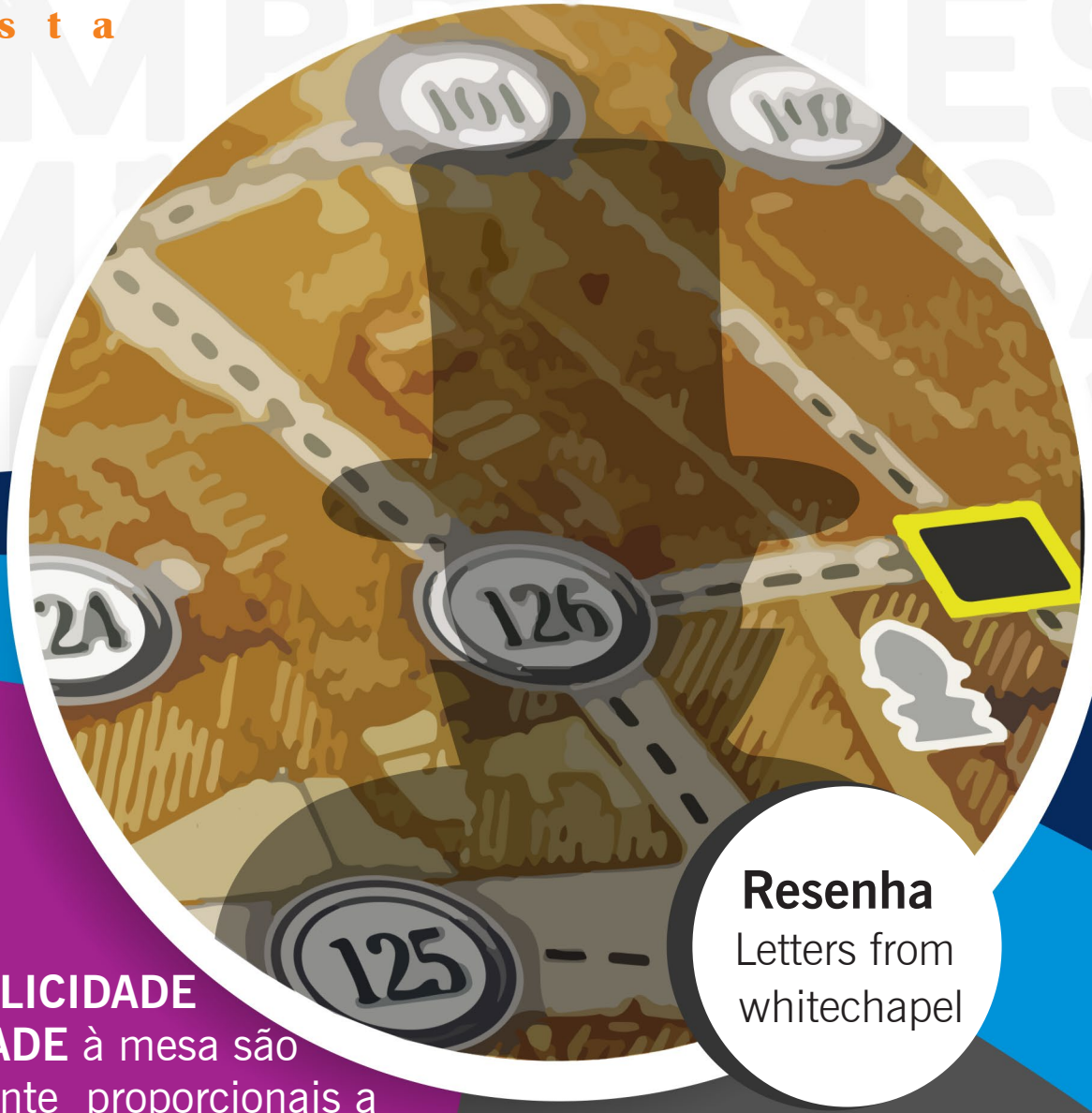
1ª Edição

VEM PRA MESA

Revista

VEMPRAMESA



Resenha
Letters from whitechapel

"Sua **SIMPLICIDADE** e **AGILIDADE** à mesa são inversamente proporcionais a complexidade de se delimitar uma boa **ESTRATÉGIA**"

Conversando com Roberto Pinheiro

SUMÁRIO

04 **RADAR DE JOGOS**

10 **RESENHA** Letters From Whitechapel

14 **DICIONÁRIO LÚDICO** Jogos de Tabuleiro Modernos

16 **RESENHA** Between Two Cities

19 **PROTOTIPANDO** Criando Jogos: o Início

21 **RESENHA** Oh My Goods!

24 **VISÃO NOOB** A Guerra dos Tronos

26 **VEM PRA MESA INDICA** Top 5 Jogos para Iniciantes

30 **ENTREVISTA** Conversa com Roberto Pinheiro

33 **COLUNA DO PORTUGA** "Homo Ludens"

REVISTA VEMPRAMESA
Edição nº 01
Periodicidade: Mensal
Editor-chefe: José Medeiros (Magarem)
Subeditor: Rodrigo Rodriguez (Zuzu)
Colaboradores:
Júlio Cesar
Nathan Menezes
Nanci Bonfim
Cesar Cusin
Daniel Portugal
Designer: Manuela Medeiros
@revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Olá amigos, hoje se inicia a jornada da Revista Vempramesa, um periódico mensal, gratuito, com o escopo de difundir o hobbie relacionado aos jogos de tabuleiro.

Sabemos dos inúmeros desafios que teremos que enfrentar daqui para frente, em especial quanto à dificuldade de se competir com as mídias Áudio/Visuais tão em voga em nossa comunidade. Para tanto, esperamos surpreendê-los positivamente, trazendo de volta a excelência da mídia escrita através da promoção de conteúdo de qualidade.

Estamos a vivenciar, neste momento, uma Revolução cultural sem precedentes na história de nossa comunidade nacional. Novos publishers estão surgindo a todo o momento, trazendo consigo inúmeros títulos, muitos deles concomitantemente com lançamentos internacionais. O mercado está extremamente mobilizado, com espaço amplo à informação e fortalecimento de novas e antigas mídias. Pensando nisso, surge a Revista Vempramesa com o propósito precípuo de divulgar e contribuir com a comunidade de jogos analógicos, trazendo desde resenhas sobre jogos, entrevistas com personalidades e eventos a futuros lançamentos, ou seja, tudo relacionado ao universo dos jogos de tabuleiro, sempre contando com a verdade e imparcialidade.

A ideia da Revista tomou corpo há dois meses, desde a assunção do nome ao recrutamento de colunistas, designers, publicitários e demais colaboradores, todos guiados pelo sentimento de se doar em prol do hobbie. Cada passo foi medido e analisado, e os vieses foram vencidos pela vontade de se trazer mais um produto de qualidade para nossa comunidade.

Como dito, A Revista Vempramesa surgiu graças à dedicação de seus colaboradores, todos grandes amigos, que serão oportunamente identificados carinhosamente nas páginas de cada matéria.

Espero desde já, que curtam o nosso trabalho, dedicamos de coração as páginas a seguir a todos aqueles que fazem deste hobbie um provedor de amizades!

Magarem
Editor Chefe

Radar de Jogos

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

ZUZU BOARD GAMES

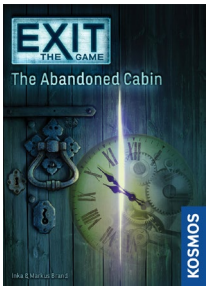
AZZELIJ

Azzelij é um jogo abstrato, de alocação de peça, de produção autoral do game designer Rodrigo Sampaio Rodriguez, mais conhecido como Zuzu. A proposta de lançamento do Azzelij é de Impressão sob demanda, trabalhando com estoque mínimo e pedido sob encomenda.

A palavra Azzelij vem do árabe, significa pequena pedra polida e é considerada a real origem da palavra Azulejo. Em Azzelij, os jogadores se revezam na construção de um belo painel de azulejos, defendendo suas cores para ganhar pontos.

DEVIR

EXIT, O JOGO



Vencedor do Kennerspiel des Jhares 2017, o Exit chega com grande expectativa ao mercado nacional. Para quem não conhece ainda, o Exit, é uma série de jogos do tipo escape room onde os jogadores trabalham cooperativamente a fim de solver puzzles e desafios relacionados à temática proposta por cada box, são eles: A cabana abandonada, o Laboratório Secreto e a Tumba do Faraó.

YANGTZE

Chegando as lojas de todo o Brasil o Yangtz, um tile placement abstrato de Cristopher Chung.

Neste jogo, cada jogador incorpora a função de um artesão que deve trabalhar arduamente preparando o próximo festival proposto pelo rei, em decorrência da incrível colheita. Cada jogador deve decorar o lago do Palácio real com lanternas flutuantes para competir e se tornar o artesão mais honrado da festa.

RED BOX EDITORA

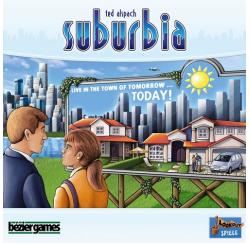
ANCIENT TERRIBLE THINGS

A grande notícia da Red Box para o mês de agosto foi o bem sucedido financiamento coletivo do jogo Ancient Terrible Things, superando a meta inicial determinada em mais de 300%.

O título representa um jogo de horror pulp que usa a mecânica de pressionar sua sorte e gerenciamento de dados para 2 a 4 jogadores de 14 anos ou mais, cuja partida se desenrola normalmente por 60 minutos de jogo. Durante a partida, o jogador encarnará um aventureiro explorador que subirá um rio sinuante em meio a uma selva tenebrosa e repleta de mistérios, enfrentando encontros terríveis buscando desvendar segredos antigos. Seu objetivo, ao final, se tornar o investigador com mais pontos de Segredos Antigos ao final do jogo.

PAPER GAMES

SUBURBIA + EXPANSÃO SUBURBIA INC



Chegando ao mercado o festejado jogo Suburbia, um jogo de construção de cidades com alocação de peças de renome mundial. Lojistas de todo o país se mobilizam para corresponder a pré-venda.

Suburbia é um jogo de colocação de peças no qual cada jogador tenta estabelecer uma infraestrutura urbana e econômica que inicialmente será apenas autossuficiente, mas ao longo do tempo será lucrativa e permitirá o crescimento populacional. Seu objetivo para ser o vencedor é fazer com que seu bairro se desenvolva e termine com uma população maior que todos os seus adversários. Você o alcançará se mantiver um crescimento sustentável da renda e da reputação de seu bairro ao longo do jogo.

KINGDOMINO

Kingdomino, do autor Bruno Cathala, sagrou-se campeão do Spiel des Jahres 2017! Seguindo pela linha dos grandes lançamentos a Paper Games aproveita para anunciar que será o responsável por trazê-lo para nosso país!

Em Kingdomino você é um nobre em busca de novas terras para expandir seu reino! Os jogadores devem explorar todas as pastagens, campos de trigo, lagos e montanhas para encontrar as melhores propriedades. sdsdsdAo final do jogo, cada propriedade dará pontos de prestígio conforme seu tamanho e suas construções.

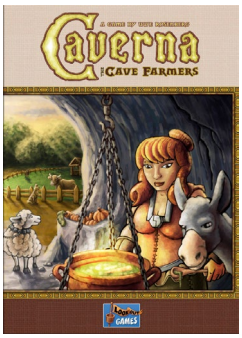
LUDOFY

LE HAVRE

Desembarcando em nossa terrinha, finalmente, mais um grande título da série de jogos da colheita de Uwe Rosenberg: Le Havre.

Com regras simples, Le Havre brilha na sua alta dose estratégica, onde os jogadores irão construir o seu porto, criando os mais variados edifícios e administrando os produtos que chegam ao porto, transformando-os em algo mais valioso. A versão brasileira que a Ludofy está trazendo é a mais completa atualmente, contando com a expansão Le Grande Hamaeu e todas as outras cartas bônus lançadas.

CAVERNA



Mais um grande jogo de Uwe Rosenberg sendo lançado no Brasil, após o grande sucesso do Agrícola e Patchwork.

Caverna é um grande sucesso de Uwe Rosenberg, e assim como o Agrícola, faz uso da mecânica de alocação de trabalhadores com foco na colheita. Os jogadores deverão desenvolver sua família e sua caverna com diversas opções para melhorias. Diversos componentes de madeira de primeira qualidade dão um charme especial ao jogo.

GALÁPAGOS JOGOS

ARTE MODERNA

A Galápagos Jogos aguarda a chegada do jogo Arte Moderna, do aclamado designer Reiner Knizia, já em transporte, que mais uma vez, no mesmo ano, será lançado numa nova edição aqui no Brasil. Digo isto, pois a Ludoteca, no final de 2016, teria descoberto um lote perdido, de mais de sete anos, da antiga Editora Odysseia, e o colocou a venda com essa versão esgotada.

A nova versão da Galápagos terá o selo da Cool mini or not, com visual atualizado e com artistas contemporâneos que foram convidados a compartilhar suas obras para criar um jogo com um visual exclusivo.

GAME OF THRONES – O TRONO DE FERRO

Mais um título lançado na temática de Game of Thrones, desta vez, aproveitando o sistema vencedor adotado pelo jogo Cosmic Encounter.

Neste jogo, cada jogador controla uma das Grandes Casas de Westeros, colocando personagens icônicos frente a frente em tramas e batalhas épicas. Os jogadores negociam, blefam e ameaçam uns aos outros da maneira que puderem para derrotar seus inimigos a fim de reivindicar o Trono de Ferro!

MANDALA JOGOS

POT DE VIN

Esse ano a Mandala Jogos fará um lançamento em Essen, o maior evento de jogos de tabuleiro mundial. Pot de Vin é a nova versão com regras, cartas e artes atualizadas do jogo “Sapotagem” de Warny Marçano e Fel Barros.

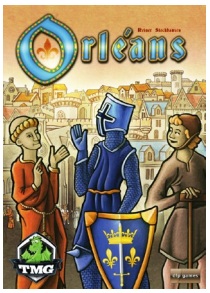
O jogo se passa no mesmo universo de COUP e após o golpe os jogadores tentarão subornar dignitários para conseguir apoio das guildas da cidade e se tornar influente no poder.

O jogo será publicado e distribuído por parceiros em Inglês, Alemão, Francês, Italiano e Espanhol.

Esse é o nosso primeiro jogo nacional totalmente licenciado para uma empresa estrangeira antes mesmo de sair por aqui. O jogo deverá chegar aqui no Brasil logo após a Essen.

MEEPLEBR

ORLÉANS



E o mês de agosto foi marcante para a MeepleBr! Após o Terraforming Mars agora é a vez do tão aguardado Orléans chegar ao mercado brasileiro.

Um euro de alocação de trabalhadores onde cada jogador deve montar uma sequência de agricultores, comerciantes, cavaleiros, monges, etc, para ganhar supremacia através do comércio, da construção e da ciência na França medieval.

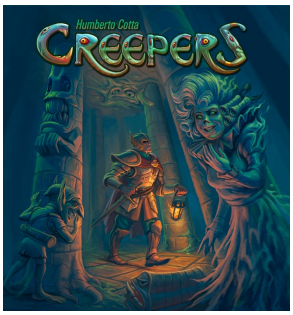
SHERLOCK S.A

YUZEN, ESSÊNCIA DO MUNDO

Após a sequência de lançamentos com Oceanos e Last Friday, a Sherlock anuncia o Yuzen, essência do mundo - um projeto nacional relacionado aos jogos do tipo Massive Online Battle Arena – MOBA. Em resumo, é um jogo estratégico de controle de mapa e evolução de equipe, onde os jogadores comandam poderosos heróis na liderança de uma grande guerra mundial.

ACE STUDIOS

CREEPERS



Ainda em fase de produção, a Ace Studios apresenta ao mercado nacional o jogo Creepers.

Creepers é um jogo de Tile-Laying e Stealth com hand management. Ele se passa num Labirinto vivo, construído por um terrível Lich Necromante que acaba de ser destruído pelos heróis do reino. No entanto, o que eles não sabem é que o Necromante pode ser trazido de volta a "vida" se seus servos reunirem as relíquias que estão escondidas pela masmorra. Quem o trouxer de volta será o novo braço direito do tirano e peça chave em sua vingança. Os jogadores assumem o papel de um dos servos do Necromante: um Mimico, uma Fantasma, um Metamorfo ou um Cubo Gelatinoso e devem recuperar 3 relíquias antes dos outros servos. O problema é que a masmorra está sendo saqueada por criaturas e heróis, além de abrigar armadilhas e Dragões que não estão interessados em ajudar.

O jogo foi vencedor do prêmio Ludopolis em Portugal em 2015 com o título de "Chameleon Eggs" e foi transformado no Creepers para agregar um visual mais divertido e poderes especiais.

FLICK GAME STUDIO

ALHAMBRA

Após o grande sucesso do Fields of Green é chegada a hora do Alhambra. Com a pré-venda finalizada em agosto a expectativa é que o título seja enviado em setembro.

Em Alhambra, os jogadores adquirem edifícios para colocar dentro de seu complexo Alhambra. Na vez de um jogador, ele poderá pegar dinheiro do mercado monetário aberto, comprar um edifício do mercado da construção civil, ou se envolver em projetos de construção e re-construção de edifícios que foram colocados na reserva do jogador. O jogo recompensa a eficiência, como quando um jogador compra um edifício do mercado com a quantidade exata de dinheiro, o jogador pode jogar novamente. Jogadores com o maior número de edifícios em cada um dos seis tipos de construção marcam em cada uma das fases de pontuação.

DAEMON EDITORA

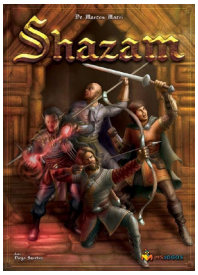
RPG QUEST

Após o grande sucesso de seu financiamento coletivo, falta muito pouco para o lançamento do jogo RPG Quest.

O jogo é uma releitura do RPGQuest (2005) em formato de Board game. Nele, cada Jogador controla um Grupo de Aventureiros em busca de Fama e Fortuna em Arcádia. A Jornada se inicia no primeiro nível, com o enfrentamento de monstros, resolvendo missões, buscando artefatos, investigando rumores e explorando dungeons, num sistema modular de criação de Reinos e Mapas que faz com que uma partida jamais será parecida com qualquer outra.

MS JOGOS

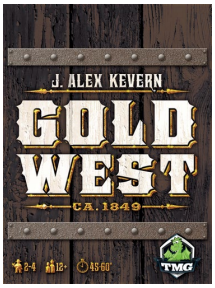
SHAZAM



Mais um relançamento da MS Jogos, desta vez o título da vez foi o Shazam. Seguindo a linha das produções anteriores serão oferecidas 250 cópias desta segunda edição, totalmente remodelada em especial quanto às ilustrações.

KRONOS GAMES

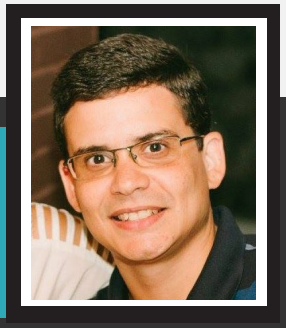
GOLD WEST



A Kronos anunciou uma repentina mudança de planos em relação ao lançamento do tão aguardado Gold West, neste caso para melhor. Devido à demanda ter sido muito maior do que a oferta que seria inicialmente alavancada com a tiragem da TMG, a empresa resolveu lançar uma versão própria, 100% brasileira, totalmente em português, numa edição limitada (caixa e tokens de luxo) com dois extras promocionais exclusivos, a saber: A mini expansão/promo Bandits (bandidos) e a mini expansão/promo Trade Post. O mais importante é que o preço será o mesmo!

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



Resenha

Letters from Whitechapel

Londres, 1888.

Logo ao descer da carruagem você percebe que está no ponto errado. Há alguns minutos estava no elegante centro da cidade, mas, agora, becos abarrotados e mal-cheirosos ramificam-se ao seu redor. Vendedores ambulantes, mercadores gritando e crianças sujas e cobertas de trapo que correm pela multidão e puxam seu casaco pedindo dinheiro... Tudo que vê é pobreza e tristeza. Algumas pessoas chamam esse bairro de Inferno. Outras – de menos sorte – chamam-no de casa.

Aqui, por um centavo ou menos, você pode assistir a acrobatas de rua e a shows de aberrações, ou embebedar-se em um dos pubs. Prostitutas, aquelas almas solitárias e desafortunadas, ocupam todas as esquinas. Esse é o território de caça dele.

Bem vindos a Whitechapel.

Bem vindos às ruas de Jack o estripador.

Jack está a solta! Quatro noites e cinco mortes serão necessárias para que o enigmático serial killer londrino cumpra sua história. Este é o ponto de partida do jogo Letters from Whitechapel, publicado pela Fantasy Flight Games de autoria dos designers italianos Gabrieli Mari e Gianluca Santopietro, que traduz a história do até então desconhecido Jack o estripador!!!

O distrito de Whitechapel está em alerta! Policiais metropolitanos, detetives particulares e até agentes da Scotland Yard foram provocados pelos assassinatos sombrios que vêm ocorrendo nas ruas do desprezado bairro conhecido como Inferno. Cinco investigadores correrão atrás dos possíveis rastros deixados pelo assassino em sua fuga através da cena do crime. Para tanto, estes deverão se locomover por entre as ruas e becos de Whitechapel em busca de pistas que levem ao seu encontro. Jack, por sua vez, astuciosamente, após selecionar sua próxima vítima, deverá se locomover rapidamente para seu refúgio antes que os investigadores o encontrem neste trajeto.

Letters from Whitechapel é um típico jogo de gato e rato. Para os mais saudosistas, se aproxima, nas devidas comparações, já que se trata de um jogo mais complexo, ao conhecido Interpol, lançado aqui no Brasil pela Grow. O jogo é bastante desafiante, tanto para Jack como para os investigadores. A imersão do jogo é genial e

empolgante. A dedicação para a criação de um contexto atrativo se inicia logo na construção de seu manual, recheado de passagens e informações da época. Os jogadores que assumirão os papéis dos investigadores, incorporarão personagens históricos como Sir Charles Warren, investigador do departamento criminal da polícia Metropolitana e George Lusk, líder do Comitê de Vigilância de Whitechapel. Jack, por sua vez, assumirá o papel pavoroso de selecionar suas vítimas dentre possíveis encontros previamente marcados por ele mesmo no tabuleiro que correspondem a toda a extensão real do distrito de Whitechapel.

A sessão é tensa do começo ao fim! A captura de Jack se torna mais real e palpável com o passar das noites. A cada novo assassinato os investigadores se aproximam de seu abrigo. Os rastros são inevitáveis e com a chegada da quarta noite os nervos de ambos os lados estão a flor da pele! A cada partida um novo desafio, ainda mais com o uso de algumas regras opcionais que modificam a rotina do jogo. É realmente um jogo surpreendente!

MECÂNICAS X MANUAL DE REGRAS

"Muito bem construído": esta frase resume a qualidade de seu manual. Aparentemente denso, uma vez que encontra-se distribuído por exatas 24 páginas, as regras se resumem em Fases rápidas e ligeiramente montadas. A cada nova página, ao lado da descrição das regras, uma passagem histórica que retrata eventos reais da época. Imersão é tudo neste jogo e seu manual é o marco inicial desta percepção.

Dentre suas mecânicas, a que se destaca como essência do jogo é "Point to point movement". Trata-se de um jogo de perseguição, onde se sagrarão vencedores aqueles jogadores que manejarem com habilidade sua percepção. O jogo se constrói inicialmente a base de suposições, caminhos e rotas possíveis adotadas pelo assassino; no entanto, estas suposições, se tornam ainda mais concretas e diretas com o chegar da quarta noite, momento que os investigadores já avançaram em muito em suas conclusões sobre o refúgio de Jack . Desta forma, o grupo de investigadores deve se posicionar e eleger movimentos mais contundentes na busca pela vitória. Quanto a Jack, cada movimento seu se preenche de tensão! Um erro, um deslize, não será perdoado pelos investigadores. Jogar com Jack é simplesmente sensacional, blefar em seus movimentos será necessário para manter a integridade de seu refúgio.

Dentre outras mecânicas, é um jogo semi-cooperativo ("Partnership"), formado pelo grupo dos investigadores contra Jack, o assassino; a mecânica do "Secret unit deployment" faz parte da rotina de Jack, uma vez que seus movimentos são todos preenchidos em segredo em uma cartela de movimentação protegida por um grande Escudo. As ações de Jack são todas arquivadas neste documento, mantendo sua posição em segredo dos demais investigadores.

QUALIDADE DE SUAS PEÇAS

Não tive a chance de conhecer a primeira edição do jogo, no entanto, analisando a edição revisada, percebi que algumas de suas peças foram modificadas, para melhor, tomando como base os comentários e análises de jogadores de todo o mundo. Dentre as modificações podemos citar a ficha ou escudo de Jack, agora maior, com quadro de movimentação mais visível com melhor sustentação; os tokens de madeira que dão maior prestígio, beleza e resistência ao desgaste do tempo; cartas de referência para todos os jogadores, para se evitar a consulta ao manual a todo momento e tokens de plástico, no formato de pastilhas transparentes de cores diversas, para melhor destaque no tabuleiro.

Todas as peças são de ótima qualidade. A gramatura das cartas de referência e as de Jack (cartas opcionais) são bem resistentes e muito bem confeccionadas. A caixa é belíssima, com uma arte empolgante, digno do material da Fantasy Flight Games.

COMO O JOGO FUNCIONA

Simplicidade é a maior característica deste jogo. Montá-lo não dura mais do que 5 minutos. O jogo se passa durante quatro noites, exatamente quando Jack escolhe e mata suas vítimas. Cada noite é dividida em 2 partes: Inferno (9 fases) e A Caçada (3 fases).

As duas primeiras Fases se assemelham a uma fase de manutenção para Jack, momento em que ele pegará seus tokens especiais de movimentação: carruagem e beco (seu número se distingue a cada noite, diminuindo com a proximidade da 4ª noite) e posicionará os tokens de suas possíveis vítimas (mulheres), espalhando-as com o verso para cima (os demais investigadores não saberão sobre quem são seus possíveis alvos) nos círculos vermelhos espalhados pelo tabuleiro (o número de tokens de alvo femininos diminui a cada noite, deixando Jack cada vez mais limitado em suas opções).

A terceira Fase será diligenciada pelos investigadores, momento que, um deles será selecionado como chefe desta noite. Este deverá espalhar as 7 fichas de patrulha policial, com o verso para cima, nas passagens de bordas amarelas, da maneira que desejar. Cinco dessas fichas estarão marcadas com as mesmas cores dos Peões da Polícia, sendo duas delas falsas para atrapalhar Jack, conforme estratégia do líder da investigação.

Dando início a quarta fase, os marcadores de vítimas são virados, deixando exposto as possíveis vítimas de Jack. Logo em seguida, quase que concomitantemente a fase anterior, dá-se início a quinta fase, um dos momentos mais estratégicas e importantes do jogo – Sangue nas ruas – momento em que Jack poderá matar uma de suas vítimas de imediato ou aguardar um pouco mais para saber onde os policiais estão posicionados (adiantando a ficha de Hora do crime em ordem crescente). Caso opte por esperar, os investigadores deverão movimentar as possíveis vítimas, aproximando-as, claro, dos tokens de Patrulha espalhados pelo tabuleiro, deixando Jack cada vez mais próximo. No entanto, como vantagem, Jack terá o direito de revelar um token de Patrulha policial na mesa, para construção adequada de sua estratégia (Fases 6 e 7). Jack poderá esperar por no máximo 5 rodadas, avançando para cada espera a Hora do Crime.

No entanto, caso opte por liquidar com a vida de uma vítima durante a Fase 5 ele deverá avançar para a Fase 8 e marcar em sua ficha a Hora do crime e o espaço em que este evento se sucedeu, registrando-o no tabuleiro com uma ficha vermelha (Cena do Crime). Feito isto, tem início a Fase 9, momento que os demais investigadores posicionados no tabuleiro pelos tokens de Patrulha são substituídos por seus Peões; o Alarme foi dado, os investigadores estão posicionados, tem início agora a Segunda parte do jogo: a caçada!

Durante a Caçada: o primeiro a agir é Jack, que terá agora 15 movimentos (máximo possível) para chegar em seu refúgio. Para tanto, além de sua movimentação ordinária entre círculos adjacentes, este poderá fazer uso de carruagens (2 círculos por ação) e Becos (movimentação através de um quarteirão, fazendo uso das vielas de Whitechapel). Jack não poderá transpor a posição dos investigadores, salvo quando fizer uso da carruagem. Quanto aos investigadores, após a movimentação de Jack, estes deverão debater como um grupo qual estratégia assumir, selecionando para seus Peões a melhor movimentação. Ao contrário de Jack e das Desafortunadas vítimas que se movimentam pelos círculos numerados, os investigadores se movimentam através de passagens (quadrados espalhados entre os círculos). Cada jogador poderá movimentar seu Peão por (0,1 ou 2) espaços. Feito isto, poderá selecionar uma de duas ações possíveis: "procurar por pistas" de seu paradeiro (nomeando círculos adjacentes a sua posição; todos os círculos adjacentes poderão ser vasculhados para procura de pistas, o investigador deverá enumerar a ordem desta investigação, pois, uma vez encontrado em um círculo, a procura por pistas é finalizada) ou "efetuar uma prisão" (escolha de um círculo adjacente para prender Jack; caso seja bem sucedido o jogo termina, no entanto, caso não o encontre

neste círculo a apreensão termina por aí para este Peão).

O jogo terá seu fim anunciado de três formas: caso Jack chegue em sua quarta noite de crimes são e salvo ao seu refúgio ele será declarado vencedor; em contrapartida, será derrotado pelos investigadores caso não alcance o refúgio durante as 15 rodadas em uma de suas noites de crime ou quando um investigador consiga aprisioná-lo numa ação de efetuar a prisão. Simples assim, não há meio termo neste jogo: é bater ou correr!!!

CONCLUSÃO

Letters from Whitechapel é um jogo que te conquista tanto pelas mecânicas muito bem distribuídas e aplicadas em sua rotina normal quanto pela construção e imersão de sua história. O jogo se conduz por momentos extremamente tensos, de aflição evidente, tanto pela fuga estratégica de Jack quanto pelo desespero dos Patrulheiros que se encontram normalmente próximos ao malfeitor, e que devem tomar decisões importantes e decisivas a cada rodada em busca de um "fantasma".

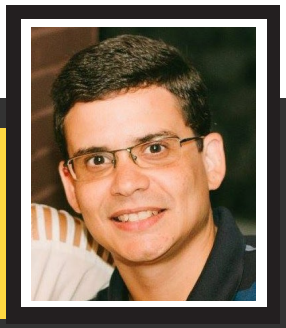
Um jogo nunca será igual ao outro, e com o passar das sessões, as convicções dos Patrulheiros se modificam, pois, analisando as estratégias possíveis, as vezes vale muito mais a pena atrapalhar o posicionamento de Jack em busca de seu refúgio, retardando sua chegada se posicionado firme ao redor de seu abrigo, do que exatamente certificar-se de sua prisão. Da mesma forma, a vitória será alcançada, então, caberá ao grupo de investigadores encontrar a melhor forma de o realizá-lo. O mesmo digo para Jack, pois, aguardar o momento certo para afanar a vida de mais uma vítima é o fator primordial para a afirmação de sua vitória.

Enfim, fui positivamente surpreendido com a qualidade deste jogo. Sua simplicidade e agilidade à mesa são inversamente proporcionais a complexidade de se delimitar uma boa estratégia, algo somente alcançado com algumas partidas.

Este é um jogo que vale muito a pena ser jogado, intrigante do começo ao fim!

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



Dicionário Lúdico

Jogos de tabuleiro modernos

Definições

Antes de começarmos a tratar estritamente sobre o tema, gostaria de destacar a importância desta coluna para os "gamers" que estão conhecendo agora nosso hobbie e que estão em busca de mais informações sobre como escolher aquele jogo que se adéque a sua preferência ou de seu grupo. Nesta coluna traremos informações básicas, porém necessárias, sobre classificações dos jogos, mecânicas adotadas, famílias dos jogos, seleção de game designers, ou seja, esclarecimentos usuais referentes ao mundo dos jogos de tabuleiro modernos.

Retomando o tema sugerido, achamos prudente iniciarmos tratando sobre o que são Jogos de Tabuleiro Modernos. Bem, basicamente, este termo surge para destacar a importância revolucionária do movimento originado na Alemanha, no início dos anos 80, que buscou modernizar o conceito de jogos de tabuleiro.

Tamanho processo de modernização, já vinha tomando curso desde meados da década de 70 com o apogeu dos jogos de simulação guerra (Wargames) e com o surgimento do RPG. Por que destacar o RPG neste contexto? Simples, além de se tratar de um "jogo de mesa" social assim como os jogos de tabuleiro, o RPG se constrói por idealizadores advindos do mundo dos Wargames – Gary Gygax e Dave Arneson – ou seja, compartilham de características comuns que, com o tempo, influenciam toda uma linha futura de jogos de tabuleiro na linha do RPG.

Os jogos modernos surgem dessa nova vontade de se desvencilhar da imagem criada pelos jogos "Rolland move", dependentes estritamente da sorte dos dados, criando jogos mais estratégicos e balanceados, com menor incidência da sorte, com variações mais complexas (regras mais extensas) que retratariam uma nova dimensão dos jogos de mesa. Os jogos tinham os adultos como público-alvo, para tanto, se dedicaram a oferecer um melhor acabamento em suas embalagens e nos seus componentes, trilhando por um novo caminho totalmente diverso dos jogos infantis.

Por outro lado, com a dinamização do mercado alemão e a exigência cada vez maior de um mercado que suportasse tantos lançamentos, a criação do Spiel des Jahres (Prêmio de melhor Jogo Ano) deu uma maior dimensão em relação

à popularidade dos jogos de tabuleiro, prestigiando e dando reconhecimento aos "game designers", além de promover um salto de qualidade para o mercado. Durante este processo os designers de jogos de tabuleiro tornaram-se celebridades sendo reconhecidos por seus títulos que se tornaram verdadeiras coleções.

Como dito, nos anos 80, a indústria de jogos de tabuleiro passou por um período de reaquecimento na Europa, principalmente no "paraíso" dos jogos de tabuleiro: a Alemanha. Grandes empresas alemãs como a Ravensburger, Kosmos e a Alea contribuíram de forma incisiva para esta modernização. A produção tomou tamanha proporção que alcançou, em meados dos anos 90, através de Editoras como a Z-Man, Mayfar, Rio Grande Games e Fantasy Flight Games, o grande mercado americano.

No entanto, essa introdução no mercado americano, que até então estava mais preocupado com games digitais, se deu por causa de um eurogame lançado em 1995, que hoje se encontra publicado para mais de 30 idiomas e que já vendeu desde então mais de 18 milhões de cópias em todo o mundo, seu nome: Die Siedler von Catan - aqui no Brasil publicado pela Grow como Colonizadores de Catan. O jogo venceu com louvor o Spiel des Jahres e outros prêmios internacionais como o Deutscher Spiele Preis em 1995 e o Origins Award de 1996. Catan é sem dúvida alguma um legado dos jogos de tabuleiro para a posteridade.

A chegada dos jogos alemães trazidos pelas novas Editoras americanas contribuiu para sua dispersão pelo novo continente, tornando mais fácil o acesso desses títulos, inclusive aqui no Brasil, uma vez que era incrível dificuldade de importação – situação presenciada moderadamente até os dias atuais.

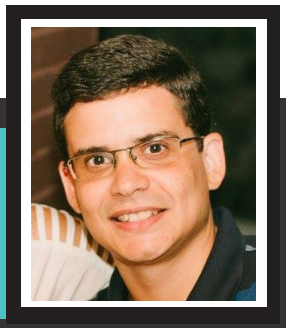
Além disso, uma nova linha de jogos começa a ganhar força, tanto pela preocupação maior com o visual, flavor mais incidente (correlação entre tema e mecânicas adotadas), contexto do jogo e construção de seus personagens – características adquiridas da forte influência contextual com o RPG –, quanto pela preferência pelo conflito direto e assunção da sorte como fator importante e determinante para o divertimento: esses jogos foram pejorativamente taxados pelos próprios europeus como "ameritrashes" e que ganharam força nos últimos anos batendo todos os recordes de venda nos milionários financiamentos coletivos efetivados pela ferramenta de financiamento coletivo, Kickstarter.

Um "racha" era até então declaradamente defendido por dois grandes grupos: os eurogamers e amerigamers – suas diferenças serão melhor detalhadas oportunamente em outro artigo, aguardem!

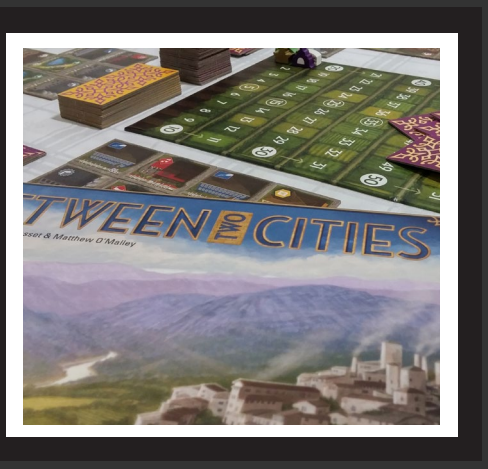
No entanto, neste exato momento, estamos presenciando uma nova revolução dos jogos, que está por acabar com essa incômoda dualidade que permaneceu ativa por mais de 20 anos. A notável assunção de jogos que misturam as qualidades destes dois grandes grupos tem reduzido a dualidade aparente se tornando um atrativo para os dois lados.

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



Between two Cities



Você, um projetista renomado internacionalmente, é convidado a reconstruir o famoso centro de duas cidades. Isso mesmo, duas cidades! Estamos no início de 1800, época de intenso crescimento na construção e urbanização. Para essa tarefa tão importante, você contará com a ajuda de outros projetistas, sendo um projetista diferente em cada uma das duas cidades.

Os desafios não param por aí. Na reconstrução das cidades você terá que administrar, com os outros projetistas, o que construir na cidade, desde shoppings, indústrias, tavernas, escritórios, parques e residências.

O trabalho já parece intenso, porém há muito mais com o que se preocupar: disposição dessas construções na cidade fará toda a diferença entre sua valorização ou desvalorização.

Outro fator muito importante é que você ganhará prestígio (pontos) pela cidade que você desenvolveu menos. É necessário balancear a reconstrução das duas cidades de modo a desenvolvê-las de melhor forma possível, misturando sobretudo “o que” e “onde” construir. Aceita o desafio?

Esse é o cenário de Between Two Cities. Um jogo independente de idioma, emocionante e estratégico de 3 a 7 jogadores (com variante para 1 e 2 jogadores) com o objetivo de reconstruir a melhor cidade dentre duas possíveis com a ajuda de outros dois jogadores. Trata-se de um board game de Ben Rosset e Matthew O’Malley, publicado pela Stonemaier Games.

A caixa do jogo é quadrada, resistente, com a capa que nos remete a duas pessoas entre duas cidades, um cenário bonito. A caixa comporta com folga os componentes do jogo, a saber: tiles de construções (simples e duplos), tokens de marcos das cidades, tabuleiro de pontuação, cartas de referência, de sorteio e de jogo no modo solitário. O manual de regras (em inglês) é ricamente ilustrado.

Os tiles de construção são de boa qualidade, grossos e mostram o tipo de construção, sua imagem e como a mesma pontua (o que também consta na carta de referência). Os tokens de marco das cidades são em madeira, no formato e pintados na cor dos monumentos que representam: o Arco (de St. Louis), Taj Mahal (na Índia), Coliseu (de

Roma), Pavilhão de Ouro (no Japão), Torre Eiffel (na França), Ponte do Porto (em Sydney) e as Pirâmides (no Egito).

O tabuleiro de pontuação é dupla face e a forma de pontuar difere após o décimo ponto: da esquerda para a direita ou da direita para a esquerda. As cartas (todas) são de boa qualidade e somente as cartas de sorteio contêm um pequeno texto em inglês (mas que você pode usar o número da carta para isso, problema facilmente resolvido).

Preparar o setup de Between Two Cities é fácil, basta colocar o tabuleiro de pontuação no centro da mesa, embaralhar separadamente os tiles de construções (simples e duplos), sortear a ordem dos jogadores e colocar um marco de cidade entre cada um dos jogadores. Pronto, já pode começar.

Bem, vamos ao jogo, afinal, um projetista com o seu gabarito quer mais é construir. A emoção já começa no sorteio da ordem dos jogadores, ou seja, quem serão os outros dois projetistas que trabalharão junto com você na construção das duas cidades. Para isso você pode usar as cartas de sorteio de duas formas: usando seu número (simples assim) colocando os jogadores em sequência ou usando o texto da carta (que apesar de inglês, é de fácil compreensão e geralmente provoca algumas risadas) para organizar os jogadores pela resposta à carta, ou seja, você não sabe quem serão seus dois parceiros de construção.

Após a realização do sorteio, o jogo se dá em três turnos. No primeiro turno, cada "projetista" (jogador) pega em segredo sete tiles simples de construção, escolhe dois em segredo, e coloca o restante à esquerda, embaixo do token de cidade. Após todos os jogadores terem escolhido seus dois tiles simples de construção todos os revelam ao mesmo tempo. Nesse ponto, o jogo mostra seu potencial.

Já que todos os jogadores têm dois tiles de construção na mão, resta agora você discutir com seus parceiros (de cada uma das suas duas cidades), qual construção fazer e onde colocá-la. Imagine isso acontecendo para todos os jogadores ao mesmo tempo.

É uma disputa de interesses para fazer as duas cidades prosperarem, todos dividirão suas atenções com outros dois jogadores buscando o melhor para suas duas cidades. Cenário de caos e emoção (e risos).

Após decidido onde e como colocar os tiles de construção (respeitando o tamanho máximo de 4x4 para as cidades e na orientação horizontal), pegue os tiles de construção que estão à sua direita (embaixo do token de cidade) e escolha novamente dois tiles (da mesma forma anterior), ou seja, emoção novamente. Repita isso até você ter três tiles de construção na mão, neste momento novamente escolha dois e descarte o último tile.

Chegou a hora do segundo turno. É agora que os desafios da construção começam a aparecer. Entram em jogo os tiles de construção duplos.

Esse tiles além de serem duplos, têm orientação horizontal e vertical. Então é preciso organizar uma cidade com

tamanho 4x4, com tiles de construção duplos na horizontal e vertical. Nesse momento, você pegará secretamente três tiles de construção duplos, escolherá dois deles e descartará secretamente o último.

Após todos os jogadores terem feito isso, todos revelam e começa novamente a discussão sobre onde e como colocar as construções, só que agora as dificuldades são bem maiores.

E não se esqueça: existem tipos de construções que se colocadas ao lado de outras, não potencializam os pontos. Por exemplo: residência ao lado de indústria só dá um ponto, o que é muito pouco em vista do que as residências podem pontuar. Por outro lado, há construções que potencializam os pontos se construídas adjacentes. Por exemplo: escritórios ao lado de tavernas. Você deve estar sempre atento a isso.

Chega a hora do terceiro e último turno. A sequência segue os mesmos moldes do primeiro turno, com exceção do draft dos tiles que seguirá no sentido anti-horário. Pode parecer simples mas não é, uma vez que no segundo turno os tiles duplos foram usados, então só lhe resta concluir a cidade da melhor

forma possível. É bem provável que os tiles duplos de construção tenham deixado sua cidade um caos. Dê conta de tudo isso!

Terminou sua cidade? As emoções acabaram? Claro que não! Between Two Cities é emoção do início ao fim! Agora todas as cidades serão pontuadas de acordo com suas construções.

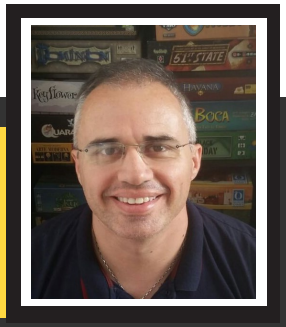
Como você construiu duas cidades, os tokens de cidade marcarão a pontuação de cada uma no tabuleiro. Nesse ponto, temos algo brilhante no jogo: sua pontuação será apenas de uma cidade sua, aquela de menor valor. Isso mesmo, sua pontuação será dentre as duas cidades que você ajudou a construir, mas a de menor valor, ou seja, você realmente tem que jogar para construir da melhor forma possível as duas cidades.

Esse é o cenário de Between Two Cities. É um jogo que testa seus nervos a cada turno, desde o sorteio da ordem dos jogadores, passando pelas escolhas dos tiles de construção, a discussão durante as construções, os tiles duplos e a pontuação final.

Enfim, além de decidir sobre o que construir, você passará para frente um tile que poderá ajudar seu parceiro ou também algum oponente.

Trata-se de um sentimento dúbio, mas que mantém uma tensão saudável durante todo o jogo. Recomendo Between Two Cities na sua coleção!

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



CRIANDO JOGOS: O INÍCIO

Creio que a grande maioria das pessoas que entra para nosso hobby já pensou em algum momento em criar um jogo. As inspirações são inúmeras, desde um tema favorito que ainda não "viu na mesa", uma mecânica que o motiva aplicada em outro nível de complexidade ou até mesmo modificar um jogo que o agrada, mas que, em seu ponto de vista, faltou pouco para ficar fantástico. Ou seja, o que não falta é motivação para criar.

No entanto, a grande maioria esbarra na dificuldade inicial da criação e acaba "arquivando" o projeto sem prazo para voltar a "colocar a mão na massa". Seria possível escrever uma tese de pós-doutorado apenas com as hipóteses e dificuldades que interrompem este processo, mas com certeza ninguém (nem mesmo eu) teria interesse em ler - e lamentação e chororô, no fim das contas, não ajuda ninguém, não é?

Ainda sou um aspirante no universo de Designer de Jogos de Tabuleiro, no entanto, meu objetivo com esta coluna é dar algumas dicas, com base no conhecimento que adquiri até hoje, para quem busca" sair da inércia" a fim de entrar neste viciante e desafiador mundo dos jogos de mesa. Não existe fórmula mágica, mas se eu pudesse ajudar alguém que intenta iniciar, daria as seguintes dicas:

DICA 1
JOGUE MUITO

Regra de ouro: quanto mais você jogar jogos diferentes, principalmente com mecânicas diversas e distintas, melhor será seu repertório mental para criar novas mecânicas e temas variados. A evolução é "VIOLENTA", a qualidade do design dos seus jogos é diretamente proporcional ao seu repertório. A chance de se criar algo realmente bom é bem maior com o passar do tempo. Comece certo: busque a diversidade de jogos a fim de melhorar seus horizontes.

DICA 2
ANOTE... E DESAPEGUE

A inspiração para jogos surge nos locais mais inusitados. Arranje uma forma de anotar todas suas ideias que podem se tornar, em um futuro próximo, um jogo. Eu particularmente mantenho pastas com anotações em meu computador e vou adicionando referências e novos comentários conforme vou desenvolvendo. Inicialmente, não se preocupe com o nome do jogo, uma vez que ele deve mudar durante o desenvolvimento. Além do mais, você pode chegar a um nó criativo e atestar, com certeza, que o projeto não vai ficar interessante... Acontece MUITO. Neste caso, este é o momento do "desapegue": não torne sua primeira ideia a única, arquive e siga em frente. É muito comum um novo "insight" passar a frente do mais antigo e arrebatar sua atenção. Faz parte do exercício!

As pessoas criam e pensam de formas bem diferentes, mas organizar as ideias a fim de maturá-las no futuro é algo universal.

DICA 3
RASCUNHE

Relaxe. Um dia você olhará para suas anotações e na sua mente o jogo começará a fluir. Algo interno te avisará que o "chassi" de seu jogo está pronto, e aí, neste momento, você precisará "ter gás" para "botar no papel". Rascunhar é o primeiro passo da materialização do jogo, e é IMPORTANTÍSSIMO. Conheço diversas pessoas que apresentaram para os amigos boas ideias para jogos, no entanto, nunca chegaram a colocar no papel. Sem este passo nada segue em frente.

O rascunho ou protótipo do jogo DEVE ser feito da maneira mais rústica e barata possível: papel e caneta, impressão em PB, papel rascunho etc. NÃO INVISTA em produzir algo legal e bem acabado inicialmente, pois SEU JOGO VAI MUDAR MUITO (acredite, é um fato inevitável!). Todos os meus projetos começaram assim, foram modificados milhões de vezes e alguns ganharam arte depois, este é o fluxo natural das coisas.

Não se acanhe em apresentar algo feito no Word ou Excel ou mesmo desenhado "a la boneco de palito", pois este é o primeiro e mais importante passo da longa caminhada que precisará ser percorrida para se ter sua ideia materializada. Se seu jogo precisa de componentes, NÃO COMPRE (desculpa o grito, mas é intencional...), evite gastos que façam falta ao seu bolso. Use o que tem: canibalize seus outros jogos, utilize tampas de garrafa, botões de camisa da caixa de costura da mãe, pedaços de cortiça etc - todos nós tivemos aula de Artes no fundamental!

Se você chegou (vivo) a este ponto, alegre-se, pois não tem mais volta: você está no divertido e tortuoso caminho do Game Design. Jogar bastante, organizar as ideias e rascunhar seu primeiro projeto não garante que ele vire um Jogo de verdade, mas lhe dá a credencial que separa o jogador do desenvolvedor... Agora é só manter a "pegada"!

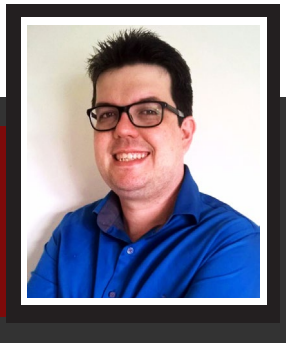
Iniciamos aqui os primeiros passos, desta forma, tenha em mente que o caminho é longo e você precisará de muito "saco" e vontade para prosseguir.

Na próxima edição falaremos dos desafios que encontramos ao apresentar nosso primeiro projeto e como devemos lidar com isto. É uma aventura muito maior do que você pode imaginar, prepare-se!

RODRIGO ZUZU

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

Visite: https://www.facebook.com/zuzuboardgames/



Resenha

Oh my goods!

SOBRE O JOGO

Sabe aquele jogo que você "bate o olho" e arrisca comprá-lo, pura e simplesmente pelo hype do game designer? Sim, todo mundo já passou por isso um dia não é mesmo? Então, o Oh my goods! ingressou em minha coleção dessa forma. Não pensei duas vezes, pois seu criador é o Alexander Pfister, o mesmo de outros tantos renomados títulos que chegaram a nosso mercado como Mombasa, Port Royal, Isle of Skye, Great Western Trail e de outros que estão por vir como Broom Service, ou seja, o cara é um gênio!

Pensando nisso arrisquei, sem pestanejar, e adquiri o meu exemplar, sem me ater a maiores reflexões. O valor estimado pela Paper Games estava bem convidativo, então o risco valia a pena. Quando o jogo finalmente chegou as minhas mãos e pude colocá-lo na mesa, tive a grata surpresa: ele era melhor do que eu esperava!

De uma simples caixa no formato um pouco maior que um jogo "pocket", estão empilhadas 110 cartas muito bem ilustradas que apresentam três funcionalidades distintas durante uma partida. Particularmente, adoro jogos que buscam novas funcionalidades para as cartas, ao bom estilo Mottainai e Imperial Settlers. A diversidade e quantidade excessiva de jogos no formato card game exigem uma inventividade maior dos game designers a fim de evitarem mecânicas já saturadas e comumente trabalhadas em outros tantos já publicados.

De forma geral, o Oh my goods! é um card game de economia medieval, onde os jogadores assumem o papel de um trabalhador na produção de bens, como barris, ferro, vidro, etc, decidindo o que e quando produzir de acordo com suas construções. Seu objetivo é obter recursos a cada novo dia (cada rodada) para convertê-los em bens que possuem valor em moeda (pontos). Ao final do jogo, aquele que planejar e executar melhor sua produção ganhará mais pontos de vitória e será declarado como vencedor.

MECÂNICAS X MANUAL DE REGRAS

Sabe aqueles manuais de jogos "pocket" que você lê em 10 minutos? Pronto, este é o tempo que você precisará para ler e entender o jogo. O manual é bem didático, de leitura fácil, suas descrições das fases de jogo são muito bem correlacionadas, evitando aquele "vai

e volta" presente em manuais mais complexos. A leitura aqui é fluida e muito bem organizada, os exemplos são bem diretos e auxiliam na compreensão.

Quanto às mecânicas, duas se destacam como predominantes: o gerenciamento de mão e o tão festejado "set collection" (coleção de componentes), ou seja, saber administrar as cartas em sua mão e colecionar pontos com suas construções (estabelecimentos e guildas) e assistentes à mesa é de suma importância para se alcançar a vitória.

Outras duas mecânicas dão suporte ao jogo, o que o desloca um pouco da categoria euro mais estratégico para um "Family": o "push your luck" (force sua sorte) presente nas Fases 2 e 3 com a formação do mercado e as chamadas "ações programadas", que se referem às ações do trabalhador e de seus possíveis assistentes e que dependem tanto das cartas presentes em sua mão quanto as do mercado dispostas à mesa, que será formado de forma aleatória a cada rodada.

QUALIDADE DAS PEÇAS

Basicamente, por ser um card game, tudo se resume a qualidade das cartas. Neste aspecto, não restam dúvidas, as cartas estão muito bem impressas e em uma ótima gramatura, dá pra se jogar tranquilamente sem a necessidade de "sleeves". Sua arte lembra muito a do Isle of Skye, do mesmo designer, algo que eu gostei bastante! Acredito que muitos devem ter se perguntado se seria um pouco mais do mesmo, porém não há relação, são jogos bem diferentes!

Quanto à caixa, segue o mesmo padrão encontrado nos demais jogos já publicados pela Paper Games, ou seja, de ótima qualidade! De grande durabilidade e com um "berço" rígido que acondiciona todas as cartas sleevadas sem deixar o jogo bojudo – quesito tão importante não encontrado, infelizmente, em outros cad games como Parade e Jaipur, que não projetaram a caixa pensando no uso dos "sleeves".

COMO O JOGO FUNCIONA

Basicamente o jogo se resume a construir, recrutar novos trabalhadores para sua fazenda e acumular Bens, uma vez que através destes meios citados se adquirem pontos para o final do jogo.

Uma partida dura várias rodadas. Cada rodada consiste em 4 fases que ocorrem na seguinte ordem:

I. Nova mão de Cartas;
II. Nascer do sol (mercado);
III. Pôr do sol (mercado);
IV. Produzir, contratar/construir.

A primeira fase funciona como uma fase de manutenção, momento em que cada jogador deve escolher entre trocar ou manter todas as cartas de sua mão. Feito isto, duas cartas extras serão entregues para cada jogador.

As duas Fases seguintes serão importantes para se definir como será sua produção de Bens na quarta Fase (programação de ações). Como dito anteriormente, as cartas funcionam de 3 formas distintas: como um Bem (verso da carta), como um Recurso (gravura mostrada no lado esquerdo da carta, fora da borda) ou como um estabelecimento de produção (a carta em si). Tanto nesta segunda Fase como na seguinte, será formado um mercado com cartas aleatórias que serão removidas de cima da pilha de cava. O que valerá nestas cartas dispostas no mercado será o formato "Recurso", que concederá matérias-primas para todos os jogadores no decorrer da Fase 4. As cartas são viradas uma de cada vez até aparecerem 2 meio sóis (em algumas cartas existem a gravura de um sol cortado pela metade). Com 2 meio sóis dispostos na mesa, o sol nasce e o mercado abre, dando início a Fase 2 para os jogadores.

Neste momento, cada jogador deverá posicionar sua carta de trabalhador, que possui dois aspectos: trabalhador atento ou distraído. Por que essa diferença? Simples, caso posicione seu trabalhador sob um estabelecimento de forma

atenta, isso quer dizer que com o uso dos Recursos do Mercado + Recursos de sua mão, o jogador tem a esperança que na Fase 4 produzirá 2 Bens naquele estabelecimento. Porque apenas uma esperança? Aí que se destaca a mecânica do "Push your luck", uma vez que, durante a Fase 3, será formada a segunda metade do mercado, relacionado ao pôr do sol – serão adicionadas ao mercado mais "x" cartas de recurso até que 2 meio sóis apareçam, indicando a chegada da noite, momento que o mercado fecha. Os jogadores não sabem quais recursos estarão disponíveis na mesa durante a Fase seguinte 3, então, arriscar para ver no que dá é uma atitude comum na rotina de cada rodada, ou seja, programar uma ação futura na Fase 4 sem saber ao certo o que virá na fase anterior.

Em contrapartida, ao posicionar o trabalhador de forma distraída fará com que ele produza apenas 1 Bem durante a Fase 4 em relação ao estabelecimento ao qual ele esteja posicionado. No entanto, o custo de produção daquele Bem do respectivo estabelecimento será reduzido em 1 recurso a escolha do jogador, facilitando sua produção (menor Risco menor produção).

Ao final, durante a Fase 4, pela ordem da rodada, cada jogador produzirá os respectivos bens de acordo com os recursos exigidos por cada estabelecimento. Para tanto, fará uso das cartas que estão dispostas na mesa (mercado) e/ou cartas que estão em sua mão – saber gerenciar bem os recursos em sua mão é um fator de suma importância neste jogo.

Além da produção comum, os estabelecimentos oferecem a vantajosa "Cadeia de Produção". Neste caso, se um estabelecimento produziu pelo menos 1 unidade do bem, você pode imediatamente usar a cadeia de produção ilustrada no canto inferior direito da carta, quantas vezes desejar. Ou seja, ela mostra quais recursos de sua mão ou Bens manufaturados que estejam dispostos em outros estabelecimentos podem ser convertidos como Bem para aquele estabelecimento produtor. Desta forma, o jogador pode criar bens manufaturados adicionais neste turno.

Feita a produção, o jogador terá a seguinte opção: construir 1 estabelecimento previamente selecionado na Fase 2 a fim de aumentar suas opções de produção ou recrutar 1 assistente que estará disponível na mesa para todos os jogadores desde o início do jogo. Caso não possa ou não queira construir a carta retorna para sua mão. No caso de optar por contratar o assistente, esse deverá ser posicionado sob um estabelecimento e a partir da próxima rodada seu dono terá uma nova opção de produção (ele produzirá 1 único Bem).

Por fim, o final da partida será acionado quando algum jogador tiver 8 estabelecimentos a sua frente. Quando isso ocorrer, mais uma rodada será deliberada. Nesta rodada final, cada jogador poderá usar suas cadeias de produção de todos os seus respectivos estabelecimentos, incluindo aqueles sem trabalhador ou assistente e também os estabelecimentos que não produziram nada. Feito isto, serão totalizados os pontos de vitória de cada um, tomando como base o valor dos estabelecimentos, pontos dos assistentes e Bens remanescentes.

CONCLUSÃO

Se seu desejo seja adquirir um jogo rápido, de regras concisas, com equilíbrio tático admirável assentado em uma dosagem aceitável de "sorte" você precisa conhecer o Oh my Goods!

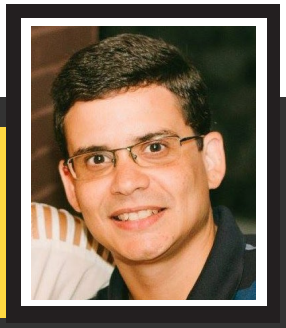
O jogo em si superou minha expectativa, embora tivesse a convicção de que Pfister é um grande game designer.

Este é um eurogame leve, com indicadores de um Family, com decisões significativas a serem realizadas a cada rodada. A falta de interação direta, mencionada por alguns jogadores como um de seus pontos negativos não me incomodou, uma vez que ele é bem dinâmico em cada Fase.

Por fim, uma de suas grandes virtudes é funcionar com maestria em qualquer setup de jogadores, ou seja, ele se comporta da mesma forma, com a mesma coerência e com poucas e irrelevantes adaptações que não transformam a rotina do jogo.

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



A Guerra dos Tronos
Board Game

O JOGO

"É tipo War?". Bom, se você é um jogador de tabuleiro há algum tempo, com certeza já escutou essa pergunta. Por isso, acredito que Guerra dos Tronos é um ótimo jogo para se colocar na mesa com quem está iniciando no hobby (ou querendo viciar os amiguinhos, como é o meu caso).

Muitos vão discordar pela quantidade de mecânicas, o enorme número de regras e exceções. Mas, fiz o teste, aproveitei o início da nova temporada da série que deu origem ao board game, chamei os amigos novatos e, depois de muito tempo (muito mesmo) de explicações, enfim começamos.

De fato, é um pouco complicado para se compreender no início, mas após algumas rodadas, todos estavam completamente imersos no tema do jogo. Sim, o jogo é extremamente temático e o fato de poder blefar dá ainda mais cara de Westeros e deixa os novatos encantados.

Além disso, o clima de guerra oferecido pelo jogo, o mapa com áreas e fronteiras, tudo isso lembra (bem de longe) o clássico War, o que também ajuda a aproximar aqueles jogadores nostálgicos e que querem entrar para o mundo do BG moderno.

COMPONENTES

Guerra dos Tronos tem uma infinidade de componentes, desde cartas, marcadores, peões de diversas formas e tipos e todos eles, no geral, de ótima qualidade. Mas aí vai uma dica, esse é um daqueles BGs que necessitam de "insert" (berço que acomoda suas peças), isso ajuda, e muito, no preparo do jogo. Se for pra fazer uma crítica negativa, seria apenas quanto aos peões de barco: em alguns momentos você precisa deitá-los e quando o faz não tem muita diferença nítida no visual, o que acaba atrapalhando um pouco.

MECÂNICAS

As mecânicas do jogo são muito bem amarradas com o andamento da partida (sucessão de turnos) e com o tema da série. Dessa forma, temos:

- Ação simultânea para escolher o que cada área vai fazer;
- Leilão para decidir o nível de influência de cada jogador e para derrotar os Selvagens;
- Movimento e controle de área para expandir seu terreno e iniciar batalhas;
- Combates que são definidos por força dos exércitos, cartas com diferentes habilidades e influência na trilha de combate;
- Blefe que está presente o tempo todo nas conversas e decisões;
- Briga entre amigos (ok, não é uma mecânica, mas acontece bastante).

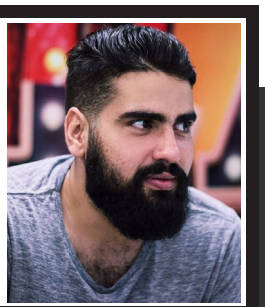
CONCLUSÃO

A Guerra dos Tronos Board Game é um ótimo jogo para viciar os amigos. Todos os jogadores se sentem em Westeros comandando suas tropas e tomando suas decisões com cautela. Os diálogos que acontecem durante a partida tem uma carga de tensão alta e dão um clima legal e divertido

à mesa.Apesar de ser bastante demorado (o set up, a explicação e o decorrer da partida), não se torna cansativo, muito pela imersão no tema.

No geral, se você gosta da série ou quer conhecer um bom jogo para iniciar no hobby e parar de responder "parece War?" pode adquiri-lo sem medo.

NATHAN MENEZES
Comediante, publicitário, roteirista e colecionador de board games desde 2015.



#vempramesa Indica

TOP 5
Board Games para iniciantes

A pergunta que não quer calar: "Diga aí Magarem, em sua opinião, quais jogos você indica para a galera que está iniciando no hobby dos board games? Nossaaaa, já ouvi essa pergunta milhares de vezes! Já passamos dos 50.000 títulos já há algum tempo, então, bem normal a galera querer uma indicação de um título legal, dentre um rol tão vasto assim disponível no mercado.

Pensando nisso, tomando como experiência pessoal os eventos que pude organizar e os jogos que pude jogar e compartilhar (não chega aos 50k mas já consegui jogar muitos!), pude perceber quais títulos são chamarizes perfeitos para novos jogadores.

É importante deixar bem claro que estas são observações pessoais, o rol aqui oferecido não é taxativo e sim exemplificativo do que seriam bons gateways (jogos de entrada) do ponto de vista de um jogador que investe seu tempo extra em dedicação ao hobby há alguns anos. Deixando isso bem claro, vamos à lista!

Ticket to Ride

(5° lugar)

Esse é um jogo que traz, literalmente, alegria para suas sessões. O tabuleiro, as cartas e as minis dos vagões quando organizados na mesa chamam atenção por si só. O tabuleiro é belíssimo e os vagões de plástico são um show a parte quando visualizados por iniciantes. É um jogo com temática leve, muito fácil de ser aplicado, com regras sucintas e uma curva estratégica divertida e bem formulada. Algumas mecânicas importantes, previstas em inúmeros outros jogos, já podem ser aqui assimiladas pelos jogadores, como o "Hand Management" e o "Card Draft" que comandam a rotina das rodadas.

Durante o jogo, os jogadores devem comprar cartas de tipos variados de vagões, que deverão ser utilizados para reivindicar rotas de trens na América do Norte (tratando-se do jogo básico). Quanto maior for a rota, mais pontos serão assimilados pelo jogador. Pontos adicionais são dados àqueles que completarem os Bilhetes de Destino, que são objetivos, que conectam as cidades. Além disso, ao final, o jogador que construir a maior rota contínua receberá pontos extras.

Zombicide

(4° lugar)

Numa época marcada pelo ressurgimento dos Zumbis, principalmente em séries e filmes como The Walking Dead, o Zombicide permanece no mercado como um dos títulos "trash" mais jogados de todos os tempos. É recorde atrás de recorde, e mesmo os "haters" de plantão não conseguem diminuir a importância deste jogo no mercado mundial. Eu, particularmente, sou bastante suspeito para falar sobre o Zombicide, uma vez que sou fissurado pela temática zumbi. Tenho inúmeros jogos dentro desta temática, dentre eles o Zombies, Last Night on Earth, Dead of Winter e o próprio Zombicide em suas inúmeras Seasons.

Não vou aqui me estender e fazer um comparativo entre os jogos citados, até porque todos têm suas vantagens e desvantagens. Mas, se você está pensando em apresentar um jogo louco, sanguinário, deveras aleatório que vai deixar seu amigo de cabelo em pé quando uma motosserra "cair" a suas mãos, Zombicide é o jogo indicado.

Um legítimo "ameritrash" ou amerigame, como preferir, recheado de habilidades desequilibradas, Faq's e regras, às vezes, sem sentido como a inexplicável "mitose" dos zumbis, quando são divididos em grupos iguais, mas que envolve os jogadores iniciantes não só pela qualidade de suas peças, mas também pela tão esperada diversão! O jogo é muito divertido e suas peças são muito bem trabalhadas dignas de aplauso. As miniaturas são um show à parte e a sensação de sobreviver a um apocalipse zumbi é experimentada a cada rodada.

Ubongo

(3° lugar)

Já vi inúmeras listas de jogos Gateway, mas nunca vi uma que destacasse este grande jogo dentre os enumerados. Resolvi então listá-lo dentre os indicados, pois este sim é um dos jogos abstratos mais divertidos que tive a oportunidade de jogar. O jogo em si é um tetris louco, um puzzle com tempo onde a galera quebra a cabeça buscando

montá-lo. O jogador mais rápido grita "Ubongo" e pode mover seu peão no tabuleiro central e pegar joias coloridas que darão a vitória ao final para aquele que detiver a maioria de uma cor qualquer. Ou seja, o jogo é explicável em meros 3 minutos, sua rotina é bem simplificada, sem muito blábláblá e focado na agilidade dos jogadores.

Vale muito a pena jogar Ubongo, ainda mais com a galera certa que curte dar boas risadas e se envolver em um jogo pra lá de divertido!

Catan

(2° lugar)

Este é um jogo que não consigo me desfazer de minha coleção. Hoje tenho uma coleção pessoal composta por mais 100 títulos, mas o Catan foi um dos primeiros a chegar e tenho certeza que nunca sairá de minha prateleira. O jogo é um clássico da década de 90 que serviu como marco inicial para a chegada dos euros aos Estados Unidos. Muitos vão me questionar que se trata de um jogo desequilibrado que depende estritamente do lance de dados. Bem, a aleatoriedade dos dados traz para ele certo desequilíbrio, isso é fato. No entanto, a beleza

do jogo está em sua praticidade e interação. O downtime é quase nulo, uma vez que os jogadores interagem a todo o momento, efetivando trocas e recebendo no turno do adversário, eventualmente, algum recurso. O jogo não para e sua dinâmica se torna bastante atrativa para jogadores iniciantes.

Além disso, é um jogo elegante, com belíssima disposição na mesa, com cidades, vilas e estradas customizadas, "insert" para as cartas de recurso e 19 hexágonos coloridos que representam as cinco matérias-primas colecionadas durante o jogo.

Faço questão, ainda hoje, de participar de mesas desse jogo genial. Arrisco-me a dizer que o lance de dados o deixa ainda mais atraente, claro, diminuindo em estratégia e ganhando em diversão!

7 wonders

(1° lugar)

Jogaçoooo! Com certeza merece todos os títulos e renome mundial por se tratar de um jogo de estratégia muito bem construído, balanceado e manejado com grande desenvoltura a mesa. É um jogo que te conquista por mecânicas únicas como um "Draft" envolvente de cartas e as ações simultâneas dos jogadores. Este sim possui downtime "0", e roda, facilmente, numa mesa de jogadores mais experientes em menos de 30 minutos.

Destaquei o 7 Wonders como melhor Gateway da lista pois ele assume com maestria a responsabilidade de apresentar para novos jogadores jogos mais estratégicos. Seu manual é conciso, muito fácil de ser compreendido e o jogo possui uma dinâmica rápida com níveis satisfatórios de estratégia. A variedade de poderes das maravilhas dá um toque a mais, influenciando na linha estratégica que deverá se adaptar de acordo com as cartas que lhe forem ofertadas no "Draft".

Enfim, o jogo é genial, desde seu desenvolvimento a mesa à sua praticidade e beleza. Como gateway é sem igual, recomendo!

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.

Entrevista

Conversando com...

Roberto Pinheiro

A cada novo dia, Editoras de jogos de tabuleiro nacionais se mobilizam em busca de novos títulos que "alimentem" a demanda do mercado brasileiro em franca expansão. Diante desta comoção, surgem os destemidos designer de jogos nacionais, pessoas que buscam o reconhecimento deste novo público consumidor. Para tanto, disputam espaço, de forma desigual, com grandes produções internacionais, contrariando a lógica financeira, fazendo uso, muitas vezes, da produção autoral. É neste contexto que convidamos Roberto Pinheiro, designer brasileiro para falar um pouco mais sobre sua experiência com o mercado nacional de jogos de tabuleiro.

VPM - Olá Roberto, antes de iniciarmos este bate-papo, gostaria de parabenizá-lo por seu excelente trabalho como Game designer, pois, de antemão, tive a chance de conhecê-lo pessoalmente no maior evento de jogos de tabuleiro do Nordeste, o SPA de Jogos, onde pude de desfrutar de uma de suas criações: o Distrito 6.

ROBERTO PINHEIRO *Opa Magarem. Foi um prazer conhecê-lo e gostaria de agradecer por testar meu jogo no Spa.*

VPM - Cinco projetos em andamento, este é o número de protótipos sob sua autoria, um número respeitável, em especial quanto à experiência em criação e desenvolvimento de jogos. Desta forma, nos diga quando teve início a jornada de Roberto Pinheiro como criador de jogos e o que te incentivou de forma determinante para seu crescimento.

RP - *Comecei em 2011, mas falhei miseravelmente pela inexperiência. Retornei em 2013 por insistência de um amigo, não deu muito certo também, mas agora eu sabia as razões e como melhorar. Eu diria que foram dois fatores que me fizeram continuar: amigos dispostos a jogar meus protótipos e ver a evolução do jogo pouco a pouco até poder chegar à mesa e divertir outras pessoas. Então, desde 2014 eu tenho trabalhado com alguma constância. Finalmente, em 2016 comecei a finalizar meus jogos e iniciar outros.*

VPM - Em relação aos seus protótipos, nos fale um pouco mais sobre eles.

RP - *Claro, mas vou falar de alguns apenas, se não ficará muito longo. Mataru Okara é um jogo de destreza para 2 a 4 jogadores com um tempo médio de 10 minutos por jogador. Cada jogador controla um Ninja com o objetivo de formar um amuleto completo. Você ataca os outros jogadores lançando um Shuriken na mesa para acertar um alvo e se defende soltando uma carta para tapar ícones nesse Shuriken.*

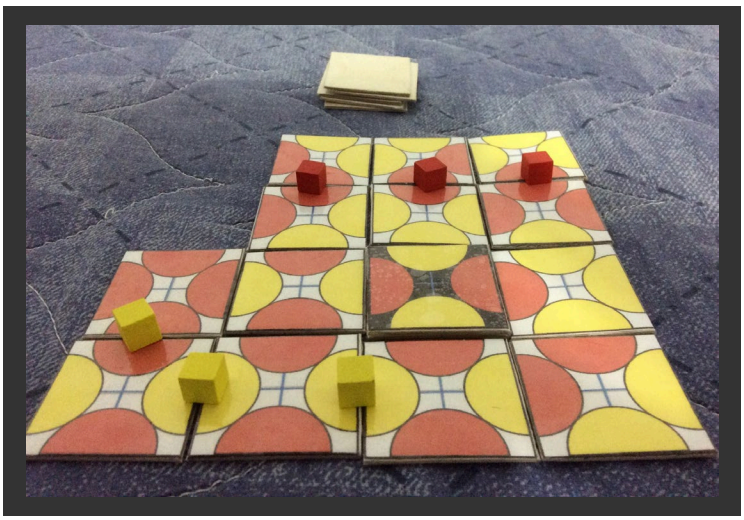
Ciberguerrilha é um jogo de dados de pressionar sua sorte para 1 a 4 jogadores com um tempo médio de 50 minutos. Os jogadores estão construindo robôs para enfrentar um governo opressor. Os jogadores adquirem os recursos para fazerem esses robôs realizando expedições, no qual o jogador da vez é o Líder. O Líder é quem rola os dados, mas todos os jogadores recebem recursos dependendo das rolagens.

Teotihuacã é um jogo de 2 a 4 jogadores com um tempo médio de 25 minutos por jogador. Cada jogador é um arquiteto fazendo sua pirâmide em busca do posto de mestre construtor. Para construir sua pirâmide os jogadores usam dados como ações ou como blocos, sendo uma decisão bem importante, pois quanto maior o valor do dado, mais pontos ele vale como bloco e mais poderosas são as ações. A maior parte da interação do jogo fica por conta de uma mecânica pouco vista, chamada de "eu separo, você escolhe".

Circulando é um jogo abstrato de 2 ou 4 jogadores com tempo médio de 20 minutos. Este eu criei bem rapidamente para o Desafio da Caixinha do Spa dos Jogos. Os jogadores tentam formar uma sequência de três círculos da sua cor e mover todas as suas peças para esses círculos. O detalhe é que para mover sua peça, o jogador precisa ajudar o adversário a formar os círculos dele.

Outros protótipos são: Distrito 6, um jogo de alocação de dados; Teotihuacãzinho, uma versão bem reduzida do Teotihuacã, criei por conta de um concurso de Roll& Write; e Regicida, um jogo de dedução e blefe para 3 a 6 jogadores com duração média de uns 25 minutos.

VPM - O Distrito 6 se encontra hoje como semifinalista do concorrido concurso nacional da Papaya Editora, um feito extraordinário já que dos 77 jogos analisados, seu jogo classificou entre os 12 melhores do país. Neste caso, poderia nos falar um pouco mais sobre este jogo e como você se sentiu ao confirmá-lo dentre os melhores do concurso?



RP - *Distrito 6 é um jogo de alocação de dados para 2 a 4 jogadores com um tempo médio de 20 minutos por jogador. Cada jogador representa uma construtora que está participando da criação desse sexto distrito da cidade. Para ganhar pontos, os jogadores precisam seguir seus objetivos secretos e também o planejamento do distrito. Os dados são tanto os trabalhadores como as construções do distrito, isso implica que os seus trabalhadores vão reduzindo no decorrer da partida, deixando os turnos cada vez mais difíceis.*

Eu mandei três jogos para o concurso da Papaya e fiquei muito feliz de ver um deles passando para a semifinal. É um sentimento bom, pois dá uma segurança maior de que estou fazendo algo certo. Agora estou roendo as unhas esperando a seleção para a final.

VPM - Hoje o cenário "autoral" para publicação de projetos independentes é um atrativo quase que indispensável para investidores de primeira viagem. Pensando em seus projetos, num futuro próximo, o financiamento coletivo se mostra como uma ferramenta viável para sua produção, ou no caso, você almeja a adoção do selo de alguma Editora nacional para tal produção? Ou seja, quais são suas aspirações neste momento quanto à produção de seus jogos?

RP - *Não tenho interesse em fazer financiamento coletivo ou ter um selo próprio. Minha aspiração é ser Game Designer. Isto é, publicar meus jogos com Editoras nacionais e, quiçá, Editoras internacionais.*

VPM - Pesquisando sobre sua história com os jogos nos deparamos com sua atividade como blogueiro, dito isto, nos fale um pouco mais sobre esta sua "nova" ocupação.

RP - *Eu sempre gostei de escrever. Entre 2013 e 2015 eu escrevia resenhas para o*

blog do grupo de jogos aqui de Recife. Sendo que todo mundo faz resenha já, fora que conteúdo escrito é bastante negligenciado em meio aos vídeos. Então, resolvi tentar algo diferente. Como vi que faltava material sobre Game Design aqui no Brasil e tem muita gente começando, resolvi tentar. Não sou nenhum expert, então tenho escrito textos com pouca formalidade e contando os meus tropeços durante os anos. O retorno tem sido positivo e parece que o conteúdo do blog está ajudando muitas pessoas.

VPM - Em seu blog, alguns tópicos estão relacionados diretamente a como se produzir um jogo, os primeiros passos necessários para se tirar a ideia do papel e torná-la realidade. Pensando nisso, quais dicas você daria para nossos leitores que buscam trilhar este mesmo caminho no mundo de criação de jogos analógicos?

RP - *Faça o protótipo o mais rápido possível. Teste sozinho para corrigir os defeitos mais gritantes e depois teste com os amigos. Melhore o jogo e teste novamente. Repita o quanto for necessário, mas não se apegue demais à sua criação. Se seu jogo não estiver indo a lugar nenhum, engavete e comece outro projeto. Comece com jogos pequenos e foque na mecânica, assim você consegue terminar seus jogos e se motiva a criar outros. Divirta-se com o processo, caso contrário vá fazer outra coisa.*

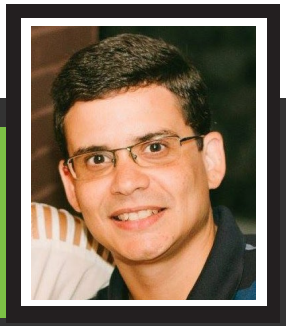
VPM - Tive a oportunidade de conhecê-lo no SPA de Jogos de Natal, onde pude conhecer e jogar o Distrito 6 – que de antemão, já deixo bem claro, é um jogo muito bom! O Spatótipo idealizado e organizado por nosso grande amigo Júlio César, também redator desta revista, é um evento especial dentro de outro grande evento, já que sua importância trouxe a tona em sua última edição cerca de 15 projetos de diversos autores nordestinos. Em sua opinião, qual foi a importância do Spatótipo para a divulgação de seus jogos e qual sua expectativa para a nova edição que se aproxima em novembro?

RP - *Que bom que gostou do Distrito 6! Júlio Cesar é desenrolado demais e merece aplausos pela organização do Spatótipo. Infelizmente não sei qual foi o impacto do Spatótipo na divulgação dos meus jogos. Mas de uma coisa tenho certeza: o Spatótipo é uma excelente oportunidade para os Game Designers locais. É um ótimo momento para testar o seu jogo e conhecer os jogos dos colegas.*

Para a primeira edição eu levei três jogos e para a próxima edição estou levando quatro jogos inéditos. Vou me organizar melhor para conseguir testá-los com mais pessoas, pois no primeiro Spatótipo eu não consegui usufruir o máximo possível da oportunidade.

VPM - Roberto, gostaria de agradecê-lo por esta empolgante entrevista e desejar, desde já, muita sorte e sucesso em seus futuros projetos!

RP - *Obrigado pelo convite. Foi um prazer participar dessa entrevista. Obrigado pelos votos e sucesso também para a Revista Vempramesa!*



MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.

Coluna do Portuga

Homo Ludens*

AO MESTRE COM CARINHO

Em meio a uma infinidade de pessoas e produtos relacionados aos jogos de tabuleiro, há um produto que parece estar se tornando escasso: o homo ludens.

Eu explico, homo ludens:

É aquele que jogou inúmeras vezes um determinado jogo e dispõe de toda atenção para ouvir quem fala sobre as primeiras impressões sobre o mesmo jogo;

É aquele que num evento chega mais cedo, arruma as cadeiras, deixa tudo bonito, monta um jogo numa mesa e depois noutra, esperando o deslumbre e a hora de ensinar;

É aquele que explica Stone Age para os menores com 8 e 9 anos e se delicia com os olhinhos atentos e olhares de surpresa;

É aquele que criou, ao mesmo tempo, o hábito de jogar e o hábito de respeitar o adversário. Sabendo que ganhar é muito legal, mas estar com os amigos é de longe o mais importante;

É aquele que prefere deixar de lado palavras como "jogo horrível", "Jogo quebrado", "jogo desbalanceado" e usa palavras como "tenho que dar outra chance ao jogo", "talvez o jogo ficasse melhor se" ou ainda "pode começar".

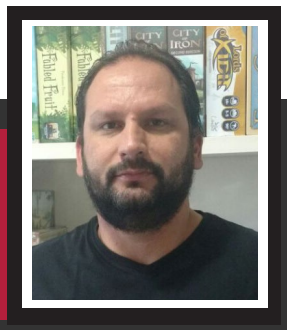
É aquele cuja reputação o precede e sem maiores esforços vira referência.

E, homo ludens, em última instância, apresenta leveza e sabedoria, daquele que diante de um salão lotado de cores e risos, para por um instante, dá uns passos para trás a fim de contemplar toda a cena. Suspirando e balançando a cabeça afirmativamente.

Que nossa experiência com os jogos de tabuleiro seja cada vez mais fantástica , pois o bom mesmo é brincar!

** termo que conheci através de Tendson, amigo que comporta tais características!*

DANIEL PORTUGAL
Carioca natalense, professor de Português e Literatura, dono da loja virtual Jogos ao Quadrado. Família e jogos sempre à mesa!



VEMPRAMESA

Sua revista mensal sobre Board Games!