPRAMESA

Publicação mensal
sem fins lucrativos
Nº 11 / junho 2018
@revistavempramesa
facebook.com/
revistavempramesa/

Editor-chefe:

José Medeiros (Magarem)

Subeditor:

Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

Revisor:

Daniel Portugal

Colaboradores:

Carlos Abrunhosa
Cesar Cusin
Daniel Portugal
Laíse Lima
Roberto Pinheiro
Rodrigo Zuzu

Social mídia:

Manuela Medeiros

Designer gráfico:

Julio Cesar

Os artigos assinados são de exclusiva responsabilidade dos autores. Fica expressamente proibida a reprodução total ou parcial sem prévia autorização.

PROJETO GRÁFICO



Stand Box Entretenimento

Rua Miguel Seabra
Fagundes 94. Dinamérica II
Campina Grande-PB Brasil
CEP: 58.432-335
caixapostal713@yahoo.com.br

VEMPRAMESA

EQUIPE DE COLABORADORES

#

11

JULHO
DE 2018
BRASIL



**LAÍSE
LIMA**

Apasionada por Board Game, RPG e literatura. Fonoaudióloga e psicopedagoga, criou o projeto Oficinas Lúdicas e sonha com a inovação na educação.



**CARLOS
ABRUNHOSA**

Adoro jogos de tabuleiro desde que me conheço. Acredito na premissa que qualquer jogo pode ser um grande jogo quando nos consegue entreter e promover a relação interpessoal. Sou organizador de vários eventos locais assim como da convenção nacional de Aveiro - RiaCON. Sou fundador e criador de conteúdo de um dos blogs mais conhecidos de Portugal sobre jogos de tabuleiro: JogoEu.



**CESAR
CUSIN**

Professor Universitário. Colecionador desde 2007. File Uploader do BGG e do Ludopedia. Explicador de Regras em LIBRAS.



**DANIEL
PORTUGAL**

Carioca natalense, professor de Português e Literatura. Família e jogos sempre à mesa!



**JULIO
CESAR**

Jornalista, cartunista, designer de impressos e game designer paraibano do selo Experimental Stand Box Entretenimento



**ROBERTO
PINHEIRO**

Conheceu os jogos de tabuleiro modernos em 2010, começou a criar seus próprios jogos em 2011 e escreve sobre jogos desde 2013. Em 2017 começou seu blog PinheiroBG, onde conta suas experiências como Game Designer



**RODRIGO
ZUZU**

É um boardgamer convicto, amante dos euros e abstratos. Birrento e sonhador é o nome por trás da editora experimental ZUZU Board Games

Atendimento ao leitor: Nossa publicação não tem fins lucrativos, se você quer fazer comentários, sugestões, críticas ou tirar dúvidas, escreva para o e-mail:

revistavempramesa@gmail.com



RADAR DE JOGOS

Notícias rápidas sobre tudo o que está rolando no mundo dos jogos de tabuleiro nacional e internacional!

Estamos ingressando no segundo semestre de 2018 e com ele mais títulos estão chegando! Algumas novidades, outras nem tanto. Vamos nos direcionar aos destaques do mês!

ANUNCIADO



DISCOVERIES

Meeple BR Jogos

Já com certo atraso, a Ludofy prorroga para o mês de julho o lançamento de mais um jogo dos designers Cédric Chaboussit e Vincent Dutrait, os mesmos que deram origem ao sucesso Lewis and Clark. Trata-se do Discoveries!

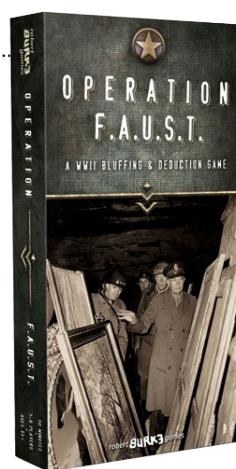
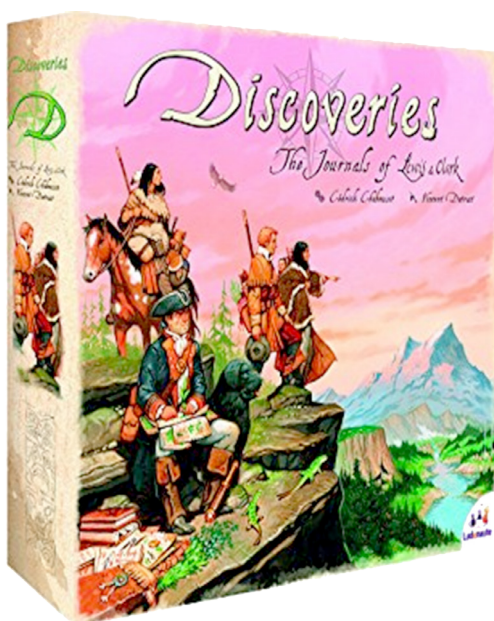
A expedição de Lewis e Clark, que foi encomendada em 1803 e terminou em 1806, foi o primeiro grupo de homens que atravessaram o continente norte-americano e depois voltaram. Durante estes três anos, os líderes Meriwether Lewis e William Clark, juntamente com o Sargento Gass e o Sargento Ordway, escreveram páginas e páginas sobre sua viagem, descrevendo as novas espécies de plantas e animais que descobriram e desenhando os mapas de áreas desconhecidas.

Em Discoveries, você joga com um dos membros da expedição: Lewis, Clark, Gass ou Ordway. Seu objetivo é compilar conhecimento, tanto quanto possível em seu

diário e desta forma impulsionar o avanço da ciência.

As cartas Tribo/Descobertas que você ganha durante o jogo, concedem pontos de descoberta na pontuação ao final do jogo. Para obter essas cartas, você tem que executar ações de exploração e para fazer isso você fará uso de dados.

Descobertas é um jogo de rolagem de dados e de alocação de trabalhadores para 2-4 jogadores que leva cerca de 60 minutos para jogar.

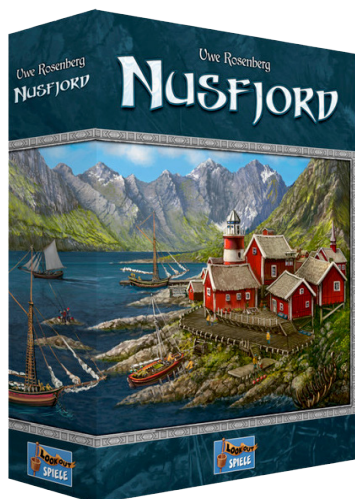


OPERAÇÃO F.A.U.S.T

Mandala Jogos

Em Operação F.A.U.S.T., os jogadores assumem papéis de independentes patronos de arte na França ocupada durante a Segunda Guerra Mundial. Este foi um período em que grandes tesouros da Europa estavam em risco de serem saqueados pela Einsatzstab Reichsleiter Rosenberg (ERR), uma unidade especial do Terceiro Reich com a tarefa de saquear objetos de valor cultural.

Cada jogador irá trabalhar para adquirir a coleção mais prestigiosa de tesouros artísticos através de blefe e dedução. O primeiro jogador a chegar a US \$ 1.000.000 em mercado negro de valor da arte, imediatamente ganha o jogo.



NUSFJORD

Ludofy Creative

Falou em Uwe Rosenberg nossa atenção é dobrada! Tal como acontece com Agricola e Ora et Labora, Nusfjord tem um mecanismo de alocação de trabalhadores, com cada jogador começando com três trabalhadores que colocam em um tabuleiro central para ativar certas ações.

Se um jogador quer limpar uma floresta em seu próprio tabuleiro, comprar um novo cortador ou construir um edifício, ele deve colocar um trabalhador no espaço apropriado - o que é possível somente se o espaço estiver disponível para esse trabalhador. O dinheiro é escasso e uma das formas mais rápidas e fáceis de obtê-lo é colocar partes da sua própria empresa no mercado. Esta ação arriscada poderia valer a pena porque, se você conseguir comprar essas ações, você geralmente ganhou dinheiro e não sofreu nenhuma desvantagem, no entanto, se um oponente adquire essas ações, então você deve permitir que eles se beneficiem das suas conquistas ganhas no mar. Os anciãos da aldeia também podem querer uma parte dos seus ganhos, especialmente se você os visitou para fazer certas ações na aldeia, então, se você não se cuidar, seus ganhos podem acabar inteiramente nas mãos de outros e seu acampamento estará vazio.

1920 WALL STREET

Ludofy Creative

Em 1920 Wall Street, um jogo de cartas para 2 a 5 jogadores, cada jogador tenta coletar ações de quatro empresas diferentes (*milho, algodão, aço e petróleo*), vendê-las se precisar de dinheiro e influenciar o valor das diferentes empresas na bolsa. Eles ganham pontos ao tornar o mercado flutuante e valorizar as ações coletadas, se atingirem a quantidade mínima de cada tipo!



Tudo com o pano de fundo do Wall Street Bombing, que ocorreu em 1920 no Financial District, em Manhattan, que desencadeará o final do jogo e fará algumas mudanças no modo como é pontuado. Essas mudanças são afetadas pela forma como os jogadores descartam suas cartas durante o jogo.



FUTBOARD

Mundus Jogos

Mais uma produção nacional do game designer José R. Mendes, criador do jogo Mundus: Imperial, que se encontra em desenvolvimento.

No Futboard, um jogo temático de futebol, cada jogador irá controlar o seu próprio time tentando fazer gols no adversário. Então, durante a partida, cada jogador terá que analisar situações reais que ocorrem em uma partida de futebol. Dentre as mecânicas presentes, temos: o movimento de área, quando o jogador adota a posição de correr e driblar, variação de poderes, quando se utiliza uma régua para fazer passes no melhor estilo "war games" e rolagem de dados, como forma de se medir a precisão de um chute. O jogo é de fácil compreensão e apresenta possibilidades diversas de resultado dependendo do caminho a ser adotado.



KITCHEN RUSH

Flick Game Studios

Kitchen Rush é um jogo de alocação de trabalhadores em tempo real no qual cada jogador busca cumprir o máximo de pedidos de comida que puder em quatro rodadas de 4 minutos. O jogo foi desenhado por Vangelis Bagiartakis e Dávid Turczi e é publicado pela Artipia Games e pela Stronghold Games.

No jogo, os jogadores usam óculos de sol, enquanto seus trabalhadores os atribuem a várias tarefas de fazer pedidos, cozinhar pratos e comprar mantimentos. Qualquer trabalhador colocado em um espaço de ação não pode ser usado em outro lugar, antes que a areia dentro da ampulheta acabe, tornando cada decisão importante, pois o tempo é limitado.

Segundo o redator Ronny Alexander, do site Co-op Board Games, Kitchen Rush é um jogo extremamente temático, caótico e difícil – bem desafiador – se tornando uma simulação bem próxima do desafio real encontrado em uma cozinha de verdade. Trata-se de um jogo perfeito para jogadores que gostam de jogos em tempo real.

MASMORRA

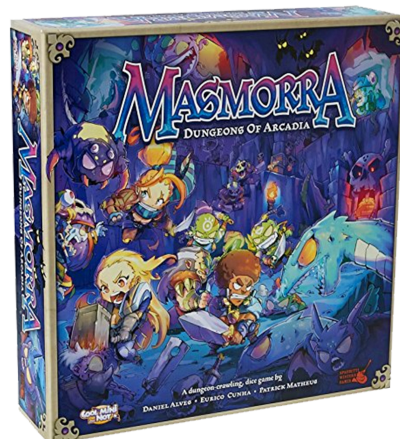
Dungeons of Arcadia

Conclave Editora

O Masmorra de Dados alcança um novo patamar ao invadir o kickstarter americano, recentemente, com um novo visual, digno de um estonteante ameritrash! Como diria o ditado: “o bom filho a casa torna”, traduz bem o sentimento da comunidade brasileira, que promete receber de braços abertos esse belíssimo jogo que por aqui alcançou o estrelato mediante financiamento coletivo!

Para quem ainda não conhece o Masmorra: Dungeon of Arcadia, é um jogo no estilo “dungeon crawl” com uso de dados, no universo de Arcadia Quest, no qual os jogadores controlam heróis que exploram 3 níveis de um calabouço cheio de monstros, armadilhas e tesouros. Inúmeras surpresas aguardam os heróis, mas apenas um pode ser o primeiro e se tornar o indiscutível campeão do Reino.

Os jogadores rolam um conjunto de dados que guiam as ações para seu turno, e um calabouço único será criado a partir da colocação de peças. Enquanto os heróis exploram e lutam contra os monstros, outros heróis tentarão atrapalhar seus planos colocando cartas que interrompam sua estratégia.



PRÉ-VENDA



PROJETO GAIA

Meeple BR Jogos

Gaia Project é o novo jogo dos mesmos criadores de Terra Mystica: Jens Drögemüller e Helge Ostertag, para muitos, o seu sucessor. Como em Terra Mystica, quatorze facções diferentes vivem em sete tipos diferentes de planetas e cada facção é ligada ao seu próprio planeta natal. Para desenvolver e crescer, eles devem terraformar planetas vizinhos em seus ambientes domésticos em concorrência com os outros grupos. Além disso, os planetas de Gaia podem ser usados por todas as facções para a colonização, já os planetas transdimensionais podem ser mudados para planetas de Gaia.

Todas as facções podem melhorar suas habilidades em seis diferentes áreas de desenvolvimento - Terraformação, Navegação, Inteligência Artificial, Gaiiformação, Economia e Pesquisa - aumentando a tecnologia avançada e conseguindo bônus especiais. Para fazer tudo isso, cada grupo tem habilidades especiais.

A área de jogo é feita de dez setores, permitindo uma configuração variável e, portanto, um valor de repetição ainda maior do que o seu antecessor, o Terra Mystica.



Um conto real e surpreendente

Escapando um pouco dos jogos de tabuleiro, porém, mergulhado ainda no universo geek, vamos saber um pouco mais sobre o extraordinário designer Pedro Henrique Blanco Arouca. Ora, não me diga que você não sabe quem é o Pedro? Então, peço que se por acaso, você nunca mais se lembrar deste nome, que possa guardar na memória a fantástica ação fora da curva que Pedrinho fez. Algo que passou batido para muitas pessoas nestes tempos de Copa do Mundo, no entanto, não passou despercebido para quem sabe o valor de superar as barreiras para criar e tornar seu sonho uma realidade.

A história é com certeza mais um capítulo do que acontece com grande parte dos brasileiros que buscam uma chance para mostrar seu potencial e ser reconhecido por isto. Mas e Pedro, quem é? Você deve estar insistindo na pergunta. Ele é filho de uma atendente de caixa de um supermercado na cidade de Bauru, SP, que recebe pouco mais que um salário mínimo, no qual, tudo o que ganha é para manter a casa e não desperdiçar com itens supérfluos, isto por si, já é uma boa razão para entender quem é Pedro.

Vivenciando a febre do álbum de figurinhas da Copa, pelos colegas de escola, porém, sem condições financeiras para adquirir o item, este garoto decidiu pegar pa-



WILLIAM SILVA/ TV TEM/ BAURU-SP

pel e lápis e por conta própria fazer seu álbum de figurinhas. Isto! Ele usou sua criatividade e sua habilidade no desenho para produzir cada cromó, desenhando ao seu estilo cada jogador, cada página e tudo mais, que fez do sonho dele uma realidade. Receosa com a reação dos colegas, em relação ao filho na escola, a própria mãe do Pedro chegou a acreditar que o filho seria humilhado e com muito sacrifício adquiriu um álbum, porém, não tinha como bancar a compra das figurinhas.

E Pedro com isto? Bem, Pedro embarcou no sonho. Sua atitude e personalidade para criar conquistaram a admiração dos amigos e diretores da escola. Sua história de determinação comoveu muitas

pessoas que se reencontraram com suas infâncias de dificuldade e num país pouco justo e cheio de problemas, este garoto de 8 anos, acabou dando uma lição de vida. A moral deste fato não está na simplicidade de fazer acontecer, mas no que significa “buscar fazer” e suas razões imateriais. Assim, enquanto muitos vibram com a Copa e se esquecem do Pedro, outros encontram esperança num país com caráter.

Quanto ao Pedro, ora, seu álbum possibilitou esta e outras páginas em vários meios e sua história chegou até a Copa da Rússia. Ele recebeu o agradecimento dos jogadores da seleção brasileira e um álbum de luxo com todos os cromos para colar. Obrigado garoto, por ser este grande designer!



NA MAGIA DO MERLIN



O jogo Merlin de Stefan Feld & Michael Reineck reuniu dois designers de peso; o primeiro autor de títulos como Trajan e Castles of Burgundy; o segundo, Cuba e The Pillars of the Earth, entre tantos outros jogos de destaque.

Merlin, lançado pela Queen Games em 2017, caixa quadrada, de 2 a 4 jogadores, duração média de uma hora e meia, através de 6 turnos, traz a ideia de que o destemido Rei Arthur está procurando um sucessor para seu trono. Alguém corajoso e nobre o bastante para substituí-lo no manejo da espada Excalibur e nos conhecimentos e segredos do Santo Graal. Os Cavaleiros da Távola Redonda se agitam e contam com a ajuda do poderoso Merlin para impressionar Arthur.



No visual do tabuleiro, a bela arte de Dennis Lohausen

Encontramos as seguintes mecânicas no jogo, exploradas de forma simples à primeira vista: controle de área nos principados e propriedades, colecionar itens para cumprir missões, alocar trabalhadores, além de rolar e mover.

Cada jogador possui 3 dados da sua cor para movimentar seu personagem e mais um dado branco para movimentar o Merlin. No

tabuleiro, há um grande rondel (círculo) central que contém todas as vinte e quatro ações possíveis. Já do lado externo, temos os seis principados do jogo, representados por seis cores: marrom, laranja, roxo, azul, cinza e preto. Normalmente, o personagem do jogador se move no sentido horário e o mago Merlin pode se mover em sentido horário ou anti-horário.

4 espaços de influência: onde você ganha escudos, bandeiras, material de construção ou marcadores de influência. Espaço que ajuda a completar missões.

1 espaço da espada Excalibur: permite derrotar um dos traidores e dá pontos extras na fase de pontuação.

1 espaço do Graal: permite pegar uma maçã e receber o santo Graal que decide, a seu favor, qualquer empate na fase de pontuação dos principados.

1 espaço para realocar um ajudante num principado vizinho.

2 espaços para troca de recurso.

2 espaços para troca missões. Importante para se desfazer daquela missão que se mostra muito complicada ou demorada para se cumprir.

3 espaços para construir uma propriedade. Ter propriedade traz pontos de vitória e bônus de recursos.



IMAGENS: BOARD GAME GEEK

Propriedades sendo conquistadas durante a partida

QUERO RECEBER PELO MEU TRABALHO ÁRDUO

Basicamente, existem duas formas de se pontuar no jogo:

Cartas de missão: uma verdadeira corrida para completar o maior número de cartas de missão que valem 1, 2 ou 3 pontos de vitória. Um jogador muito organizado e estratégico pode chegar perto de completar uma carta em cada um de seus turnos, podendo assim chegar a 24 missões concluídas. As cartas de pontuação pedem apenas que o jogador tenha os recursos (*mas não precisa abrir mão*

deles) ou que tenha um determinado ajudante num principado.

Fases de pontuação: uma fase de pontuação ocorre ao final do segundo, quarto e sexto (*e último*) turnos. Nesse momento, os jogadores ganham pontos por derrotarem os traidores (*na verdade isso faz com que não se percam pontos*), por suas propriedades, pela influência exercida nos principados e por seus ajudantes.

E afinal, o jogo é bom?

Rolar o dado, mover e realizar a ação onde seu personagem parou. Embora pareça um tanto monótono, a variedade de ações possíveis e a restrição nos valores dos dados exigem planejamento constante e escolhas difíceis em alguns momentos.

Merlin se mostrou um jogo estratégico médio, de fluxo constante e divertido. Não há muita interação entre os jogadores, são poucas as ações que permitem algum tipo de marcação do adversário, impedindo-o de pontuar ou atrapalhando sua estratégia de modo irreversível.

Existe uma busca incessante por missões. Os jogadores começam com 4 missões e vão comprando mais durante a partida. Três missões ficam abertas ao lado do tabuleiro e muitas vezes, antes mesmo de pegar a missão, o jogador já possui os requisitos para completá-la.

Em alguns momentos o jogo fica repetitivo, não trazendo maiores reviravoltas ou momentos de tensão. Todos parecem buscar mais ou menos a mesma coisa e é importante balancear as escolhas, não se concentrando demais em uma área ou outra. É no equilíbrio que está a vitória.

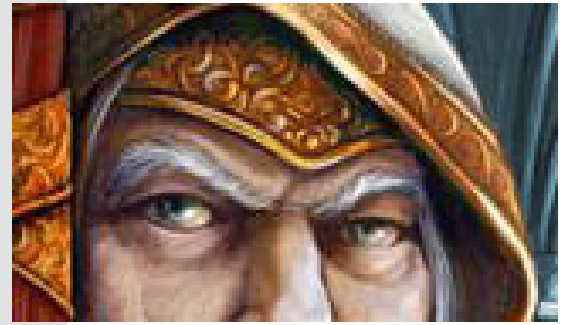
Esse parece ser o ponto chave para vencer: lidar com traidores, ter propriedades, influência nos principados, completar missões e ganhar pontos de vitória na escolha de algumas ações específicas. É preciso fazer um pouco de cada coisa, sem ignorar nenhum dos aspectos do jogo.

PARA OS FÃS DE FELD (E DE REINECK)

Tenho praticamente todos os jogos do Feld e sou um grande entusiasta de suas produções. Não consegui encaixar Merlin no lista dos melhores jogos do designer, entretanto, o jogo me conquistou, pois permite uma partida um pouco mais descontraída e de duração mediana, funciona muito bem com qualquer tipo de jogador,

servindo até como porta de entrada para o hobby. O tempo de jogo cai consideravelmente nas partidas subsequentes.

Não se engane com o sistema simplificado de mover e realizar ações. Se isso for feito de qualquer maneira, muito dificilmente você será o vencedor. Recomendo para sua coleção!



UM SUSPIRO A MAIS

O jogo ainda nos apresenta com o módulo Favor do Rei. Com esse módulo, os jogadores recebem no início da partida um tabuleiro extra e 4 marcadores da sua cor.

Ao resolverem uma carta de missão, os jogadores precisam escolher entre ganhar os pontos de vitória, como de costume, ou abrir mão dos pontos para adquirir uma nova habilidade permanente. O tabuleiro descreve 12 novas habilidades, mas só é possível

adquirir 4 delas. Uma vez que o jogador já tenha colocado seus 4 marcadores, ele deve ficar com essas habilidades até o final da partida.

Após ter jogado pelo menos uma partida, recomendo usar o módulo Favor do Rei, aumentando assim a complexidade do jogo e fazendo com que as diferentes habilidades melhorem as ações escolhidas pelos jogadores, que por sua vez ficam mais centrados em áreas específicas.

IMAGENS: DANIEL PORTUGAL



SUBVERTENDO ALGUMAS REGRAS

As bandeiras que são adquiridas durante a partida e que servem para completar missões, também alteram certas regras, desde que o jogador abra mão delas.

Assim, é possível derrotar traidores, completar duas missões num único turno e ganhar 2 pontos extras (o normal é completar apenas uma missão por turno), mover seu personagem no sentido anti-horário, mudar o valor do dado para sua face oposta, escolher um espaço de ação onde se encontra o personagem de um adversário e até escolher o espaço de ação no espaço oposto ao que se encontra seu personagem.



MERLIN

País de Origem: Alemanha

Estilo: Estratégico

Para: 2 a 4 Jogadores

Ano: 2017

Fabricante:

Queen Games

Criadores: Stefan Feld e Michael Rieneck

Ilustrador: Dennis Lohausen



ERA UMA VEZ...

The Blood of an Englishman

Fi Fai Fo Fum! Sinto cheiro de leitores. Erm... Caros leitores, peço desculpas pelo deslize inicial e vamos falar de coisa séria: mais um jogo abstrato. Na realidade, hoje a resenha será de um Card Game. Entretanto, nada impede de um Card Game também possuir várias das características de um jogo abstrato e ser considerado como tal.

O jogo de hoje:

Possui informação perfeita, isto é, nada é escondido aos olhos dos jogadores. Deste modo, não existe elemento aleatório durante a partida. Destaque para o durante a partida, pois a preparação (*Setup*) é aleatória. É um embate entre dois jogadores, como os grandes abstratos clássicos. E, para bater o martelo na definição de jogo abstrato, é um jogo que, apesar de possuir um tema, poderia ter nenhum tema ou qualquer tema.

Ok, ok, Roberto. Acreditamos em você. Deve ser um abstrato, mas qual o jogo? The Blood of an Englishman. Como é? Que jogo? Bom, talvez você não conheça, é um jogo com pouquíssimo hype e foi lançado de maneira um tanto silenciosa. Para lhe dar algum embasamento, The Blood of an Englishman (*que a partir de agora chamarei de TBoaE*) foi criado por Dan Cassar, mesmo Game Designer do Arboretum, um outro Card Game bem inteligente, que apesar da temática fraca, não possui informação perfeita e existe uma boa dose de aleatoriedade e sorte envolvida.

Então, TBoaE é um jogo para 2 jogadores no



qual um jogador controla João (*aquele do pé de feijão*) e o outro controla o Gigante (*aquele com a icônica frase do começo da resenha*). Cada um com seu objetivo: João precisa coletar os 3 artefatos (*ganso, harpa e ouro*) e o Gigante precisa capturar João, posicionando as cartas Fee, Fi, Fo e Fum juntas. A ideia do jogo é manipular as cartas na mesa para atingir seus objetivos, com um grande diferencial: além dos objetivos assimétricos, os dois jogadores possuem turnos assimétricos. Enquanto que João

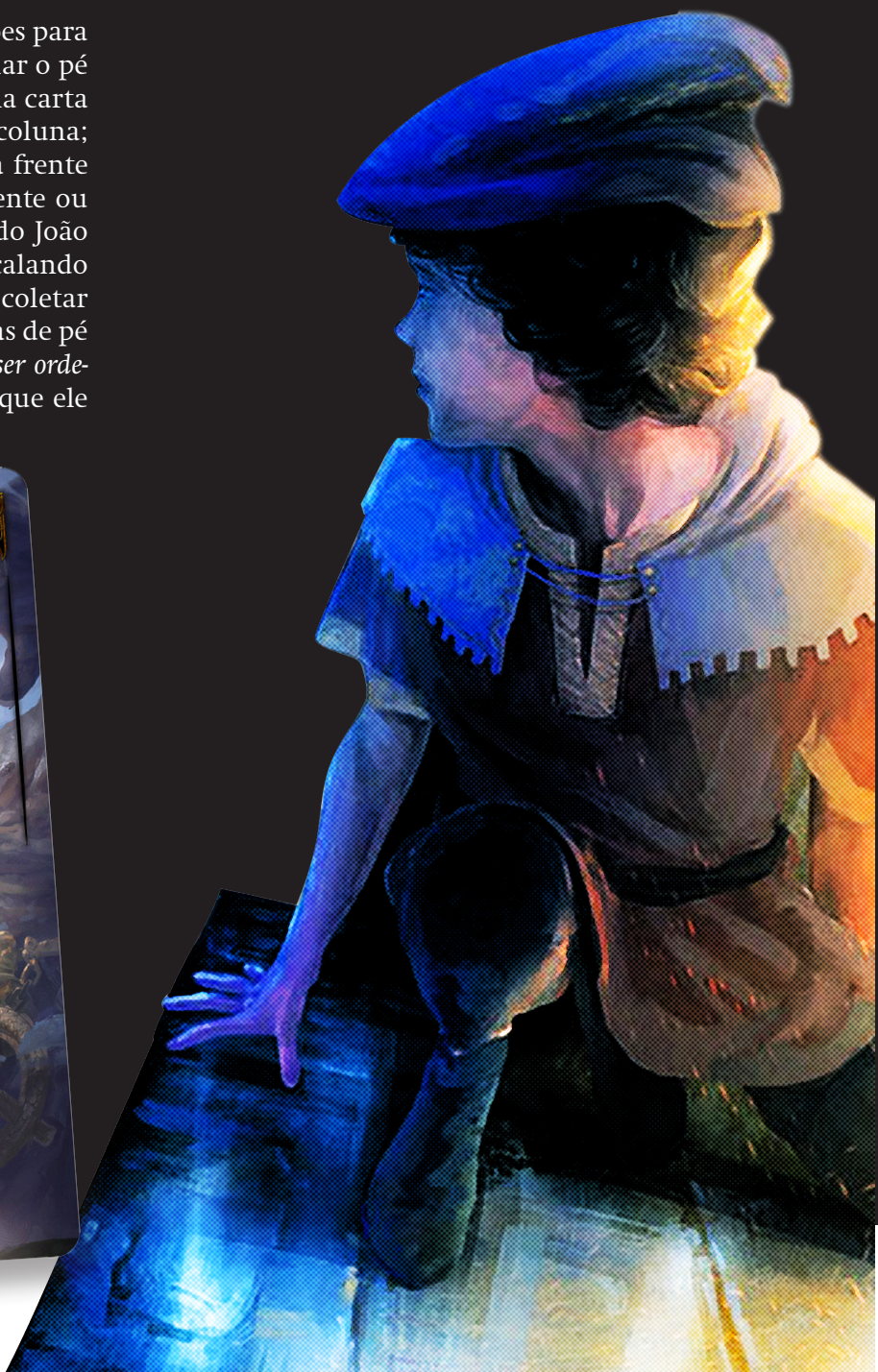
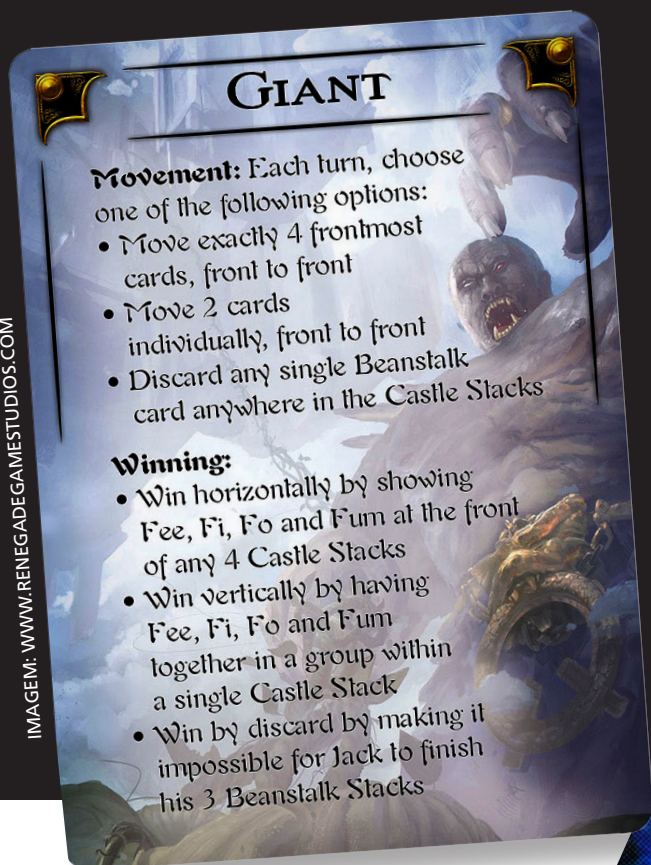
tem várias ações pequenas, o Gigante tem apenas uma ação de grande impacto. Vou explicar tudo daqui a pouco, mas vamos começar do começo com a única parte aleatória do jogo: a preparação.

Iniciar uma partida de TBoaE é bem simples: pegue todas as cartas do jogo embaralhe e posicione elas em cinco colunas, cada uma composta por dez cartas. Então, o jogo possui 50 cartas, sendo 6 de artefatos (*duas cópias de cada*), 8 de Gigante (*duas cópias de cada grito*) e o restante são cartas do pé de feijão, que são enumeradas de 1 a 9 e possuem 4 cópias de cada. Quem inicia a partida é sempre João e os turnos são alternados até que algum dos dois atinja sua condição de vitória.

Na vez de João, ele poderá realizar 3 ações para manipular as cartas na mesa ou para escalar o pé de feijão. As ações possíveis são: mover uma carta da frente da coluna para a frente de outra coluna; mover uma carta de trás da coluna para a frente da mesma coluna, pegar uma carta da frente ou de trás de qualquer coluna para si. Quando João pega uma carta da mesa para si, ele está escalando o pé de feijão para coletar os artefatos. Para coletar um artefato, ele precisa ter coletado 5 cartas de pé de feijão em ordem crescente (*não precisa ser ordenado, pode ir pulando os números*). Uma vez que ele

conseguir 5 cartas deste modo, ele pode coletar um artefato. Para coletar um novo artefato, ele deve escalar o pé de feijão novamente, isto é, juntar outras 5 cartas em ordem crescente. Então, João funciona de uma maneira bem simples e direta.

Por sua vez, aquele que controlar o Gigante, só poderá realizar uma ação: destruir uma carta de pé de feijão, ou mover as 4 cartas da frente de uma fila para frente de outra fila de uma única vez (*não pode ser 3 ou 2 ou 1, tem que ser 4*). Além disso, o Gigante tem uma opção de realizar dois movimentos em uma mesma rodada: mover uma carta da frente de uma coluna para a frente de outra colu-



JACK

Move a single card from anywhere to anywhere before the start of play, then always takes the first turn.

Movement: 3 moves each turn.

Move a card:

- Front to front
- Back to front
- Front to beanstalk
- Back to beanstalk

Never front to back!

Winning: Win by completing 3 Beanstalk Stacks. Each is comprised of 6 ascending valued Beanstalk Cards followed by a unique Treasure Card.



Os consagrados ilustradores Anita Osburn e o polonês Chris Ostrowski assinam as artes das cartas. São os mesmos autores de jogos como Lotus e Sentient

na, duas vezes. Então, o Gigante funciona de um jeito mais ponderado e menos direto, pois como ele realiza apenas uma ação no seu turno (*apesar de ser mais forte*) requer um planejamento mais organizado e pensando no futuro.

Acho que esses dois parágrafos explicam todo o funcionamento do jogo. TBoaE é um jogo simples e de fácil compreensão. Entretanto, isso não indica que é um jogo fácil de ser jogado. Existe uma certa curva de aprendizagem na hora de compreender quais as melhores ações, especialmente quando se joga com o Gigante. A arte do jogo cumpre seu papel, mas poderia dar um maior destaque à informação relevante da carta: números, nomes, etc. Igualmente para os componentes, que sendo apenas cartas não há muita margem para erro.

Meu Card Game favorito para 2 jogadores é Battle Line. É um jogo inteligente, tenso e com a

RESENHA THE BLOOD OF AN ENGLISHMAN

distribuição certa de tática e estratégia. TBoaE foi uma compra que realizei para tentar conseguir mais um jogo no mesmo estilo e devo dizer que não atingiu as expectativas. Para mim, existem três grandes problemas com TBoaE: assimetria, aleatoriedade inicial e informação perfeita.

A assimetria é um problema por conta do desnível na curva de aprendizado dos jogadores. João é muito fácil de jogar bem, já o Gigante, por sua vez, apresenta um alto nível de dificuldade para se manejar uma estratégia vencedora. Eu não joguei o jogo o suficiente para dizer que existe um desequilíbrio matemático, mas essa impressão é muito forte. A percepção que tive é que o Gigante só ganha se João vacilar e realizar alguma jogada sem ter observado bem a situação da mesa. Isto é, fazer uma jogada que deixe o Gigante livre para vencer. É raro João não conseguir “desfazer” uma vitória do Gigante. É como se o Gigante ficasse sempre quase lá, mas nunca lá de fato (*tirando quando o oponente faz uma jogada claramente incorreta*).

A aleatoriedade inicial tem um impacto muito grande na partida. Existem partidas que o Gigante precisa trabalhar horrores para conseguir alinhar suas cartas, enquanto em outras partidas elas estão praticamente juntas. O fato de depois da preparação não existir mais aleatoriedade não assegura nada, na realidade, torna mais visível esse problema da preparação.

Jogos de informação perfeita são interessantes, mas eles podem

cair em uma armadilha: tédio. Eu acredito que TBoaE caiu nessa armadilha. O jogo não é empolgante, nem tem momentos notáveis. Simplesmente não há espaço para jogadas mirabolantes. O escopo do jogo é muito pequeno para possibilitar uma surpresa ou um “Parabéns cara, você jogou muito bem”.

Então, depois de todas essas críticas, existe algo de bom a ser dito? Sim, existe. Se você gosta de jogos assimétricos e não se incomoda com a percepção de desbalanceamento, TBoaE pode ser uma boa escolha para você. Jogar com o Gigante é um desafio e pode ser uma ótima opção para iniciar jogadores novatos. Afinal, mesmo eles sendo novatos no jogo, a estratégia com João é tão simples, que ele terá uma chance real de vencer e sentir satisfação com o jogo.



THE BLOOD OF AN ENGLISHMAN

País de Origem: EUA

Estilo: Card Game estratégico

Para: 2 Jogadores

Ano: 2016

Editora: Renegade

Criador: Dan Cassar

Ilustradores: Anita Osburn e Chris Ostrowski

ESPECIAL FUTEBOL BOARD GAME

É GOOL!

É muito estranho para quem vive no “país do futebol” ver um cenário tão alheio a este tema. A impressão que tenho é que o “gamer” de carteirinha faz questão de não gostar do esporte que é marca registrada da cultura brasileira. Ainda bem que existem jogadores “menos burocráticos” que também são amantes do esporte número 1 no mundo!

Neste especial, trago um rápido relato de três jogos de futebol que tenho em minha coleção e que me divertem demais. Neste ano de copa e com toda a mobilização das pessoas para o esporte, um joguinho de futebol pode ser a desculpa perfeita para trazer para o hobby novos jogadores, não acha? Acompanhem comigo estes três jogos bem bacanas para botar na mesa e divertir os amantes do futebol.

TIPP-KICK

RODRIGO SAMPAIO



Resenheiro

Rodrigo Zuzu

Pouquíssimo conhecido aqui no Brasil, o TIPP-KICK é um belíssimo jogo de futebol que é febre na Alemanha desde 1921! Tive o prazer de jogar algumas partidas dele em Essen 2017 e não tive outra escolha a não ser arranjar espaço na mala para trazer uma cópia!

O jogo lembra bastante o Futebol Gulliver que jogamos na década de 90, porém com detalhes únicos: o goleiro é articulado, traz uma “caixa” com duas alavancas que fazem ele cair para um lado ou para outro, um mecanismo bastante engenhoso e robusto. Um ponto interessante é que cada jogador controla apenas um jogador de linha e a grande sacada do jogo está na mecânica da posse de bola: a bola do jogo (que é um poliedro de 14 faces que lembra um D20) possui duas metades, uma branca e uma preta. Cada jogador “controla” uma dessas cores e quando a face da bola que fica virada para cima estiver da sua cor a posse de bola é sua. Com esta mecânica, não são mais necessários 11 bonequinhos de cada lado do campo! Na hora do chute a gol, o adversário pode posicionar o seu jogador de linha a uma distância igual ou maior a 2 bonecos para dificultar o lance, e assim vai seguindo o fluxo de jogo.



■ Felipe e Rodrigo jogando em Essen 2017, a versão do campo que homenageia o tradicional clube alemão St. Pauli.

As partidas são de 5 minutos de cada lado, o que parece pouco mas é BEM intenso! O bom de serem partidas rápidas é que faz com que todo mundo tenha vontade de experimentar: coloquei o jogo no SPA dos Jogos de Alagoas, no ano passado e jogamos muitas partidas, praticamente só fechei a caixa no final do dia, o que rendeu muitas risadas e muitos lances de efeito. O jogo na Alemanha possui dezenas de versões, inclusive campeonatos

regulares e peças específicas para jogadores profissionais. Cadastrei o jogo na Ludopedia e até o momento apenas eu marquei o jogo na coleção, caso tenham a oportunidade de experimentar não percam tempo. Se você planeja comprar o jogo, recomento pegar pelo menos a versão Junior Cup, que traz as placas de publicidade ao redor do campo que ajudam bastante a deixar o campo mais reto e evita que a bola saia muito da mesa.

REVANCHE

Jogo de cartas do meu amigo canadense Ron Halliday, designer que mora e trabalha no Brasil e que já foi entrevistado aqui na segunda edição da VemPraMesa. Ron é “figurinha carimbada” nos eventos de jogos nacionais e o Revanche já é bem conhecido pelo público nacional. Consegui minha cópia no ano passado e simplesmente ADORO o jogo pela sua simplicidade e ao mesmo tempo imersão com uma mecânica muito simples, que lembra para os saudosos jogadores de PC, o queridíssimo Elifoot.

Em Revanche, cada jogador tem um deck de cartas com números que vão de 1 a 15 onde o 1 é o Goleiro e tem habilidade diferenciada para defender lances e o 10 é o craque, artífice do time que possui habilidade diferenciada na hora de fazer gols. Cada jogador começa com onze cartas na mão



O jogo foi criado em 1924 por Edwin Mieg. Inicialmente com jogadores feitos em madeira. Anos depois, as peças ganharam sofisticação de materiais.

RON HALLIDAY



Versão print on demand do Revanche, com os decks de cada jogador, cartões e dados. O jogo de autoria do canadense Ron Halliday ganhará uma versão publicada pela Conclave Jogos.

e na sua vez coloca uma delas em jogo, formando uma pilha.

Quando a carta que você coloca em jogo é IGUAL a que foi colocada anteriormente pelo oponente ou é uma carta de Craque (*camisa 10*), acontece um lance que pode levar ao gol! Neste ponto, o jogo lembra bem o Elifoot, onde o tempo vai passando e vamos roendo as unhas até pintar uma chance perigosa!

O jogo conta com três “divisões”, que na prática são modos de jogo que alteram a experiência da partida. A terceira divisão é a mais simples, enquanto a segunda divisão incrementa o jogo com o banco de reservas e a primeira entra a figura do juiz, com a utilização de 3 dados personalizados que definem qual tipo de lance ocorreu: impedimento, cartão, tiro livre, escanteio ou até mesmo penalti.

Cada tipo de lance é resolvido de forma diferente, o que deixa o jogo mais estratégico e aumenta o foco na escolha correta das cartas que devem ser jogadas para cada lance: no escanteio por exemplo, os dois jogadores escolhem uma carta e revelam ao mesmo tempo. Se o defensor tiver escolhido um goleiro não há gol, caso contrário a carta de maior número é a que cabeceia, um camisa 15 neste momento é mais valioso que o craque do time, por ser grandalhão! Recomendando fortemente para os jogadores de tabuleiro já tarimbados a partirem direto para a primeira divisão, onde a estratégia e a tensão fazem o jogo brilhar!

Consegui minha cópia do Revanche direto com o designer, ainda no ano passado. Este ano, tivemos a maravilhosa notícia da

publicação do jogo pela Conclave! Então, se ficou interessado no jogo, entra na página do facebook e acompanha as notícias sobre a produção. O Ron é bastante atuante e sempre traz novidades. Definitivamente irei comprar a cópia da Conclave para ter em minha coleção.

O Revanche é um jogo que realmente gosto de jogar e mostrar para pessoas novas do hobby e que gostam do esporte. Em uma brincadeira com o Ron, enviei uma foto de uma partida que joguei enquanto aguardava meu voo, no aeroporto de Madrid, para Munique, e foi registrada como a primeira partida europeia do jogo! Enfim, é um jogo que recomendo bastante pela simplicidade e ao mesmo tempo imersão, por ser um projeto feito com muito carinho por um cara muito bacana. Vale a pena conferir!

FUTRETA

O Futreta é uma criação do nosso amigo Júlio Cesar, grande designer responsável pela editoração gráfica da VemPraMesa, através de seu selo Stand Box Jogos. O jogo nasceu de um desafio de design, chamado Desafio da Caixinha, proposto por Geraldo Melo no SPA dos Jogos de Natal em 2017. Assim como aconteceu com o meu jogo Azzelij, o Futreta foi uma reformulação e ampliação de um joguinho do desafio que se tornou um jogo bacana e com todo potencial para ser publicado por editoras nacionais e internacionais.

No Futreta, dois jogadores dis-



putam uma partida de futebol através da escolha e posicionamento de cartas de lance: cada jogador posiciona três cartas na área relativa aos lances atrás de sua Torcida (*biombo muito bem bolado para esconder as cartas da visão do oponente*) e compara com as cartas na mesma posição escolhidas pelo adversário. Cada confronto de cartas rende pontos para os jogadores, caso as cartas confrontadas sejam diferentes: cartas iguais se anulam e cartas especiais como as de defesa possuem efeitos que alteram a mecânica de apuração de pontos no confronto. Assim como os treinadores “das antigas”, cada jogador vai marcando seus pontos em uma prancheta, e a cada 20 pontos recebe uma carta do

deck de ações, que poderão ser jogadas na sua vez, ao invés das cartas padrão (*Defesa, Carrinho, Passe e Chute*). Se em algum momento, um jogador fizer 70 pontos, ele marca um GOL e cada jogador zera a pontuação da prancheta, começando uma nova contagem. Este ponto gera uma tensão bacana na mesa, pois começar do zero depois de estar próximo a fazer 70 pontos, é uma grande treta!

da mecânica básica de gestão da mão, o jogo traz um tabuleiro intitulado Cronômetro que marca os rounds do jogo e que reserva, em três momentos a cada tempo, um lance POLÊMICO onde o apito entra em cena: cada jogador recebe um apito que será colocado junto com as cartas de lance, fazendo com

◀ *O Futreta na mesa, com setup para duas partidas simultâneas e a torcida protegendo as cartas de lance de cada jogador.*

que o lance daquela coluna seja invalidada pelo juiz. Esta mecânica dá um toque de tensão para a escolha do local correto para cada lance, o que deixa ainda mais divertido e caótico o andamento da partida. Outro ponto bacana: da forma como o tabuleiro foi criado, dá para jogar duas partidas simultaneamente, o que aumenta ainda mais a interação e a treta em jogo!

O Futreta ainda não é comercializado, tive o privilégio de ter acesso a um protótipo do jogo muito bem feito pelo meu amigo Julio Cesar e guardo em minha coleção em um espaço bem especial. A arte do jogo é bem bacana, com as cartas de ações possuem diversas artes, muito bem humoradas sobre o esporte, sem dar trégua às malas pretas e aos cartolas. Com muito humor, é um jogo leve, com um toque de sorte, take that e gestão de mão que vai fazer com que os amantes do esporte se divirtam com total certeza.

Considero o jogo um projeto bem próximo de estar pronto para uma publicação nacional. Espero que em breve, alguma editora consiga fechar com Julio Cesar a publicação deste jogo rápido e divertido, que foi feito com tanto carinho e cuidado. Só pelas fotos já dá para perceber o potencial que o jogo tem de agradar a quem curte o esporte.

Onde a bola rola

Além destes três jogos que tenho em minha coleção, existem vários outros com o tema futebol e que devem ser um prato cheio para os amantes da bola. Abaixo, segue uma lista de jogos que ainda não joguei, mas estão na minha lista de desejos.

FUTBOARD

Jogo que entrará em financiamento coletivo em breve e que foi comentado aqui, nesta edição, na coluna Radar de Jogos. O projeto gráfico está muito bonito e com várias referências a atletas conhecidos.

BOLA NA REDE

Projeto independente do designer **Yuri Piratello**, que ainda está em desenvolvimento. A proposta do jogo é bem bacana, com cada atleta tendo habilidades diferentes e até cartas de habilidades em equipe que são exclusivas do time que cada jogador controla. Quem acompanha o grupo de Desenvolvedores de Jogos de Tabuleiro no Facebook, com certeza já viu alguma foto ou post do projeto. Espero ansioso por mais um projeto nacional independente, que está sendo feito com bastante carinho e cuidado!

SOCERO

Jogo de futebol finlandês, que adiciona dados na movimentação dos jogadores. Ouvi comentários excelentes sobre este jogo, mas confesso não ter ainda pesquisado mais sobre ele.

MARACANÃ

Jogo de nosso amigo **Rodrigo Rego** que será publicado pela Dijon Jogos, com uma pegada diferente dos jogos de futebol tradicionais: cada jogador controla uma torcida em um dia de clássico! O jogo é bem rodado em eventos no Rio e é assinado por um dos designers nacionais mais aclamados do momento. Não tem como perder!

RODRIGOREGO.COM.BR



FUTEBOX

Jogo da Mitra Criações, editora conhecidíssima pelos seus jogos em madeira com acabamento exemplar. Já tem cadastro na Ludopedia e gameplay, considerando que a qualidade da Mitra é indiscutivelmente impecável, vale muito a pena dar uma olhada neste jogo!

TÁ NO FILÓÓÓ!

RICARDO ALMEIDA



Resenhista

J. Cesar

Nenhuma modalidade esportiva mexe tanto com as emoções do brasileiro quanto o futebol e nenhuma competição futebolística é tão aguardada quanto a Copa do Mundo. O esporte tornou-se parte de nossa cultura ao ponto de transformar-se numa de nossas referências em relação aos outros países do mundo.

Tanta admiração não poderia deixar de ser expressa em modalidades derivadas do futebol, assim, surgiu o futsal, futvôlei, futebol de areia e como não citar o futebol de mesa. Popularmente conhecido como

Jogo de Botões, ele é reconhecido no Board Game Geek (*principal site de jogos de mesa do mundo*), como um board game esportivo de ação, onde sua principal mecânica é o controle de área, além de uso de “peteleco”, enquadrando os botões na categoria de jogos como o PitchCar e o Flick'em Up. Embora, para muitos praticantes deste hobby, o futebol de mesa não seja um jogo de “sair petelecando” por aí!

Na verdade, desde 1988, assim como o xadrez, o jogo ganhou status de modalidade esportiva pelo antigo Conselho Nacional de Desportos, que regularizou os esportes no país até 1993. A partir de então, tornou-se uma categoria esportiva com adeptos espalhados em associações, grêmios, instituições, sociedades e clubes

vinculados em federações estaduais, assim, como acontece com o futebol. Segundo dados da Confederação Brasileira de Futebol de Mesa, existem várias instituições e mais de 2 mil jogadores profissionais filiados à entidade. Apesar de ter sofrido uma retração nas últimas duas décadas, inclusive saindo da linha de produção de vários fabricantes e excetuando-se o âmbito profissional, supõe-se que o número de fãs do jogo seja esti-

TÚNEL DO TEMPO >>

1917

Clubes do Rio de Janeiro disponibilizam o futebol de mesa como modalidade esportiva para seus sócios. Destaque para o América F.C, Villa Izabel F.C, Clube Náutico de Ramos e S.C Mangueira.



VIDA SPORTIVA 1918

1922

Na região Nordeste, principalmente em Pernambuco, o “Foot-ball” de Mesa já era bastante praticado especialmente em pequenas sociedades esportivas. Em Recife, no bairro de Afogados, é fundada a Liga Afogadense de Football de Mesa (LAFM).



José Ricardo (centro), atuando como árbitro de partida profissional de Futebol de Mesa, realizado na liga, sediada na AABB de Brasília.

ro guardados com muito carinho.

Quanto à queda do interesse pelo jogo, ocorrida nos últimos 20 anos, Sérgio atribuiu ao aumento das opções de entretenimento durante este período, o que fez muitos jovens naturalmente migrarem para o teor mais tecnológico de lazer e neste rol de alternativas veio o vídeo game. Há um questionamento óbvio a respeito do futebol de botão ser algo antigo, dando passagem aos jogos eletrônicos que representam o que há de mais novo. Tudo visto como um processo natural da juventude.

Superada esta fase, outros ciclos são estabelecidos e um bom exemplo pode estar no retorno dos jogos de mesa, não especificamente os jogos de tabuleiro, mas atividades lúdicas que possam promover uma sociabilidade. Este conceito também é compartilhado pelo jornalista e no seu entendimento há um elemento que é considerado bastante valioso: o fato de poder interagir, tornando tudo uma ferramenta de inclusão social. Conhecer e se relacionar com novas pessoas é importante para o desenvolvimento do ser humano e este detalhe faz tudo muito relevante.

O futebol de mesa é uma miniatura do universo do futebol e isto é bastante atrativo, porque não somente se limita a um jogo, existe nele a parte da técnica. É ne-

mado em 10 vezes ou mais, o número de jogadores profissionais.

O jornalista carioca Sérgio Melo começou a jogar em 1980 por pura opção de lazer. Para ele, botão era um dos principais entretenimentos, embora não fosse um jogo fácil de adquirir. “Era difícil de encontrar e quando se encontrava, havia o preço caro que pesava. Talvez isto motivasse a garotada a produzi-los, criar os botões, placares, traves e até mesmo as mesas do jogo. Era um grande

exercício à criatividade”. Mesmo fã do jogo, Sérgio não seguiu o caminho do profissionalismo e tudo era muito mais um hobby, onde o foco era colecionar os times. Recorda ainda, que isso era uma verdadeira mania entre os garotos de sua infância. “Geralmente quem ama este jogo, raramente se desliga totalmente dele, mesmo após tantos anos”. O jornalista se orgulha em afirmar que ainda mantém sua coleção dos clubes de futebol do Rio de Janeiro



A GAZETA-SP 1931

1930

No Rio, o paulista **Geraldo Cardoso Décourt** publica o primeiro livretinho com as regras do futebol de mesa. O jogo passa a ser conhecido como **futebol Celotex**, em referência à madeira usada para confeccionar as mesas do jogo.



1940

O **Futebol Celotex** se expande pelas principais cidades do Nordeste ao Sul do Brasil. Os clubes cedem lugar para as ligas, que passam, em alguns casos, a terem suas próprias sedes.

cessário treinar, escolher os tipos de botões, bolar uma tática que obviamente envolve uma estratégia, saber o momento de atacar, defender e contra-atacar. Esta relação muito próxima da realidade do futebol é, portanto, o grande gancho da redescoberta que está fazendo muitos voltarem a ter interesse pelo jogo, inclusive jovens, aumentando o número de adeptos.

Policiafederal aposentado e estudioso do futebol brasileiro, José Ricardo Almeida é futebotonista e iniciou sua paixão já dentro do cenário do profissionalismo, há 40 anos, em Salvador, Bahia. Atualmente residindo em Brasília, mantém o entusiasmo pela modalidade e também é um grande defensor da importância do futebol de mesa como agente de resgate e inclusão social, além de atividade modeladora de caráter humano, levando em consideração a sociabilidade e a fomentação de grandes amizades, muitas das quais continuam mantidas por todos estes anos.

Ricardo destaca que dentro do meio profissional, o futebol de mesa manteve-se bastante ativo, concordando que de fato ainda há uma concorrência desleal em relação

aos jogos eletrônicos. Vale ressaltar que o jogo em sua configuração de modalidade esportiva é praticado em associações ou clubes organizados e isto gera uma situação pouco interessante para muitos jovens, especialmente crianças, que estão na comodidade de suas casas em frente ao vídeo game e teriam que se deslocar para os locais onde se encontram as mesas de jogos. Segundo Ricardo, essa situação faz com que o processo de expansão torne-se mais limitado. Outro ponto como o tamanho da mesa, dificulta um pouco a prática para os pequenos, porém, mesmo assim, a paixão pelo futebol de mesa nunca vai deixar de existir, por tudo que o jogo proporciona para quem se dedica a conhecê-lo.

São casos que poderíamos comparar dentro do board game moderno como perfis de “não gamer” e “gamer”. Independente das realidades, o centenário futebol de mesa vem dando sinais de ressurgimento e esta percepção também chamou a atenção da Liga de Futebol do Nordeste que estuda a possibilidade de incluir o jogo entre seus produtos oficiais a partir da temporada de 2019/20.

“A paixão pelo futebol de mesa nunca vai deixar de existir, por tudo que o jogo proporciona”



1958

A manufatura de brinquedos Estrela, inicia a produção, em escala industrial, do jogo de botões. Surge a linha **Azes da Pelota**. Sucesso de vendas nas lojas do Brasil.



COLEÇÃO LUIZ CARLOS

1960

Novas marcas de Jogos de botões entram no mercado, **Ki-Gol, Futebol Miniatura, Bolagol** etc. Popularizando o jogo e dando-lhe status de brinquedo.



COLEÇÃO LUIZ CARLOS



ESTILOS JOGADOS

FUTMESA

- 1 Toque
- 3 toques
- 12 toques
- Dadinho

SECTORBALL SUBBUTEO

HISTÓRIA

100 anos de bola na rede

Não existe uma origem confiável de como surgiu o futebol de mesa. Neste caso, taxá-lo de um jogo genuinamente nacional é algo equivocado. Há hipóteses que aponta que o jogo, assim como o futebol, tenha surgido na Inglaterra em meados do final do século XIX. Outra corrente defende sua origem na Espanha. No Brasil também não há uma data exata de quando foi que este jogo desembarcou por aqui, no entanto existe a hipótese que isto possa ter ocorrido entre os anos de 1910 a 1915, pois os registros mais antigos encontrados datam de 1917, um dos quais se refere à criação do Departamento de Futebol de Mesa, criado pelo América-RJ. Outros clubes como o Villa Izabel F.C e o S.C Mangueira também destacavam a modalidade nos seus quadros de atividades para os sócios.

Embora existam incertezas quanto ao introdutor, não há dúvidas quanto ao seu maior divulgador. O paulista Geraldo Cardoso Décourt, residindo no Rio de Janeiro, teria aprendido as regras aos 11 anos de idade com dois irmãos na rua onde morava. Apaixonado pelo jogo, Décourt dedicou-se a sua prática e divulgação nos

Os interestaduaes d'o football de mesa

Geraldo Decourt vae enfrentar a turma de Nichtheroy



Linha de frente do team de Geratão Decourt: Jurista, Pettone, Lu-pasconi, Cherro e Scarone

O football de mesa, que se nos apresenta tomando vulto entre nós. A principio, contando com um reduzido numero de praticantes, esse interessante "divertimento" (não vá o "divertimento" contristar os "vizorosos" sportsmen que o praticam...) conta já com um numero crescido de adeptos, não só no llo, como em São Paulo, em Pernambuco, no Estado do Rio, onde os campeões individuaes, os teams, os scratches se ufamam de glorias sobre antagonistas respeitaveis! E grandes campeonatos se vão realizando, para gaudis de assistencias já dignas de menção.

Ainda agora, por intermedio da A NOITE os rapazes "celotex" players de todos os pesos" ou de todos os botões Geraldo Decourt para uma peleja, amanhã, na capital do Estado, onde varios encontros se darão. O desafio foi accellto e assim temos a famosa equipe campeã, à disposição de um novo triumpho. E' o football de mesa compondo, dentro de sua deliecidade e de seu interesse, como para supplantar o "association" que vae por ahí de mal a peor...

JORNAL A NOITE 1931

jornais da época, até que em 1930, publicou um livreto de regras que se tornou referência e em seguida, rebatizou o futebol de mesa como futebol Ce-

lotex. Especula-se que neste momento, o jogo possa ter recebido algumas sutis interferências do autor, possibilitando ter características mais compreensíveis para os brasileiros, embora jamais fossem encontradas provas sobre isto, ou muito menos admitidas pelo próprio Décourt. Inegável é que o resultado de suas ações em prol do futebol de mesa lhe transformou no Charles Miller do Jogo de Botão, sendo cultuado, às vezes equivocadamente, como o inventor do jogo. Fato nunca considerado pelo próprio Décourt. De garçom, ator, compositor à artista plástico reconhecido, Geraldo Décourt, faleceu em 1998 sem nunca ter deixado de lado seu amor pelo hobby. Em sua homenagem, o governo de São Paulo instituiu o dia 14 de fevereiro, data de seu nascimento, como o dia do Botonista.

1969

A empresa **Gulliver** do empresário **Mariano Lavin Ortiz**, passa a fabricar Jogos de Botões. Em poucos anos, ela se tornará a líder de mercado neste segmento de brinquedo.



1973

As fábricas **Jofer S/A** e **Brianezi** inserem os botões em acetato (estilo tampa). Este tipo de botão servirá de base para o surgimento dos fabricantes personalizados de botões profissionais.

1985

O futebol de botão chega ao auge do mercado de brinquedos no Brasil. O interesse dos jovens pelos jogos eletrônicos influenciará intensamente o mercado de jogos de mesa. A queda acentuada nas vendas nos anos seguintes retirará o jogo de botão de várias linhas de produção.

Um futebol de Idas e...

A partir do final dos anos de 1950, o futebol de mesa começou a passar por um processo de industrialização mais acentuado. É deste período que começam a surgir alguns fabricantes como a Estrela S.A que lança em 1958, o Azes da Pelota, visando popularizar o jogo, dando-lhe status de brinquedo. Nos anos 60, diversas fabricantes entram no mercado e novas marcas como o Futebol Miniatura, Bola Gol, Cracks e Ki-gol entram na disputa pela preferência dos consumidores. Esta expansão acaba transformando o jogo de botões num objeto de desejo de vários garotos e adultos, perpetuando-se intensamente até meados de 1990, quando a advento dos jogos de futebol em vídeo game passa a substituir o interesse pelo jogo. Os anos 90 estabelecem o declínio do jogo, com o produto inclusive saindo da linha de produção de várias empresas. Paralelo a isto, as linhas de botões profissionais conseguem manter-se ativas graças às iniciativas de fabricantes individuais que produzem jogos sob demanda. Embora muitas empresas tenham deixado de confeccionar jogos de botões, a Gulliver Brinquedos ainda continua produzindo, mesmo em baixa escala, sua linha Bolão Cristal, em plástico acrílico leve, confiante na retomada do interesse que começou a dar sinais de ressurgimento no final de 2016 e vem ganhando fôlego desde então.

Acompanhando essa tendência, outra manufatura, a Xalingo, que esteve em evidência nos anos 80/90 por produzir minicampo de jogo de botões Xalingão, voltou a incluir o futebol de mesa no catálogo de sua linha de produção. Ambas acreditam que o jogo voltará à tona com um novo perfil de consumidor estabelecendo uma nova maneira de praticar o hobby.

RICARDO ALMEIDA

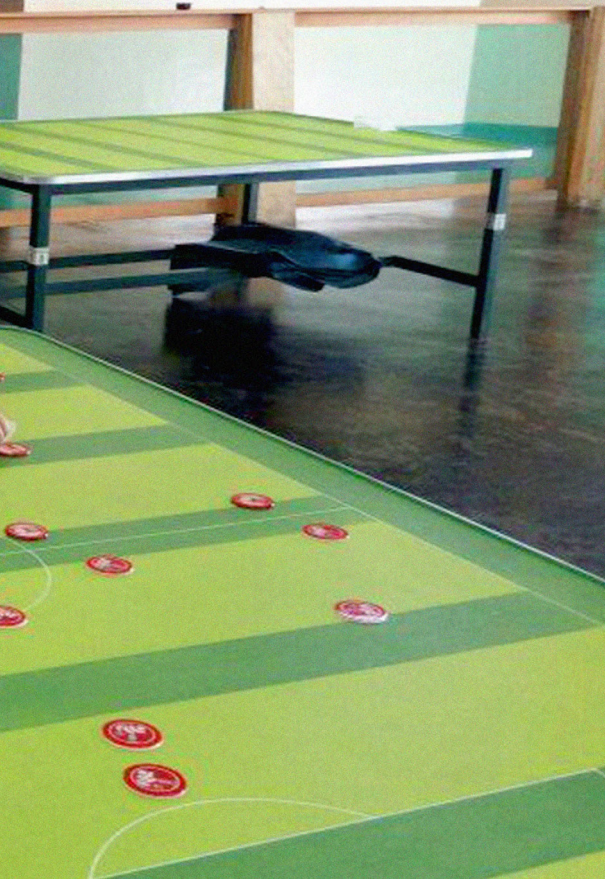


UM JOGO 3 REGRAS

Durante a fase de popularização, muitas empresas de confecção de botões produziam o produto sem incluir um manual de regras. O conceito para isto partia do entendimento que o jogo já era bastante conhecido no Brasil e o resultado foi o surgimento de várias interpretações das regras. Praticamente em cada estado e até mesmo cada jogador adotava uma regra para o jogo. O que não mudava era a mecânica, sempre acionado por palheta para conduzir

a bola, além das regras do futebol real, como tiro de meta, escanteios, laterais, etc.

Em 1986 teve início uma proposta de regulamentar o futebol de mesa junto ao Conselho Nacional de Desportos sendo solicitado um estudo para saber qual era a regra mais utilizada e assim oficializá-la para tornar o jogo um esporte. O estudo relevou a prática comum de 3 regras, com poucas alterações entre elas, denominadas de regra Paulista, Carioca e Baiana.



FUTEBOL DE MESA

País de Origem:

Supostamente a Inglaterra

Estilo: Simulador

Para: 2 Jogadores

Ano: Final do Século XIX

Fabricante:

Várias marcas, o jogo já se tornou de domínio público.

Criadores: Desconhecido

Principais características de cada regra:



REGRA BAIANA

1
TOQUE

Disputada em dois tempos de 25 minutos, onde é permitido apenas 1 toque coletivo (dois na saída) sendo utilizado um disco como bola. As traves tem medida de 15 cm x 5 cm e o campo 2,0 m x 1,4 m. Esta regra era praticada em todo o Nordeste e nos estados do Sul.



REGRA CARIOCA

3
TOQUES

Disputada em dois tempos de 25 minutos, onde são permitidos três toques coletivos (chute ao gol somente após o último passe), sendo utilizada uma esfera de feltro como bola. As traves tem medida 14,5 cm x 4,5 cm e o campo 2,0 m x 1,4 m. Esta regra era praticada no Rio de Janeiro, Espírito Santo, Minas Gerais, Goiás e em alguns pontos no Nordeste e Sul.



REGRA PAULISTA

12
TOQUES

Disputada em dois tempos de 10 minutos, onde são permitidos doze toques (três toques por botão), sendo utilizada uma esfera de feltro como bola. As traves tem medida de 12,5 cm x 5 cm e o campo 1,8 m x 1,15 m. Esta regra era praticada em São Paulo, centro-oeste, Paraná, Santa Catarina e em alguns pontos no Nordeste e Sul.

FONTES DE PESQUISAS: CONFEDERAÇÃO BRASILEIRA DE FUTEBOL DE MESA, ACERVO LUIZ CARLOS E HOMEROTECA DA BIBLIOTECA NACIONAL



VAMOS DE KLASK

Em época de Copa do Mundo, o que há de melhor que treinar em casa, com um simulador que con-juga habilidade e ímãs? Klask coloca-nos na pele de um jogador de futebol e o objetivo é colocar a nossa bola na baliza adversária. Além do mais óbvio, o jogo adiciona algumas adversidades extras que vão dar um colorido original a este maravilhoso jogo de destreza!

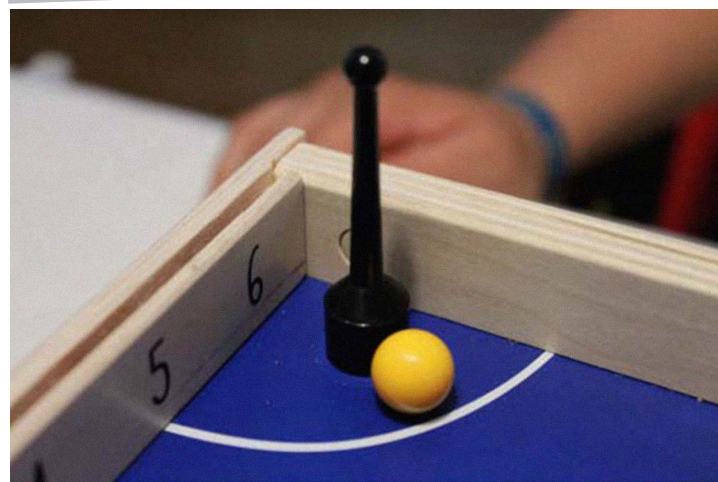
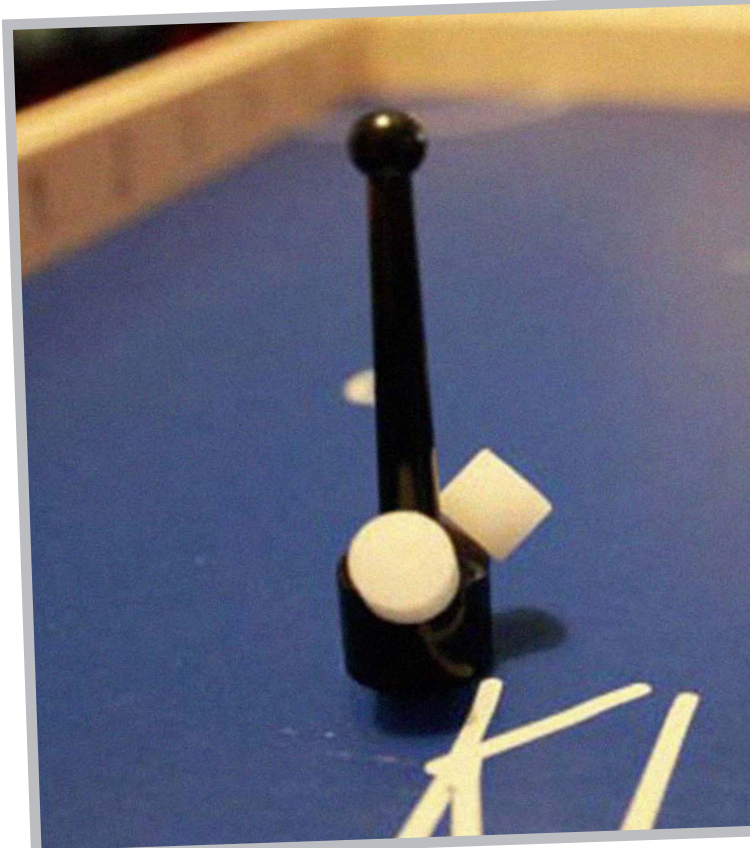
Como se joga:

No centro da mesa coloca-se o tabuleiro com o campo de jogo. Colocam-se os discos para marcar os gols nas ranhuras do número zero. Na linha central do campo colocam-se os pequenos cilindros brancos, nos três espaços apropriados.

Cada jogador recebe as suas duas peças, uma delas coloca por baixo do tabuleiro e a outra por cima, de forma a que se atraiam com o ímã.

Desenvolvimento

Define-se um jogador inicial que recebe a bola. O jogo começa sempre num dos cantos da área de jogo de cada jogador. Sempre que há um gol, o jogo recomeça com a bola do lado do jogador que sofreu o gol.



Há quatro formas para marcar gol:

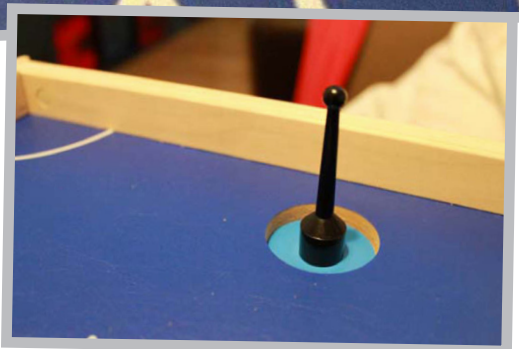
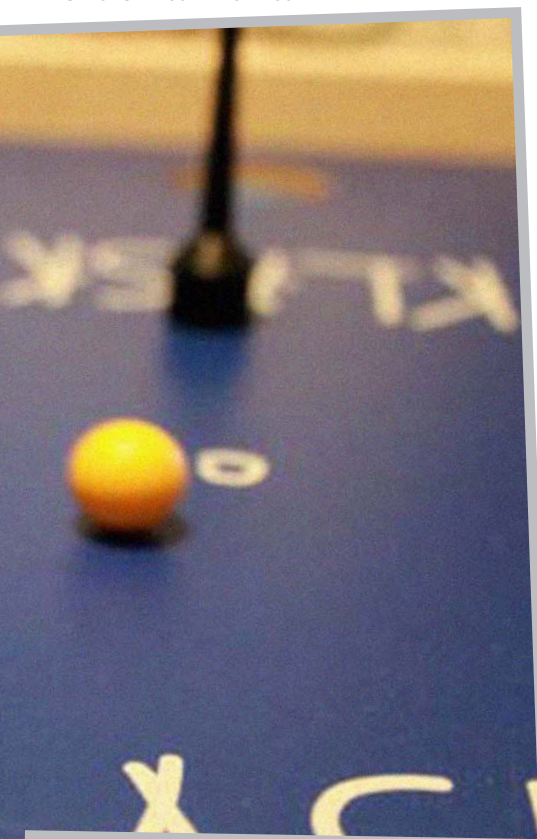
1

Introduzir a bola na cavidade circular (baliza) do adversário. Existe uma baliza na zona central de cada área de jogo.

Atenção: se a bola entrar e sair, o jogo prossegue sem ser confirmado o gol;

2

Quando o peão de um jogador cai na sua cavidade circular (baliza), mesmo que este o consiga retirar pelo efeito do ímã, o gol é dado ao seu adversário;



Klask é um jogo de destreza desafiante e altamente viciante para dois jogadores. Aqui estamos no reino da habilidade. E quem dominar melhor a técnica, será mais vezes feliz!

A qualidade geral do material é excelente e a relação qualidade preço é ótima para um jogo com estas características. Um jogo bonito e bastante resistente que exige algum tempo de treino para dominar os “truques” dos potentes ímãs que “equipam” os dois peões. A rapidez aqui não se sobrepõe à técnica, diria que uma dose equilibrada das duas coisas é essencial para se jogar bem. Regras simples são umas das mais valias do jogo que nos permitem encaixar várias partidas. Muito apropriado para organizar campeonatos. A idade neste jogo não conta e o mais jovem pode ganhar do adulto, basta que treine mais!

Se ainda não tem nada do gênero na ludoteca, tem aqui um valor seguro! Recomendadíssimo!



KLASK

País de Origem: Finlândia

Estilo: Destreza

Para: 2 Jogadores

Ano: 2017

Editora Original:
Competo/marektoy

Criador: Mikkel Bertelsen

3 O Klask é um jogo de destreza simples, com garantia de muita diversão entre os jogadores. Em alguns países da Europa, há inclusive campeonatos bastante disputados.



IMAGEM: WWW.KLASKGAME.COM

3 Quando um jogador perde o controle do seu peão e não o consegue recuperar, isto pode acontecer quando o peão se despega do ímã inferior e rola para o campo adversário ou salta fora do campo, é atribuído um gol ao adversário;

4 Quando um jogador atrai a si dois ou mais cilindros brancos (*pulgas*), atribui-se um gol ao adversário.

FINAL O jogo termina quando um dos jogadores consegue alcançar os 6 gols.



Por Laise Lima

VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

A civilização contada pelo 7 WONDERS

Quando fui convidada para ser redatora da revista, não pensei duas vezes, já sabia o que fazer: precisava trazer ao conteúdo da Vem Pra Mesa o que tenho vivido nesses últimos cinco anos. Usar os board games como ferramenta pedagógica e ensinar os professores a aplicarem os jogos em sala de aula se tornou meu projeto de vida. Em 2012, conheci os board games modernos, no mesmo instante soube qual seria meu mais novo hobby e, desde então, não me canso de estudar esse universo gigante e ainda bastante novo na dinâmica da educação brasileira.

Preciso começar escrevendo sobre o meu TOP 1, não me canso de jogar o 7 Wonders. A intenção dessa resenha não é passar detalhes sobre as regras do jogo, descrever cada etapa da partida, ou dar uma opinião final. Essa será uma resenha pedagógica que vai passar dicas de quais conteúdos o professor pode ensinar através do jogo.

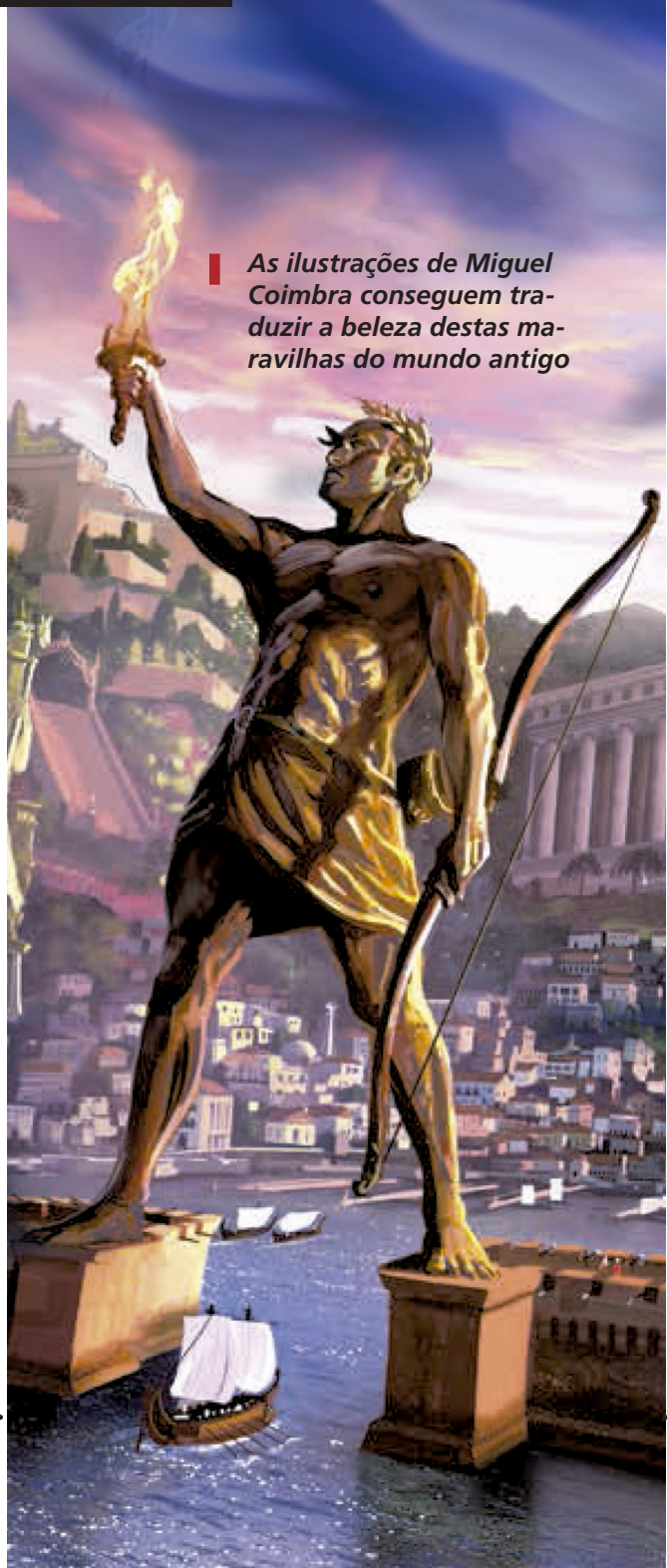
Em 7 Wonders, cada jogador é o líder de uma das grandes cidades do mundo antigo. Explorando os recursos naturais de suas terras e marchando rumo ao progresso, os líderes precisam desenvolver relações comerciais, aumentar seu poderio militar e deixar uma marca na história da civilização, construindo uma maravilha da arquitetura que transcenderá as eras.

Só por essa descrição, já percebemos que 7 Wonders é uma aula sobre as civilizações antigas. É um jogo rápido (*média de 60 minutos*), seu tema atrai não-gamers e é muito estratégico, com múltiplos caminhos para a vitória. A explicação de suas regras pode parecer um pouco complexa e cansativa, mas isso pode ser contornado criando um clima de imersão através de seus elementos históricos.

No início da partida cada jogador recebe, aleatoriamente, um tabuleiro de maravilha que representa a civilização que irá liderar. Tente, então, imergir os jogadores na história de cada maravilha. Veja algumas dicas:

As ilustrações de Miguel Coimbra conseguem traduzir a beleza destas maravilhas do mundo antigo

IMAGENS: LAISE LIMA





A Grande Pirâmide de Gizé

Se ergue no deserto de Gizé, localizada entre o Rio Nilo e o Deserto do Oeste. Construída ao longo de mais de 20 anos e feita com mais de 2 milhões de blocos de pedra, ela contém a câmara funerária de Khufu, um faraó egípcio que morreu em 2.566 a.C. A construção da grande pirâmide não foi executada por escravos, mas por milhares de cidadãos comuns, que ofereciam seus serviços quando inundações no Rio Nilo os forçavam a parar de trabalhar com a terra por alguns meses. Os egípcios acreditavam que a sobrevivência do mundo todo dependia de o faraó viajar com sucesso para a segunda vida e que a pirâmide era uma plataforma de lançamento para o espírito do regente morto.



Jardins Suspensos da Babilônia

A Babilônia foi uma das primeiras grandes cidades do mundo, construída ao lado do Rio Eufrates, localizada no coração da Mesopotâmia, uma região no Oeste da Ásia que cobria grande

parte do Iraque moderno. Essa região é chamada de “berço da civilização”, pois foi lá que as primeiras cidades da história foram construídas, as leis foram redigidas e os primeiros impérios do mundo foram criados. Era o centro do comércio, de joalherias, tecelagem, astronomia, matemática e aprendizado. Os mesopotâmicos inventaram a escrita, a hora de 60 minutos e a roda, talvez por isso uma das habilidades principais do tabuleiro da maravilha da Babilônia seja relacionada aos símbolos de ciência (*tábua, engrenagem e compasso*). Conta a história, que o regente Nabucodonosor II construiu os jardins suspensos para sua esposa Amítis. Alguns arqueólogos afirmam terem achado traços de jardins, mas outros não acreditam que eles existiram, pois os jardins não são mencionados nos registros babilônicos.



A Estátua de Zeus em Olímpia

Zeus era o rei dos deuses gregos, o senhor do céu. Por volta de 430 a.C., os gregos ergueram uma magnífica estátua a Zeus que o mostrava em toda sua majestade e poder. Ela foi colocada em um templo, em um local sagrado de Olímpia, no sul da Grécia. Viajantes iam a Olímpia por causa dos seus famosos jogos que contavam com corridas e competições de luta romana e, eventualmente, também incluíam corridas de cavalo, corridas de biga, boxe e corrida com armadura. Os jogos olímpicos eram mais que uma competição esportiva, também se tratavam de um acontecimento religioso. A deusa Hera, por exemplo, era idolatrada nas cerimônias dos jogos femininos que aconteciam separadamente. As grandes reuniões fortaleciam o comércio da região e essa é exatamente a habilidade especial da civilização em 7 Wonders. Depois de um tempo, a estátua foi levada para a cidade de Constantinopla e foi destruída por um incêndio no ano de 462.



Templo de Ártemis em Éfeso

Reis, estrangeiros, comerciantes, peregrinos e viajantes iam de muito longe para ver o Artemísio, o grande templo de Éfeso (*atual Turquia*). Eles deixavam ouro, prata e joias como oferenda para a deusa Ártemis. Daí vem a explicação para a quantidade de dinheiro ganha pelo jogador que completar essa maravilha em 7 Wonders. O local do templo era cheio de comerciantes vendendo itens aos peregrinos. Ártemis era adorada como irmã gêmea do deus sol, Apolo, e era conhecida como a senhora dos animais selvagens. Os resquícios do templo foram demolidos pelos cristãos no começo do século 5 d.C., o local ficou esquecido até 1869.



O Mausoléu de Halicarnaso

Na Costa Leste do Mar Egeu, havia uma construção impressionante, era a tumba de um rei chamado Mausolo e ficava na cidade de Halicarnaso. Mausolo casou com sua irmã, Artemisa, e juntos eles criaram uma capital no estilo grego, em Halicarnaso e começaram a construir a mais magnífica tumba que o mundo veria. Ficava sobre uma grande plataforma com camadas adornadas com leões de pedra e estátuas. A tumba resistiu até a idade média, mas foi depredada por uma série de terremotos. Hoje, qualquer tumba projetada como um grande monumento também leva o nome mausoléu e a habilidade de retornar cartas do descarte são explicadas a partir disso.

Resumo do Jogo

O jogo divide-se em três eras. No início de uma era, cada jogador receberá uma mão de 7 cartas. Cada jogador sentado à mesa tem um vizinho à esquerda e à direita com quem poderá comercializar recursos. A cada rodada os jogadores escolhem secretamente uma das cartas da mão que representam estruturas a serem construídas para colocar em jogo. O jogo utiliza a mecânica de drafting, na qual as cartas são passadas para o jogador vizinho a cada rodada. Ao final de cada era, resolvem-se os conflitos militares que também acontecem apenas com as cidades que são fronteiriças (*ou seja, com os jogadores vizinhos*). Por conta do crescimento da cidade, os combates em cada era são mais intensos, conferindo ao vencedor um número de pontos de vitória crescente em cada era conseguinte.

Ao escolher sua carta, o jogador pode vender (*descartar*) a estrutura e receber 3 moedas, construir a estrutura (*colocar a carta em jogo*), pagando seus custos de construção (*recursos ou dinheiro*) e ganhar seus benefícios, ou usar a carta para construir um dos estágios de sua maravilha (*também pagando os custos e ganhando o benefício do estágio*).

Algumas cartas são facilitadoras para construções futuras. Por exemplo, se o jogador tiver um templo em sua cidade, ele poderá construir posteriormente uma estátua sem pagar seus custos.

Todos os tipos de carta em 7 Wonders

Estruturas de civilização (*cartas azuis*): garantem ao jogador pontos de vitória (*glória*).

Estruturas militares (*cartas vermelhas*): representa o poderio militar da civilização e são importantes para a fase de combates.

Estruturas de produção (*cartas marrons e cinzas*): no jogo, há recursos primários (*pedra, argila, carvão e madeira*) e recursos manufaturados (*seda, papiro e vidro*) que podem ser produzidos na própria cidade ou comprados de cidades vizinhas.





O Colosso de Rodes

Essa é a maravilha com a ênfase militar em 7 Wonders. A história do Colosso, a estátua gigante de Rodes, começou com uma guerra. Os insulanos de Rodes tinham feito uma aliança com o regente grego do Egito, Ptolomeu I. Outro regente poderoso, Antígona I, do Chipre, tentou acabar com essa aliança ao enviar seu filho Demétrio para cercar Rodes. Demétrio foi expulso da ilha e, para comemorar a paz, construíram uma estátua gigante do deus mais importante da ilha, Hélio. Infelizmente ela ruiu com um terremoto, por volta de 226 a.C.

Recursos manufaturados são produtos que na época eram feitos à mão, de forma artesanal, por isso são mais raros no jogo.

Estruturas científicas (*cartas verdes*): representam a produção científica da cidade e dão uma pontuação diferenciada no final do jogo, através de uma mecânica de Set Collection, uma boa oportunidade para trabalhar matemática.

Estruturas comerciais (*cartas amarelas*): ajudam a gerar dinheiro e facilitar o comércio, barateando o valor de pagamento por matéria prima.

Guildas (*cartas roxas – apenas na era III*): Guildas eram associa-



O Farol de Alexandria

De todas as maravilhas do mundo antigo, apenas uma tinha real função, na prática. Era o Farol, uma alta torre iluminada que guardava o porto de Alexandria, no Egito. A cidade de Alexandria havia sido fundada pelo líder grego Alexandre, o Grande. Ptolomeu I, um dos generais que lutou com Alexandre, decidiu que os marinheiros precisavam de uma ajuda na navegação para marcar a entrada para o porto. Ordenou a construção de uma alta torre sobre uma ilha rochosa chamada Faros, que era ligada ao continente por uma muralha. Logo, a torre ficou conhecida como farol, e pela quantidade de recursos que entrava na cidade portuária se explica a habilidade especial dessa maravilha no jogo.

ções que agregavam pessoas que possuíam interesses comuns (*comerciantes, artistas, artesãos etc.*) com o propósito de oferecer assistência e segurança aos seus membros. Essas cartas dão pontos de vitória por situações específicas no jogo.

Mediando o 7 Wonders

Este é um jogo que merece a imersão, se não ele vira um jogo puramente mecânico. Insira os jogadores dentro do universo de sua civilização e mostre a ele o motivo de suas habilidades que poderão ser exploradas durante a partida. Dê dinamismo ao jogo, as ações simultâneas são uma boa ferramenta para isso, porém tome cuidado para não virar uma mesa caótica. Este é um jogo onde todas as ações devem ser feitas de forma pausada, verificando se são realmente possíveis, pois, algumas vezes, uma falta de recurso passa despercebida. Mostre durante o jogo as diversas formas de pontuar e as diversas formas de marcação aos adversários. E o mais importante, divirta-se junto com seus alunos e amigos.

7 Wonders é um jogo leve e dinâmico, que apenas parece ser complexo. Perfeito para jogadores que já têm uma noção dos jogos de tabuleiro modernos, mas não querem esquentar muito a cabeça.



A força de um **SAMURAI**

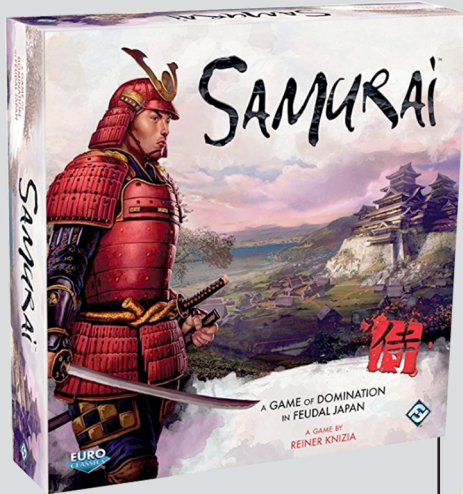
A no de 1336, em pleno Japão feudal, configura-se uma época de lealdade instável. A tentativa do imperador em recuperar o poder falhou, a família real perdeu toda a autoridade, o xogunato exerce pouco poder sobre o Japão. Neste cenário, em todo o país, os poderosos senhores de terras (os jogadores), chamados Daimiô, começam a lutar entre si pelo domínio das terras e seus recursos. À medida que esses senhores crescem no poder, atraem samurais para sua causa. Há uma luta constante por 3 bens preciosos: a lealdade militar, as fontes primárias de arroz e a religião. Mas unir uma nação não é tão simples assim, há questões a serem levadas em consideração: Buscar auxílio militar (representado pelo Kabuto, o elmo militar)? Controlar o comércio através do Obentô (prato típico de viagem dos japoneses)? Ou controlar a religião (através do Budismo)? Conquistar usando forças militares específicas (de Kabuto, Obentô e Buda) ou usar os Samurais, Ronins, Barcos e táticas especiais? A tensão se faz presente a todo o momento. E aí... aceita o desafio?

Esse é o cenário de Samurai, um jogo formatado em cima de duas mecânicas preponderantes: a gestão de mão e o controle/influência de área. Um jogo altamente estratégico, independente de idioma e fácil de explicar. Comporta de 2 a 4 jogadores, cujo objetivo é conseguir a maioria de pelo menos 2 bens disputados da sociedade, para tanto, você

disputará por espaços, influenciando áreas e conquistando os respectivos bens, usando estrategicamente as forças que julgar pertinente. Ser pontual, tático e estratégico é o que propõe Samurai,

um board game de Reiner Knizia, publicado pela inicialmente pela Rio Grande Games e atualmente pela Z-Man Games.

IMAGENS: WWW.ZMANGAMES.COM



A caixa do jogo é retangular. A capa traz na lateral esquerda o nome do jogo, ao lado a imagem de montanhas, um castelo e um personagem (*um militar*). A arte é muito bonita. Por dentro, o insert comporta com folga os componentes, a saber: tiles de mapas, peças de poder, tokens, biombos e o manual.

e tokens especiais de troca de posições (de peças de poder e de influência). Os biombos possuem uma imagem de leque na cor do jogador, trazem um resumo dos tokens e como os mesmos podem ser usados. Muito útil durante o jogo.



As peças de poder representam o poder militar (Kabuto), comercial (Obentô) e religioso (Buda). Os tokens de papelão vêm na cor dos jogadores e representam suas influências para disputar o controle das áreas. São tokens de Samurais, Kabutos, Budas, Obentôs, Ronin, Barcos

O manual é curto, pois o jogo é fácil de compreender e de jogar, mas nem por isso nos poupa de imagens e exemplos. Realmente um excelente manual, inclusive em 2 idiomas. Ele traz consigo os componentes, um prefácio do jogo, o setup, explica as peças, os tokens, dá muitos exemplos, mostra um turno, o fim de jogo, a pontuação e o critério de desempate.



Setup

Preparar o setup de Samurai é muito rápido e simples. Pegue a quantidade de peças de poder e tiles de mapas de acordo com a quantidade de jogadores, a saber: com 2 jogadores, use o mapa de Honshu e 7 peças de poder de cada; com 3 jogadores, use os mapas de Honshu, Kyushu e Shikoku e 10 peças de poder de cada; e com 4 jogadores, use todos os mapas e todas as peças de poder. Cada jogador escolhe uma cor, pega seu biombo e seus respectivos tokens, embaralhando-os fechados e colocam 5 deles atrás do seu biombo.

Esta será a mão inicial de cada um. Deixe os outros 15 tokens fechados. Distribua as peças de poder no mapa da seguinte forma: 3 peças de poder (1 de cada) em Edo (*capital da cidade*), 2 peças de poder (*diferentes*) em cada Cidade (2 construções vermelhas) e 1 peça de poder em cada Vila (1 construção azul). Decida quem será o primeiro jogador. Pronto!

ICÉSAR CUSIN



Na mesa de jogo

Agora vamos ao jogo, pois exercer o papel de Daimiô, conquistar forças para influenciar áreas e conquistar o poder em 3 frentes diferentes (*militar, comercial e religioso*), por terra e por água, conseguindo a ajuda dos samurais, não é tão simples assim. Bem vindo a Samurai!

O primeiro jogador, de posse de sua mão inicial, escolhe um dos tokens para colocar no mapa adjacente a peça de poder que deseja influenciar, passando então a disputá-la. Simples assim? Lógico que não! Afinal estamos falando de Samurai, um jogo cerebral de Knizia. Cada token tem uma função e influencia peças de poder diferentes. Nessa escolha sobre o que colocar no mapa se encontra toda a estratégia do jogo. Alguns tipos de tokens só se colocam 1 por turno e outros não. Saber qual token usar e onde o colocar é crucial.

Os tokens que influenciam diretamente os Kabutos, Obentôs, Budas, Samurais e o token especial (Mu) só podem ser usados 1 deles por turno, ou seja, a sua escolha tem que ser cirúrgica. Já os tokens especiais (com símbolos japoneses) podem ser usados em qualquer quantidade no turno, são tokens de Ronin, Barcos e de troca de peças de poder. Muito úteis em situações específicas.

Sobre a função de cada token, cabe uma explicação à parte. Os



tokens de uso único por turno são 5 Samurais (2 com poder 1, 2 com poder 2 e 1 com poder 3), os Kabutos, Budas e Obentô, são 3 de cada (com poderes 2, 3 e 4), já a peça Mu é única e serve para substituir um token já colocado e colocar o token atual em outra parte do mapa. Muito útil em determinados momentos. Use com sabedoria.

Os tokens especiais compreendem 1 Ronin, 3 Barcos (2 com poder 1 e 1 com poder 2) e o tokens de troca de peça de poder, que permite trocar 2 peças de poder de lugar, respeitando a distribuição de que 2 peças de poder iguais não podem ficar juntas.

A captura da peça de poder se dá pelo cerco por terra da peça de





IMAGENS: CESAR CUSIN



■ **Cada token tem uma função e influencia peças de poder diferentes. Nessa escolha sobre o que colocar no mapa, encontra-se toda a estratégia do jogo. Alguns tipos de tokens só se colocam 1 por turno e outros não.**

poder, quem tiver maior influência sobre a mesma a captura. Se houver empate na influência sobre a peça, ela é retirada do jogo.

Um detalhe importante e que faz toda a diferença é que tanto os Samurais quanto o Ronin influenciam todas as peças de poder que estão adjacentes a eles. Já os barcos influenciam só pelo mar, obviamente, e tem uma peculiaridade: se a peça de poder margear o mar, ela não precisa ser cercada pelo mar para ser capturada, basta o cerco ser feito por terra que já acontece a captura, ou seja, se deseja usar barcos, use-os antes do cerco ser feito por terra para ajudar na conquista da peça de poder.

Voltando ao turno do jogador: escolher qual e/ou quantas peças jogar é crucial, é com base nessa escolha que reside toda a tática, estratégia e leitura de jogo. É um momento tenso do jogo, afinal, uma escolha errada de onde se exercer influência pode comprometer seus ideais de conquista.

Após o uso dos seus tokens, reponha a mão inicial (de trás do biombo) para 5 peças e finalize o seu turno. Passe o turno para o jogador à esquerda.

Assim o jogo segue em capturas, até que uma das duas coisas aconteça: ou 4 peças sejam retiradas do jogo por empate na disputa de poder, ou a última peça de poder de um tipo é conquistada ou retirada do jogo.

Note que isso foi apenas 1 turno recheado de decisões difíceis e que devem ser bem pensadas. Até que um dos dois fatos finalize o jogo, há muito tempo para administrar suas forças, influências, estratégias e tudo mais que Samurai pode oferecer. Esse é Samurai, um jogo altamente estratégico do início ao fim. Recomendo Samurai na sua coleção!



SAMURAI

País de Origem: Alemanha

Estilo: Estratégia

Para: 2 a 4 Jogadores

Ano: 2008

Editora:
Z-Man Games

Criador: Reiner Knizia

Ilustrador: Franz Vohwinkel

Por Rodrigo Zuzu

PROTOTIPANDO



JULIO CESAR

VISUAL E FUNCIONAL

Beleza põe mesa? Devo ou não fazer um protótipo com cara de produto final?

Uma das primeiras dicas que todo designer com um pouquinho de bagagem dá para quem está começando é: não gaste tempo e dinheiro produzindo um primeiro protótipo de primeira linha, com impressão colorida, acabamento, caixa personalizada e etc. Enquanto o jogo está amadurecendo e ainda não está “fechado”, vão surgir muitos ajustes e a chance de você perder tudo aquilo que imprimiu é próxima a 100%. Na primeira edição da Vem Pra Mesa eu já havia comentado sobre este ponto, enco-

rajando os novos desenvolvedores a rascunhar da maneira mais simples seus projetos futuros.

Mas e quando o jogo já ganhou corpo e está pronto para virar um produto? No momento em que tomamos ciência que os testes que estamos fazendo já poliram as arestas e que conseguimos entregar a experiência de jogo que planejamos? Neste momento, vale a pena investir em produzir um protótipo bacana, com cara de produto final? Esta decisão parece ser fácil, porém

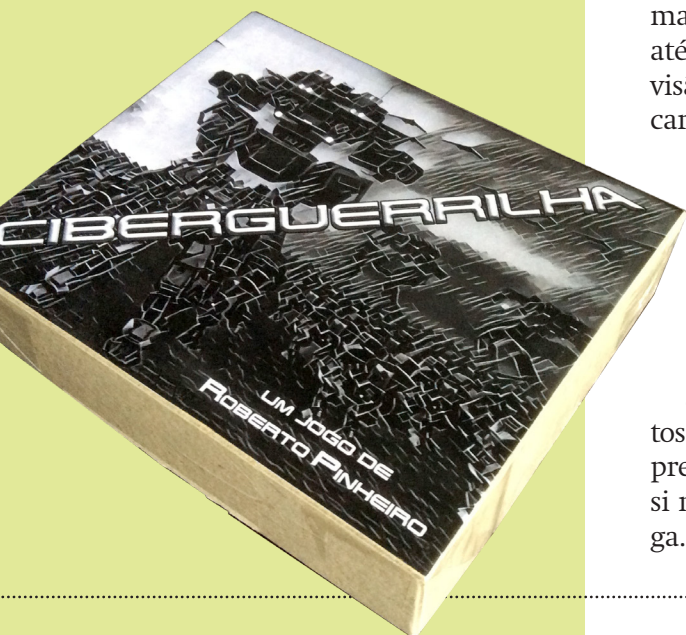
existem várias visões sobre esta escolha e devemos levar em consideração alguns pontos.

Para ilustrar, irei falar sobre dois grandes amigos desenvolvedores com perfis bem diferentes e que fazem parte do time Vem Pra Mesa: O Julio Cesar, rei dos protótipos bem feitos e com qualidade mais do que profissional e o Roberto Pinheiro, defensor do protótipo simples porém com jogabilidade perfeita. Em qual lado você está? Precisamos responder às seguintes perguntas para saber:

Qual o seu foco?

Primeiro divisor de águas é definir um foco: você quer apresentar seu jogo para uma editora ou para o público final? Acredite, as editoras quando recebem um projeto para publicação estão muito pouco interessadas em ver uma arte de primeira linha, na grande maioria dos casos elas irão encomendar uma arte profissional com uma “cara” mais próxima da linha editorial dela. Logo, se seu foco for criar um projeto para ser avaliado por editoras, faça algo simples. A beleza do protótipo não é um ponto muito importante para a editora, o que vai fazer o projeto brilhar é a mecânica, adequação ao tema e o potencial de produzir um produto final com boa margem (menor custo de produção sem perder qualidade).

Neste ponto, o foco do Roberto Pinheiro sempre foi o de criar jogos que seriam produzidos por editoras, e sabiamente ele prefere fazer protótipos simples em arte e perfeitos em mecânica. Já nosso mestre Júlio Cesar participa de muitos eventos abertos e sempre leva suas criações para demonstração direto ao público, neste ponto uma arte bem feita chama mais atenção e traz mais jogadores para a mesa!



ROBERTO PINHEIRO

■ *O Ciberguerrilha do Roberto Pinheiro e seu protótipo altamente funcional, porém simples. Seus componentes podem não atrair o público final, mas são mais do que suficientes para as editoras avaliarem o potencial do projeto.*

Você tem habilidade?

É natural que um designer de jogos que tenha habilidade pra desenhar queira partir para algo mais com cara de produto final até como exercício, para ter uma visão clara de como o jogo vai ficar nas prateleiras. Neste ponto, a habilidade artística é um diferencial: se você não consegue fazer uma arte bacana por si só (ou com ajuda de amigos que fazem parte do projeto) não gaste grana! Mesmo se seu foco for apresentar o projeto em eventos, direto para o público final, prefira desenvolver uma arte por si mesmo ou com ajuda de colega. O processo de criação de artes

para um jogo não é rápido nem simples, um profissional de design e ilustração vai te passar um orçamento que de início você vai achar absurdo, mas na real é justo: o trabalho é grande e exige estudo e dedicação. Se você não tem habilidade e mesmo assim PRECISA de um protótipo com cara de produto final, se prepare para coçar o bolso.

Para nosso amigo Julio Cesar, que é formado em Jornalismo e especializado em design gráfico é muito mais fácil que nosso amigo Roberto Pinheiro que é doutor em Ciência da Computação e com habilidade artística “menos favorecida”.



JULIO CESAR

▮ *O visual do Resgate do Julio Cesar é impecável, não deve em nada para os dungeon crawlers convencionais das grandes editoras gringas.*

Depois de levar em conta estes pontos, pare e reflita: fazer um protótipo bacana, com arte e produção gráfica de primeira, vai te fazer mais feliz como desenvolvedor? Sim, esta pergunta parece besta, mas mesmo para quem tem habilidade, tempo e dom artístico para desenvolver um projeto, o compromisso e esforço para transformar seu protótipo em jogo pode ser maior do que você está disposto a empregar. Neste momento, vale a pena refletir se o tempo que você vai dedicar ao projeto será bem gasto ou não.

Ao olhar o projeto Resgate do Julio, não temos idéia de quantas noites mal dormidas e quantos finais de semana foram gastos para deixar o projeto com aquela cara. É muito recompensador ver o jogo no final da produção daquela for-

“Esta decisão é muito importante e deve ser levada em consideração independente do nível de habilidade”

ma, mas será que todo mundo tem tempo para investir neste processo? Nosso amigo Roberto Pinheiro possui vários jogos em diferentes estágios de maturidade, e dedica tempo a todos eles. Mesmo se tivesse toda habilidade necessária, o tempo empregado para fechar

uma arte profissional para o Ciber-gurriilha não atrapalharia do desenvolvimento de novos projetos?

Esta decisão é muito importante e deve ser levada em consideração independente do nível de habilidade. Não deixe que o tempo gasto com o projeto gráfico e produção te atrapalhe, só vale a pena se tudo isso estiver dentro do que você pode se dedicar e que seja um processo que te traga prazer.

Como visto, tomar a decisão de fazer um protótipo bem feito passa por pelo menos três considerações: foco, habilidade e tempo. Cada caso é um caso e não há regra rígida para isto, no entanto ter estes pontos em mente facilita muito na hora de definir seu estilo como desenvolvedor. Afinal, você tem mais cara de Julio Cesar ou de Roberto Pinheiro?



Os estilos diferentes

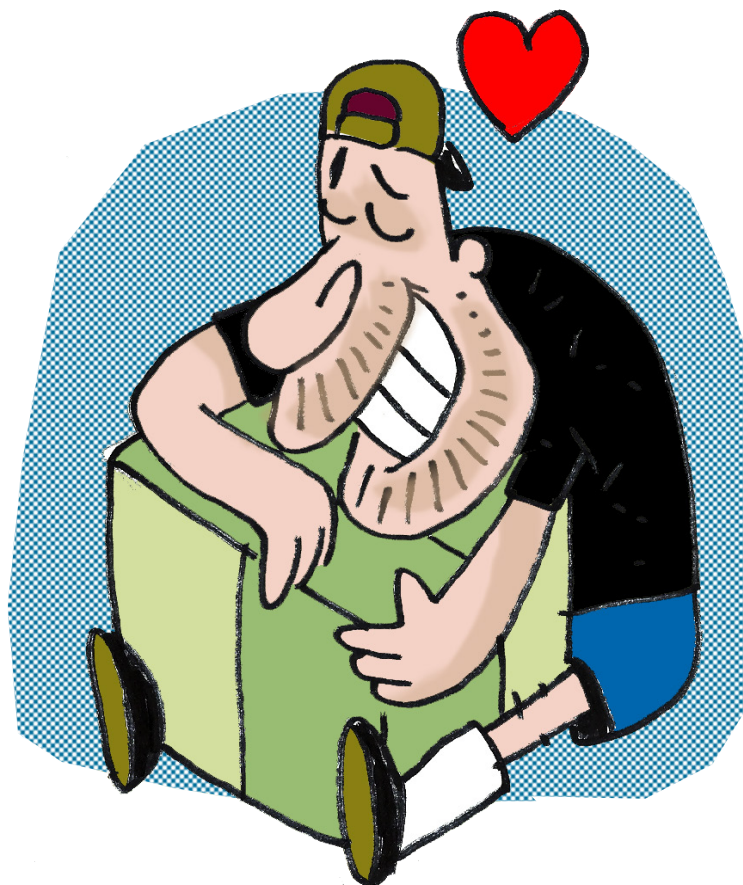
Parodiando Paulo Mendes Campos (1) que por sua vez parodiou Raymond Queneau (2), que tomou um livro inteiro para descrever de todos os modos possíveis um episódio corriqueiro, narra-se aqui, em diversas modalidades de estilo, um fato comum na vida dos apreciadores de jogos de tabuleiro, a saber: Pela manhã, ao consultar o rastreamento do seu jogo, junto a um atendente dos Correios, recebe-se a informação que o objeto não foi encontrado no fluxo postal, não existindo evidências de roubo.

Estilo interjetivo

Um sumiço! Um baque que acelera o coração! Em plena agência dos Correios! Pobrezinho! Menos de uma semana de prazo! Mais uma encomenda que desaparece no raiar do dia! Que pena!

Estilo colorido

Na manhã cinzenta, numa agência que reluzia amarelo e azul, diante de uma mocinha de sorriso metálico, cabelos negros com mecha roxa, olhos castanhos, blusa branca, batom vermelho discreto, recebe-se a triste notícia: o pacote de papel pardo, com letras garrafais escritas com pilot vermelho, fita adesiva marrom escura, havia se perdido. Para este o destino foi negro.



Estilo aí

Aí eu decidi ir aos Correios, aí chegando lá fiquei na fila, aí chegou minha vez de ser atendido, aí fiquei sabendo que minha encomenda tinha sumido. Aí eu falei: “Você aí, me explica isso direito!”. Aí não tinha mais nada para eu fazer, aí voltei pra casa.

Estilo I love USA

O board game está out, missing, lost, it's over baby, the cry is free.

Estilo privatiza tudo

É assim mesmo! Enquanto não privatizar não presta para nada. Se fosse privatizado isso não acontecia. O estado não tem condições de tomar conta. Privatização já!

Estilo reacionário

Jogo serve pra quê? Ficar horas e horas jogando serve pra quê? Não tem nada melhor para fazer não? Isso é coisa de vagabundo, de gente desocupada, de hippie!

(1) PAULO MENDES CAMPOS: ESCRITOR, POETA E JORNALISTA BRASILEIRO (1922-1991). (2) RAYMOND QUENEAU: ESCRITOR E POETA FRANCÊS (1903-1976).



Estilo infantil

O moço quis comprar um jogo. Aí, tinha um outro moço, que só usava um tipo de roupa, que ia trazer, acho que era amigo dele, ia vir de carro ou a pé, mas aí não trouxe e disse que perdeu. Isso é feio!

Estilo preciosista

No apontar da alvorada, perambulava eu dormitado entre ruas sinuosas, adentrei-me num estabelecimento organizado por pares. Prostrei-me em fileira, velando ansiosamente o atendimento do estafeta. Num revertério do acaso, transfigurando minha fortuna, recebi apenas urucubaca, infortúnio e revés.

Estilo sem jeito

Eu gostaria muito de ter o dom da palavra para descrever o que aconteceu. Gostaria sim de poder me expressar como uma Clarice Lispector, fazer descrições detalhadas e pontuais como Machado de Assis. Mas não sei como começar, não cabe aqui minha sensibilidade e meus sentimentos se perdem. Se eu escrever, vai ficar sem brilho, opaco, vai faltar algo, pode ter sido algo bom, ou algum ruim, vocês não vão captar o que eu quero dizer. Mas foi triste, muito triste!

Estilo poesia concreta

Posta
Rota
Frota
Bosta
ETERNAMENTE
É TER (só) NA MENTE

Estilo Mimimi

Cheguei e fiquei esperando a porta giratória liberar minha entrada, acho que fiquei uns 5 segundos preso naquela porta. Fui pegar a senha pra ser atendido e saíram duas senhas ao mesmo tempo. Alguém tem que tomar providências quanto a isso. E rapidamente. O pior, puro abuso e desrespeito, uma mulher pediu licença para se sentar ao meu lado, que saco, essa gente não percebe que eu queria ficar só na minha! Vou começar um abaixo-assinado agora mesmo... #Pior dia da minha vida #Tinha Sucrilhos em casa, mas acabou o leite #Por que o mundo me odeia?

Estilo fofoca

Tá sabendo? Aninha deixou o Raul, também depois de pegar o safado dando uns amassos com aquela desqualificada de Joana, meu Deus! Eu faria o mesmo. Mas o que eu queria saber é o que ela foi fazer no bar usando aquele vestido cafonérrimo, logo naquele bar que servem drinks horríveis, teve até uma vez que eu fui ao banheiro e nem tinha toalhinha perfumada. Mas eu só me lembrei disso, porque eu soube que a irmã ridícula do Raul vai se casar de novo. De novo, tá entendendo!? Acho que é o quinto casamento daquela jumenta, ninguém aguenta aquela mulher, como é chata e ri feito uma hiena. Ah, outra coisa, não sei se te falei, minha encomenda não vai chegar.

Estilo complexo de Édipo

O rapaz perdeu o jogo, é verdade. Mas, e a mãe dele? Ela que terá que ter forças para consolá-lo, juntos lembrarão os melhores momentos da infância, a primeira vez que o menino rolou um dadinho, seu cachinho dourado guardado até hoje na caixinha de papelão no fundo do armário. Na mãe, terá carinho e embalo em seus braços.

Estilo sensacionalista

O líder norte-coreano Kim Jong-un e seu mais novo amiguinho Donald Trump decidiram interceptar toda e qualquer carga de jogos do correio brasileiro. Num esforço em conjunto, preparam-se para lançar o War Coreia Forever.

Estilo seu Lunga

Eis que Seu Lunga (3) entra pela segunda vez nos Correios, atrás de sua encomenda e o atendente vai logo perguntando:

- Seu Lunga, veio pegar sua encomenda?

- Não, vim tomar vacina da gripe!

Estilo gíria

Tô bolado, mais tarde ia colar com uns parceiros, mas a atendente estava de caô, muito mascarada, tá ligado? Essa vida loka, cada resenha que a gente passa, tive que sair no sapatinho, sem o bagulho, procurando os brother para me dar uma moral. Que judaria, véi!

(3) SEU LUNGA: PERSONAGEM DA LITERATURA DE CORDEL, DE TEMPERAMENTO MAL HUMORADO E RANZINZA, CONHECIDO PELA FALTA DE PACIÊNCIA NAS RESPOSTAS A PERGUNTAS COTIDIANAS

Estilo didático

Pode-se analisar o sumiço da mercadoria sob dois aspectos: a) roubo; b) fora do fluxo. Roubo: muitas cargas dos Correios são assaltadas no seu trajeto. Fora do fluxo: a logística envolvida nos envios precisa ser revista e aprimorada.

Estilo Globo Repórter

Quem são?

Como vivem?

De que se alimentam?

Mito ou realidade?

Saiba tudo sobre o sub-mundo dos carteiros, é nesta sexta, no Globo Repórter!



Estilo musical

“Às vezes no silêncio da noite
Eu fico imaginando nós dois
Eu fico ali sonhando acordado
Juntando o antes, o agora
e o depois”



Estilo musical II

“Tente! (Tente!)
E não diga
Que a vitória está perdida
Se é de batalhas
Que se vive a vida
Tente outra vez!”





PUBLICAÇÃO
BRASILEIRA