

# VEMPRAMESA



JOGOS INCLUSIVOS, VIVENCIANDO A EXPERIÊNCIA DE JOGADORES SURDOS COM OS BOARD GAMES



CONVERSANDO COM Nelson Junior NJ



RESENHA Orléans



- 04 RADAR DE JOGOS
  - 12 RESENHA Suburbia
- 14 DICIONÁRIO LÚDICO
- 17 RESENHA Orléans
- PROTOTIPANDO
  O momento de ouvir o chamado
- 24 RESENHA
  Battle Sheep

#### **REVISTA VEMPRAMESA**

Edição nº 03

Periodicidade: Mensal

Editor-chefe: José Medeiros (Magarem) Subeditor: Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

Colaboradores: Júlio Cesar Nathan Menezes Bruno Carvalho Cesar Cusin Daniel Portugal Eduardo Guerra Roberto Pinheiro

Designer: Manuela Medeiros

@revistavempramesa Grupo: vempramesa

- METAGAME
  Eu, eu mesmo e a mesa
- RESENHA
  Last Night on Earth
- 36 ENCONTROS E EVENTOS
- VPM INDICA
  Top 5 Jogos de Zumbi
- VEIA DE JOGADOR
  Jogos Inclusivos
- 52 ENTREVISTA
  Nelson Junior
- VISÃO DO NOOB
  Miniatura, pintar ou não pintar?
- COLUNA DO PORTUGA

  Jogos e facebook: quando você perde

# CARTA DO EDITOR

Caros leitores, chegamos a **3ª edição da Revista Vempramesa** com muita coisa para comentar. Dentre os assuntos mais aguardados do ano, estivemos na cidade de Essen - Alemanha, entre os dias 26 e 29 de outubro, a maior feira de jogos de tabuleiro do mundo, a **SPIEL**. Para tanto, enviamos como correspondente de nossa Revista, nosso redator **Rodrigo "Zuzu"**, a fim de cobrir as novidades e lançamentos das grandes Editoras e das centenas de protótipos dos aspirantes a game designers apresentados durante todo o evento. Neste sentido, destacamos da coluna Encontros & Eventos uma matéria especial totalmente dedicada a Spiel 2017.

Dentre as matérias especiais desta Edição, destaca-se a **entrevista com Nelson Junior NJ**, criador de jogos de tabuleiros especializados em inclusão social e dono do blog e da empresa Supereficiente. Dentro desta temática, a **Coluna Veia de jogador** nos mostra a experiência pessoal de nosso redator **Cesar Cusin** com a promoção da integração dos jogos de tabuleiro com pessoas com deficiência (PcD's)

Seguindo na linha de lançamentos, apresentamos como matéria de capa a resenha do tão aguardado **Suburbia**, que já se encontra em vias de lançamento. Além dele, destacamos o mais que festejado **Orléans** e o interessantíssimo abstrato **Battlesheep**.

Zumbificando esta Edição, em homenagem ao retorno da aclamada série The Walking Dead, apresentamos a coluna **Top 5** com uma lista de **Jogos de Zumbis**, além da resenha do jogo **Last Night on Earth**.

Por fim, fiquem atentos as nossas dicas e sugestões nas colunas Metagame, Dicionário Lúdico, Prototipando e Visão do Noob!

Continuem divulgando a Revista Vempramesa, precisamos dessa força!

Boa leitura!

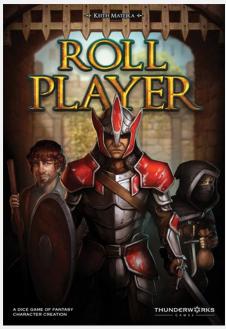
Magarem Editor Chefe

# Radar de Jogos

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

Mês de Novembro, mais lançamentos. Saiba de tudo sobre os grandes títulos que estão para chegar ao nosso mercado!

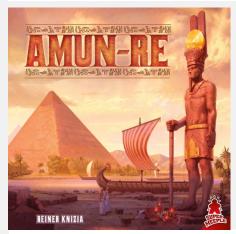




#### CONCLAVE | TIKAL (Anunciado)

Mais um grande jogo de controle de área, trazido pela Conclave, da dupla Michael Kiesling e Wolfgang Kramer, este último, com certeza, tido com um dos mais bem sucedidos game designers de nossa época. O Tikal faz parte da "Trilogia das Máscaras", uma série de três jogos criados pela dupla: Tikal (1999), Java (2000) e Mexica (2002). A trilogia recebeu carinhosamente este título pelos fãs em decorrência de todos os jogos apresentam uma máscara referente à região que deu nome ao jogo.

Tikal é um jogo de exploração nas selvas da América Central em busca de templos perdidos com tesouros dentro. Jogadores enviam sua equipe de exploradores para a selva, expondo mais e mais o terreno. Ao longo do caminho, você encontra templos que requerem maior descoberta e tesouros. Os jogadores tentam marcar pontos por ocupar templos e explorar tesouros.



## CONCLAVE | AMUN-RE (Anunciado)

E a Conclave não para de anunciar grandes clássicos! Desta vez, mais um obra-prima do mestre Knizia está chegando ao mercado nacional: o Amun-Re! Esse merecia com certeza uma reedição!

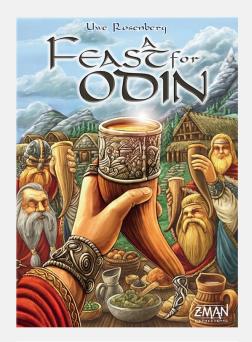
Durante o jogo, cada jogador almeja, como faraó, construir mais pirâmides. Para conseguir este feito, ele deve primeiro adquirir uma província, onde poderá negociar e plantar. Com os seus lucros, ele poderá comprar novas províncias e pedras de construção erguer pirâmides. Para todas as suas ações o jogador deve fazer uso inteligente de suas cartas de energia e sempre oferecer sacrifícios apropriados para Amun-Re.

Mais uma grande aula de design do mestre Knizia com mecânica de leilões. Sensacional!

## MANDALA JOGOS | ROLL PLAYER (Anunciado) ((1)

Para quem curte e joga RPG, sabe que o ritual de criação de um personagem é um momento fundamental para o desenvolvimento de sua história a partir dali! Pensar no personagem, refletindo sobre suas características físicas e psicológicas são elementos essenciais para se individualizar comportamentos e atitudes.

Pensando nisso, em Roll Player, os jogadores estão prestes a embarcar em uma aventura épica de um RPG de fantasia. Antes que eles possam começar a jogar, eles devem criar seus personagens. Para tanto, role e faça draft de seus dados para montar da melhor maneira seus atributos. Compre armas e armaduras para equipar seu herói. Treine para ganhar habilidades e descobrir os talentos de seu herói para prepará-lo para a sua busca. Ganhe reputação construindo o caráter perfeito. O jogador com a maior reputação ganha o jogo e certamente irá triunfar sobre todo o nefasto enredo que está por vir!



# MANDALA JOGOS | A FEAST FOR ODIN (Anunciado)

Mais um jogão do Uwe Rosenberg chegando ao mercado nacional. Após o grande sucesso no Brasil do Patchwork, Le Havre, Agrícola e Caverna chegou a vez da Mandala Jogos trazer mais um heavy game do consagrado designer, desta vez A Feast for Odin.

Usando o tabuleiro central do jogo, os jogadores têm de caçar, coletar materiais básicos, refinar esses materiais, desenvolver a suas habilidades de produção, construir/comprar navios e atacar assentamentos. Os ganhos resultantes são colocados nos tabuleiros dos jogadores no melhor padrão possível para produzir renda e (mais tarde) pontos de vitória.



#### MANDALA JOGOS | BREWITCHED (Anunciado) ( )

Seguindo a tradição de lançamento de pequenos e divertidos títulos, a Mandala Jogos anuncia o Brewitched, um party game com muito humor, de 3-6 jogadores, de curta duração (25 minutos) e com uma temática adulta (18 anos). O jogo demanda memória, atuação e uma boa dose de simulação.

Durante uma partida, cada um deve usar sua coragem e astúcia para beber as poções corretas e evitar as maldições caóticas que levam nossos aventureiros à beira da loucura. As partidas duram de 15 a 30 minutos e as lendas hilárias serão contadas para sempre entre os seus círculos de amigos.



## RED BOX EDITORA | HIVE (Anunciado)

Hive é um jogo de estratégia altamente viciante para dois jogadores, que não está restrito por um tabuleiro e pode ser jogado em qualquer lugar de superfície plana. Hive é composto por vinte e duas peças, onze pretas e onze brancas, com uma variedade de criaturas com formas únicas de movimentação.

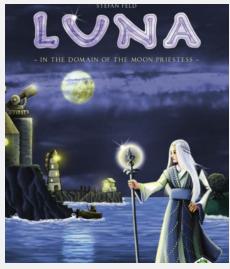
Sem configuração inicial para fazer, o jogo começa quando a primeira peça é colocada para baixo. Como as peças subsequentes são colocadas adjacentes a esta primeira, e depois a outras peças,

elas formam um padrão que se torna o tabuleiro de jogo. Ao contrário de outros jogos, as peças não são eliminadas. O objetivo do jogo é cercar totalmente a rainha do seu oponente, enquanto ao mesmo tempo tenta bloquear o seu adversário de fazer o mesmo com a sua rainha. O jogador que cercar totalmente a rainha do adversário ganha o jogo.



#### ACE STUDIOS/RED **BOX EDITORA DIE DIE** DIE! BOARD GAME (Financiamento coletivo)

A Ace Studios em parceria com a Red Box Editora lançaram, no início de outubro, o financiamento coletivo do jogo Die DieDie!Board Game, dos Designers Carlos Couto (administrador do blog E aí, tem jogo?) e Romulo Marques. Em DIE DIE DIE!, o jogador é um líder de um exército de soldados e tem que usar a cabeça e os dedos para dominar territórios da arena com os seus guerreiros. Destreza não é a única arma jogo, além disso, saber usar as cartas de poder com sabedoria trará melhores benefícios quanto as suas posições; aquele que ficar atento às melhores estratégias ao final de cada guerra sagrar-se-á vencedor.



#### PAPER GAMES | LUNA (Anunciado) (()

Mais um grande título do mestre Stefan Feld chegando ao Brasil. Após o estrondoso sucesso de

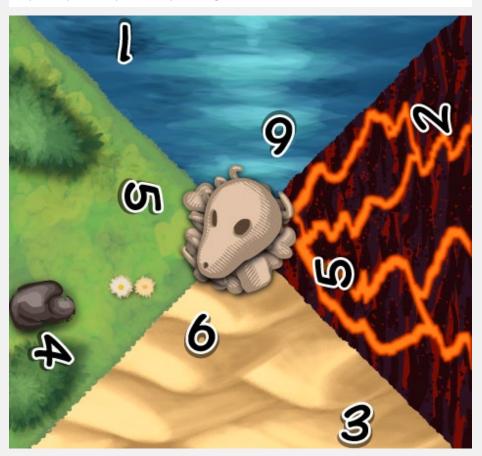
#### K&M JOGOS | PEGA OSSOS (Lançado)



Um pouco atrasado, já que este título foi lançado na primeira semana de outubro, não podemos deixar de comentar sobre o jogo Pega Ossos, da Editora K&M Jogos. A K&M Jogos assim como a Legião Jogos, são editoras novas, nordestinas, que buscam seu espaço lançando títulos de designers brasileiros.

O Pega Ossos é um jogo festivo e simples, todo artesanal com um mini tabuleiro feito em cerâmica e caixa em MDF, que tem um tiragem limitada a 30 jogos – perfeito para colecionadores! É o jogo comemorativo que representa o nascimento da editora K&M Jogos!

Sobre o jogo: Durante a pré-história, seres humanos praticavam um esporte chamado pega ossos, que era organizado em arenas distintas: água, terra vulcânica, deserto e gramado. São posicionados dois personagens em cada terreno e eles têm, por sua vez, que conseguir sair dessa arena pelo terreno oposto ao qual se encontram. Quando os dois personagens conseguirem sair desta arena, um deles deve voltar para buscar um osso que se encontra em seu centro. A vitória será dada aquele que sair primeiro pela segunda vez.



Trajan e The Castles of Burgundy no mercado brasileiro, a Paper Games, aproveita-se da sequência para lançar o Luna. Feld nunca é demais, não é mesmo?

Em Luna, cada jogador representa um chefe da Ordem da lua que precisa recolher pontos de influência para provar o seu valor para a Sacerdotisa da Lua. Ele é um jogo tático e desafiador com muita

estratégia e média de 25 minutos por jogador. Utiliza as mecânicas de controle de área e tabuleiro modular. Uma de suas grandes sacadas é o posicionamento diferente dos noviços nas ilhas no início do jogo, isso gera uma sensação diferente a cada vez que você jogar, abrindo um leque de novas estratégias.

#### GALÁPAGOS JOGOS | STAR WARS: DESTINY

(Anunciado) 🌇

Com certeza, o Star Wars Destiny é um dos grandes sucessos de venda no mundo desde seu lançamento em 2016 até hoje. A Galápagos Jogos aproveitou-se do hype de forma inteligente já que o lançamento aqui no Brasil foi praticamente simultâneo com a FFG.

O cenário competitivo Destiny em nosso país tem crescido a cada dia assim como cobrança de seus jogadores. Desta forma, a fim de saudar e solidificar a longevidade deste incrível jogo em nosso mercado, a Galápagos anuncia a chegada do Star Wars Destiny (para 2 jogadores), que introduz uma nova modalidade de caixa base, que apresenta 2 baralhos com conteúdo pronto para que dois jogadores possam jogar com apenas uma caixa. Conhecidos heróis e vilões se apresentam nessa nova caixa que traz para a mesa dos jogadores, os personagens e acontecimentos de Star Wars - O Último Jedi.





## EDITORA SHERLOCK S.A | FÁBRICA DOS SONHOS (Pré-venda)

A Fábrica dos Sonhos é mais uma aposta da Sherlock S.A quanto a jogos produzidos por designers brasileiros, atitude repetida após a bem sucedida produção do Possessão Arcana que a fez ser reconhecida no mercado. Desta vez, a empresa nos apresenta um jogo familiar, de Fantasia, construída em volta da narrativa de histórias.

Durante a partida, o jogador assume o controle de um personagem místico, como Fada, Unicórnio, Gnomo ou Ente, a fim de construir os sonhos que os cidadãos tanto almejam em seus pensamentos. Cada personagem possui uma habilidade especial que auxilia em sua produção, e cada carta de cidadão possui um sonho diferente para ser construído. Durante a partida os jogadores deverão sincronizar as cartas de itens e emoções na mesa de acordo com o que cada carta de cidadão está exigindo.

#### EDITORA SHERLOCK S.A| LAST FRIDAY

(Pré-venda) 👀

Last Friday é um tabuleiro de movimento de escondido, caça e dedução, inspirado no gênero "slasher" de filme de terror, semelhante aos jogos Letters from Whitechapel e Interpol, com algumas inovações interessantes. No papel de jovens campistas, os jogadores são desafiados a sobreviver a um longo fim de semana de terror, enquanto um deles assume o papel do psicopata eterno escondido nas sombras da floresta. Em geral, o objetivo assassino é permanecer escondido e matar cada um dos campistas, enquanto os campistas estão tentando lutar e matar o assassino antes que



todos estejam mortos.

O jogo é jogado ao longo de quatro capítulos: Chegada ao Acampamento, A Caçada, O Massacre e o capítulo final - e cada capítulo se desenrola de forma diferente enquanto o caçador se torna a presa, depois volta dos mortos à procura de vingança.

8



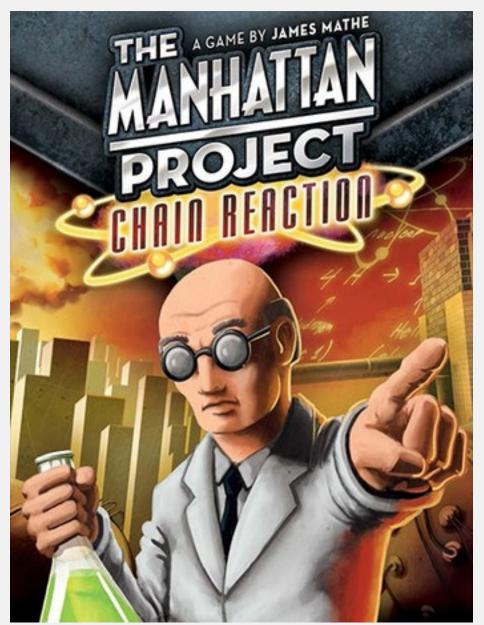
# GALÁPAGOS JOGOS | THE GODFATHER: CORLEONE'S EMPIRE (Anunciado)

O designer Eric Lang descreve The Godfather: Corleone's Empire, um jogo de tabuleiro de caixa grande com miniaturas de alta qualidade, como "bandidos em um mapa".

Em suma, The Godfather: Corleone's Empire é um jogo confrontos dinâmico de alocação de trabalhadores cheio de assassinatos e intrigas. Você joga como famílias mafiosas concorrentes que estão lutando pelo controle econômico das redes de crime organizado da cidade de Nova York, implantando seus bandidos, seu "don", sua esposa e seu herdeiro no tabuleiro para abalar as empresas e se envolver na área.

O dinheiro, os contratos e as vantagens especiais (como o chefe do sindicato) são representados por cartas na mão, e o tamanho da mão é limitado, escolhendo quais cartas extras pagarão tributo ao dono no final de cada uma das cinco rodadas. No final do jogo, porém, dinheiro é tudo o que importa e quem tem mais ganha.

O jogo também caracteriza tiroteios em que tokens inimigos são removidos do tabuleiro e colocados para baixo no rio. O Don do membro da família deve jogar cartas para pescar seus caras fora do rio e devolvê-los ao dever no campo de batalha de Nova York.



## PAPER GAMES | THE MANHATTAN PROJECT: CHAIN REACTION (Anunciado)

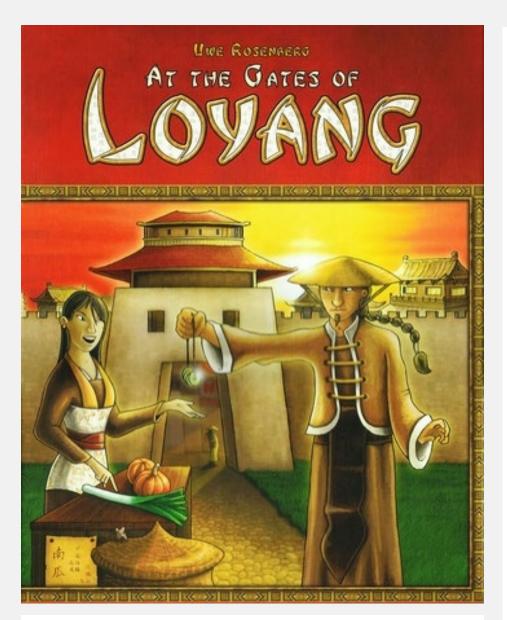
O mundo está novamente sob ameaça de guerra! Como Ministro da Defesa de sua pequena nação, você foi incumbido de confrontar a uma possível agressão externa desenvolvendo bombas atômicas para seu país. Seus espiões roubaram a tecnologia necessária, mas você precisa conseguir materiais e funcionários para completar a tarefa antes das nações rivais.

Quando alguém tiver construído 10 quilotons de bombas, a rodada terminará e o jogador com mais bombas será o vencedor, assegurando a sobrevivência de sua nação!

Neste jogo as partidas nunca serão iguais. O objetivo é concluir os Projetos de Bomba para ganhar pontos.

Para isto, recursos são necessários. Para fazê-lo, você jogará cartas que representam o treinamento e o emprego de times de operários, cientistas e engenheiros para completar diferentes projetos e construções.

The Manhattan Project: Chain Reaction é um jogo de cartas independente, que utiliza cartas com dupla função, baseado no popular jogo de tabuleiro The Manhattan Project em uma corrida rápida e divertida pela vitória e sobrevivência da sua nação!



# FLICK GAMES STUDIO | WHOOSH: BOUNTY HUNTERS (Anunciado)

E continua a temporada de jogos da Flick Games Studio. Após o lançamento do Fields of Green e do anúncio do festejado do Alhambra e RoboTroc, chega a vez do Whoosh: Bountyhunters mostrar a sua cara!

Para quem não conhece, o Whoosh: Bounty Hunters é um divertido jogo de reflexos rápidos em que você revela cartas de armas e feitiços para tentar capturar monstros e coletar recompensas.

Cada jogador tem uma pilha de cartas viradas para baixo em frente de si com armas e magias. Há 3 pilhas de cartas de monstros no centro da mesa, cada um com uma carta revelada a frente. Cada monstro requer uma combinação diferente de armas e/ou magias para ser capturado. Os jogadores, um a um, revelam cartas das suas pilhas. Assim que as cartas reveladas pelos jogadores formarem os requisitos de captura, eles precisam rapidamente colocar a mão sobre o monstro. O primeiro jogador que fizer isso captura o monstro e ganha os pontos dele. Se um jogador tenta capturar um monstro sem alcançar os requisitos, ele ganha os pontos negativos.

Após cada tentativa de capturar um monstro, uma nova carta é revelada em seu lugar. Quando uma pilha de monstros acaba o jogo termina e o jogador com mais pontos vence.

## **LUDOFY** AT THE GATES OF LOYANG



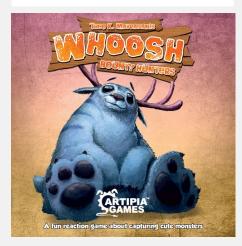
(Anunciado)

At the Gates of Loyang é um jogo de negociação em que você é capaz de produzir bens e depois vendê-los aos clientes. Você pode usar as habilidades de alguns ajudantes para aumentar sua renda ou produção.

Campos, clientes, colaboradores, e objetos diversos são representados por cartas. Cada jogador recebe duas dessas cartas por rodada, distribuídos por um mecanismo de licitação/seleção no qual acaba com uma das cartas em sua mão e a outra vai para a oferta pública a todos os jogadores. Além disso, para estas cartas você sempre recebe um campo livre por rodada.

Colocar uma mercadoria em um campo preenche o campo completamente com produtos deste tipo. A cada rodada, uma unidade por campo é colhida. Após o plantio, colheita e distribuição de cartas, cada jogador pode usar quantas ações como quiser, só limitado pelo número de suas cartas ou o número de bens que ele possui.

No final do turno, ele pode investir o dinheiro ganho em uma faixa de pontuação. O jogo termina depois de certo número de rodadas e o jogador que for o primeiro na trilha de pontuação vence.





#### PAPAYA EDITORA| MEEPLE HEIST

(Financiamento coletivo)



Meeple Heist é um jogo brasileiro dos designers Thiago Boaventura e Emivaldo Sousa, inspirado em filmes de Hollywood que tratam sobre grandes golpes, os chamados heistmovies. Aqueles que ocorrem na base da habilidade, da infiltração, da inteligência e do espírito de equipe, ou seja, sem o uso de armas ou violência.

Neste jogo, uma corajosa equipe de meeples especialistas assume o desafio de dar um grande golpe no Meeple Castle, um luxuoso cassino controlado pelo crime organizado. Na verdade, há mais de uma equipe tentando entrar para a história, explorando a capacidade dos diferentes especialistas conforme seus interesses. Percebe-se, então, que os meeples não são confiáveis, já que podem estar também trabalhando para a concorrência. Em função do desafio de se definir quem trabalha para quem, será necessário contar com uma dose de astúcia e dedução, assim como uma pitada de sorte mediante rolamento de dados, para gerenciar os meeples especialistas com a máxima eficiência, deixandoos no lugar certo e na hora certa, e, assim, fugir com a maior quantidade de dinheiro dos mafiosos.

#### **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

# SUBURBIA

PLANEJANDO A VIZINHANÇA DOS SEUS SONHOS

#### SAINDO DO FORNO!

Quando era garoto, Sim City era um de meus jogos digitais favoritos. Passava horas e horas em frente ao computador tentando planejar e erguer uma cidade de uma forma sustentável. A primeira versão do jogo é de 1989 e o sucesso pode ser comprovado por diversas novas versões e spin-offs que foram criados, sendo adaptado para consoles e dispositivos móveis. Quando joguei Suburbia pela primeira vez, veio a mente a mesma sensação saudosa de planejar a cidade no Sim City, porém agora em cima da mesa!

No Suburbia, você é o responsável pelo planejamento de um bairro nos subúrbios de uma cidade. As mecânicas principais do jogo são: a colocação de tiles e o gerenciamento de recursos. A cada turno, você deve adquirir um novo tile para colocar em seu bairro, que pode possuir um efeito fixo ou variável, a depender, por sua vez, dos tiles que estejam adjacentes aos tiles do seu bairro ou mesmo aos tiles de qualquer jogador.

Você precisa gerenciar dois parâmetros principais: sua reputação, que mede o quanto seu bairro irá atrair novos moradores, e sua renda, que se relaciona ao quanto de dinheiro as atividades do seu bairro geram. Em outras palavras, a cada turno, sua reputação irá aumentar sua população e sua renda irá aumentar seu dinheiro. Mas, cuidado ao querer aumentar sua população de forma desmedida, pois ao passar por determinados pontos você perderá renda e reputação. Afinal, quanto mais gente, mais o bairro precisa investir em infraestrutura e começa a aparecer aquele "mi-mi-mi" de que a vizinhança está ficando muito cheia.

O fator que mais me atrai no Suburbia é que a temática é muito bem amarrada. Por exemplo, um parque irá atrair pessoas para seu bairro mas precisa de investimento para ser mantido, ou seja, ele irá reduzir sua renda e aumentar sua reputação. Por outro lado, um depósito de lixo pode trazer uma boa renda, mas vai deixar seu bairro menos atrativo. As coisas começam a ficar mais interessantes quando os efeitos tanto positivos quanto negativos começam a afetar o que está em sua volta. Por exemplo, construir um aeroporto próximo a uma zona residencial pode afastar algumas pessoas, mas uma área de estacionamento perto de outras áreas comerciais pode gerar bastante renda!

As regras do Suburbia são muito simples e rápidas de explicar, mas estrategicamente ele acaba sendo bem complicado. Você precisa planejar espacialmente o seu bairro e observar as peças que estão disponíveis para compra. Apesar de cada peça ter seu efeito individual,









o segredo para vitória está na formação de combos entre as mesmas. Cada jogada é como escolher a peça mais adequada para um grande quebra-cabeça.

Vence o jogo o bairro que no final conseguir a maior população. Porém, além população adquirida durante a partida, no final ainda existem alguns objetivos que fazem toda a diferença. Existem objetivos abertos para todos os jogadores, mas cada jogador possui também um objetivo escondido. Dessa forma, como os objetivos variam de partida para partida, cada vez que você jogar, os jogadores irão tender a direcionar as cidades para um lado que os favoreça, o que acaba aumentando a rejogabilidade.

#### E a expansão?

Junto com a caixa base do Suburbia, a Paper Games também trouxe a expansão Suburbia Inc. Além de novos tiles para colocar em sua cidade, a expansão também traz os tiles de fronteira "As regras do Suburbia são muito simples e rápidas de explicar, mas estrategicamente ele acaba sendo bem complicado."

e alguns bônus e desafios que podem melhorar respectivamente sua renda e reputação durante a partida.

Em minha opinião, os tiles de fronteira são o ponto alto dessa expansão. Eles podem conceder vultosos bônus para seu bairro, mas são grandes e limitam o seu crescimento para um dos lados. Dessa forma, sua colocação precisa ser feita com bastante cuidado e planejamento para que não acabe sendo um "tiro no pé" mais à frente na partida. Os bônus e desafios também novo trazem um elemento interessante, meio que como um objetivo intermediário na partida. Porém, não é nada que traga um

impacto muito significativo na jogabilidade.

Geralmente, em minhas mesas, sempre tem alguém que está jogando um jogo pela primeira vez. Nesse tipo de situação, tenho certo receio de expandir o jogo adicionando elementos que vão acabar complicando o jogo base e dificultando sua compreensão por quem está iniciando. No entanto, isso não se aplica ao Suburbia Inc, pois os elementos que ela adiciona se encaixam de forma bem intuitiva com o jogo, não trazendo uma maior complexidade de regras para quem está jogando pela primeira

No meu ponto de vista, se você está comprando o Suburbia, vale muito a pena pegar junto com a expansão, pois os elementos que ela adiciona realmente deixam a partida muito mais interessante, sem deixar as regras mais complexas para explicar.

#### **EDUARDO GUERRA**

Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados "Ameritrash", mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando como game designer e é o autor dos jogos Crop Rotation e Enchanted Cubes.





#### TOMA ESSA!

Várias são as mecânicas que podem estar presentes em um jogo de tabuleiro. Algumas são universalmente adoradas, outras dividem opiniões. Mas poucas parecem levantar debates (e tretas) tão inflamados quanto à mecânica de Take That.

A mecânica de Take That (ou "Toma Essa") consiste em realizar ações que diretamente prejudiquem um adversário, sem necessariamente melhorar a sua situação no jogo. Pela definição, ela não faz sentido em jogos para apenas dois jogadores, pois neles sempre que você prejudica seu oponente, você está mais próximo da vitória. Se você fez uma ação e veio "TOMA!" na sua mente, provavelmente você fez uso dessa mecânica. Ela é encontrada em jogos competitivos ou semicooperativos para três ou mais jogadores.

Em última análise, jogos em geral (não só os jogos de tabuleiro), existem para ser divertidos. Mas o que gera essa "diversão"? Vários são os caminhos para ser "divertido", mas talvez o mais direto seja o sentimento de triunfo. Aquele momento em que você venceu diretamente, às custas da derrota do outro, é aquilo que essa mecânica tenta trazer.

### Pimenta nos olhos dos outros é refresco

Claro que há uma contraparte. A frustração de ser atacado, especialmente quando vários jogadores se unem no propósito de lhe prejudicar, é real e pode atrapalhar a sua diversão. Jogos com mecânicas de Take That podem ser acusados de práticas

como Kingmaker (quando sua ação não é para vencer, mas sim para que outro jogador vença) e Bash-the-Leader (quando qualquer jogador que tomar a dianteira no jogo vai ser imediatamente atacado por todos os outros).

Isso se exacerba pelo fato que jogos que normalmente usam essa mecânica são card games, em que a ação que será usada para me prejudicar só é conhecida pelo meu oponente. Assim, a sensação é que do nada veio um ataque e que eu estou sendo punido por estar bem no jogo.

Além disso, outro problema recorrente com essa mecânica é

"Take That pode ajudar no balanceamento do jogo, para evitar efeitos como o do run away leader (quando o jogador que está na frente do jogo fica tão forte que sua vitória se torna inevitável), ajudando os jogadores que estão atrás no jogo a alcançá-lo"

que normalmente ela envolve a perda direta de pontos de vitória, dinheiro, níveis, ou seja lá o que o jogo usar para determinar o seu vencedor. Se o jogo também usar essa mesma contagem para determinar seu fim, isso pode causar uma demora enorme para que ele acabe. Sempre que um jogador chegar perto de vencer e acabar o jogo, os outros vão atacá-lo e ninguém consegue terminar a partida.

#### War (What is it good for?)

Afinal de contas, se a mecânica tem tantos problemas,

porque inclui-la nos jogos e por que procurar um jogo com Take That para jogar?

Em primeiro lugar, ver o amiguinho se ferrando é divertido. Apesar de todos os seus problemas, simplesmente ver o prejuízo alheio diverte quem faz a ação e normalmente também quem só assiste.

Em segundo lugar, é um motor importante para a interação em jogos competitivos. Embora muitos jogos prefiram um tipo de interação mais neutra, como jogos de worker placement em que você prejudica os outros jogadores ao tomar uma ação que eles gostariam de fazer, Take That é uma das formas mais rápidas e diretas de fazer os jogadores interagirem.

Por fim, quando bem usado, Take That pode ajudar no balanceamento do jogo, para evitar efeitos como o do run away leader (quando o jogador que está na frente do jogo fica tão forte que sua vitória se torna inevitável), ajudando os jogadores que estão atrás no jogo a alcançá-lo e favorecendo as

viradas e as vitórias apertadas, o que seguramente melhora a experiência de todos no jogo.

#### I Want it now

Encontrar jogos com essa mecânica não é difícil. Dentre os jogos disponíveis no mercado nacional temos (em nenhuma ordem de preferência específica): Imperial Settlers, Quartz, Boss Monster, Coup, Saboteur, Dwar7s, King of Tokio, UNO, Smash UP, Encantados, Seasons, Dominion, Cash 'n' Guns, Munchkin, Cartas a Vapor, Munchkin e muitos outros.

Além disso, não param de ser lançados jogos novos com essa mecânica, como o Teseu, Sereias, Eleições 20XX, Medievalia, Unfair e outros jogos que foram lançados este ano ou estão em fase final de protótipo.

Se você procura um bom jogo com Take That ou está pensando em criar o seu próprio jogo, aí seguem algumas dicas para usar bem a mecânica:

Primeiro, o jogo deve permitir que a pessoa se prepare para ser atacada. Jogos com mecânica



de card draft e com mecânicas que permitam ao jogador alguma forma de se defender dos ataques alheios diminuem esse sentimento de impotência e de aleatoriedade que o Take That puro pode causar. Assim, ao saber o que está vindo ou ao poder reagir aos ataques, o jogador se sente mais no controle e reduz a sua frustração.

Em segundo lugar, as ações de Take That não devem ter influência sobre o fim do jogo. Se você pode ficar usando esses ataques para estender o jogo indefinidamente, a chance de que sua partida de meia hora se transforme numa chateação de 3 horas é muito real. Evite jogos que no papel são curtinhos, mas que usam esse tipo de artifício para artificialmente estender o tempo de jogo.

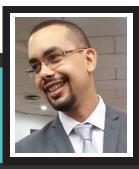
# "...abrace o caos. Essa mecânica dificulta ou mesmo impede completamente que o jogo seja solucionado..."

Em terceiro lugar, aproveite o foco que o Take That coloca na interação entre jogadores para tornar isso um ponto central do jogo. Essa mecânica é ideal para jogos que promovam alianças, rivalidades, traições e esse tipo de interação entre os jogadores. Ainda que o jogo não traga isso explicitamente nas regras, a própria inclusão da mecânica favorece esse tipo de interação e isso pode se tornar um dos principais atrativos do jogo.

Por fim. abrace o caos. Essa mecânica dificulta ou mesmo impede completamente que o jogo seja solucionado (jogos são solucionados quando se encontra uma estratégia ou sequência de ações que é ótima, levando sempre quem a executa à vitória). O caos gerado pela oportunidade de executar ações que jogam areia na engrenagem de pontos vitória cuidadosamente arquitetada pelo adversário é importante para a equalização do campo de jogo, evitando que o jogador mais experiente ou habilidoso seja o vencedor sempre. As acões de Take That devem ser de fácil entendimento ajudar sempre aqueles jogadores que ficaram para trás a terem chance de continuar com possibilidades de vitória.

#### **BRUNO CARVALHO**

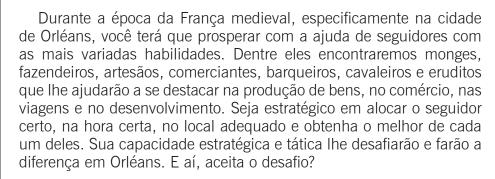
Colaborador da revista Vempramesa e game designer da editora Legião Jogos. RPGista desde 1994 e boardgamer desde 2010, criou jogos como o Scippio e o Eleições 20XX. Visite: facebook.com/legiaojogos



# Resenha

# ORLÉANS

#### DA GRINGA!



Este é o cenário de Orléans, um jogo independente de idioma, tendo como mecânica básica a alocação de trabalhadores, altamente estratégico, de 2 a 4 jogadores (com pequenas alterações para 2 jogadores). Daqueles jogo em que um deslize pode comprometer ou atrasar seus objetivos a longo prazo. Seu objetivo é prosperar em diversos setores a fim de obter mais pontos que seus oponentes. Trata-se de um board game de Reiner Stockhausen, publicado pela TMG (a versão que estou resenhando), mas que já chegou ao Brasil recentemente pela Meeple BR Jogos.

A caixa do jogo é retangular, resistente, na capa uma imagem que remete a Orléans com 3 dos seus personagens: o monge, o cavaleiro e o artesão. A caixa por dentro comporta tranquilamente todos os componentes do jogo, a saber: o tabuleiro largo de jogo (contém lugares e terrenos), o tabuleiro pequeno de benfeitorias (prefeitura), os quatro tabuleiros dos jogadores, bags (bolsas de pano), meeples de mercador, postos de comércio, cubos de madeira, tokens de seguidores, de bens (ou mercadorias), de tecnologia, de cidadão, de moedas, tiles de local, de eventos, de referência e de primeiro jogador. O manual é ricamente ilustrado e fácil de ser compreendido.

Todos os tabuleiros são bem grossos e resistentes, ótima gramatura. O tabuleiro largo traz duas áreas importantes do jogo. O lado esquerdo concentra os eventos, os bens e as trilhas de avanço nas mais diversas áreas: produção de bens, tecnologia, expansão de locais, dinheiro, seguidores e desenvolvimento. O lado direito concentra o mapa das cidades com suas respectivas rotas, começando a partir de Orléans, local onde se efetuam as viagens (de carroça ou de navio) e onde estão posicionadas as fichas de mercadoria.

O tabuleiro do jogador é a alma do jogo, nele constam todos os locais, a princípio, onde você alocará seus seguidores (você pode construir outros locais durante o jogo). Nele constam o mercado e os locais de alocação de seguidores. O mercado é o local onde você







"O tabuleiro do jogador é a alma do jogo, nele constam todos os locais, a princípio, onde você alocará seus seguidores (você pode construir outros locais durante o jogo). "

colocará seus seguidores antes de alocá-los nos locais de trabalho e esse espaço do mercado é restrito a oito seguidores (durante o jogo você poderá obter a ajuda de mais seguidores por turno). Note que o mercado sendo limitado já se faz necessário pensar estrategicamente.

Quanto aos locais para alocação de trabalhadores, são dez locais que devem ser usados estrategicamente para ativar seus benefícios, a saber: Casa de Fazenda, Vilarejo, Universidade, Castelo, Scriptorium, Prefeitura, Monastério, Navio, Carroça e Salão da Guilda.

O tabuleiro menor é o tabuleiro de benfeitorias, acessado somente pela Prefeitura (no tabuleiro maior) e com seguidores específicos. Conta com oito locais para ajudar na construção das benfeitorias e obter seus benefícios.

As bags servem para colocar seus seguidores e depois sorteálos na quantidade específica permitida para ir ao Mercado. A bag é de um ótimo material, com cores fortes, na cor de cada jogador e muito bonita. Os meeples de mercador, os postos de comércio (casinhas) e os cubos são em madeira, de boa



qualidade, bem pintados e na cor de cada jogador. Os meeples de mercador são um pouco diferentes dos meeples padrão que estamos acostumados (com os braços e pernas esticados), mas remete bem a função a que se propõe: a de representar um mercador durante as viagens.

Os tokens de seguidores, de bens, de tecnologia, de cidadão e de moedas são bem grossos. Isso é muito importante, principalmente no caso dos tokens de seguidores, pois os mesmos vão para as bags e são sempre manipulados para o sorteio. Todos contêm imagens que representam muito bem suas funções com cores de fundo diferentes e uma boa imagem ao centro que os diferenciam.

Os tiles de local, de eventos, de referência e de primeiro jogador também são bem grossos e resistentes, trazem informações relevantes e icônicas, o que torna seu uso e compreensão bem simples.

Preparar o setup de Orléans é muito simples. Inicialmente, cada jogador com sua respectiva bag, 5 em moedas, seu meeple de mercador, seus 7 cubos de madeira, seu tabuleiro individual, seus postos de comércio e os 4 seguidores de sua cor (já os coloque na sua bag). Coloque o tabuleiro largo do jogo no

centro da mesa, preencha seu lado direito (mapa das cidades, rotas e mercadorias), de forma sorteada, com bens/mercadorias entre as cidades (de acordo com o número de jogadores, essa informação consta nas estradas e rios entre as cidades) e posicione o meeple de mercador de cada jogador em Orléans. Na parte esquerda do tabuleiro largo, coloque os tokens de tecnologia, seguidores e de bens/ mercadorias restantes, além dos cubos dos jogadores (1 cubo em cada) nas trilhas dos fazendeiros, artesãos. comerciantes. barqueiros, cavaleiros, eruditos e de desenvolvimento. Ainda na parte esquerda coloque os tiles de eventos, retire um evento de Peregrinação (que na primeira rodada deverá ser o primeiro), embaralhe os demais e os coloque virados para baixo (fechados). sobre eles.

Coloque o tabuleiro menor (de benfeitorias) ao lado do tabuleiro largo. Distribua os tokens de cidadão nos locais marcados com o formato do cidadão nos tabuleiros largo (nas trilhas) e menor (nas benfeitorias). Coloque os tiles de locais separados em 2 pilhas (I e II) e os tokens de dinheiro ao lado do tabuleiro maior ao alcance de todos. Agora resta escolher o primeiro jogador (dê a ele o tile de primeiro jogador) e pronto!

18

Agora vamos ao jogo, pois conseguir seguidores, viajar, construir postos de comércio, produzir bens, desenvolver e prosperar em Orléans não são tarefas tão simples assim. O jogo segue por 18 rodadas (ou 18 eventos) com 7 fases cada, onde você deve procurar extrair o máximo de seus seguidores.

A primeira fase consiste em abrir o evento do topo da pilha de eventos e mostrar a todos, ele valerá por essa rodada. A segunda fase é o censo, onde o jogador que mais se desenvolveu na trilha de fazendeiro ganha 1 moeda, o que está mais atrás paga 1 moeda. Se houver empate (tanto no mais avançado quanto no mais atrasado), ninguém recebe ou paga nada (com 2 jogadores o que está mais atrás não paga nunca).

As fases a seguir, 3 e 4, acontecem simultaneamente, ou seja, todos os jogadores as executam ao mesmo tempo.

Na fase 3, é a hora de buscar seguidores na bag. Pegue a quantidade de tokens de trabalhadores especificada na trilha de cavaleiro (por isso é bom avançar nessa trilha!) e coloque seus seguidores no mercado (no seu tabuleiro individual).

"Os tiles de local, de eventos, de referência e de primeiro jogador também são bem grossos e resistentes, trazem informações relevantes e icônicas, o que torna seu uso e compreensão bem simples."

A fase 4 é a mais importante do jogo, é a fase de planejamento. Alocar o seguidor certo, na hora certa e no local certo faz toda a diferença. Aqui se exercita todo o seu potencial estratégico. Lembrando que são 10 locais disponíveis em seu tabuleiro individual.

Alocá-los nos locais permitem obtervários benefícios, dentre eles: viajar (de carroça ou de navio), construir postos de comércio, desenvolver e fazer benfeitorias benefícios). (obtendo Buscar mais seguidores é crucial, pois eles têm habilidades diferentes e ajudam em momentos distintos, a saber: os monges (substituem qualquer outro seguidor, menos mesmo), fazendeiros (produzem bens e ajudarão na

hora do censo), artesãos (geram tecnologia que dispensam seguidores), comerciantes (expandem os locais da sua cidade dando novas opções de ações), barqueiros (trarão dinheiro), cavaleiros (permitem que mais seguidores ajudem) e os eruditos (permitirão o avanço em desenvolvimento).

Buscar alguns seguidores faz avançar nas respectivas trilhas (e alguns deles dão cidadãos), finalizar benfeitoras rendem cidadãos, ter mais postos de comércio também rendem cidadãos que dão pontos no final do jogo, leve isso em conta! Escolher o que fazer nesta fase é crucial para se obter um bom desempenho durante a partida!

Na fase 5, a partir no primeiro jogador, os locais no seu tabuleiro individual são ativados de acordo com sua vontade. Mas não é tão simples assim. Escolher o que ativar (antes ou depois) no seu tabuleiro individual é importantíssimo, pois você pode, por exemplo, viajar antes da hora e depois querer construir um posto de comércio onde já há um posto de comércio de um oponente (ou seu) sendo que só pode haver 1 posto de comércio por cidade (exceto em Orléans, que pode ter 1 de cada jogador).



Resenha - Orléans

Então, ativar os locais na ordem correta é algo que tem que ser pensado muito bem.

A cada local que se ativa, seus seguidores são recolhidos para sua bag. Se você, em algum momento, conseguiu mais seguidores, os coloque também em sua bag.

A fase 6 é o momento da resolução do evento que apareceu durante a fase 1. Seus efeitos, sejam eles bons ou ruins, são viabilizados neste instante, são eles: Peregrinação, Renda, Safra, Impostos, Peste e Dia do Comércio.

Na fase 7, passe o tile de primeiro jogador para o jogador à sua esquerda e pronto! Essa foi apenas 1 rodada de Orleáns.

Note que a estratégia está presente desde o início da rodada, desde a descoberta do evento com seu devido planejamento (isso impactará nas nossas escolhas futuras), passando pelo censo (onde podemos ganhar ou perder dinheiro), depois conseguir ajuda de seguidores.



escolher onde alocá-los e obter o máximo de cada um deles e/ ou o que buscamos nos mais diversos locais e finalmente lucrar ou perder com os eventos. São muitos fatores que influenciam uma única rodada de Orleáns.

No final da 18ª rodada (ou 18º evento) chegamos a conclusão do jogo e a sua contagem de pontos, que se dá de uma forma bem simples, a saber: dê 1 cidadão para o jogador que tem mais postos comerciais (se houver empate, ninguém ganha esse cidadão), cada moeda vale 1 ponto, cada bem/mercadoria tem um valor específico: brocado (5 pontos), lã (4 pontos), vinho (3 pontos), queijo (2 pontos) e

grãos (1 ponto), e por último, soma-se a quantidade de postos de comércio aos cidadãos e multiplica-se pelo número de seu desenvolvimento (representado na trilha de desenvolvimento por uma estrela). Pronto! Vence o jogador com mais pontos. Em caso de empate, vence o jogador que está na frente na trilha de desenvolvimento. Se o empate persistir, há mais de um vencedor.

Esse é o cenário de Orléans, estratégia do início ao fim. Recomendo-o, imensamente, para sua coleção! Um ótimo jogo, fácil de explicar, de jogar e que agrada a todos!







# O MOMENTO DE OUVIRO CHAMADO

Certo dia, no longínquo ano de 2007, havia recebido visitas em casa de amigos para passarem o fim de semana onde resido. Passada as formalidades da recepção e durante um tempo de ociosidade, foi-me questionado se eu teria um passatempo, tipo, um jogo para diversão. Óbvio que eu tinha, estava lá no guarda-roupa, um belo xadrez que havia adquirido há uns 7 anos.

"Ah cara, xadrez é massa. Porém, me referia a um jogo mais leve, algo tipo **Jogo da Vida**, **Imagem & Ação**, ou mesmo um **Banco Imobiliário!**" citaram. Imediatamente eu fiz uma afirmação negativa, pois realmente não tinha nenhum destes jogos. Logo, me preocupei em tentar comprar algo para um próximo possível encontro, pois não queria mais passar vexame.

Um dia, peguei a primeira caixa de Banco Imobiliário que vi num supermercado, porém, quando estava na fila do caixa para pagar, observei-o com calma e disse para mim mesmo; "Ora, eu posso fazer um jogo deste, não me parece coisa difícil!" e desisti da compra.

Dias se passaram e a ideia ficou martelando em minha cabeça, até que decidi pô-la em prática. Imediatamente, comprei uma cartolina e numa tarde fiz o tabuleiro. Em pouco mais de um mês, já tinha meu próprio Banco Imobiliário.

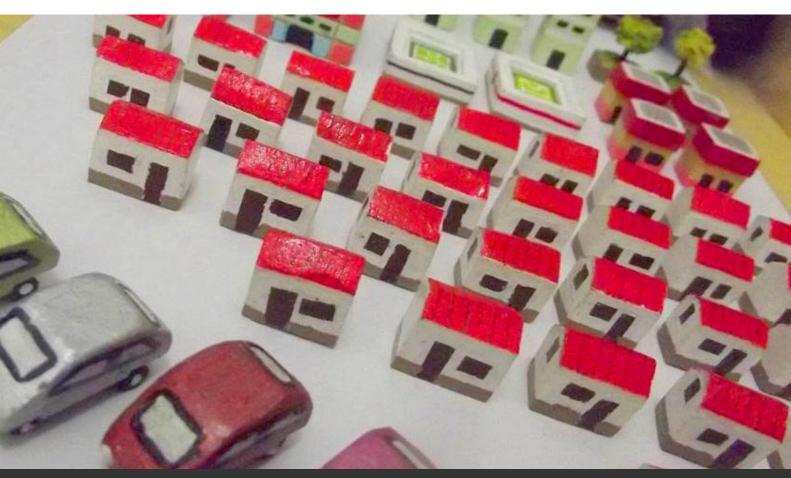
E assim, o tempo passou, até que em 2010, observando o Banco que produzi, decidi trocar as ruas tradicionais pelas ruas de minha cidade. Nossa! Foi sucesso geral entre os amigos, tanto, que alguns começaram a me pedir versões do jogo em suas cidades.

"Cada jogo criado era tratado como um "filho" e mimado com muito carinho. Com tabuleiro e componentes esculpidos e pintados a mão um por um. Desde a pequena portinha de uma casinha, até o detalhe mais sutil da fachada de um hotelzinho."

E, naquele momento, vi a oportunidade de ganhar um "trocado" com meu projeto, desta forma passei a fazê-lo de maneira artesanal, sob encomenda. O trabalho foi confeccionado em versões em madeira para os amigos que desejavam ter em casa o jogo da sua cidade ou mesmo bairro.

Nesta época, eu confeccionava peças e tabuleiros Damas, Gamão de **Xadrez.** e Futebol de Pregos, mas, o Banco Imobiliário era o que mais fascinava os colegas. Assim, surgiram as versões Campina Grande, João Pessoa, Currais Novos, Mossoró, Recife, Caicó, Caruaru, Esperança, Patos, além dos bairros de Boa Viagem, Santo Amaro em Recife, Catolé, zona oeste em Campina Grande e Tambaú em João Pessoa. Todas edições únicas para seus compradores.

Cada jogo criado era tratado como um "filho" e mimado com muito carinho. Com tabuleiro e componentes esculpidos e pintados a mão um por um. Desde a pequena portinha de uma casinha, até o detalhe mais sutil da fachada de um hotelzinho.





Esta experiência me auxiliou muito a entender os processos de confecção manual de peças e qual entendimento criativo dar ao jogo, aprimoramentos e adaptações que eu julgava necessários. As

localidades/tema me obrigavam bolar maneiras de deixá-lo dentro da realidade daquele local proposto e, ao mesmo tempo, ter que fazê-lo mais interessante para quem fosse jogar. Assim, houve versões que iam além das casinhas e hotéis: edifícios. existiam

lojas, shoppings, fábricas, estádios, praças, etc.

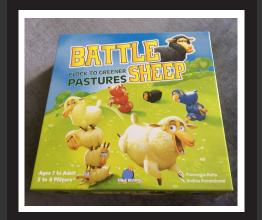
No fim das contas, o Banco Imobiliário me possibilitou, mesmo que de maneira totalmente leiga, a compreender e exercitar minha natureza de desenvolvedor em relação aos jogos de tabuleiro moderno. Ele foi o responsável por me instigar a tentar transformá-lo em algo diferente do que ele é. Aprimorá-lo e até mesmo usá-lo como base para refazê-lo a minha maneira de pensar. E por exatos três anos, ele foi meu único conceito de jogo de tabuleiro, até o dia que alguém me desafiou a virar a página. Mas, isto eu conto numa próxima oportunidade.



# Resenha

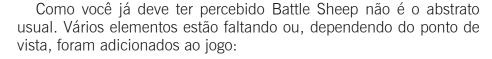


#### **DESENTERRANDO O OURO!**



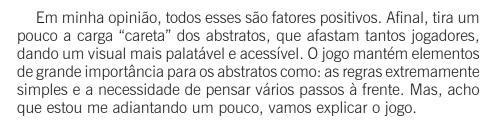
Caro leitor, voltei. Sim, voltei em mais uma edição, para falar de mais um jogo abstrato. Hoje trago o fofinho Battle Sheep.

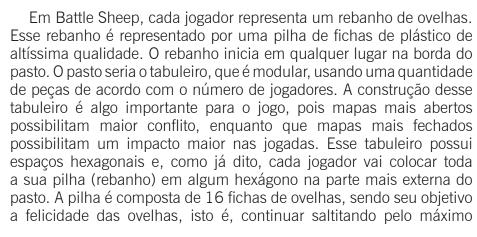
Battle Sheep é um jogo despretensioso. Tudo começa com o nome, que é um trocadilho com o clássico Battle Ship. Como a pronuncia é praticamente a mesma, não será incomum acontecer confusão com o nome. Além do nome, BattleSheep tem um tema bem leve: ovelhas saltitantes e serelepes. E claro, acompanhando o nome e o tema, temos a arte. Mas não se engane por todo esse combo infantil. Apesar de BattleSheep ser um jogo acessível para crianças de 7 anos ou mais, adultos podem se divertir e até mesmo queimar a cuca!





- Tema implementado fortemente pelos componentes;
- Jogo comporta 2 a 4 jogadores.











de tempo possível. Trazendo para algo mais mecânico: os jogadores são eliminados quando não tiverem mais movimentos legais, sendo o vencedor o último jogador que restou. Podem ocorrer empates e, dependendo do nível da mesa, podem ser constantes. O vencedor em um empate é aquele que conseguir o maior agrupamento com ovelhas da sua cor.

Certo, mas como funciona um turno? Boa pergunta. No seu turno, você escolhe qualquer pilha de fichas de ovelhas da sua cor que tenha mais do que uma ovelha. Escolhido essa pilha, você vai dividir essa pilha em duas: uma ficará onde está e a outra vai mover-se em linha reta até esbarrar ou com outra pilha ou com a borda do pasto. Perceba que a altura da pilha é irrelevante para qualquer aspecto movimentação e de pontuação, servindo apenas nessa etapa de "Apesar de
BattleSheep ser um
jogo acessível para
crianças de 7 anos
ou mais, adultos
podem se divertir e
até mesmo queimar a
cuca!"

decisão de quantas ovelhas você vai mover e quantas vão ficar para trás. As peças deixadas para trás poderão ser movidas no futuro, não se preocupe.

O importante é você se mover para locais mais livres ou trancar segmentos do mapa para poder continuar se movimentando mais do que os outros jogadores.

Então, quais os aspectos positivos do Battle Sheep? Já falei componentes? Os componentes são sensacionais, especialmente pelo custo do jogo. As fichas das ovelhas são de ótima qualidade e as peças que compõem o tabuleiro também, elas tem um acabamento que parece couro no fundo. A caixa tem um insert em plástico que comporta o encaixe de todos os componentes.

A acessibilidade do jogo é outro fator positivo. Já apresentei Battle Sheep para jogadores experientes e para novatos e funcionou com todos. Em geral, é raro jogarmos apenas uma partida de BattleSheep, pois a pessoa na primeira partida normalmente perde, mas rapidamente capta a essência do jogo e quer uma segunda partida para mostrar a que veio. Claro que o jogo demorar uns 15 minutos facilita esse desejo por uma segunda, terceira ou até quarta partida.

E quais são os aspectos negativos? Eu diria dois: posicionamento inicial e

Resenha - Battle Sheep 25

previsibilidade. O posicionamento inicial é de extrema relevância para a vitória, é possível até mesmo ser eliminado com dois ou três turnos por um posicionamento inicial falho. E a previsibilidade vem da natureza do jogo: abstrato zero sorte e informação perfeita. Como Battle Sheep é um jogo acessível para crianças com 7 anos ou mais, ele não pode ser aquele abstrato com infinitas possibilidades de jogada. O escopo do jogo é pequeno e isso delimita as opções, existindo

uma ou duas melhores jogadas para escolher. Então, em alguns casos, é possível perceber o vencedor da partida muitos turnos antes da partida acabar. Essas situações podem ser um pouco frustrantes e as jogadas viram apenas cumprimento de tabela.

Apesar desses dois problemas de Battle Sheep, eu gosto bastante do jogo e recomendo a qualquer pessoa. É um abstrato rápido, leve, que jogam até 4 pessoas e que serve muito bem para iniciar ou fechar uma jogatina. Atualmente, tenho 35 partidas registradas do Battle Sheep e não imagino o jogo saindo da coleção tão cedo.

#### **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.









Jogos de mesa para um jogador não é uma novidade nos jogos de tabuleiro modernos. Lembro-me muito bem de meu avô me ensinando como vencer

no "Resta Um" e de minha avó jogando paciência na mesa da sala de sua casa. Se você é daqueles que chama quem gosta de jogar solo de "Forever Alone" ou fala para "ir jogar video game", peço que deixe seu preconceito na mesinha ao lado e embarque neste artigo. Você pode estar perdendo a oportunidade de tirar ainda mais do hobby que, se está lendo essa revista, tenho certeza que você tanto gosta!

Falar sobre jogar solo no tabuleiro é um assunto que flerta com a minha entrada no hobby. Já tinha ouvido falar sobre os jogos de tabuleiro modernos e até mesmo jogado algumas partidas com amigos, porém, sempre tive receio de comprar e não ter com quem jogar. Um dia estava passeando com minha

esposa em São Paulo e bati o olho em um Zombicide na vitrine de uma loja. Quando analisava a caixa com aquele olhar de "isso não é para mim", bati o olho na

"O jogador solo não é antissocial.
Gosta, sobretudo, de jogar. E muitas vezes a vontade de jogar é superior à disponibilidade de seu grupo de amigos! Se tem grupo, ótimo, joga com o grupo. Se não tem grupo naquele momento, monta uma mesa e vai tentar resolver um jogo que está ali na estante."

## Guilherme Felga, canal 1 Player Guild Brasil (Ludopedia)

quantidade de jogadores e vi que constava que era de 1 a 6. Isso significava que só dependeria de mim mesmo para jogar! Foi ali que comprei meu primeiro jogo.

Joguei Zombicide solo algumas vezes, depois convidei

minha filha que jogava de vez em quando comigo e também cheguei a levar na casa de alguns amigos. Mas mesmo conseguindo outras pessoas para

> jogarem comigo, nunca perdi o prazer de jogar solo. Hoje frequento as luderias da minha cidade de uma a duas vezes por semana para jogar. Com frequência também estou jogando com as minhas filhas e quando viajo a mala também vai sempre cheia de jogos, seja para jogar com a família ou com meus amigos de infância. Mesmo assim, as partidas solo sempre têm um espaço! Eu jogo solo porque é divertido e quando bate aquela vontade de jogar, se não

houver ninguém disponível, não é isso que vai me impedir.

Encaminho abaixo alguns motivos pelos quais você pode querer embarcar em sua primeira partida solo:

- Conhecer e explorar as regras de um jogo.
- Vencer cenários com níveis de desafio mais difíceis, que provavelmente seus amigos não conseguiriam vencer sem você como "jogador alfa".
- Explorar novas estratégias e combinações inusitadas.
- Se divertir em momentos em que a galera não está disponível para jogar, como em um domingo de manhã ou naquele dia que todo mundo fura.

Apesar de todos esses motivos, para mim o principal motivo é porque estou a fim de me divertir! Bate a vontade de jogar aquele jogo, eu pego, coloco na mesa e começo uma partida. "Por que você não joga video game?", já ouvi muitos falarem. Cada um tem o direito de se divertir como gosta mais e como bem entender. Como já trabalho na frente do computador o dia inteiro, sair da frente de uma tela e ter uma experiência de jogo mais analógica acaba

E JOGOS QUE NÃO DÃO PARA 1 JOGADOR?

Jogos cooperativos normalmente costumam ser fáceis de serem adaptados para o jogo solo. Um exemplo é o Sentinelas do Multiverso, no qual você pode facilmente jogar com 3 personagens em partida solo. O jogo Say Bye to Villains é outro em que também é possível representar 3 personagens no jogo solo. Apesar de haver uma regra em que os jogadores não podem ver as cartas dos outros, mesmo se tendo acesso a todas, o jogo continua bem desafiante. Mas se o jogo que você gosta não tem modo solo, vale a pena dar uma olhada no BGG, pois frequentemente existem variantes solo bem interessantes que valem a pena a atenção!

sendo muito mais prazeroso. Dessa forma, devolvo a pergunta: "Por que você não joga um board game?". Se nunca experimentou jogar uma partida sozinho, por que não dar uma chance?

Se ficou interessado em dar uma chance, encaminho abaixo alguns jogos que adoro jogar sozinho:

1. Robinson Crusoe: Esse jogo já tem fama de ser bem difícil, mas jogar sua versão solo é um desafio maior ainda! A característica narrativa desse jogo faz com que seja bastante imersivo. Em um jogo solo, você consegue fazer um planejamento mais a longo prazo de suas ações

sem depender das ações dos outros jogadores.

2. Legendary: A mecânica de deck building, na minha opinião, é uma das que mais se encaixa em jogos solo. Nesse deck building cooperativo, os jogadores montam seus decks com diversos heróis da Marvel para derrotar um grande vilão antes que ele conclua plano maligno. Uma coisa pressante pesse jogo é que no

seu plano maligno. Uma coisa interessante nesse jogo é que no BGG existem ligas de jogo solo que promovem competições, onde você joga uma série de partidas com diferentes setups e registra sua pontuação. Assim você pode comparar sua pontuação com a de outros jogadores ao redor do mundo.

3. Fireteam Zero: **Fsse** baseado um jogo em missões, altamente imersivo (principalmente usando os áudios e trilha sonora) e desafiador. Como os inimigos voltam a todo turno, o principal objetivo é manter os personagens longe de perigo e não matar o máximo de inimigos possível. O clima de aventura e a dificuldade fazem com que seja uma boa pedida para uma partida solo.



#### JOGOS EXCLUSIVAMENTE SOLOS

Sabia que existem jogos exclusivamente para 1 jogador? Um muito famoso nessa categoria é o Friday, no qual você precisa treinar o Robinson Crusoe a enfrentar os desafios da ilha. Com a mecânica de deck building, você precisa se fortalecer o suficiente para enfrentar um desafio no final da partida. No momento que esse artigo foi escrito, ele estava na posição 285 no ranking do BGG. Nada mal para um jogo exclusivamente solo!

- 4. Viticulture: Quem disse que os euros com temas de plantação não podem ter modo solo? O Viticulture possui um automa com cartas que determinam as posições do tabuleiro que estarão ocupadas a cada turno. Dentro dessas restrições, você tem um número fixo de turnos para conseguir uma determinada pontuação. Bem desafiador e uma delícia de jogar solo!
- 5. Mage Knight: Esse é um de meus jogos favoritos, porém é muito demorado e com regras difíceis de explicar. Em geral, o turno de um jogador pode ser bastante demorado, tornando a espera maçante para os outros. Isso faz com que ele seja um prato cheio para uma boa partida solo. Dessa forma, você pode seguir com seu personagem explorando o cenário em busca de realizar a missão final dentro da quantidade de rodadas estipuladas, podendo pensar quanto tempo quiser sem deixar ninguém esperando.

Não sei se jogar solo é para todos, mas certamente para alguns é muito divertido. Basta dar uma olhada nos quadros com os depoimentos do Guilherme Felga e do Lucas Spanghero. Continuo achando os jogos de tabuleiro como uma excelente ferramenta para a interação social, mas não deixa também de ser uma alternativa muito interessante para você se divertir quando está sozinho. Se você sempre teve um certo preconceito e nunca experimentou, vale dar uma chance!

"Jogar solo não é uma punição por não conseguir um grupo naquele dia. É uma partida divertida e subjetiva onde você, mesmo que inconsciente, exercita sua memória e raciocínio sem o auxílio externo. Você pode vivenciar novas experiências ou simplesmente superar seus desafios pessoais nos jogos. Se você acredita que jogar solo é ruim, talvez você não encontrou um jogo do seu gosto. Geralmente acontece isso com pessoas que não gostam de jogar board game. No final o mais importante é fazer aquilo que gosta."

Lucas Spanghero, canal Jogando Solo (YouTube)

#### **EDUARDO GUERRA**

Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados "Ameritrash", mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando como game designer e é o autor dos jogos Crop Rotation e Enchanted Cubes.



# Resenha

# LAST NIGHT ON EARTH

#### GRANDES CLÁSSICOS!

"Quando a noite se inicia na cidade rural de "Woodinvale", suas sombras trazem consigo mais do que uma simples escuridão. Um inesperado pesadelo ganha vida e irrompe o cotidiano de uma comunidade pacífica com o semblante da morte... Escavando seu caminho pelas entranhas da terra até a superfície, criaturas insaciáveis e famintas procuram por carne humana. Agora pessoas comuns são coagidas a se tornarem heróis em busca da luta pela sobrevivência. Em uma noite que nunca termina, a única coisa pior que a morte é se tornar um deles." – Jason C. Hill

O Last Night on Earth foi o primeiro board game produzido empresa Flying Productions que possui como apocalipse zumbi. temática: Não é de hoje que zumbis nos fascinam, o cinema é a prova viva que a temática zumbi sempre está em voga. O saudoso George Romero que o diga, o cineasta foi responsável em vida por uma lista enorme de filmes que exploraram de forma elementar esta temática, dentre eles, os fantásticos a Noite dos mortosvivos e o Despertar dos Mortos e, mais recentemente, o Guerra Mundial Z, uma mega produção do cinema adotou como roteiro o bestseller do autor Max Brooks. Das séries de televisão, vale a pena destacar o estrondoso sucesso da série The Walking Dead e mais recentemente o Fear the Walking Dead, ambos baseados na HQ de Robert Kirkman e Tony Moore que contagiaram uma horda de fãs pelo mundo inteiro. É uma pena que o board game não esteja a sua altura!

Bem, voltando ao nosso Last Night on Earth, resolvi escrever algo sobre este clássico dos jogos de zumbis, pois o mesmo está comemorando 10 anos desde sua publicação. O Last Night foi o primeiro jogo de sucesso da empresa americana Flying Frog Productions, diretamente responsável alavancar a empresa ao status de "grande". Assim, na Gen Con 2017, a empresa resolveu lançar uma Edição limitada do 10º Aniversário do jogo, na verdade uma repaginada no visual de seus tokens, dados, miniaturas, efeitos nas cartas, novo berço, novos personagens, novas

"Não é de hoje que zumbis nos fascinam, o cinema é a prova viva que a temática zumbi sempre está em voga."







missões, ou seja, tudo o que uma versão de luxo precisa para se tornar atrativa aos fãs.

#### Análise do jogo

O jogo possui como objetivo principal sobreviver a uma horda de zumbis que inesperadamente se manifesta numa pequena conhecida cidade como Woodinvale. Além deste objetivo mediato, o game proporciona cinco objetivos básicos que devem ser cumpridos em sua integralidade a fim de se alcançar a vitória ao final da contagem do marcador da Trilha do Sol, uma espécie de relógio zumbi que contabiliza o tempo que lhes resta até a cidade ser controlada pela horda dos mortos.

O módulo básico, que serve de norte para esta resenha, traz como opção oito personagens, características distintas com e singulares. O número de jogadores varia entre 2-6, sendo que, caso seja jogado por seis ou quatro participantes, dois deles deverão controlar os zumbis, uma vez que existem dois grupos de 7 miniaturas de mortos-vivos com colorações distintas. Nos demais formatos, com 2,3 ou 5 participantes, apenas um jogador controlará as duas hordas de zumbis. Existem variações para o número de heróis que também deverão ser verificadas antes de cada partida, bastando para tanto olhar o manual de regras e suas peculiaridades.

Para a construção do cenário, o jogo propõe uma variação com 7 tiles (seis em forma de "L" e um quadrado, central) que identificam locais distintos da cidade de Woodinvale, sendo que apenas 5 serão selecionados aleatoriamente para cada sessão. O jogo propõe ainda uma ordem específica de ações a

serem adotadas pelos jogadores que controlam os zumbis. Na verdade, são seis passos que estão devidamente registrados em cartas de referência, são eles:

- 1. Mover a Trilha do Sol ou relógio zumbi: permite a contagem das rodadas;
- 2. Cavar novas cartas de zumbi: cada jogador que controle uma horda de zumbis começará com 2 cartas, que representam o máximo de cartas que podem manter em suas mãos. A cada rodada, cavar significa incorporar a sua mão o número respectivo de cartas que faltam para completar este máximo. Caso apenas um jogador controle ambas as hordas de zumbis ele poderá manter em sua posse até 4 cartas por rodada;
- 3. Rolar os dados para espalhar novos zumbis no cenário: o jogador deverá lançar 2 dados de seis lados. Se o número

"O Last Night foi o primeiro jogo de sucesso da empresa americana Flying Frog Productions, foi diretamente responsável por alavancar a empresa ao status de "grande"."

tirado nos dados for maior do que o número de Zumbis que possui no tabuleiro, deverão ser conjurados Zumbis adicionais no final do turno;

4. Mover zumbis: cada zumbi andará apenas 1 casa por rodada, salvo quando seja motivado a se locomover com maior intensidade com o uso de cartas de zumbis que lhes concedam esta vantagem;



- **5. Lutar:** o zumbi será obrigado a se mover para atacar qualquer herói que esteja em sua adjacência, pois sua fome o impele a consumir carne humana;
- **6. Colocar novos zumbis:** caso seja bem sucedido no lance de dois dados da ação nº 03, o jogador poderá espalhar novos zumbis nos locais marcados no tabuleiro como "covas" que são os locais onde os mortos revivem.

Em relação ao turno dos heróis, o jogo oferece uma quantidade limitada de ações e que não seguem uma ordem específica. Vamos a elas:

- 1. Ação de Movimento: esta ação se divide em duas outras, podendo o herói adotar apenas uma das duas por rodada. São elas:
- a) Movimento do herói: cada herói lança o 1 dado de seis lados

para avaliar quantos espaços se locomoverão em cada rodada;

- b) Ação de procurar: permite que o herói procure por algo que lhe auxilie dentro das construções e prédios do cenário. Esta ação permite que o jogador cave uma carta de herói que irá lhe auxiliar no decorrer do jogo;
- **2. Trocar itens:** permite a troca de itens entre jogadores que estejam no mesmo espaço;
- 3. Ataque à distância: permite ao jogador em posse de armas à distância (como armas de fogo) realizar ataques contra os mortosvivos.
- **4. Ataque à curta distância:** permite ataques físicos realizados com armas brancas quando o herói estiver no mesmo espaço de um morto-vivo.

O jogo possui dois decks com cartas que representam situações inusitadas como as de Evento imediato, que possuem aplicação instantânea e em seguida são descartadas, ou as de Evento que permanecem no jogo, modificando a estrutura de suas rodadas conforme seja prejudicial ou benéfica aos heróis ou zumbis. As regras de combate adotadas são bem simples e permitem que o jogo transcorra com grande celeridade, podendo ser modificadas pelas Cartas item ou Cartas específicas de Combate.

A sessão poderá terminar em favor dos zumbis de três formas:

- 1. Quando o deck dos heróis chegar ao fim em decorrência de uma carta de zumbi que force seu descarte;
- 2. Quando a missão destacar alguma situação especial;
- 3. Ou quando todos os heróis sejam transformados em zumbis (este fato ocorre com a perda do último ponto de vida do herói).

Os heróis, por sua vez, vencem a partida ao completarem o objetivo registrado na Missão selecionada.

#### Prós e Contras

A seguir, relacionamos alguns pontos fortes do jogo:

- 1. Qualidade de seus encartes: as fichas de personagem são emolduradas em material resistente e envernizadas, assim como as cartas de ambos os decks (zumbis e heróis).
- 2. Miniaturas de ótima qualidade: minis de plástico muito bem feitas, sendo quatorze zumbis e oito heróis.
- 3. **Trilha Sonora:** surpreendentemente, o game vem acompanhado de um CD





"Trilha Sonora:
surpreendentemente,
o game vem
acompanhado de um
CD com trilha sonora
relacionada ao contexto
do jogo, deixando-o
mais sombrio e
empolgante a cada
rodada."

com trilha sonora relacionada ao contexto do jogo, deixando-o mais sombrio e empolgante a cada rodada.

4. **Expansões:** além de possuir diversas expansões que agregam valor ao jogo, o próprio site da Flying Frog Productions disponibiliza novas missões gratuitas para aqueles que se cansaram dos cenários disponibilizados no módulo básico.

Dentre os contras, registremse duas passagens importantes:

1. A fragilidade zumbis: dos comparado a outros games como Zombicide. aue prevê níveis diversos dificuldade grupos distintos de zumbis, o Last Night on Earth não dispõe desta característica módulo seu básico e os zumbis facilmente são contidos pelos heróis caso organizem suas ações em grupo. As

expansões buscam solucionar esta deficiência, inclusive quanto à evolução dos zumbis e a possibilidade destes poderem usar "armas" específicas;

2. A ínfima quantidade de zumbis: se comparado a outros jogos como Zombies e Zombicide que dispõem de dezenas de miniaturas, o Last Night fica bem atrás com apenas quatorze. A sensação apocalíptica provocada por hordas de zumbis em outros jogos fica bastante comprometida quanto a este aspecto neste jogo.



Conclusão

Assim, para aqueles que gostam de jogos e aventuras na temática apocalipse zumbi, o Last Night on Earth se apresenta como uma boa opção para os jogadores que adoram destroçar mortos-vivos. É um jogo bastante divertido de média duração (90 minutos) que empolga seus fãs com a qualidade de seus encartes e simplicidade de suas regras.

#### **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.





# Rolando dados pelo Brasil

SAIBA ONDE JOGAR



A cada dia novos encontros e eventos de jogos de tabuleiro ocorrem por todo o país. A febre dos board games conquistou os quatro cantos do Brasil. São tantos eventos que estão surgindo que a gente acaba se perdendo com tanta informação.

Pensando nisso, resolvemos relacionar a cada mês, neste espaço específico da Revista, uma série de Encontros e Eventos relacionados à jogatina dos jogos de mesa.

E a festa de board games não para! Relacionamos para esta edição mais quatro grandes eventos de jogos de tabuleiro que estão ocorrendo em nosso país, vamos à lista:

# **3ª Edição do SPA de Jogos**

Estado: Alagoas

O SPA de JOGOS é um evento de origem nordestina, que ocorre a cada 6 meses dentre os Estados do Nordeste, que surgiu com o propósito de unir os aficionados por jogos de tabuleiro, durante um final de semana, num local agradável e confortável, juntamente com seus familiares e amigos, para se jogar e conhecer os melhores jogos de tabuleiro modernos!

O 3° SPA dos Jogos acontecerá nos dia 23 a 26 de novembro de 2017, no Quilombo Park Hotel que fica no município de União de Palmares em Alagoas Mantendo a tradição de um hotel mais rústico, com muito verde, comida caseira, atividades ao ar livre (como passeio de charrete, piscinas, pescaria, etc) e, principalmente, o salão de jogos.

O evento é aberto para todos do Brasil, porém a maior mobilização tem ocorrido entre os estados do nordeste, com destaque para BA, AL, PE, PB, RN, CE e PI. O evento já contou também com participantes do Amapá e de São Paulo. Conversando com os organizadores sobre a disponibilidade de vagas, fomos informados que os quartos do Quilombo Park Hotel já foram devidamente preenchidos! Porém, outro hotel de apoio foi disponibilizado, trata-se do Hotel Santa Maria Madalena e ainda há vagas. Querendo saber mais sobre esta nova opção, basta entrar em contato direto com Tuanny Lôbo, organizadora e anfitriã do evento, através do (82) 999012324.

O evento proporciona uma série de atividades para os jogadores, dentre eles: espaço para venda e leilões de jogos, playtest de protótipos (Spatótipo), sorteios, torneios e discussões sobre novidades no mundo dos board games.

Um dado especial quanto ao Spatótipo: conversando com Julio Cesar, pessoa responsável pela organização do encontro de protótipos, para esta 3ª Edição do SPA, o evento contará com 38 projetos de designers brasileiros de todo o país! Com certeza um marco excepcional que retrata o crescimento acelerado de nossa comunidade.

Organizadores do Evento: Tio Gera Geek (Geraldo Marinho), Jogos ao Quadrado (Daniel Portugal), Trampolim da Aventura (Tendson Silva), Print Cut (Paulo Ferreira), Studio Estallo (Geraldo Melo) e Spatótipo (Júlio Cesar).

Quer saber mais sobre este encontro? Basta acessar os links relacionados abaixo:

Página do Facebook: https://www.facebook.com/groups/1211339635556110/

TANNY LÔBO (82) 99901-2324

# 1º Evento Tabula & Boards

Estado: Paraná

O Tábula & Board's, é o primeiro evento de jogos de analógicos organizado pela ludolocadora Tábula Venatus.

O evento, que ocorrerá no dia 11 de novembro de 2017, das 12h as 18h, Gibiteca de Curitiba, tem por finalidade não só incentivar o hobbie dos jogos de tabuleiro como também os jogos "analógicos" em geral, tais como card games, jogos abstratos e afins.

O evento será aberto ao público e pretende aproximar novos jogadores, jogadores veteranos, designers e editoras em um único espaço, a fim de seus participantes poderem trocar, entre si, experiências e informações. Também serão disponibilizadas diversas mesas de jogos acompanhadas de instrutores especializados que darão suporte quanto à explicação de regras e dúvidas que porventura venham a surgir.

Saiba mais sobre esse Evento aqui, nos links relacionados abaixo:

Página do Facebook: https://www.facebook.com/tabulavenatusbg/

Encontros & Eventos 37

na

# **Lady Lúdica**

Estado: Rio de Janeiro

Lady Lúdica é um evento organizado por mulheres, para mulheres. Com a proposta de reforçar a representatividade feminina nos Board Games, a Lady Lúdica vem como evento pioneiro nessa causa.

O evento visa reforçar a presença feminina trazendo mulheres que jogam como protagonistas, onde possam se sentir à vontade e acolhidas em um ambiente tranquilo e todo preparado para elas. O evento surge diante da necessidade recorrente de fomentar o crescimento do público feminino no hobby, através da união das jogadoras e trazer mulheres que ainda não conhecem esse universo lúdico maravilhoso.

A representação masculina não é proibida nos encontros. Homens poderão partilhar deste encontro desde que apoiem e respeitem a causa proposta. O evento conta com a presença significativa de convidadas (game designers, formadoras de opinião, empresárias do meio, etc.), sorteios para as participantes do evento (sorteio apenas entre as mulheres), monitoras para receber e ensinar todas que chegarem e ambiente acolhedor para todos que quiserem compartilhar conosco essa nova ideia.

O evento acontece no Rio de Janeiro, todo primeiro sábado do mês, no Casarão 22: Rua Farani, 22 - Botafogo.

Saiba mais sobre esse Evento aqui, nos links relacionados abaixo:

Página do Facebook: https://www.facebook.com/ladyludica/

# **McPlay**

Estado: Rio Grande do Norte

O McPlay é um evento mensal de jogos de tabuleiro que ocorre em Natal/RN. O encontro é organizado pelos amigos Salomão Fernandes e Tendson Silva, administrador do grupo Trampolim da Aventura, conhecido como o Yoda do sertão (grande mestre dos jogos)!

O evento tem ocorrido no andar superior do McDonalds da Avenida Salgado Filho em Natal, no horário das 14h às 22h. O último encontro, ocorrido em 14 de outubro, contou com cerca de 90 pessoas de diversas faixas etárias que se reuniram para se divertir jogando os melhores jogos de mesa do momento!

O evento tem crescido a cada nova edição, contando cada vez mais com a cooperação de colecionadores que auxiliam no projeto trazendo seus jogos para partilhar com os participantes.

O último evento contou com uma série de jogos premiados e mais "pesados", como Grand Austria Hotel, Scythe e Elysium, além dos aclamados jogos familiares como Dixit, Ticket to Ride, Splendor, Coup, Catan, dentre outros.

Quer saber mais sobre este encontro? Basta entrar no Grupo do Trampolim da Aventura:

Página do Facebook: https://www.facebook.com/groups/trampolimdaaventura/

#### **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.



# Mês de outubro: Mês de Spiel!

Todo ano, há mais de 30 anos, na cidade de Essen/Alemanha, exatamente no mês de outubro, nos dias 26 a 29, ocorre a maior feira de jogos de tabuleiro do mundo, a Spiel! A feira é gigante em tamanho e em conceito, se tornando, para muitas Editoras, o marco inicial para seus lançamentos.

Em sua última edição, a feira contou com mais de 1000 publishers de 50 nações diferentes, centenas de jogos e uma multidão, em seus 4 dias de evento, de mais de 170 mil pessoas.

Andar pelos seus corredores significa se perder numa imensidão sem fim de jogos. Por todo o lugar, as lojas se encontram lotadas por ávidos

gamers, lançamentos e novidades diversas, designers apresentando suas obras, publishers de toda a parte do mundo... Sim, é um paraíso para quem ama de verdade este hobby!

Literalmente, dá para se sentir como uma agulha no palheiro diante da imensidão

de tantos títulos que enchem aos olhos a cada novo corredor! Os jogos mais procurados, em sua maioria, são escalonados entre preços que variam entre 20 a 50 euros. Por todo lugar, encontramos designers famosos, como Friedemann Friese e

Vital Lacerda, circulando pela feira ou mostrando seus novos lançamentos, simplesmente sencional!



Essen tem uma grande Feira comercial, com cerca de 120 mil metros quadrados. A feira ocupa aproximadamente dois terços do espaço disponível. A cada novo ano, a feira continua a crescer ficando tão grande e se espalhando para novos salões!

Para o público fã de board games, a feira se apresenta como um grande show. São centenas de novos jogos de inúmeras nacionalidades apresentados em

> estandes com mesas de demonstração, organizados pelas Editoras e por seus próprios criadores.

> Bem, a maioria desses jogos aparecerá nas lojas do Boardgame espalhadas pelo mundo, certo?

Errado! As empresas maiores como Asmodee, AEG e TMG, provavelmente terão este alcance de distribuição por intermédio de nossas editoras nacionais, no entanto, há muitos editores menores que não focam na distribuição de seus jogos e a única vez que você verá este



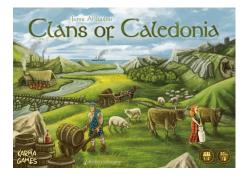
título em especial será em Essen. Esta caça pela "exclusividade" é um ótimo estimulante para colecionadores que buscam por raridades. Além dos estandes dos "novos", um forte mercado de jogos usados chama a atenção por seus ótimos preços.

Como de praxe, logo na quinta-feira, ocorre a correria desmedida em busca de grandes títulos em alta demanda, mas com oferta limitada. Jogos como Gloomhaven passaram por este tipo de situação, aumentando ainda mais o hype deste fantástico jogo.

A cada dia de evento, uma das informações mais valiosas é a lista Fairplay dos jogos mais bem avaliados pela Spiel 2017. Dentre os destaques da feira tivemos: Clans of Caledonia, Heaven & Ale, Noria, Altiplano, Chaterstone, Rajas of the Ganges, Merlin, Azul, Photosynthesis, Majesty: for the Realm, Pulsar 2849, Gaia Project, dentre muitos outros.

Como não temos espaço suficiente para mencionar todos os jogos, elegemos alguns para este propósito. Vamos aos nossos escolhidos:

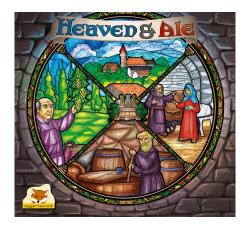
## Clans of Caledonia



Anunciado pela Meeple BR aqui para nosso mercado, o Clans of Caledonia tem atraído a atenção de todos por sua qualidade. Ele é um euro na forma mais pura. Não há dados, pouca aleatoriedade e tudo no

jogo comporta alguma estratégia. Sua tarefa é direta: venda os produtos do seu clã no exterior por dinheiro e bens importados para ganhar pontos para vencer o jogo. Clans não é um jogo tão simples e existem argumentos suficientes para taxá-lo como um euro médio.

#### Heaven & Ale

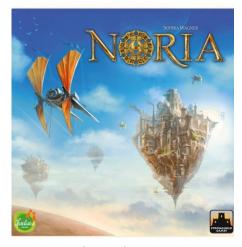


Heaven & Ale é um jogo dos designers Michael Kiesling (perceiro de Kramer em diversos sucessos, a exemplo do Mexica e The Palaces of Carrara) e Andreas Schmidt. As informações e reviews sobre o jogo ainda estão bem restritas, já que seu lançamento ocorreu agora em Essen.

Durante o jogo, cada jogador será designado para liderar um antigo mosteiro e sua cervejaria. A arte de preparar cerveja demanda dedicação. A fim de obter os melhores resultados em sua produção, cada jogador deverá fornecer o jardim do seu claustro com recursos férteis e o número certo de monges que ajudarão com a colheita.

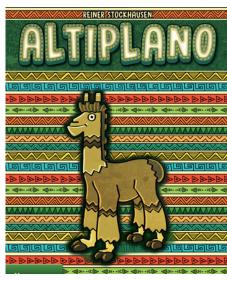
Em Heaven & Ale, você tem que superar a dura concorrência de seus colegas jogadores. Há um bom equilíbrio entre a atualização do jardim do seu claustro e a colheita dos recursos que você precisa para encher seus barris.

### Noria



Noria é o título de estreia de Sophia Wagner, vencedora da irmandade Spiel des Jahres em 2015. A autora criou um universo steampunk totalmente novo para este jogo, e os artistas Michael Menzel e Klemens Franz conseguiram transformar sua visão em realidade. No centro do jogo está um mecanismo inovador chamado "construção de roda". Cada jogador tem uma roda de ação composta por três anéis, com espaços para vários discos de ação diferentes. Ao longo do jogo, os jogadores tentam obter novos discos e manipular os anéis da roda para otimizar sua seleção de ação. Além disso, para garantir que seus investimentos deem frutos. eles também precisam subornar os políticos com conhecimento.

# **Altiplano**



Altiplano, um bag-building que segue na mesma linha do Orléans, no entanto, em outro nível de dificuldade, já que se trata de um euro mais pesado. Existem inúmeras maneiras de se atingir o objetivo, com um alto nível de competição. Jogo para 2 a 5 jogadores que trabalham para coletar e organizar produtos, alguns dos quais não estão disponíveis imediatamente ou são utilizáveis para cada jogador, já que os jogadores começam com recursos е funções exclusivas. Não só os recursos são apertados no Altiplano, mas o armazenamento e a entrega mercadorias podem extremamente importantes altamente competitivos.

# Charterstone

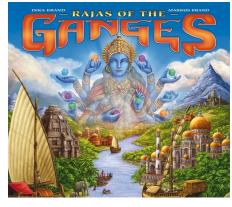


Charterstone, um dos lançamentos mais aguardados dessa Essen 2017, certeza de grande sucesso! O jogo já foi anunciado aqui pela Ludofy e todos os fãs de jogos do tipo legacy/euro aguardam ansiosamente por sua publicação.

Charterstone é um jogo legacy de alocação de trabalhadores, no estilo euro, onde os jogadores terão habilidades únicas e secretas que deverão usar para construir uma aldeia. Cada edifício que os jogadores construam se tornará um espaço de ação permanente e serão transferidos para futuras partidas.

Charterstone é um jogo de 1a 6 jogadores, com 12 jogos em sua campanha, e, ao contrário da maioria dos outros jogos de estilo legacy, é menos destrutivo e mais construtivo e permanecerá jogável uma vez que a campanha acabar - você terá um jogo totalmente funcional que é exclusivo para você e seu grupo.

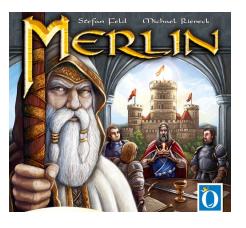
## Rajas of the Ganges



Índia, no século XVI. O império é governado pelo Grande Mogul Akbar. As inúmeras províncias, no entanto, estão sob o controle dos príncipes hindus locais, os rajas.

Em Rajas of the Ganges, os rajas competem uns com os outros por poder e prestígio. O hinduísmo e o sistema de castas moldam a vida das pessoas. Ao assumir o papel de rajas, os jogadores controlam o destino de seus príncipes e desenvolvem sua província usando o sistema de castas, trocando mercadorias e viajando pelo Ganges - mas os deuses também influenciam seu destino. O bom carma pode levar à riqueza e fama, mas também pode levar a outros caminhos.

#### Merlin



O rei Arthur está à procura de um herdeiro digno. Juntamente com Merlin, ele tenta encontrar o melhor candidato entre os cavaleiros da mesa redonda.

Os jogadores movem seus cavaleiros ou Merlin com a ajuda de dados ao redor do anel para obter as ações mais desejadas. Enquanto os cavaleiros só são movidos pelo jogador correspondente, Merlin pode ser movido por todos os jogadores, o que integra Merlin no plano de cada um dos pretendentes.

O jogo é realmente focado na manipulação de seus dados para ganhar as ações que deseja realizar para marcar o máximo de pontos no final e ser escolhido como o herdeiro do Rei Arthur. Mas, como a maioria dos projetos de Feld, esse jogo demanda extrema concentração no que está acontecendo ao seu redor. O jogador deve se manter alerta a todo o momento ou deixará passar alguma coisa que deveria ter realizado a contento, a fim de não se prejudicar ao final.



Azul é um jogo de 2 a 4 jogadores, de alocação de azulejos do designer e do vencedor de Speil des Jahres, Michael Kiesling. Com base na linda arte dos azulejos mouros da Espanha e de Portugal, os jogadores se revezam, comprando tiles coloridos dos fornecedores para seu próprio tabuleiro.

Durante a rodada, os jogadores marcam pontos com base em

como eles colocaram seus azulejos para decorar o palácio. Pontos extras são pontuados para padrões específicos e conjuntos completos. Os suprimentos desperdiçados danificam a pontuação do jogador. Ganha o jogador com mais pontos no final do jogo.

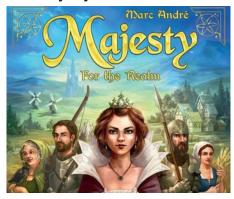
## **Photosynthesis**



Super badalado na Gencon deste ano, o Photosynthesis se apresenta como uma das grandes surpresas do ano. A Mandala Jogos assumiu a responsabilidade de lança-lo em nosso país.

Em Photosynthesis, de 2 a 4 jogadores que se revezam pela absorção de energia solar, usando a energia armazenada para plantar e cultivar novas árvores em uma placa de grade hexadecimal. O sol gira em torno do tabuleiro a cada rodada fazendo com que as árvores lancem sombras umas sobre as outras a fim de impedir o progresso de seus adversários. Photosynthesis é um family game altamente estratégico e bastante curioso com belos componentes e obras de arte.

## Majesty: For the Realm



Majesty for the Realm é um jogo de cartas temático medieval de Marc André (Splendor) com arte de Anne Heidsieck (Guerra Meeple). Durante a partida cada jogador assume o papel de um rei ou rainha que procura ganhar poder durante a Idade Média. Como qualquer bom monarca, você tem muitos assuntos prontos para fazer sua oferta e ajudar o seu reino a crescer. Conduzir um reino não é uma tarefa fácil e cada jogador deve fazer o melhor uso de seus objetivos e edifícios se quiser ter sucesso.

## Pulsar 2849



O ano 2849, um milênio após a corrida do ouro, e a mineração de matérias-primas atingiu um nível totalmente novo. A humanidade testou com sucesso o primeiro Espelho Estelar e aproveitou o poder suficiente de um Pulsar para abrir o primeiro portão espacial.

## Uma Nova Era começa!

Em Pulsar 2849, os jogadores devem recrutar dados para explorar o universo. A cada rodada, dados serão rolados com base no número de jogadores que deverão ser aplicados para a consecução de suas ações. Cada jogador possui um tabuleiro individual que contém informações sobre várias tecnologias que podem ser atualizadas usando os dados que

foram elaborados para dar bônus às diversas ações.

Os jogadores marcam pontos a cada rodada com base no que eles descobriram e exploraram e todos têm objetivos secretos que intentam alcançar, ao mesmo tempo em que buscam reivindicar o direito a objetivos públicos, que fornecem pontuação adicional ao final do jogo.

# **Gaia Project**



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, diferentes facções quatorze 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, e os planetas transdimensionais podem mudados para planetas de Gaia.

Todas facções podem as melhorar habilidades suas em seis diferentes áreas de desenvolvimento - Terraformação, Navegação, Inteligência Artificial, Gaiaformação, Economia, Pesquisa aumentando tecnologia avançada 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 jogo de dois jogadores é hospedado em sete setores.

## The Palace of Mad King Ludwing



Bezier Games e Ted Alspach apresentaram o The Palace of Mad King Ludwig, o sucessor do premiado Castle of Mad King Ludwig. No Palácio do Rei Louco Ludwig, de 2 a 4 jogadores que devem construir quartos dentro de um único palácio gigantesco, repleto de diferentes tipos de cômodos, peças de água e cisnes.

À medida que os quartos são completados, um fosso lentamente se forma ao redor do exterior, uma vez que as extremidades do fosso se conectarem, o palácio está acabado, e vence o jogador que contribuir mais para o palácio!

Essa sequência compartilha algumas similaridades com

o seu predecessor, tais como camadas de tile, recompensas de sala e a mágica de assistir a um palácio único tomando forma no decorrer do jogo. No entanto, dentre as diferenças, a principal se figura quanto a não existência da mecânica de leilões. Além disso, os cisnes atuam como uma mecânica de gerenciamento de recursos único, com tokens de cisnes multicoloridos atuando como moeda, pontos e chaves para novos recursos e habilidades.







#### **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.

# #vempramesa Indica



Zumbis, zumbis e mais zumbis, sempre eles, não tem como esquecê-los! É uma temática envolvente que alimenta uma horda de fãs que nunca se cansam de suas histórias, seja no cinema, séries, jogos digitais e até mesmo em nossas mesas analógicas.

A crença em um apocalipse de proporções mundiais é algo presente na história da humanidade, desde seus primórdios até os tempos atuais. Somos compelidos a acreditar, diante de tantas atrocidades que presenciamos a cada dia que somos uma espécie "autofágica" que cambaleia numa corda bamba apocalíptica. Somos geniais em nos autodestruir, e exatamente daí que se encaixam os zumbis: um ser demente, comedor de gente, que se identifica com nossa crise social, na verdade, um reflexo daquilo que somos: seres condicionados a sobreviver e não simplesmente a viver.

Deixando de lado essa filosofia "zumbitesca", vamos ao que interessa: board games. E o que tem a ver zumbi com jogos de tabuleiro? Bem, dito isto, tenho certeza que, de imediato, o que lhe veio à cabeça foi o Zombicide!

Claro, é um ato involuntário, já que o espantoso sucesso do jogo lançado aqui pela Galápagos Jogos alcançou patamares inimagináveis. No entanto, a temática não se resume a esta franquia. Na verdade, poderia citar aqui mais de uma dezena de jogos de tabuleiro que se encaixam neste contexto.

Sou fă declarado da temática, desta forma, procurei jogar diversos títulos. Dentre aqueles que pude experimentar, resolvi criar uma lista a fim de projetar a boa experiência que tive com todos eles.

# **CITY OF HORROR**

(5° lugar)

City of Horror, dentre todos destacados, provavelmente

receberá o prêmio pela menor quantidade de lutas em um jogo de zumbis. Quando menciono "lutas", não me refiro às frequentes discussões entre os jogadores que inevitavelmente acontecerão e que

compõem o cerne do jogo!

City of Horror é um jogo sobre diplomacia, negociação e traição. A cidade foi invadida por zumbis e os jogadores estão tentando manter em vários edifícios o tempo suficiente para serem resgatados. Cada jogador controlará 3-5 sobreviventes e deve tentar mantê-los vivos durante as 4 horas da noite.

Infelizmente, há apenas espaço em um prédio e, eventualmente, alguém terá que ser jogado para as hordas crescentes. Isso é feito, é claro, através de um processo de votação entre os seus colegas sobreviventes. Alianças

serão formadas e desfeitas num piscar de olhos. A diversão está exatamente aí, em saber como manipular a mesa em seu favor!



# **CARNIVAL ZOMBIE**

(4° lugar)

Se o que você procura é um jogo temático de zumbi com uma boa dose estratégica na tomada de decisões com certeza eu lhe indicaria o Carnival Zombie. Em resumo, o que quero dizer com isso é que este jogo proporciona uma experiência estratégica um tanto diferente da usual encontrada em outros títulos desta temática.

No Carnival Zombie, os jogadores se encontram na cidade de Veneza quando um

grande leviatã acorda na lagoa da cidade e decide começar a atacála. Ah, e uma horda imensa de mortos-vivos são atraídos pelos gemidos do Leviatã, que ajudar buscam seu mestre

libertar-se das estacas podres que o pregam na cama de lodo. Os jogadores devem tentar sobreviver por 3 dias enquanto trabalham juntos para sair da cidade. O jogo se constrói em torno de uma série de ciclos de dia/noite onde os jogadores lutam contra as hordas de mortosvivos: à noite os jogadores se escondem em trincheiras atrás

das barricadas para resistir aos ataques dos infectados e de dia se movem, estocam mantimentos

e curam suas feridas. 0s jogadores têm várias maneiras de sair da cidade. mas pouco tempo para fazê-lo e caminho seu dificultado é pelos chefes, os criados mais

cruéis do Leviatã.

Carnival Zombie é muito divertido e estratégico. Os jogadores terão de trabalhar juntos se esperam sobreviver a este pesadelo vivo. Por fim, a ideia da "pilha de cadáveres" é uma das melhores mecânicas que vi em um jogo de zumbis. Realmente deve ser experimentado.

# LAST NIGHT ON EARTH (3° lugar)

"Quando a noite se inicia na cidade rural de "Woodinvale", suas sombras trazem consigo mais do que uma simples escuridão. Um inesperado pesadelo ganha vida e irrompe o cotidiano de uma comunidade pacífica com o semblante da morte... Escavando seu caminho pelas entranhas da terra até a superfície, criaturas insaciáveis e famintas procuram por carne humana. Agora pessoas comuns são coagidas a se tornarem heróis em busca da luta pela sobrevivência. Em uma noite que nunca termina, a única coisa pior que a morte é se tornar um deles." - Jason C. Hill

O Last Night on Earth é board game produzido um empresa "Flying pela Productions" que possui como temática: apocalipse zumbi. Os jogadores devem sobreviver a uma horda nefasta de zumbis que inesperadamente se manifesta numa pequena cidade do interior, conhecida como Woodinvale. Além de se manterem vivos, os sobreviventes serão confrontados por cinco objetivos previstos para cada cenário que devem ser cumpridos em sua integralidade, a fim de que os sobreviventes saiam vencedores ao fim da contagem do marcador da Trilha do Sol, uma espécie de relógio zumbi que contabiliza o tempo que lhes resta até a cidade ser controlada pela horda dos mortos.

Last Night on Earth é um jogo que chama a atenção por ser rápido, dinâmico, regras



de fácil aprendizado e pela bela roupagem adotada pelos "filmes dos anos 80": fichas de personagem e cartas. É um jogo semicooperativo, onde umas ou duas pessoas, a depender do número de jogadores, devem controlar os zumbis. Suas cartas são de ótima qualidade e muito bem contextualizadas, um show a parte! Acho que o jogo peca pela pequena quantidade de zumbis. A sensação apocalíptica é bem menor se comparado a outros jogos como Zombies e Zombicide.

# 2

# **DEAD OF WINTER**

(2° lugar)

Este jogo oferece, de longe, se relacionado a outros jogos desse segmento, uma experiência mais imersiva e angustiante. Uma vez disposto à mesa, o jogo lhe conduz por uma história construída a base de relatos e situações inesperadas de suspense relacionadas à sobrevivência

de um grupo de pessoas em um apocalipse zumbi.

Dead of Winter é um jogo cooperativo de sobrevivência psicológica. Isso significa que os jogadores estão trabalhando juntos em direção a uma condição de vitória comum, para cada iogador conseguir a vitória, ele também deve cumprir o seu objetivo pessoal secreto. Este objetivo secreto poderia se relacionar com uma marca psicológica que é inofensiva para a maioria dos outros na colônia, uma obsessão perigosa que poderia colocar o objetivo principal em risco, um desejo de sabotagem da missão principal, ou pior ainda, vingança contra a colônia! Alguns jogos podem terminar com todos os jogadores vencedores, alguns ganhando

e outros perdendo, ou todos os jogadores perdendo.

Realmente, para quem gosta da mecânica de "traidores" em jogos de tabuleiro, esse merece sua atenção. Dead of Winter possui temática forte, é difícil e frequentemente exige que os jogadores tomem decisões que muitas vezes decidem entre o que é melhor para a colônia e o que é melhor para si.

Este jogo merece todo o hype que tem recebido!



# ZOMBICIDE BLACK PLAGUE

(1° lugar)

Não é de hoje que a franquia Zombicide faz grande sucesso pelo mundo. Desde a Season 1, venho acompanhando com entusiasmo o desenvolvimento e o crescimento deste jogo a cada nova season e expansões. Sua aceitação não é unânime: da mesma forma que existe uma horda de fãs que amam a franquia existe outra que a desdenha. Fato!

No entanto. analisando friamente sua proposta, digo que ele assume com maestria aquilo que se dedicou a ser: apocalíptico ao extremo! Nenhum dos jogos que pude experimentar e que seguem por esta temática conseguiu proporcionar

tensão apocalíptica gerada pelo Zombicide. E melhor, após alguns erros e acertos desde a Season 1 até a terceira, eis que surge o Black Plague, uma evolução positiva da franquia, desenvolvida com base num cenário medieval fantástico!

O Zombicide Black Plague conseguiu reunir tudo o que se esperava de um bom jogo de zumbi. O avanço na reedição de regrastrouxeumanovaperspectiva franquia. mostrando para а seu amadurecimento e todo crescimento, deixando para trás algumas lacunas e correções necessárias (infelizmente mitose de separação dos zumbis por caminhos iguais permanece por favor. CMON muda isso!).

Replicando as palavras de meu amigo Eduardo Guerra, em uma matéria que tratou sobre o jogo: "Todas essas mudanças no Zombicide Black Plague deram



um tom mais aventuresco ao jogo, que incentiva os jogadores a se arriscarem mais e irem mais para cima dos zumbis. Um pouco diferente do Zombicide original que cria aquela tensão de sobrevivência onde cada passo precisa ser dado com segurança".



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.



# Veia de Jogador

# JOGS INCLUSIVOS





Meu nome é Cesar Cusin, sou colecionador de jogos de tabuleiro desde 2007, a minha sorte é que minha esposa também curte jogos, caso contrário, minha coleção não seria muito expressiva para a finalidade que estou escrevendo esta coluna.

Tenho muita facilidade em fazer novos amigos, o que me é proporcionado pelo fato de ser muito expressivo, falar demais, pelos eventos de board game e muitos alunos que tenho (sou professor universitário). O fato é que alguns deles são **Pessoas com Deficiência** (**PcD**). Especificamente, cegos, surdos, daltônicos ou com baixa visão.

Como curto demais os board games e quero trazer todos que gosto para o hobby, esse foi meu desafio. Mas minha história com a inclusão vem desde 2002. Vamos lá!

Meu projeto de Mestrado foi desenvolver um ambiente multimodal para Realidade Virtual. Ou seja, em um ambiente virtual era permitido se alterar o ambiente das mais variadas formas, a saber: teclado, mouse, joystick, comando de voz, etc. Em suma, um ambiente inclusivo, onde pessoas com algum tipo de necessidade especial, fosse ela temporária ou não, poderiam interagir no meu ambiente virtual.

Depois, veio o Doutorado, aí sim trabalhei forte a inclusão. Minha tese foi sobre acessibilidade em ambientes informacionais digitais. Em poucas palavras, desenvolvimento de sites para PcD, novamente, sejam elas temporárias ou não. Eu explico: posso quebrar um braço e ser uma PcD temporária por ter meu braço engessado. Trabalhei minha tese com foco nos cegos.

O engraçado é que sempre me perguntam o real motivo do meu interesse por PcDs, se eu



de Sinais (LIBRAS), mas tinha

apenas uma aula por semana

e levaria muito tempo para eu

tenho algum familiar com alguma deficiência ou algo parecido. A resposta é não! Sempre busquei a inclusão por interesse próprio e por ser direito das PcDs terem as mesmas oportunidades que todas as outras pessoas, simples assim!

oróprio aprender tudo o que eu precisava no terem imediatamente para dialogar com ajudos que minhas alunas. O que eu fiz? de imples Peguei o material do curso, alguns ajudo apps que o professor do curso que O engraçado é que sempre me perguntam o real motivo do meninteresse por PcDs, se eu tenho

Pois bem, voltemos aos jogos. Em 2016 me deparei com duas alunas surdas em sala de aula na turma de Sistemas de Informação. A Faculdade rapidamente se adiantou contratar para uma intérprete exclusiva para acompanhar as alunas. Até aí tudo bem, sem problema novidades. resolvido. Não para mim! Não me contentei sempre precisar da intérprete quando

quisesse falar com as respectivas alunas, às vezes a interprete não estava por perto e lá me via eu com receio de dialogar com elas. Achei aquilo inadmissível, ainda mais para mim que trabalho com inclusão, por questão de respeito.

Resultado, me inscrevi em um curso de **Língua Brasileira** 

perguntam o real motivo do meu interesse por PcDs, se eu tenho algum familiar com alguma deficiência ou algo parecido. A resposta é não! Sempre busquei a inclusão por interesse próprio e por ser direito das PcDs terem as mesmas oportunidades que todas as outras pessoas, simples assim!

(surdo) me indicou (ProDeaf e Hand Talk), vídeos do YouTube e fiz uma imersão em LIBRAS. O resultado foi que em 21 dias eu estava dando aula bilíngüe (em Português e LIBRAS).

Eu avisei minhas alunas que havia me matriculado no curso de LIBRAS, elas ficaram felizes pelo meu interesse na área, poucos professores fazem isso, infelizmente, a maioria se apoia no intérprete e pronto. Elas me ajudaram muito no processo de aprendizagem de LIBRAS, ajudam-me até hoje. O fato é que fiz vídeos de exercícios em

LIBRAS com uma delas, agora conversávamos bastante em sala de aula e quando era necessário, enfim, foi uma sensação de autonomia enorme para mim.

Quando nos conhecemos mais, elas apresentaram me novos amigos surdos. Assim, como a conversa já rolava solta, elas e meus novos amigos surdos descobriram meu interesse por jogos. Eles

viram minhas fotos nas redes sociais e me questionaram sobre como jogar, etc.

Aí me vi novamente frente a um novo desafio, explicar regras de jogos em LIBRAS. Uma coisa eram as palavras reservadas das aulas da disciplina. Eu sei LIBRAS, mas como toda nova "Eu levei meus jogos e lá fomos nós entre surdos e ouvintes na mesma mesa e eu explicando de forma bilíngue novamente (como na sala de aula)."

Língua, meu vocabulário ainda era um tanto quanto restrito. Mas acabei encarando novamente isso como um desafio. E lá fui eu estudar novamente, aumentar meu vocabulário de sinais em LIBRAS para as palavras específicas do mundo dos board games: meeple, tabuleiro, jogos, tiles, dentre muitas outras, mas o desafio não para por aí!

Ainda tinham os jogos que dependem de comandos de voz, exemplo: Catan (onde no comércio precisamos falar o que queremos), em Arte Moderna (para ouvir e dar os lances pelas obras de arte), Power Grid (ouvir e dar os lances pelas usinas), em Coup (onde é necessário ouvir e informar qual personagem você está influenciando), em Ubongo (onde quem termina primeiro tem que gritar: Ubongo), em Torú (onde nas passagens das peças a sincronia é ao som do To-Rú e quando você completa uma seqüência de 4 e 3 peças iguais você tem que gritar: Torú), ou ainda o nosso tão conhecido Uno (onde temos que falar Uno quando temos apenas uma carta para não sermos penalizados), enfim, uma quantidade enorme de jogos que dependem da audição e da voz para serem aproveitados ao máximo.

#### Esse era meu desafio!

Fiz o que achei que tinha que fazer e deu certo. Estudei novamente as regras e as treinei explicando em LIBRAS, chamei meus amigos surdos e tentei a primeira sessão utilizando jogos com regras mais simples (La Boca, Ubongo, Tsuro, Torú e Interpol). Foi um sucesso, aprendi mais do que ensinei, aliás, só ensinei as regras, aprendi muitos novos sinais, e eles me corrigiram de muitos outros que eu havia errado, foi um aprendizado e tanto, mas reitero, a noite foi muito agradável e com muitas gargalhadas com as jogadas.

Para Torú е Ubongo funcionarem bem, como os surdos são extremamente visuais, em Ubongo combinamos de levantar o braço quem terminasse primeiro e no caso de Torú criamos um ritual sincronizado de passagem das peças e de apenas pegar o dragão rapidamente quem completasse primeiro a seqüência de peças. Foram adaptações simples que permitiram explorar todo o potencial do jogo.

A segunda sessão foi mais tranquila e tentei apresentar novos jogos para não ficar condicionado aos mesmos. Eles queriam experiências novas como todos nós. E lá fui eu me arriscar novamente não nas adaptações, mas nas regras. Fomos de Ticket to Ride, Sushi Go, Coloretto e Noah. Demorei um pouco mais nas regras de Ticket to Ride, mas a noite também foi massa!

Achei que iá tinha autonomia levá-los a um evento mensal de board games que temos aqui em nossa cidade, com aproximadamente 80 a 100 pessoas por edição e é óbvio que eu não ia criar uma mesa segregada de surdos. Eu levei meus jogos e lá fomos nós entre surdos e ouvintes na mesma mesa e eu explicando de forma bilíngue novamente (como na sala de aula). Neste dia, jogamos Splendor, Sugar Gliders, Avalon, voltamos ao Torú, La Boca e Tsuro (que é sucesso em qualquer evento). Resultado: todos adoraram a experiência. ouvintes e surdos. Ouvintes. pois aprenderam um monte de sinais, e os surdos, pois o evento que antes para eles era privativo por não ter intérprete, agora era realidade, sem falar que novas amizades foram feitas.

Ainda faltam vários jogos de minha coleção que julgo tranquilo para explicar em LIBRAS, a saber: Alhambra, Between two Cities, Acquire, Raptor, Havana, Camel Up, Keltis, Takenoko, Stone Age, Carcassonne, Haru Ichiban, The Builders: Middle Age, Pompeii, Samurai, K2, Skyline, Blueprints, Saboteur, Catan, Archaeology, Rummikub, A Volta ao Mundo em 80 Dias, Black Cheep, Hey, That's my Fish, dentre outros.

Enfim, essa foi minha experiência lúdica inclusiva que fiz e faço com tanto orgulho e satisfação. E você, o que tem feito para disseminar os board games e trazer mais adeptos?



# Entrevista





Conversando com...

# **NELSON JUNIOR NJ**

Jogos de tabuleiro e inclusão social

Em certos momentos de nossa vida, ao navegar de forma despretensiosa pela internet, somos surpreendidos com a descoberta de seus tesouros! Neste caso, após ver uma breve publicação no Facebook tive o prazer de conhecer Nelson Junior NJ, criador de jogos de tabuleiros especializados em inclusão social e dono do blog e da empresa Supereficiente.

Antes de continuarmos, um esclarecimento: o NJ ao final do nome é o seu sinal para a comunidade Surda e faz parte do nome de apresentação de Nelson!

A seguir, apresentaremos um pouco da sua história, seu processo criativo e suas inspirações. Tenho certeza que essa linda história irá inspirar e mudar sua visão de mundo como desenvolvedor:

VPM- Fala Nelson, primeiramente é um enorme prazer te conhecer e poder mostrar para o público que curte jogos de tabuleiro o seu trabalho. Recentemente vi umas fotos do playtest do seu jogo Libras e Braille e fiquei bastante interessado! Como começou seu trabalho nesta linha de jogos?

**Nelson Junior NJ** - O início de tudo foi na década de 90, quando

voltando para casa muito, mas muito chateado mesmo com uma grande empresa de informática, na qual trabalhei como técnico de manutenção de automação bancária, encontrei um grupo de surdos no metrô, aqui em São Paulo.

Eu estava "emburrado, nervoso, chateado demais" e descrente... Ao mesmo tempo em que vi aquelas pessoas "deficientes" super felizes, brincando, conversando em Língua de Sinais e eu, uma pessoa "normal" estava todo emburrado com a empresa.

Aquela cena mudou minha forma de pensar sobre a vida e decidi conhecer mais sobre as pessoas com deficiência. Aos poucos fui criando livros, cursos, sites e depois Jogos.



**VPM** – Que legal Nelson! Partindo desta inspiração, qual foi seu primeiro projeto de jogo e quais foram os desafios até alcançar seu primeiro protótipo?

Nelson Junior NJ Primeiramente, tudo começou com muito trabalho voluntário junto à comunidade surda fazendo papel de Intérprete de Libras em passeios, encontros e bate-papos. Isso se estendeu até o ano de 2004. Ainda neste ano, fiz interpretação em de informática cursos para amigos e também interpretação sobre AIDS nas escolas públicas daqui de São Paulo.

Em seguida, montei um Curso de Libras em 2007, onde o apresentei na Feira de Educação chamada SABER e depois fiz os primeiros jogos de Dominó e de Memória ambos em Libras e Braille, em 2007.

Em 2008, fiz o primeiro Livro de Banho em Libras e Braille. Fizemos uma participação em uma Feira Internacional em 2009, e em 2010, o primeiro quebra-cabeça para cegos. Ainda em 2010 surgiu à primeira versão do Tabuleiro Libras e Braille, em preto e

branco com impressão em folha sulfite colada no papelão, para as peças e o tabuleiro ficarem mais grossos, tudo recortado manualmente com tesoura e estilete. Este foi o primeiro

Não sei se o nosso caminho é o ideal, mas com certeza é o caminho que vamos seguir sempre, pois faz parte da minha missão de vida. Acredito que pensar na pessoa com deficiência desde o início com base nos conceitos do desenho universal é a forma mais correta

protótipo, pois a tecnologia de impressão 3D não estava disponível como hoje.

**VPM** - Podemos dizer então que tudo começou "à moda antiga", com papelão, tesoura, papel e muita boa vontade! Como você utiliza a impressão 3D hoje em seus jogos?

**Nelson Junior NJ** - Continuo

fazendo os primeiros à moda antiga para testar a jogabilidade em relação às regras, depois faço em madeira. Somente quando estou certo do tamanho e formato do tabuleiro e das

> peças é que faço em 3D para testar de forma lúdica e tátil.

**VPM -** Você comercializa seus jogos? Se sim, a produção é feita por sua empresa mesmo?

Nelson Junior NJ - Sim, eu comercializo mediante venda direta para escolas, associações e empresas. Eu também ministro palestras sobre acessibilidade e apresento meus produtos e de outros parceiros. Também tenho revendas dos meus produtos. No Ceará, por exemplo, vendo por representação desde 2014.

**VPM** - Que trabalho bonito, Nelson! É bem raro ver desenvolvedores de jogos terem coragem de tirar do papel seus projetos, produzirem por conta própria e comercializar. Como as pessoas interessadas podem comprar seus jogos? Qual o site de sua empresa?

Nelson Junior NJ - Hoje temos

um blog: http://supereficiente-acessibilidade.blogspot.com.br/, temos a loja virtual: www.librasebraille.com.br e estamos montando outra loja virtual no domínio www.supereficiente.com.br que ficará pronta até fim de outubro com possibilidades de pessoas com deficiência poderem se cadastrar para revender qualquer produto da loja e se tornarem Empreendedores com nossa parceria.

A comunicação principal, por enquanto, deverá ser tratada comigo, no fixo: 11 4574-3613 e nos whatsapp 11 977-482-593 e 11 989-120-675

VPM - Falando um pouco sobre a inclusão social, que é um tema muito pouco explorado em nosso hobby. Normalmente os desenvolvedores adaptam um jogo já criado para permitir que pessoas com deficiência também joguem. Pelo visto, seus projetos são produzidos de forma completamente diferente. Você poderia nos dizer como a inclusão social é pensada em seus projetos?

Nelson Junior NJ - Realmente eu sigo outro caminho, mais difícil e mais lento pra chegar ao objetivo final. Mas, em compensação, valorizamos a pessoa com deficiência e os saberes da acessibilidade neste formato e com isso fazemos um produto para todos. Desta forma, não discriminamos, não excluímos e não segregamos ninguém. Não sei se o nosso caminho é o ideal, mas com certeza é o caminho que vamos





seguir sempre, pois faz parte da minha missão de vida. Acredito que pensar na pessoa com deficiência desde o início com base nos conceitos do desenho universal é a forma mais correta. Não que os outros caminhos não sejam bons ou corretos ou que somente o nosso seja o certo, mas sim pelo fato de que é neste formato SOCIAL e ESTRATÉGICO que acreditamos ser o melhor para o futuro dos jogos.

Com a Lei de Cotas, as pessoas com deficiência estão trabalhando, recebendo por seu labor e participando cada vez mais de atividades de entretenimento e lazer - viajando, comendo e bebendo - como antigamente não faziam. E a Lei Brasileira da Inclusão é bem clara quanto à responsabilidade dos gestores em atender estes mais de 52 milhões de pessoas com deficiência do nosso país.

Vamos pensar como Empreendedor? Tem mais de 52 milhões de clientes nos esperando!

**VPM** - Realmente muita gente! Eu, particularmente, fico emocionado com sua visão, pois sou autista de alto rendimento e tenho um filho autista de grau mais severo. Consigo ver o mundo um pouco por esta ótica e iniciativas como a sua são louváveis. Como autista e boardgamer, só tenho a agradecer por ter conhecido seu

trabalho e ter a oportunidade de divulgá-lo um pouco mais para os amigos que acompanham a Revista VemPraMesa!

**Nelson Junior NJ -** Nesta estatística de 52 milhões já incluí de 1 a 1,5% de pessoas que tem autismo.

**VPM** - Para finalizar, gostaria que você explicasse como funciona o jogo Libras e Braille, que foi testado pelos queridos amigos Rômulo Jardim e Luiz Pedro Pinheiro.

Nelson Junior NJ - A ideia é atender pessoas COM e SEM deficiência com o mesmo produto, no mesmo ambiente, focando na temática da acessibilidade com a apresentação de um título multifuncional.

Além de ser um jogo, o produto busca auxiliar profissionais como psicólogos, fonoaudiólogos, neurocientistas, pedagogos. professores e coordenadores pedagógicos de inclusão das pessoas com deficiência para que trabalhem a reabilitação e em estudos de inúmeras temáticas. Podendo aplicar atividades que potencializam em casa o uso de cadernos, pranchas e outros brinquedos. E um produto que complementa as atividades de reabilitação e estudos, tornando os pais mais próximos e participativos em relação ao tema.



O Tabuleiro Libras foi feito para aproximar as pessoas com e sem deficiência a fim aprenderem sobre a Libras (Língua de Sinais Brasileira) e também os conceitos de estratégia que se aprende no jogo de Xadrez.

O Tabuleiro Braille é como um jogo de conquista, no qual aprendemos sobre a codificação do Sistema Braille.

Ambos os jogos podem ser tratados de forma COMPETITIVA ou de forma COOPERATIVA, além de contar com um quórum de 2 ou mais jogadores. No formato Cooperativo quanto maior for o número de pessoas melhor será sua aplicação. Em cada um dos jogos, no formato COMPETITIVO, existe uma contagem de pontos para podermos definir o vencedor.

**VPM** - Nelson, mais uma vez, muitíssimo obrigado por nos mostrar seu trabalho e parabéns pela sua iniciativa! Nosso hobby precisa de mais pessoas como você! Você tem algum recado final para passar aos nossos leitores da Revista VemPraMesa?

**Nelson Junior NJ** - Eu que agradeço a oportunidade da entrevista, fico honrado de ter sido chamado. Divulgarei este trabalho para minha rede de contatos, pois iniciativas como a de vocês são fundamentais para o mundo dos games.

Para finalizar, deixo a seguinte mensagem aos leitores da Revista VemPraMesa:

"No início eu achava que dava para fazer. Depois do primeiro protótipo eu acreditei totalmente, tive 100% de certeza. E com isso, hoje, temos o primeiro jogo de Tabuleiro Libras e Braille para pessoas Surdas, Cegas e para pessoas Surdocegas!"

"No início eu achava que dava para fazer.
Depois do primeiro protótipo eu acreditei totalmente, tive 100% de certeza.
E com isso, hoje, temos o primeiro jogo de Tabuleiro Libras e Braille para pessoas Surdas, Cegas e para pessoas Surdocegas!"







Imagina uma pessoa desastrada, que se bate o tempo todo nas coisas e com dedo mindinho do pé cansado de bater nos móveis da casa. Certamente, esse sou eu!

Mas o que isso tem a ver com board games? Nada. Na verdade, queria falar da minha nova experiência dentro do hobby.

Tenho alguns jogos com miniaturas e sempre fiquei na dúvida se deveria pintar ou não. Logo eu, tão desastrado e que não sabe desenhar uma flor. Já me imaginava começando a pintar e estragando todas as minis dos meus jogos. Com todas essas informações, tomei a decisão mais óbvia: pintar.

Para a minha surpresa, o resultado foi bem melhor que o esperado. Não ficou maravilhoso como nos tutoriais que assisti, mas bem melhor que um cara normal como eu poderia fazer. Cada um possui seu limite e eu fui em busca do meu!

O que quero dizer com tudo isso? Se você tem dúvidas se deve pintar ou não as suas pequenas e preciosas estátuas a resposta é: se eu consegui, qualquer um consegue!

## **Dicas**

Como falei, sou um novato na arte da pintura. Não quero aqui mostrar o verdadeiro caminho da pintura de miniaturas (não tenho propriedade nenhuma para tamanha responsabilidade). No entanto, o que busco com essa matéria é tentar incentivar você a entrar nesse hobby dentro do hobby. Aqui, vou repassar algumas dicas, que foram muito úteis para mim, do que fazer para começar.

#### 1. Assista a muitos tutoriais

Com a ajuda do YouTube e outras plataformas, você entende um pouco do processo e aprende algumas técnicas de pintura e, principalmente, como aplicar.



# 2. Tenha calma

Não adianta começar a pintar sem ter tempo e fazer na correria. Pintar demanda tempo de dedicação. Chegue em casa, tire um tempo para isso e mãos à obra.

### 3. Vai melhorar

Provavelmente, sua primeira pintura não será um primor artístico, nem estará no rol das melhores, mas continue, siga em frente e veja sua evolução. Perseverança é fundamental para o aprendizado.

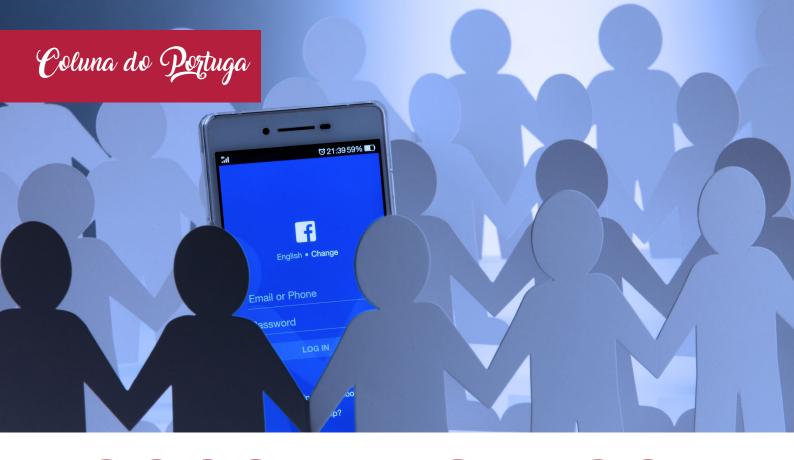
# 4. Não precisa ser um artista para começar a pintar

Levei muito tempo pra começar, acreditando que era necessário ser um grande pintor contemporâneo para ter algum resultado. E, na verdade, com as técnicas aprendidas nos tutoriais, você consegue uma mini bonita e adequada ao seu jogo.

Após seguir estas dicas, basta agora começar, se divertir muito e, no final, se sentir um artista melhor que o Romero Britto – isso não é tão difícil, o difícil mesmo é dar o primeiro passo!







# JOGOS E FACEBOOK: QUANDO VOCÊ PERDE

"Você pode perder apenas aquilo que tem que ser perdido. E é bom que perca logo – porque quanto mais tempo ficar, mais forte aquilo se torna" (Osho)

Bem, alguém tem que perder, mas isso não significa que alguém sai perdendo.

Se o foco sempre for ganhar, se o mais importante é superar os demais, então você está perdendo boa parte da brincadeira.

Muitas vezes, só alcançamos o verdadeiro potencial de um jogo após várias partidas. A capacidade de inovar e permanecer desafiador pode perdurar por muitos anos. Talvez, você acredite que já é um especialista num determinado jogo, imaginando ser imbatível e com a confiança em alta, mesmo assim, um novato (ou não), jogando de uma forma mais descontraída, poderá surpreender.

Faz parte substituir um pouco a competitividade acirrada em prol de partidas mais leves, promovendo contentamento e interação.

Geralmente, o dia a dia já nos traz tantas obrigações, comportamentos automáticos, escolhas e pessoas difíceis, momentos tensos e infortúnios. É por isso que o jogo de tabuleiro é uma ótima válvula de escape e,

por mais realistas que os jogos se apresentem, eles nos conduzem para uma outra realidade.

É interessante parar e pensar por um momento o quanto os jogos de tabuleiro vêm contribuindo para a aproximação das pessoas. Também se percebe que a internet parecia nos prover tal conexão, porém, em algum momento, perdemos o foco. Muitos que navegam perderam o rumo e saem perdendo.

Então, atitudes contraditórias parecem tomar corpo no meio virtual. Pessoas com mais de um facebook, já lotado de amigos e "pokerfaceamigos", desses muitos, às vezes milhares, uns 50 são conhecidos, conversa-

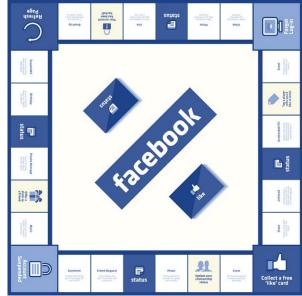
se com 10, vê-se apenas 5 e não se conhece nenhum verdadeiramente. Aprofunde-se e não saia perdendo pessoas que são interessantes.

Outros, passam a destilar reclames gratuitamente, ameaçando а exclusão bloqueio de usuários. Como se isso mudasse alguma coisa. Acredite: as pessoas conseguem viver sem você, mas seria melhor viver bem com você. Nesse exato ponto, reside um dos motivos para o facebook ser tão popular: não precisamos mais encarar as pessoas, não precisamos confrontá-las. simplesmente deletamos ou bloqueamos. É provável que a pessoa nem perceba que isso aconteceu. E você sai perdendo e ela sai perdendo.

Ainda existem aqueles que se intitulam especialistas do jogo, por conveniência ou por formação (por que não?), expõem e defendem seus pontos de vista, de modo que só a opinião deles vale alguma coisa, só eles têm direito a uma opinião. E dessa forma, dizem mais ou menos

assim: "Se você não leu a biografia não autorizada de Stefan Feld, se não jogou todos os jogos de Uwe Rosenberg pelo menos 151 vezes cada, se não sentou lado a lado no restaurante com olhar provocante e com leve toque de mãos com Alexander Pfister já acenando ao fundo discretamente para Wolfgang Kramer, se você não fez nada disso, não pode falar sobre eles". Triste, mas tal comportamento se estende para Literatura, Política, Religião, Filmes, Séries, Músicas, RPG etc. Muitos saem perdendo.

Por outro lado, vibro com o conteúdo gerado por aqueles que estão contagiados pelos jogos. As simples fotos de partidas ou de prateleiras, que, ao contrário do que pensam, não precisam ser exibicionismo, mas sim uma extensão da alegria. Valorizo os eventos que agregam e unem jogadores, que procuram romper barreiras, onde todos os grupos gostos sejam bem-vindos. Também contribuem bastante, os vídeos e lives sobre jogos, que mantém acima de tudo o bom humor, o dinamismo, tudo que



(Foto: Reprodução/Joytiq)

cai bem em nosso hobby. Muitos saem ganhando.

Por último, as confusões, famosas tretas, que em sua essência já viraram piada há um bom tempo. Não ajudam, não colaboram, não divertem. Mesmo em sua forma mais branda, há sempre alguém que se ofende e isso não se faz! Alguém sai perdendo. Não que as pessoas sejam tão frágeis afinal, amanhã assim, um dia para uma nova treta, o passado passa rápido, mas é que estamos vivendo tempos complicados, obscuros, fica mais legal, destilar gentilezas. Todos saem ganhando.



