4ª Edição

# VEMPRAMESA

Revista

## RESENHA
Le Havre

## FINANCIAMENTO COLETIVO NA VISÃO DE EDITORAS E DESIGNERS NACIONAIS

SEM CENSURA
Percepções de Essen: Existem editoras no Brasil?

ENCONTROS E EVENTOS
Spa de Jogos

# SUMÁRIO


04 **RADAR DE JOGOS**

10 **RESENHA**
Le Havre

14 **DICIONÁRIO LÚDICO**

17 **RESENHA**
Jaipur

20 **HYPE**
GLOOMHAVEN: Uma jornada inesperada

23 **RESENHA**
Dolmen

26 **METAGAME**
Levando os jogos para viajar

29 **ENCONTROS E EVENTOS**

32 **VPM INDICA**
Top 5 Worker Placement

37 **SEM CENSURA**
Percepções de Essen: Existem editoras no Brasil?

40 **VISÃO DO NOOB**
Boardgames e as relações sólidas

42 **ENTREVISTA**
Financiamento coletivo na visão de editoras e Designers

46 **COLUNA DO PORTUGA**
Chute o Jarro



**REVISTA VEMPRAMESA**
Edição nº 04
**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
Cérberus
**Designer:** Manuela Medeiros

@revistavempramesa
Grupo: vempramesa

# CARTA DO EDITOR

E finalmente chegamos ao final do ano!

2017 foi um ano bastante promissor para nossa comunidade! Foram novos canais, editoras, lojistas, revistas e eventos que surgiram e se firmaram estimulando nosso mercado que busca, ansiosamente, cada vez mais novidades!

Dito isto, trouxemos, em primeira mão, resenhas de jogos bem sucedidos como Le Havre e Jaipur - este último promete alcançar o mercado nacional em 2018. Além disso, como sempre, nosso redator Roberto Pinheiro nos apresenta mais um belíssimo jogo abstrato de controle de área, do designer alemão Thomas Odenhoven, seu nome: Dolmen.

Ademais, contratamos como novo redator, diretamente do "mundo inferior", o temível cão de três cabeças, guardião dos mortos: Cerberus. Nosso amigo, um especialista dos jogos do tipo "dungeon crawler" e que será responsável por uma série de matérias sobre o jogo mais "hypado" dos últimos tempos: o Gloomhaven. Fiquem ligados, essa série promete!

Para esta Edição, nosso redator Eduardo Guerra, entrevistou 5 personalidades de nossa comunidade, responsáveis hoje por jogos em financiamento coletivo, com o tema: "Financiamento Coletivo na Visão de Editoras e Designers". As mesmas perguntas foram respondidas e analisadas diante de cinco pontos de vistas distintos.

Ainda buscando o caminho de Essen, Zuzu nos apresenta na Coluna Sem Censura, seu diário de viagem. Uma análise crua, sem rodeios, de suas percepções tomando o foco Brasil x Essen!

Por fim, não poderia deixar de destacar, o reporte de nosso amigo Julio Cesar em relação ao SPA com especial atenção ao Spatótipo, evento sob sua direção, responsável pela apresentação de inúmeros protótipos de jogos de designers nacionais.

Bem, é isso galera, chegamos ao fim de 2017 com muita alegria e entusiasmo prontos para dar continuidade a nossa revista em um novo ano que se aproxima.

Que venha 2018!

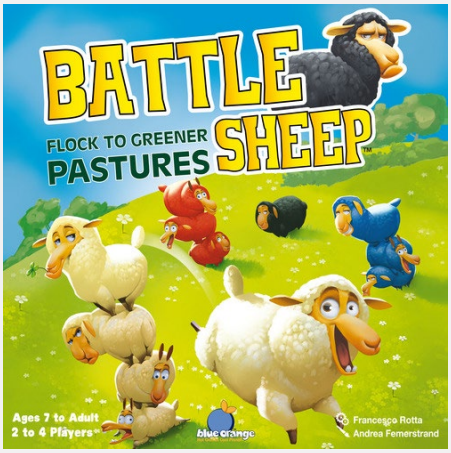
Magarem, Editor Chefe

# Radar de Jogos

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

Finalmente chegou Dezembro, último mês de 2017! Um ano marcado por grandes lançamentos, um divisor de águas para nossa comunidade de jogos, sem sombra de dúvida, agitado pelas novas editoras.

O ano acabou, mas os lançamentos não! Fiquem atentos aos novos títulos que prometem agitar seu bolso neste final de ano!




## DEVIR BRASIL | BATTLE SHEEP *(Pré-venda)*

Tratamos sobre esse belíssimo abstrato na terceira edição de nossa Revista, resenha de nosso amigo **Roberto Pinheiro** (quer saber mais sobre o jogo, basta dar uma olhadinha lá!).

Parafraseando o que já foi dito por Roberto, "**BattleSheep** é um jogo despretensioso. Tudo começa com o nome, que é um trocadilho com o clássico BattleShip. 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!"

Em BattleSheep, os jogadores começam o jogo com a construção do tabuleiro de quatro hexagonais idênticas, onde cada jogador coloca sua pilha alta de discos em uma das bordas do hexágono. Os jogadores se revezam na remoção de um determinado número de discos a partir do topo de uma das suas pilhas, movendo-os para uma nova pilha de discos tão longe quanto eles possam ir a uma linha reta. Os jogadores devem deixar pelo menos um disco para trás quando em movimento, de modo que o tabuleiro gradualmente se encha e as oportunidades de movimento tornam-se cada vez mais escassas. O jogador que ocupar a maioria dos espaços no final do jogo ganha!

## DEVIR BRASIL | TORRES *(Pré-venda)*

Mais um grande clássico da dupla Michael Kiesling e Wolfgang Kramer, este último, com certeza, tido com um dos mais bem sucedidos game designers de nossa época.

Torres é um jogo abstrato de gestão de recursos e movimento tático de peão. Os jogadores tentam construir castelos e posicionar seus cavaleiros para marcar mais pontos a cada turno. Os jogadores têm uma oferta limitada de cavaleiros e cartas de ação que permitem ações especiais. O uso eficiente de peças e placas, juntamente com uma consciência de possibilidades futuras, é o coração deste jogo.

## DEVIR BRASIL | PATHFINDER ADVENTURE CARD GAME *(Pré-venda)*

Demorou mas chegou! Finalmente, a agonia dos fãs da série Pathfinder card game foi aquietada pela chegada de quatro novas expansões para o jogo base lançado no Brasil em 2014.

São elas:

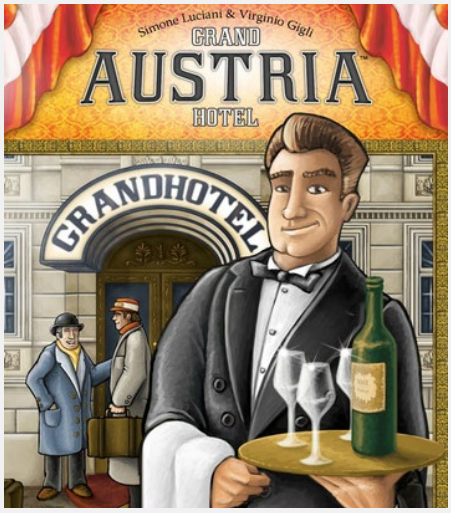
**1. A Fortaleza dos Gigantes de Pedra:** Rechace uma invasão de gigantes de pedra, ataque masmorras com magia e desvende o mistério de um antigo império.

**2. Massacre da montanha gancho:** Aventure-se no coração escuro da nação de ogros com Pathfinder Adventure Card Game: Rise of the Runelords – Deck do Massacre da montanha gancho.

**3. Pecado dos Salvadores:** Matar um feroz dragão, enfrentar os poderes mágicos de antigos pecados e reivindicar tesouros de extraordinário poder são algumas das metas do Pathfinder Adventure Card Game: Pecado dos Salvadores.

**4. Picos de XinShalast:** Confronte espíritos canibais, os campeões de um império caído, e o Runelord de Greed com o Pathfinder Adventure Card Game: Rise of the Runelords – Picos de XinShalast.

Cada expansão inclui 110 cartas para o Pathfinder Adventure Card Game: Rise of the Runelords, desde novos locais, monstros, vilões, pilhagem, e muito mais, assim como 5 novos cenários completos em cada deck.




## PAPER GAMES | GRAND AUSTRIA HOTEL *(Anunciado)*

Grand Austria Hotel proporciona a chance aos jogadores de assumirem o papel de um dono do café em ascensão, no início da era moderna Vienense. O jogo é um set colletion que faz uso de um dice drafting para selecionar suas ações, cartões para clientes e funcionários e uma placa de hotel pessoal para colocação de azulejos. Essas mecânicas são combinadas para lhe conferir o controle total do seu império de hospitalidade. Seu objetivo é atrair os clientes certos, satisfazendo suas necessidades culinárias a fim de enviá-los para seus quartos, marcando com isso pontos ao longo do caminho. Para tanto, escolha sabiamente quais hóspedes atrair e complete seus pedidos para trazer algumas ações importantes de bônus. As cartas de funcionários também têm vantagens diferentes, mas o jogo termina após sete rodadas e nenhum jogador consegue realizar tudo que deseja, portanto, ganhará quem tomar as decisões certas e encontrar a melhor maneira de criar ações de bônus.

## MANDALA JOGOS | COVIL: MESTRE DAS TREVAS *(Pré-venda)*

Covil: Mestres das Trevas é um jogo de estratégia competitivo para 1 a 4 jogadores, com duração de 45-90 min.

Aqui os jogadores disputam a supremacia das regiões que cercam uma pequena e isolada cidade.

Cada jogador controla um Mestre das Trevas com poderes únicos e que possui incontáveis tropas de minions para "defender o mundo das hordas inimigas", trazer "paz e segurança" aos territórios (em troca de moedas, é claro!), ou aumentar ainda mais o medo e a indignação dos aldeões pilhando a cidade na calada da noite.

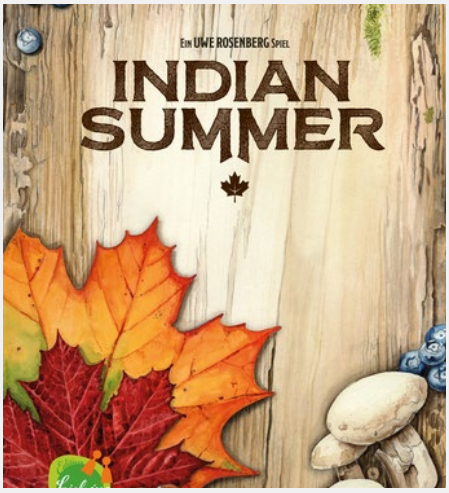
A Campanha foi realizada no Brasil simultaneamente com o Kickstarter e todo o valor adquirido na campanha foi adicionado ao valor arrecadado no Kickstarter e somado as metas de StretchGoals.

## CONCLAVE EDITORA | DOMINION: INTRIGUE + DOMINION UPDATE PACK *(Pré-venda)*

Apostando mais uma vez em seu poderoso deck building, a Conclave Editora nos apresenta em dose dupla a chegada de uma expansão mais o conjunto de sete novas cartas do update da primeira para a segunda edição.

Dominion: intrigue trata-se da 1ª expansão do jogo Dominion. Ela possui 300 cartas, com 26 cartas de reino novas. Contém cartas de vitória que fazem algo por você, cartas que te permitem escolher alguns de seus efeitos e uma variedade de outros tipos de cartas.

Esta é a segunda edição do Intrigue. Foram substituídas seis cartas e uma adicionada em comparação à primeira edição. Ela não possui mais as cartas básicas e, por isso, essa expansão não pode ser jogada sozinha. Para jogar com 5-6 jogadores, use mais cartas básicas.




## LUDOFY CREATIVE | INDIAN SUMMER *(Anunciado)*

Antes da chegada do inverno, uma brisa especialmente quente recai na floresta com um brilho dourado. Durante o verão indiano, a Nova Inglaterra floresce uma última vez. As copas das árvores estão em chamas com inúmeras cores - um arco-íris vivo, de verde a laranja e vermelho. Lentamente, as primeiras folhas começam a cair. Enquanto isso, nossos passos e os esquilos diligentes ruminam a folhagem colorida.

Em nossos passeios pela floresta, descobrimos todos os tipos de pequenos tesouros: nós coletamos bagas, nozes, cogumelos e penas. Paramos um momento para assistir os tímidos habitantes da floresta antes de partir para a casa mais uma vez. Lá, um bom livro e um chá quente já estão aguardando.

Indian Summer é a segunda parte da trilogia de puzzles de Uwe Rosenberg após o Cottage Garden de 2016, e este jogo está firmemente voltado para jogadores experientes. No cerne do jogo estão os tiles com buracos que são colocados em tiles de floresta individuais para cobrir os tesouros. Quando os jogadores conseguem colocar as mãos sobre eles, eles ganham mais opções e uma vantagem sobre seus oponentes. Tudo o que conta no final é ser o primeiro a cobrir o seu piso da floresta completamente com as folhas.

## K&M JOGOS DE TABULEIRO | UGA UGA BUFAPUM *(Anunciado)*

Já tratamos da K&M Jogos na terceira Edição de nossa Revista, quando tratamos do jogo Quebra Ossos. No entanto, para esta edição, temos o prazer de anunciar o lançamento do jogo que promete ser o carro-chefe da empresa ainda este ano, o jogo Uga Uga Bufapum, um party game do designer Mário Sérgio com arte de Victor Cavalcanti.

A temática inusitada do jogo está ligada a pré-história, tomando como foco um povo que acreditava que o homem que possuísse a maior capacidade de "soltar bufas e puns" seria, não só o mais inteligente, como também o mais forte de todos, assumindo o status de soberano Uga-Uga Bufapum - comandante de toda Bufa Bufa, que até então era comandada pelo simpático FEDOBA.

Seu reino estaria dividido em cinco clãs, cada um comandado por seu respectivo líder. No entanto, o grande Uga-Uga Bufapum sempre que alcançava o máximo de seu poder, realizava um torneio de bufas e puns entre seus clãs para decidir qual líder seria o melhor qualificado a assumir o seu lugar.

O Uga ugabufapum é um jogo de cartas do tipo take that que preza pela gestão de mão e seleção de cartas. Vence aquele que prejudicar em maior intensidade seus colegas com os efeitos de suas "bufas"até o momento em que alguém sofra o "desmaio final" na trilha catinguenta.

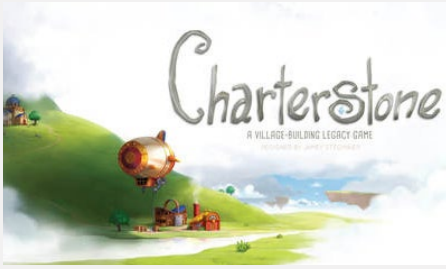
## LUDOFY CREATIVE | CHARTERSTONE

*(Anunciado)*

O gênero legado teve início com **Rob Daviau** no tão inovador **Risk Legacy**. O jogo apresentou uma nova perspectiva para os jogos de mesa, trazendo à tona a necessidade inédita de destruir e escrever nos componentes do jogo. Recentemente, em decorrência do furor gerado pelo modelo legacy, novos designers decidiram adotá-lo em seus jogos, alguns com altos níveis de aceitação como o **Pandemic: Legacy** e outros não tão prestigiados como o **Seafall**.

**Charterstone**, do designer **Jamey Stegmaier's** (Scythe e Viticulture) assume para si a difícil tarefa de formatar o modelo legacy em um legítimo eurogame. Durante cada partida que dura em média 60 minutos, 1 a 6 jogadores competem para povoar um vilarejo, que começa com praticamente nada, mas que vai crescendo e com mais opções.

Antes de cada jogo, um novo avanço é revelado destravando uma nova regra, um novo tipo de carta ou ainda um novo componente. Esses novos avanços são agrupados de forma cronológica em eras, porém são randomizados em seu uso, o que cria uma nova história única para cada cópia do jogo. Uma cópia de **Charterstone** permite um total de 12 partidas em sua campanha.



## GALÁPAGOS JOGOS | STAR WARS DESTINY: IMPÉRIO EM GUERRA

*(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 do Destiny em nosso país tem crescido a cada dia assim como a cobrança de seus jogadores. Desta forma, novas expansões são anunciadas a todo o momento. Desta vez a Fantasy Flight Games tem o orgulho de anunciar o Império em Guerra, o terceiro conjunto de pacotes de reforço para Star Wars: Destiny!

Império em guerra emula o caos encontrado na galáxia Star Wars durante seus tempos mais sombrios com temas que perturbam o conselho de seu oponente e dizimam seus melhores planos. Esses 160 novos cartões se concentrarão em tomar os conceitos básicos de Star Wars: Destiny e jogá-los em desordem.

Império em Guerra traz a emocionante ação de Star Wars Rebels para a mesa. Junte-se à tripulação do Fantasma e seus adversários enquanto se juntam aos duelos épicos que ocorrem em todas as épocas da saga Star Wars.

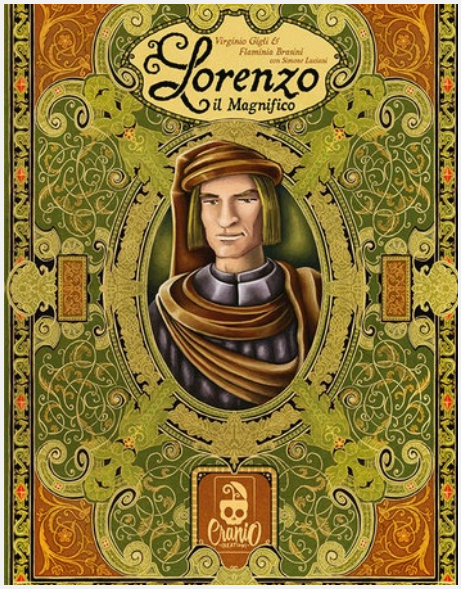
## MANDALA JOGOS | PROJETO GAIA

*(Anunciado)*

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

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

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




## MEEPLE BR | LORENZO IL MAGNIFICO

*(Anunciado)*

Em Lorenzo Il Magnifico, cada jogador faz o papel do chefe de uma família nobre de Florença durante a Renascença. Você deve acumular prestígio e fama para ganhar mais pontos de vitória que os outros.

Para isso, você enviará membros da sua família para diferentes áreas da cidade, onde eles podem alcançar vários objetivos. Em algumas delas, você ganhará recursos, em outras, cartas de desenvolvimento representando novos territórios, construções financiadas, personagens influentes e campanhas venturosas. E em outra parte você poderá ativar os efeitos dessas cartas. Os membros da sua família não são idênticos. No começo de cada rodada, três dados são rolados para determinar os valores de cada um deles. Você deve escolher com cuidado para onde enviar os familiares de valor mais alto.

Existem muitas formas de se ganhar pontos de vitória, mas você também precisa prestar atenção à sua relação com a Igreja. O jogo é dividido em 3 períodos, cada um composto por 2 rodadas. Ao fim de cada período, os jogadores precisam expressar a sua fé. Se algum deles não tiver rezado o suficiente, sofrerá duras penalidades. Após as 6 rodadas, é hora de calcular a sua pontuação final, e o jogador com mais pontos de vitória será o vencedor.

## MANDALA JOGOS | DEAD MAN'S DOUBLOONS

*(Anunciado)*

Dead Man's Doubloons é um jogo recheado de ação para 2 a 6 jogadores, com duração de 30 a 45 minutos.

Com o início do jogo, os navios piratas entram em constantes escaramuças enquanto navegam pelos recifes que circundam a ilha Misteriosa, procurando desesperadamente por fragmentos do mapa do tesouro e pilhando o que puderem encontrar.

Enquanto isto, o Capitão e sua equipe de terra seguem um de vários caminhos possíveis na tentativa de encontrar o tesouro enterrado, descobrindo riquezas fabulosas e obstáculos perigosos por todo o percurso.

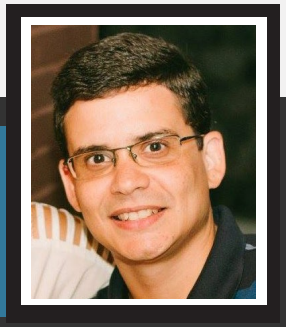
Tendo coletado suas preciosas cargas, os capitães retornam para suas embarcações para se engalfinhar em uma última batalha. Navios derrotados se transformam em Navios Fantasmas, cujos tesouros são amaldiçoados. Porém, mesmo estes, através de um planejamento apurado, poderão emergir como vitoriosos.

Uma vez que os capitães tenham destruído seus inimigos e esgotado suas opções, o jogo acaba. Neste momento o pirata mais rico será o vencedor!

A Campanha foi realizada no Brasil simultaneamente com o Kickstarter e todo o valor adquirido na campanha foi adicionado ao valor arrecadado no Kickstarter e somado as metas de StretchGoals.

**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.



# LE HAVRE

## SAINDO DO FORNO!

Você, um comerciante no 2º maior porto da França, na cidade de Le Havre, terá que escolher estrategicamente o que fazer no porto, coletar produtos e matérias-primas recém-chegados ou executar tarefas nos prédios disponíveis no porto. Coletar produtos e matérias-primas lhe garante subsídios para prosperar no porto, você poderá manufaturar, usar ou vender seus produtos ou matérias-primas, construir seus próprios navios e edifícios. Construir seus navios lhe garante alimento para seus trabalhadores, por outro lado, construir seus edifícios lhe garante além de um bom investimento uma fonte de receita, já que outros comerciantes lhe pagarão para usar seus edifícios. Enfim, são várias opções do que fazer no porto de Le Havre para prosperar e ser o comerciante com a maior fortuna... e aí, aceita o desafio?

Este é o cenário de **Le Havre**, trazendo como mecânica básica a alocação de trabalhadores, muito fácil de jogar, mas também muito estratégico. De 1 a 5 jogadores, daqueles que você tem que estar ligado do início ao fim, ou passará o jogo todo corrigindo seus deslizes. Dá para ser jogado na versão completa (mais rodadas) ou reduzida (menos rodadas), tudo isso de acordo com o número de jogadores. O objetivo é se tornar o comerciante mais rico do porto de Le Havre. Trata-se de um board game de **Uwe Rosenberg**, recentemente publicado no Brasil pela **Ludofy** e já com a expansão **Le Grand Hameau** (que adiciona 85 cartas de Edifícios Especiais e outras cartas bônus).

A caixa do jogo é retangular, bem resistente, a imagem representada na capa retrata um navio ancorado e trabalhadores descarregando mercadorias no porto, algo bem sugestivo. A caixa por dentro comporta todos os componentes do jogo, a saber: os 3 tabuleiros, 5 discos de jogador, 5 marcadores de navio, tokens de suprimento, de bens/matérias-primas, de jogador inicial, de moedas e cartas, muitas cartas.

Os 3 tabuleiros são bem grossos e se unem para formar um só, o porto de Le Havre, com áreas específicas para tudo que o jogo utilizará, a saber: áreas para estocar os produtos, para os produtos recém-chegados no porto, para o dinheiro, para os edifícios, para os navios à venda ou para serem construídos e para o movimento dos navios que chegam no porto.

Os 5 discos de jogador e os 5 marcadores de navio são de madeira. Os discos de jogador nos representam quando escolhermos executar uma ação em um edifício da cidade, nosso ou de um oponente. Os marcadores de navio são em um formato que o representa bem e

servirá para representar nosso turno avançando e fazendo com que novas mercadorias cheguem ao porto de Le Havre.

Os tokens de suprimento, de alimento, de jogador inicial e de moedas estão em uma gramatura boa, são resistentes. Os tokens de suprimento são a alma do jogo, pois os mesmos são responsáveis por tudo que chega no porto de Le Havre. Os tokens de bens/matérias-primas trazem várias informações, a saber: de um lado o bem/matéria-prima em seu estado inicial, de outro lado, o bem/matéria-prima em seu estado melhorado, ou manufaturado. Dos bens que alimentam, os tokens informam quantos trabalhadores eles alimentam, e se vendidos, quantos francos valem. Os bens/matérias-primas também informam quanto podem gerar de energia (necessário em algumas construções) e quanto de dinheiro (em francos) valem se vendidos.

**"Os tokens de suprimento são a alma do jogo, pois os mesmos são responsáveis por tudo que chega no porto de Le Havre. "**

O token de jogador inicial traz a imagem de um timão. Os tokens de moeda vêm no valor de 1 e de 5 francos. As cartas são numa gramatura muito boa e são muito importantes para o desenrolar do jogo, a saber: cartas de referência (resumo do turno), de edifícios comuns, de edifícios especiais, de rodada (que no verso tem os navios a serem comprados/construídos), de empréstimo e de resumo de rodada.

Preparar o setup de **Le Havre** é simples, coloque os 3 tabuleiros do jogo na mesa de forma a montar o porto de Le Havre, dê a cada jogador 1 disco de jogador e 1 marcador de navio (ambos na sua cor), embaralhe os 7 tokens de suprimento e os coloque (virados para baixo) nos espaços do tabuleiro (no rio), coloque os marcadores de navios dos jogadores no início do porto, ao lado do tabuleiro. Coloque os tokens de bens/matérias-primas nos respectivos depósitos no tabuleiro (coloque os bens no seu lado inicial), coloque disponível no porto alguns bens/matérias-primas iniciais como informa o tabuleiro (fique atento que a quantidade mudará se jogar na versão reduzida). Dê a cada jogador 5 francos e 1 hulha (isso no jogo completo, no jogo em sua versão reduzida esses valores mudarão). Embaralhe as cartas de edifícios especiais, escolha 6

e as coloque viradas para baixo no seu local no tabuleiro. O porto recebe 3 cartas iniciais que ficam abertas para o início do jogo (1 construtora e 2 empreiteiras), elas pertencem a cidade.

No verso das cartas de edifício comum, verifique quais delas farão parte do jogo, nesta hora influi se o jogo será reduzido ou não e a quantidade de jogadores. Com as cartas selecionadas, divida-as em 3 decks iguais: ordene cada um dos decks da menor para maior e coloque as cartas abertas no tabuleiro, de forma que seja possível ver o rodapé da próxima carta para cada jogador saber quanto a mesma custa.

Coloque as cartas de rodada no seu local (ao final no porto), na quantidade especificada também de acordo com o tipo de jogo (normal ou reduzido e a quantidade de jogadores). Coloque as cartas de empréstimo e os tokens de suprimento acessíveis a todos os jogadores ao lado do tabuleiro. Agora resta escolher o primeiro jogador (dê a ele o token de primeiro jogador) e pronto!!!

Agora vamos ao jogo, pois temos que chegar cedo ao porto para escolher as melhores mercadorias ou usar os edifícios que nos tragam mais vantagens, manufaturar nossas mercadorias, vendê-las, construir ou comprar navios, enfim, o dia-a-dia de um porto. Bem-vindo a Le Havre!

**"A sensação que se tem é de que há muito que se fazer em pouco tempo. Isso dá uma adrenalina especial ao jogo."**

O jogo se dá em 2 fases: a fase de rodadas (que vai até o fim do jogo) e a fase final (quando é disparado o fim do jogo). Cada fase de rodadas contém 7 turnos. Cada jogador cumprirá seu turno em sentido horário, este consiste de duas ações obrigatórias e possíveis ações adicionais. Após o 7º turno, resolve-se a carta de rodada e começa-se uma nova rodada. Vamos aos detalhes!

No turno de cada jogador, ele move seu navio para o próximo token de suprimento disponível e como primeira ação obrigatória, novas mercadorias chegam ao porto (simulando o primeiro turno do jogo). Esse token estará fechado, o que aumenta a tensão em saber o que chegará ao porto. A partir de agora, já se tem uma ideia de como se delinear uma estratégia, pois, no início do jogo, já havia algumas mercadorias disponíveis no porto e que agora devem ser analisadas em conjunto com as recém-chegadas.

Neste momento, atingimos a hora crucial, a segunda ação obrigatória: ou você escolherá coletar os bens de um dos locais disponíveis no porto ou executará uma ação de um dos edifícios, que também oferecem muitas possibilidades, a saber: manufaturar seus bens/matérias-primas, construir edifícios, enfim, já começam as possibilidades estratégicas. Mas as decisões não param por aí, se desejar usar um edifício de um jogador, obviamente que você terá que pagar algo em troca, isso está especificado em cada edifício, ou seja, construir edifícios lhe garantirá além de um bom investimento no fim do jogo, uma boa fonte de receita durante a partida. Detalhe sobre

os edifícios: somente 1 jogador pode ocupar um edifício por vez, enquanto um jogador lá estiver, outro não pode utilizá-lo.

Após as duas ações obrigatórias, há a possibilidade de ações adicionais, a saber: comprar ou vender navios e edifícios. Pode ser de grande valia a compra ou a venda, dependendo se há dinheiro disponível ou se está precisando dele. Perceba que, a todo o momento, há muito o que se decidir em Le Havre, o jogo é dinâmico do começo ao fim.

Após o turno do jogador, dá-se o turno do próximo jogador à esquerda. Isso se repete até um jogador concluir seu turno no sétimo token de suprimento. Depois disso, resolve-se a carta de rodada: primeiramente, a carta informa se há ou não colheita, se houver, ela indicará que os jogadores que detenham grãos (ao menos 1) e gado (ao menos 2) devem receber respectivamente 1 grão e 1 gado. A seguir, a fase de alimentação,

onde cada jogador deverá pagar a quantidade de alimento descrito na carta. Caso não possa pagar com alimento, poderá pagar em dinheiro (1 franco por alimento), no entanto, se não tiver nem o dinheiro, é necessário fazer um empréstimo.

Pois é meu amigo, há empréstimo! Isso impacta também nos turnos, pois há um token de suprimento no decorrer dos turnos em que se cobram os juros pelo empréstimo, ou seja, ou você se livra do empréstimo (pagando-o) ou ficará pagando juros que lhe trará prejuízo no final do jogo.

A carta de turno também informa se a cidade construirá mais edifícios (comuns ou especiais), além de finalmente, após resolver a carta de rodada, a mesma é virada e seu verso tem um navio que ficará a disposição para ser construído ou comprado. Após isso, uma nova rodada se inicia.

Perceba, há muita coisa acontecendo ao mesmo tempo no porto de Le Havre, você terá que ser astuto e estrategista para dar conta de tudo que acontece simultaneamente. A sensação que se tem é de que há muito que se fazer em pouco tempo. Isso dá uma adrenalina especial ao jogo. Note que isso foi apenas um turno e uma simulação de final de rodada do jogo. É no mínimo instigante gerenciar tudo isso ao mesmo tempo!

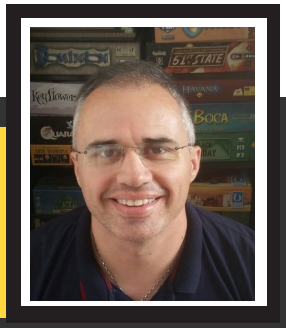
Após a última carta de rodada ter sido resolvida, dispara-se o fim do jogo e entra em ação a fase final. Momento decisivo do jogo. Começando pelo jogador inicial, cada jogador tem agora exatamente um turno a mais com uma única ação principal. Nesse momento, ações de chegada de mercadoria no porto e de compra não podem ser executadas, no entanto, vendas de edifícios e navios podem acontecer e empréstimos podem ser pagos. Nesta fase, e somente nesta fase, os jogadores podem usar um edifício já ocupado por um ou mais jogadores (não usar novamente o que você já se encontra). Esta fase é crucial e tudo pode mudar no porto de Le Havre. Execute essa fase com muita estratégia!

Para a pontuação final, somam-se os valores dos edifícios e navios dos jogadores, os valores adicionais dos edifícios com o sinal de "+", seu dinheiro e subtrai-se 7 francos para cada empréstimo não pago. Bens/matérias-primas no estoque não contam, a não ser que se tenha o "Armazém". No final do jogo o jogador mais rico é o vencedor. Se houver empate, há vários vencedores.

Esse é o cenário de Le Havre, um jogo com decisões importantes do início ao fim, inclusive após o término da partida, em sua fase final. Jogo altamente estratégico e competitivo.

Recomendo Le Havre para sua coleção!

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



# WORKER PLACEMENT

Os jogos do tipo worker placement ou alocação de trabalhadores tornou-se um gênero extremamente importante desde o lançamento do clássico Caylus em 2005. Quando digo "extremamente importante" não o destaco como "pioneiro", já que não é unânime o entendimento de que o Caylus tenha sido o primeiro jogo a apresentar esta mecânica. Jogos como Merlin (1993), Keydom (1998) e Aladdin's Dragons (2000), anos antes, já apresentaram ao mundo a mecânica que, no entanto, tornou-se extremamente popular com a chegada do Caylus.

E agora, quando digo que se trata de uma mecânica "extremamente popular" se deve a enxurrada de jogos, neste perfil, após 2005, ou seja, pós Caylus. Por quase uma década, ouso dizer que o worker placement tenha se tornado a mecânica mais explorada pelos designers de jogos de todo o mundo. Pode-se dizer que esta mecânica é uma das mais populares entre os eurogames.

Para quem ainda não está familiarizado com jogos do tipo worker placement, como o próprio nome traduz, é uma mecânica que demanda o uso de "trabalhadores" para a reivindicação de espaços que, por sua vez, concedem ações e vantagens que serão usadas pelo jogador. Seu ponto chave está intrinsicamente relacionado à ideia de que maioria ou todos esses espaços de ação são contestados entre todos os jogadores e, portanto, têm uma disponibilidade limitada a cada turno, isso torna a ordem de colocação um fator importante. Há jogos que permitem o uso de trabalhares em um mesmo espaço, no entanto, com alguma condição específica, normalmente com um custo mais elevado. Em suma, o worker placement é uma mecânica que restringe as ações que podem ser manejadas por todos os jogadores em uma rodada. Normalmente os jogadores mantêm consigo um número limitado de trabalhadores que poderão ser usados durante o processo de alocação.

Talvez a característica mais interessante deste gênero seja a presença de peças físicas que representem "trabalhadores". Não são representações intangíveis, mas sim partes reais, tácteis alocadas diretamente no tabuleiro. Os objetos tridimensionais podem ser simples, como tokens ou cubos. Mas, frequentemente, a cultura do uso do "meeple" (figura lúdica, tridimensional de um ser humano) tem suprido com maestria essa necessidade. Por outro lado, uma subcategoria de jogos faz uso de dados como trabalhadores. Seja lá como for, no entanto, esses componentes servem, ao final, ao mesmo

**Por quase uma década, ouso dizer que o worker placement tenha se tornado a mecânica mais explorada pelos designers de jogos de todo o mundo. Pode-se dizer que esta mecânica é uma das mais populares entre os eurogames.**

propósito prático e estético que são fundamentais para identificar os jogos do tipo worker placements.

Ademais, os títulos que fazem uso desta mecânica, normalmente, fornecem mais de um "trabalhador" por jogador a cada turno. O número de trabalhadores disponíveis a cada rodada pode flutuar com base nas escolhas dos jogadores, talvez até reduzindo a um trabalhador por vez. Por outro lado, as regras podem variar, dando aos jogadores a opção de escolher apenas uma ação com todos os seus trabalhadores combinados. O tipo de alocação, seja mais flexível ou mais rígida, depende estritamente do objetivo buscado pelo design com o uso desta mecânica.

É uma mecânica, que sem sombra de dúvida, provou ser um espaço fértil e criativo para os designers. Seus jogos apresentam muitas variações em conceitos básicos deste o tema até sua incidência tática. Sua aplicação estratégica se encaixa muito bem com outros mecanismos populares, como o gerenciamento de mão, manipulação de dados e controle de área. É um facilitador positivo que supre a necessidade do equilíbrio tão buscado pelos designers, notadamente, dos jogos do tipo euro.

Como dito, embora relativamente recente, o worker placement é um gênero em constante desenvolvimento. Como tal, muitos projetos acabaram por "recriar" a mecânica adicionando uma filosofia única que inova em conceito e aplicação.

Um exemplo claro é o The Manhattan Project (2012). Este jogo nos apresenta algumas "surpresas" se comparado a outros formatos padrões encontrados em outros títulos deste gênero. A interação apresentada pelo uso do "espião", por exemplo, é um dos pontos fortes e atraentes para aqueles que buscam inovações neste gênero. Com sua aplicação o jogador poderá espionar os avanços de seus adversários a fim de fazer uso dos espaços e vantagens de seus oponentes, capitalizando ao fim parte de seu progresso para si.

Se você é novo neste gênero e está procurando uma maneira mais suave de conhecer a mecânica, eu sugiro: Stone Age e o Lords of Waterdeep. Em minha opinião, acho o Stone Age um ótima opção como jogo de entrada. Da mesma forma, prezando ainda pela simplicidade. Se você curte um gênero do tipo fantasia, então o Waterdeep é uma escolha bastante coerente e amigável para sua mesa.

Ademais, jogos do tipo worker placement, geralmente, são bastante intuitivos e fáceis de ensinar, isso faz da mecânica uma escolha apropriada para os jogos do tipo "gateway" para introduzir o hobby para "os não" jogadores.

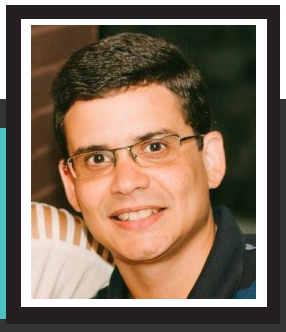
Mas, embora a mecânica seja simples e intuitiva para os recém-chegados, ela ainda pode fornecer alguma profundidade para os jogadores mais "sérios". Neste ponto, destacam-se jogos que normalmente apresentam uma gama de opções com escolhas mais complexas, que muitas vezes, devem ser tomadas de forma a proporcionar uma melhor sinergia entre as inúmeras combinações disposta à mesa. Um exemplo bem coerente que preenche esta disposição é o jogo Myrmes, "apertado" do início ao fim e punitivo quando não combinado coerentemente. Neste aspecto, a mecânica worker placement proporciona diversos caminhos para se alcançar a vitória, com uma grande variedade de opções para se marcar pontos.

Assim, o worker placement assume um formato popular de implementar a interação entre jogadores sem ser excessivamente agressivo. Há certamente exemplos de ações, em alguns jogos, que atacam diretamente outro jogador, mas, em regra, o conflito se estabelece pela arte de bloquear: negar uma ação ou espaço a um oponente, reivindicando-o primeiro, especialmente se você pode se beneficiar sozinho. Estes, com certeza, são os propósitos preponderantes em um típico jogo do gênero worker placement: selecionar a sinergia dos melhores combos disponíveis juntamente a aplicação tática da arte de bloquear!

**"..jogos do tipo worker placement, geralmente, são bastante intuitivos e fáceis de ensinar, isso faz da mecânica uma escolha apropriada para os jogos do tipo "gateway" para introduzir o hobby para "os não" jogadores."**

**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.



# JAIPUR

## SAINDO DO FORNO!

*"A luta para se tornar o comerciante pessoal do grande marajá começou. A proeza deverá ser conquistada em um intrigante duelo que se sucederá por duas semanas consecutivas, onde ambos os comerciantes deverão trocar e vender especiarias diversas no mercado indiano, se tornando vencedor aquele que obtiver maior quantidade de rúpias. Camelos serão de suma importância para a aquisição de inúmeras mercadorias, pois estão bem avaliados no mercado.*

*No final de uma semana (rodada) aquele que obtiver maior êxito em suas vendas receberá um selo de excelência do marajá. No entanto, para se tornar ao fim o grande vencedor (fim do turno), dois selos deverão ser obtidos pelo mercador."*

---

Jaipur é um Family game para 2 jogadores, criado pelo game designer Sébastien Pauchon, publicado pela Game Works em 2009, que se encontra assentado na combinação de três mecânicas básicas: Card Drafting, Hand Management e Set Collection.

O jogo é um filler que se destaca pela simplicidade de suas regras de fácil assimilação, o que o torna célere na consecução de suas rodadas que praticamente se desenrolam sem downtime. É o típico jogo que se encaixa como uma luva no quesito "jogo de descanso", ou seja, quer dar uma relaxada após uma sessão pesada, basta arrumar o Jaipur em um minuto e jogar uma partida inteira em outros 20. É assim que funciona o Jaipur: simples, agradável com uma dose razoável de marcação e planejamento.

Se me perguntarem se o jogo possui sorte, direi, com certeza que sim, já que as cartas do mercado, a depender da ação escolhida, deverão ser dispostas a mesa de forma aleatória, mediante cava. No entanto, este não é um fator determinante, já que os jogadores poderão mitigar a incidência da sorte fazendo bom uso da observação e memorização da quantidade de cartas de cada produto ou se antecipando a jogadas de seu adversário colecionando-as como forma de marcação.

Sua mecânica é bem simples e deve ser manejada com base em duas ações básicas: pegar ou vender cartas (uma apenas por vez). Disposto à mesa, a frente dos dois jogadores, está posicionado o mercado local, que deverá ser preenchido por 5 cartas, sejam elas cartas de camelo ou mercadorias.

A ação de pegar cartas se desdobra em três outras, que são:

**a)** Pegar qualquer número de mercadorias à mesa (não camelos) dentre as cinco cartas dispostas no mercado e trocá-las pelo mesmo número de cartas que estejam em sua mão ou que componham o rebanho de camelos de cada jogador (o rebanho deve se posicionar à frente de cada jogador e não conta como carta em sua mão);

**b)** Pegar uma única carta de mercadoria no mercado recompondo a mesa com uma carta retirada do cava central;

**c)** Pegar todos os camelos (sem exceção) que estejam à disposição no mercado para compor seu rebanho de troca. As lacunas no mercado deverão ser ocupadas com novas cartas do cava central.

O jogo disponibiliza 6 tipos de mercadorias que deverão ser conquistadas e vendidas pelos jogadores para a obtenção de rúpias (pontos) que serão necessárias para se alcançar a vitória final. São elas em ordem decrescente de importância: diamante, ouro, prata, tapeçaria, especiarias e couro, que são representados por tokens específicos e com graduações distintas de 1-7.

**"O jogo é um filler que se destaca pela simplicidade de suas regras de fácil assimilação, o que o torna célere na consecução de suas rodadas que praticamente se desenrolam sem downtime."**

Em relação à pontuação, pontos serão adquiridos com o uso da ação de venda de mercadorias. Cada jogador terá a opção, em sua rodada, de vender um tipo de mercadoria a sua escolha. Dentro deste rol selecionado, o jogador poderá vender uma ou mais cartas de uma mesma mercadoria de uma vez só. Para mercadorias especiais como diamante, ouro e prata, o jogador somente poderá vendê-las se ao menos o fizer com duas cartas.

Com a execução da venda, os jogadores obterão pontos de acordo com a ordem dos tokens de mercadoria disponíveis em cada pool (resgate do maior para o menor). Além disso, bonificações serão oferecidas para aqueles que venderem de uma vez uma maior quantidade de mercadorias da mesma espécie, respectivamente, bônus para vendas: triplas, quádruplas e quíntuplas. É importante frisar que os jogadores só poderão manter em mãos ao fim de sua rodada apenas 7 cartas, devendo descartar as demais que ultrapassem este valor.

O uso eficaz do camelo, por sua vez, é responsável por boa parte da estratégia do jogo, uma vez que, pelo simples fato de não contar como carta presente nas mãos de seu dono ao ser removido do mercado, este acaba se tornando um coringa do jogo. Quanto mais camelos o comerciante tiver em seu rebanho, maior será sua capacidade de troca sem necessidade de se desfazer de cartas importantes de sua mão. Além disso, ao fim da rodada (semana) de jogo, aquele que detiver a maior quantidade de camelos em seu rebanho receberá uma bonificação em pontos.

A rodada (semana) termina quando 3 estoques de tokens (pontos) de mercadorias forem completamente adquiridos pelos comerciantes (jogadores) ou quando o deck de reposição de cartas posicionado ao centro da mesa terminar. Vencerá ao final o jogador que adquirir dois selos de excelência do marajá, ou seja, que vença duas rodadas (semanas) consecutivas ou não do jogo (melhor de três).

**"...para aqueles jogadores que desejam um filler inteligente à sua mesa com uma boa dose de estratégia, extremamente amigável para jogadores iniciantes, de dinâmica simples e de fácil assimilação..."**

É imperioso destacar a qualidade de suas peças e cartas. Sua caixinha simples possui um design interessante com alegorias bem contextualizas com a temática sugerida.

Assim, para aqueles jogadores que desejam um filler inteligente à sua mesa com uma boa dose de estratégia, extremamente amigável para jogadores iniciantes, de dinâmica simples e de fácil assimilação, Jaipur, com certeza, é uma boa opção.

**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.

# GLOOMHAVEN: UMA JORNADA ESPERADA!

Eu tinha apenas 14 anos quando passei em frente a uma banca de jornais aqui em Salvador, minha terra. Eu costumava fazer isso sempre, como leitor ávido de Mauricio de Souza, (fã principalmente do Cascão, sem nenhuma correlação à sua higiene). Mas naquele dia algo me chamou a atenção. Não era comum bancas de revistas venderem jogos, mas ali estava um que mudaria minha vida para sempre. Invés de cubinhos existiam miniaturas. O jogo não acabava numa sentada. Diferente do War ou Banco imobiliário, eram necessárias várias sessões, cada uma com um mapa diferente e um objetivo diferente. Uma das miniaturas era de um mago, outro um arqueiro,um outro era um guerreiro e o último era uma espécie de padre. Olhei mais de perto. Neste jogo você assumia um destes personagens e enfrentava monstros para passar de nível e conquistar fama e tesouros. O que mais me chamou a atenção era que neste jogo havia uma historia por trás de tudo. Os jogos até ali eram uma partida simples com regras e objetivos bem claros. Mas ali estava um jogo em que não sabia como terminaria, se meu herói iria sobreviver, qual sua saga, qual sua história. O nome do jogo era “Hero Quest” e ali foi minha porta para o Role Playing Game.

Do Hero Quest para o RPG de mesa foi um pulo, e 25 anos mais tarde eu ainda jogava RPG com a mesma paixão. De Storyteller à Dungeons and Dragons, de mestre a jogador, fiz de tudo. A ideia de um mundo aberto e desconhecido, aprofundamento da história do personagem, decisões que ficaram para sempre na história do mundo e a emoção de um acerto critico é algo que não sai do seu sistema com facilidade.

Mas a vida continua seu rumo e o tempo que eu tinha antes, não tenho mais. Casado e com filha, as longas noitadas de dez horas seguidas chegaram ao fim, mas não meu espírito aventureiro. Sou obrigado a ficar velho, mas não sou obrigado a crescer. Iria encontrar um substituto ao RPG. E encontrei. Os jogos de tabuleiro conhecidos como "dungeon crawl" são excelentes substitutos para quem precisa de sessões que durem entre duas e três horas. Nestes jogos você também incorpora um personagem e se aventura em missões com objetivos muitas vezes desconhecidos, com a mesma emoção do RPG. Uma vantagem destes jogos é o seu visual. Com miniaturas e mapas já confeccionados, o visual do jogo é excepcional, já que no RPG muito da ação se passa na sua cabeça. Imperial Assault e Descent são exemplos destes jogos (que jogo até hoje).

Foi neste momento que eu percebi que, em verdade, não estava mudando de jogo, mas voltando ao passado, ao Hero Quest, que foi um dos primeiros board games dungeon crawl que pude jogar. De fato, Hero Quest me iniciou no RPG, mas era um board game. Eu tinha, como diz Bilbo Bolseiro, ido e voltado de novo. Os dungeon crawl passaram a ser parte de minha semana, jogando duas ou até três vezes com amigos.

Mas, como não poderia deixar de ser, existem diferenças para o RPG, como por exemplo os personagens não são tão trabalhados, ou profundos, o mundo não é aberto o suficiente (escolhas limitadas) e suas ações não permanecem para sempre ou modificam o mundo (você recomeça depois de finalizar a campanha). E, principalmente,

**"Os jogos de tabuleiro conhecidos como "dungeon crawl" são excelentes substitutos para quem precisa de sessões que durem entre duas e três horas."**

as campanhas eram pequenas (comparadas ao RPG), ou seja, quando você se apegava ao mundo e ao personagem, o jogo terminava. Permanecia um certo vazio nostálgico. Era um problema.

Entretanto, recentemente (bom, não tão recente, mas há alguns anos), descobri um jogo que tinha um aspecto que nenhum outro jogo que eu conhecia tinha. Um aspecto que era intrínseco ao RPG. Talvez o aspecto mais importante do RPG, um que nunca imaginei que seria possível num jogo de tabuleiro: perenidade de suas decisões e influencia no mundo.

Embora não tenha sido o primeiro neste formato: Pandemic Legacy revolucionou o sistema de jogos e trouxe o tabuleiro para mais perto do RPG. Neste jogo suas ações são permanentes, não têm volta e as consequências são as mais variadas possíveis. O sistema Legacy trouxe o perigo e a emoção de que suas decisões importam e interferirão de forma definitiva no jogo. Não há volta, não há escapatória, o final é inesperado. Os jogos Legacy não são dungeon crawl, embora exista muita história envolvida. Para se ter noção de como o sistema Legacy agradou o mundo, Pandemic Legacy é atualmente o jogo numero 01 do Board Game Geek.

Mas... não era dungeon crawl. Se afastava demais do RPG. Meus pensamentos começaram a imaginar se era possível um jogo que misturasse o sistema Legacy com as aventuras do dungeon crawl e, finalmente, com um mundo aberto e com um historia profunda como um RPG. Seria pedir demais? Seria eu o único a pensar assim?

Para a minha felicidade, não. Um cidadão chamado Issac Childres conseguiu convencer uma empresa chamada Cephalofair Games de que era possível um board game te dar o máximo de uma experiência de um verdadeiro RPG de mesa. Ele prometeu histórias profundas, mundo aberto (aberto o suficiente), progressão de sagas e personagens, masmorras, tesouros, intriga e muitos mais. Tudo isso sem precisar devotar o tempo enorme que os RPGs exigem de nós.

Para isso ele iria revolucionar o sistema de criação de jogos, misturando o dungeon crawl com o sistema Legacy. A tarefa parece hercúlea. E é. Um jogo desses exige pensamento antecipado de milhares de possíveis decisões de milhares de jogadores, um sistema de missões absurdo. Ele precisa criar um novo sistema de regras, um novo mundo e como este mundo interagirá com os jogadores. E o cara conseguiu.

O resultado foi o novo jogo GLOOMHAVEN e ele é fantástico!

O jogo somente será lançado oficialmente no mundo dia 21 de Fevereiro de 2018 mas já é o numero 03 do mundo no BGG. Indicaram-me este jogo em Maio de 2017 quando ele estava ainda em Kickstarter. Isaac, o criador do jogo, precisava de U$400.000,00 (quatrocentos

mil dólares para conseguir produzir o jogo). Acabou, ao final, conseguindo U$4.000.000.00 (quatro milhões).

Muito disso é fruto dele já haver lançado para poucos Kickstarters antes, uma primeira versão do jogo, que foi extremamente bem recebida. A versão 2.0 virá já com melhoramentos e erratas encontradas na primeira versão.

Eu, como não podia deixar de ser, sou um Kickstarter da segunda versão. Segundo o próprio Isaac, Gloomhaven é um jogo cooperativo sobre batalhas contra monstros e progressão em objetivos individuais dos jogadores. É uma campanha onde um grupo de jogadores passará por diversos cenários que irão conectar as suas aventuras, descobrindo conteúdos secretos do jogo na medida que vão progredindo.

Trata-se de um jogo temático que combina o combate tático dos Dungeon Crawl, a perenidade das decisões dos jogos Legacy e a profundidade dos personagens e lugares que somente é encontrado no RPG. Os jogadores fazem parte de um grupo de aventureiros, mas diferentemente dos jogos cooperativos, e mais perto do RPG, cada um deles têm um objetivo específico para estar no grupo. Nem todos querem matar aquele vampiro porque é a coisa certa a se fazer. Cada um tem motivos pessoais (alguns não tão nobres) para estar ali e que servirá para aprofundar a história pessoal deles, sem qualquer conexão com os outros. Cada um tem sua própria história, seu próprio caminho. Da mesma forma que o destino os juntou, pode também os separar.

Como todo bom RPG, o sentimento de individualidade está ali, a progressão do personagem está ali (passando de nível, encontrado ou comprando itens poderosos, adquirindo novas habilidades), enquanto também o grupo como um todo progride (o grupo ganha ou perde reputação nas cidades e locais por onde passa, que poderá lhe render benefícios ou ameaças de morte) e finalmente, o mundo inteiro evolui e se movimenta. O mundo de Gloomhaven é um personagem por si próprio como todo bom RPG. E ele muda com ou sem sua intervenção. Nada é estático e você como jogador terá que se adaptar a ele.

Suas decisões mudarão o mundo por completo e estas mudanças marcarão para sempre o jogo. O aspecto do Role Playing Game permeia o jogo em todos os sentidos, desde quando você compra itens até quando está em combate.

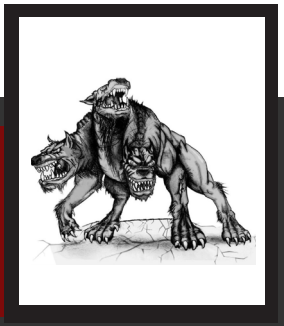
Talvez a maior novidade do Gloomhaven seja a possibilidade de num mesmo mundo, numa mesma campanha, mais de um grupo de aventureiros exista. Sim, é possível jogar com dois ou mais grupos, completamente separados um do outro, cada um explorando um local distante. O melhor de tudo é que as decisões tomadas por um grupo, por mais longe que esteja do outro, podem (e provavelmente irão) afetar o outro grupo! Por exemplo (e sem qualquer relação com a história do jogo), se um grupo assassinar um nobre rei, caso o outro grupo, em algum momento chegue neste reino, poderá encontrar o príncipe regente no lugar, ou uma guerra civil pelo trono!!

O sistema do jogo, mais precisamente seus cenários, é uma versão modificada do dungeon crawl, pois, espetacularmente não utiliza dados (como? Chagaremos lá, pois Isaac criou algo melhor que dados!). Suas ações são baseadas num deck de cartas (suas habilidades) e quando você as joga seu personagem executa os comandos. (quem conhece o jogo Mage Knight vai saber exatamente do que estou falando). Entraremos em mais detalhes sobre este sistema, mas basta dizer que ele melhorou o sistema de incertezas do dungeon crawl, adicionando certas "certezas" a ele. Isto quer dizer que à medida que vai evoluindo seu personagem, ele vai diminuindo os efeitos negativos das incertezas e ampliando os efeitos positivos dela.

Nos próximos artigos iremos nos aventurar dentro da história, regras, sistema e personagens de GLOOMHAVEN. Junte-se a mim nesta campanha de um mundo completamente novo e um jogo que com certeza mudará sua experiência de jogos de tabuleiro para sempre!

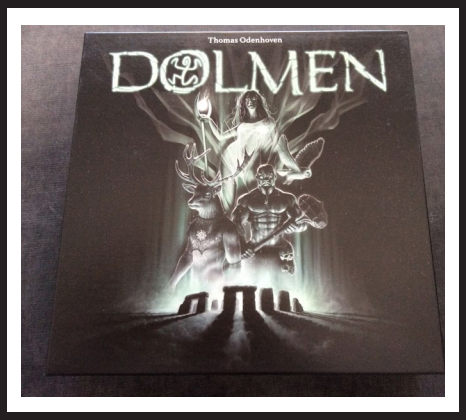
**CERBERUS**

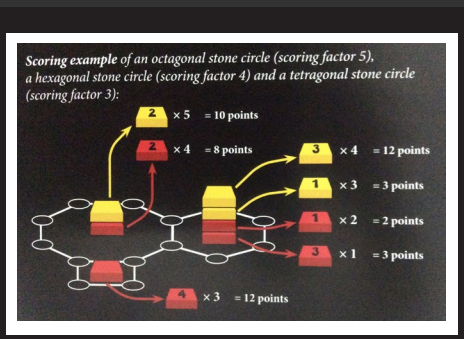
Monstruoso cão de três cabeças, guardião da entrada do mundo inferior, o reino subterrâneo dos mortos, deixando as almas entrarem, mas jamais saírem e despedaçando os mortais que por lá se aventurassem.



# DOLMEN

## DA GRINGA



Caro leitor, hoje temos mais um abstrato, ao menos é isso que o Board Game Geek afirma sobre Dolmen. Como confio no BGG, vamos para a resenha!

Dolmen é mais um desses abstratos modernos, que tentam enganar seu público colocando uma roupagem bonita e interessante. Se você observar a capa do jogo, dificilmente pensará ser um abstrato... Talvez um jogo de fantasia medieval dark? Talvez envolvendo poderes assimétricos e combate? Pois é, mas Dolmen é daqueles jogos com tema colado, somente para servir de suporte para elaborar uma arte chamativa. Mas não fique revoltado, existe um jogo abstrato decente por debaixo dessa roupagem.

Claro que, para aumentar o público, Dolmen comporta de 2-4 jogadores e tem até meeples e outras peças de madeira coloridas. Os jogadores representam druidas (cada jogador tem três meeples) contribuindo com pedras (cilindros) para a construção dos Dolmens (peças quadradas robustas que possuem um número de 1 a 4 embaixo) em diversas regiões do tabuleiro. No final das contas, Dolmen é um jogo bem direto de controle de área com movimentação pelo tabuleiro. O objetivo dos jogadores é colocar seus Dolmens nas maiores áreas para pontuar mais pontos que são contabilizados apenas ao final da partida.

Como o jogo funciona? Durante seu turno, você pode: colocar um druida, mover um druida ou remover um druida. Essas são todas as ações disponíveis no seu turno e você realiza apenas uma delas. Sempre que você mover ou remover um druida, uma pedra é colocada no espaço que ele estava. Essas pedras disputam o controle de área das várias regiões do tabuleiro, pertencendo muitas vezes a várias regiões simultaneamente. A ideia aqui é conseguir a maioria de pedras nas regiões, assim que você colocar um Dolmen naquela região. Quando um Dolmen é colocado, o jogador escolhe o “poder” dele, que varia de 1 a 4 e irá definir a pontuação no final da partida. A ideia é conseguir que seus melhores Dolmens sejam colocados nas melhores posições. O jogo termina quando um jogador coloca todos os Dolmens no tabuleiro e todos jogam a mesma quantidade de turnos.

Parece simples, não é? O problema é que o controle de área em Dolmen é colaborativo. Como assim? Você não consegue colocar Dolmens nas regiões sozinho, você precisa disputar com pelo menos um jogador. Isto é, se uma região tem 3 pedras amarelas, o jogador amarelo não coloca nenhum Dolmen lá. O jogador amarelo só colocará seu Dolmen na região quando algum outro jogador inserir a primeira pedra dele na mesma região. Daí você pensa... Então, ninguém nunca vai colocar nessa mesma região do amarelo. Não necessariamente, pois os Dolmens formam uma pilha na área.

Um jogador coloca o primeiro Dolmen de uma pilha quando está vencendo a maioria contra outro jogador. Os demais Dolmens vão sendo colocados sempre que algum jogador empata (o novo Dolmen entra embaixo da pilha) ou quando o controle é retomado por algum jogador (o novo Dolmen entra no topo da pilha). Deste modo, durante a partida, várias pilhas de Dolmens são criadas nas diversas áreas do tabuleiro. Essas pilhas de Dolmens são basicamente a única maneira de pontuar no jogo. Quanto mais alto um Dolmen está na pilha, mais pontos ele vale.

**"Dolmen é daqueles jogos com tema colado, somente para servir de suporte para elaborar uma arte chamativa. Mas não fique revoltado, existe um jogo abstrato decente por debaixo dessa roupagem."**

Terminado a partida, chegou a hora de contabilizar os pontos. Cada região possui um número de acordo com seu tamanho, isto é, as regiões com 8 espaços tem o número 5, as regiões com 6 espaços tem o número 4 e as regiões com apenas 4 espaços tem o número 3. Esses números são os multiplicadores que serão aplicados sobre os números que estão nos Dolmens colocados pelos jogadores nas pilhas.

Então, o que eu achei de Dolmen? Achei um jogo elegante, simples de jogar e bastante funcional. Existe uma boa dose de estratégias e decisões na hora dos movimentos e é necessário estar sempre de olho nas diversas regiões que são afetadas por uma única pedra. O jogo tem espaço para jogadas criativas e, claro, sempre há espaço para uma jogada incorreta que vai beneficiar bastante seu oponente. Eu achei a arte do tabuleiro desnecessária, mas com certeza é um ponto a favor do jogo. Outro fator positivo é a duração, as partidas não

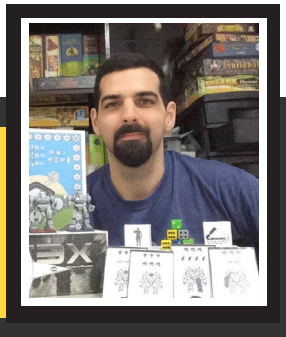
duram nem 30 minutos dada a velocidade dos turnos.

Entretanto, Dolmen parece ter um problema grave: desbalanceamento. Aparentemente, o primeiro jogador tem uma vantagem com relação aos demais jogadores. Tendo em vista que o jogo termina quando os Dolmens acabam, muito provavelmente será o primeiro jogador a acabar seus Dolmens. Como os Dolmens são diretamente responsáveis pela pontuação, os jogadores que não conseguirem colocar todos os seus Dolmens no tabuleiro, perdem uma quantidade razoável de pontos. Adicionalmente, o primeiro jogador por iniciar as jogadas antes dos demais, provavelmente conseguirá colocar mais pedras e vencer a maioria nos locais importantes. A vantagem do primeiro jogador pode ser reduzida em uma mesa mais experiente, mas nas duas partidas em que comecei, eu venci.

**"O jogo tem espaço para jogadas criativas e, claro, sempre há espaço para uma jogada incorreta que vai beneficiar bastante seu oponente. Eu achei a arte do tabuleiro desnecessária, mas com certeza é um ponto a favor do jogo."**

Para concluir, acho que vale a pena dar uma chance ao Dolmen, mas é importante ter em mente a possibilidade de um potencial problema. Recomendo testar antes de comprar.

**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.



# LEVANDO OS JOGOS PARA VIAJAR

As férias de final de ano estão chegando e muitos já planejam suas viagens: pode ser uma viagem com os amigos, para casa de familiares ou mesmo uma viagem a dois com sua cara-metade. Independente para onde você for e com quem, uma coisa não pode faltar: os jogos de tabuleiro!

O problema é que escolher jogos para levar nas viagens não é assim tão fácil. Se já fico na dúvida de qual jogo pegar na estante para jogar hoje, imagine escolher jogos para todas as jogatinas dos próximos 15 dias! Complicado, né? Junte a isso a limitação de espaço que você possui para levar os jogos e o perfil das pessoas com quem você pretende jogar.

Dessa forma, decidi escrever esse artigo com algumas dicas para auxiliar você que vai viajar e quer levar os jogos com você.

### Hors concours para viagens

Antes que comece a pensar em que jogo levar, pegue um Black Stories e coloque no bolso lateral de sua mochila (ou em qualquer lugar acessível). O fato de poder ser jogado em qualquer lugar e por qualquer número de pessoas, faz dele um jogo perfeito para levar em viagens.

Se você está viajando de carro todos podem participar, incluindo o motorista! Se o meio de transporte é o avião, você pode reunir a galera na sala de embarque para tentar solucionar um enigma. Sua flexibilidade em relação a número de jogadores, tamanho e espaço, faz com que Black Stories seja o melhor remédio contra aquele tédio presente em alguns momentos de qualquer viagem.

### Pense no perfil de quem irá jogar

Não adianta levar um jogo de estratégia pesado se você está planejando jogar com seus sobrinhos antes da ceia de natal. Ou levar somente party games para jogar com seus amigos que jogavam RPG com você no passado. Ao invés de pensarmos nos jogos que satisfazem a nossa vontade, devemos pensar nos jogos que vão funcionar com as pessoas com as quais iremos jogar. Com certeza, ter isso em mente, irá fazer com que a jogatina de final de ano seja um sucesso!

### Pense na quantidade de pessoas

Além do perfil dos jogadores, você deve também levar em consideração a quantidade de pessoas que irão jogar. Se for uma viagem a dois, não adianta querer levar jogos que ficam melhores com uma maior quantidade de jogadores. Da mesma forma, se há muitas pessoas para jogar, procure levar jogos que funcionem com um número maior de jogadores. É muito chato ter que deixar alguém de fora por não haver mais vagas na mesa, ou mesmo, deixar um jogo encostado por não haver uma quantidade de jogadores suficientes.

### Considere o espaço que você tem na mala

Se pudesse, levaria minha estante inteira sempre comigo! Como isso não é possível, preciso levar em consideração o espaço que tenho para levar os jogos. No caso de uma viagem de ônibus ou avião, é preciso ver o que cabe dentro da mala. Nesse caso, sugiro dar preferência aos jogos com caixas menores. Talvez seja possível levar no máximo um ou dois jogos um pouco maiores.

No caso de uma viagem de carro, leve em consideração o espaço disponível no porta-malas. Acabo sempre discutindo com minha esposa querendo um pouquinho mais de espaço. Uma dica para aqueles jogos que possuem uma caixa muito maior que o necessário, como Splendor ou CV, é colocar as peças em zip lock e levar fora da caixa, ou mesmo, dentro da caixa de outro jogo.

### Proteja seus jogos de forma adequada

Ninguém quer levar seus jogos para uma viagem e voltar com a caixa toda escangalhada. Por isso é importante levar os jogos de uma forma adequada. Quando viajo de carro, por exemplo, levo os jogos no porta-malas na bolsa que estou mostrando

na foto. Conheci essa bolsa em um post da Ludopedia e deixo um link para quem se interessar (https://www.facebook.com/groups/389706174522113/).

Apesar das brincadeiras dos amigos perguntando se estou entregando pizza, a bolsa possui um tamanho perfeito para levar uma boa quantidade de jogos, além de ser acolchoada e resistente à água.

Se você vai viajar de ônibus ou de avião, deve levar em consideração que suas malas que serão despachadas podem não ser tratadas com muito carinho. Por isso, é interessante levar os jogos bem protegidos, de preferência evitando que fiquem em contato com a parte externa da mala. Outra dica é tentar concentrar os jogos nas bagagens de mão, pois nessas o cuidado acaba sendo por sua conta.

## Considerações Finais

Durante o ano, enquanto os que estudam estão em período de aula e os que trabalham estão na ativa, certamente jogamos muito menos do que gostaríamos. Nesse período de férias, quando normalmente viajamos, não podemos perder a oportunidade de jogar. Essa atividade fica ainda melhor quando podemos dividi-la com amigos e familiares que normalmente estão distantes.

Dessa forma, espero que as dicas desse artigo te ajudem a escolher os jogos para sua viagem de forma a maximizar a diversão se todos.

Boas festas (banhadas a jogos de tabuleiro)!

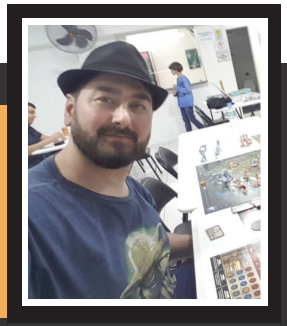
**Minha viagem de final de ano para Juiz de Fora**

**Quase sempre viajo para Juiz de Fora, minha cidade natal, para as festas de final de ano. Lá tenho o prazer de encontrar com os amigos que estudaram comigo! Jogávamos muito RPG juntos na época do segundo grau e hoje todos curtem jogos de tabuleiro. Já virou uma tradição fazermos um corujão onde toda a galera aparece para a gente virar a noite jogando!**
**Um fator que complica a escolha de jogos é a quantidade de pessoas: tem muita gente! Também tem a questão do perfil: os party games são bem vindos, mas a galera também gosta de jogos um pouco mais elaborados. Com essas restrições, os seguintes jogos estão na minha lista para levar: Steampunk Rally (jogam 8 pessoas), Camel Up (jogam 10 pessoas com a expansão), Room 25 (jogam 8 pessoas com a expansão) e Colt Express (jogam 8 pessoas com expansões). Como um party game vai bem entre as partidas dos jogos maiores, o Spyfall e o Codenames também já possuem lugar garantido!**

**Minha viagem para Fortaleza**

**Viajei recentemente para Fortaleza para uma conferência, acompanhado de alguns alunos. Tinha espaço restrito na bagagem, mas não queria levar apenas party game. Queria levar jogos mais estratégicos e elaborados de estilos diferentes, mas não podiam ser jogos grandes. Dessa forma, fiz essa seleção dos jogos que estão aí na foto: Oh myGoods!, Pocket Imperium, Thief's Market, Tiny Epic Western e Say Bye to the Villains. Ocuparam pouco espaço na mala e foram responsáveis por excelentes jogatinas!**

**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.



# SPA DOS JOGOS,

## um encontro nada casual!

Em 2018 nos encontraremos em Pernambuco! Esta com toda certeza foi a frase mais mencionada durante a despedida dos participantes da 3ª edição do SPA dos Jogos realizado nos dia 23 a 26 de novembro na cidade de União dos Palmares em Alagoas. Realizado no Quilombo Park Hotel, o encontro reuniu hobbistas, desenvolvedores e jogadores de board games de sete estados do Nordeste, além dos estados de São Paulo e Rio de Janeiro. Esta edição, com certeza, consolidou-se como o mais importante encontro do gênero na região Nordeste.

Dentre os participantes do evento tivemos o reconhecido Marcelo Pegado (Jack Explicador) e o editor da Dijon Jogos Diego de Moraes, que não somente prestigiaram o SPA como também direcionaram suas atenções ao Spatótipo (SPA dos Protótipos) que aconteceu entre os dias 24 e 25, com a participação de 13 desenvolvedores e 38 jogos experimentais que chamaram a atenção de todos os participantes do encontro.

Para Jack Explicador o SPA dos Jogos foi encarado como uma grata surpresa que realmente tem um diferencial em relação a outros encontros. O youtuber carioca referiu-se ao evento como fantástico e comparou tudo que passou como um aconchegante núcleo familiar, onde valores como amizade, respeito e camaradagem são levados em conta. Este fator transforma tudo em algo diferente, divertido e exemplar, afirmou. Para Jack, a melhor impressão foi encontrar um núcleo criativo de característica não competitiva, para ele, a cooperação entre os desenvolvedores é algo bastante positivo, onde pessoas se avaliam e se auxiliam pelo bem de todos. Ao final, conceituou sua avaliação do encontro como "grande sucesso", em que foi possível observar pérolas em relação ao desenvolvimento de jogos da região.

Para o advogado paraibano Marconi Rates, o SPA dos Jogos foi marcante por vários aspectos, não somente pela convivência com pessoas de outros estados, mas também pela forte interação vivenciada no salão de jogos. "Já esperava este sucesso do SPA e participar dele apenas confirmou minhas expectativas e vejo este evento cada vez mais consolidado. Personalidades vindas de fora, interesse do público de fora também, enxergo apenas crescimento", ressaltou.

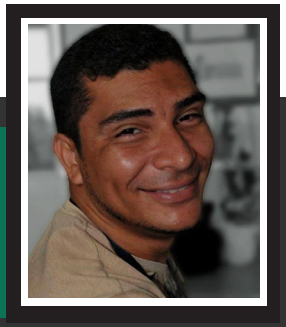
O desenvolvedor de jogos pernambucano Ricardo Amaral, que pela primeira vez participou do encontro, confirma que já deverá colocá-lo na sua agenda em 2018. Ricardo apenas lamentou o número de dias e afirma que três dias é muito pouco para algo tão legal. O desenvolvedor trouxe a família que aproveitou as atividades oferecidas pelo hotel.

Segundo o paraibano Felipe Hardley, desenvolvedor de jogos, o SPA foi um grande sucesso notadamente. Quanto ao Spatótipo, uma ótima oportunidade de testar seus projetos com o público. Para Felipe, a interação e a procura dos jogadores pelos protótipos foi um dos grandes diferenciais desta edição. "O pessoal entendeu a importância de apoiar o desenvolvedor local", citou. Ele agora espera colher bons frutos dos contatos e experiências vividas durante o encontro e também se dispôs a participar novamente, desta vez, em Pernambuco.

A coordenadora da edição de Alagoas, Tuanny Lôbo, ressaltou a importância da integração e do companheirismo que são as principais características do encontro e sentiu-se satisfeita com a continuidade do espírito familiar que o SPA sempre proporciona aos que participam do evento. A edição Alagoas, também se caracterizou como a versão mais promovida nas redes sociais, desde sua criação, fator este que facilitará no aumento da procura para a edição de Pernambuco que possivelmente acontecerá em maio do próximo ano.

A expectativa da nova coordenação formado por Joelton Silva e Nadja da UnitBox Games é que o SPA e o Spatótipo possam, não somente atrair o público da região Nordeste, mas também contar com a presença mais ativa de pessoas e editoras de jogos de outras regiões do Brasil, formando uma tendência natural de nacionalização do encontro. Essa é a meta!

**JÚLIO CESAR**
Jornalista, desenvolvedor de jogos e colaborador da Revista Vempramesa.



# TOP 5
## Worker placement

Aproveitando o “time” da matéria do Dicionário lúdico sobre a mecânica worker placement, resolvi selecionar alguns jogos que realmente me fascinam dentro deste gênero tão popular.

Sou suspeito para falar de jogos do tipo worker placement já que é uma das minhas mecânicas favoritas. A procura incessante, nos últimos anos, por jogos que façam uso desta mecânica me fez conhecer grandes surpresas. Foram tantas que, realmente, nunca pensei que recentemente poderia me deparar com algo realmente novo, já que um turbilhão de títulos bateu, incessantemente, na mesma tecla, durante os últimos 10 anos. Mas, felizmente, o worker placement é uma mecânica em constante renovação, novos títulos surgem a todo o momento, com uma nova forma de se pensar e de se jogar!

Mais uma vez, deixo bem claro que essa lista é meramente sugestiva, uma vez que seria pretensioso de minha parte querer escalonar em ordem de importância um título qualquer em detrimento de outros tantos. Esse top 5, desta forma, representa para mim uma lembrança de jogos que me chamaram bastante atenção e que me marcaram, no momento certo, com sua didática e estratégia à mesa. Jogos que já são, para mim, verdadeiros clássicos!

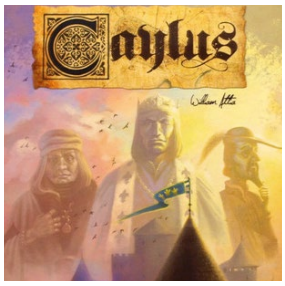
# CAYLUS

(5° lugar)

Com certeza muitos vão pensar: "Ah, claro que ele ia colocar Caylus, todas as listas de todos os canais destacam Caylus dentre os mais cotados!" Bem, quanto a isso, sou obrigado a concordar, já que o Caylus é um jogão, não tenho como me esquivar disso!

São tantas possibilidades e tantos caminhos a seguir, o jogo é tão redondinho e bem equilibrado que não tenho como desmerecer todo o hype criado em cima deste jogo: ele é muito bom!

Se me perguntarem: "ele é facinho de por na mesa?" Eu direi em alto e bom tom: não, ele é complexo e demanda repetição para se articular uma boa estratégia! Para quem curte um bom desafio no gênero worker placement indico o Caylus com certeza!




Durante o jogo, os Jogadores encarnam Mestres Construtores. Construindo o castelo do rei da França e desenvolvendo a cidade ao redor dele, eles ganham pontos de prestígio e favores do rei. Quando o castelo estiver terminado, o jogador que tiver mais prestígio, ganha o jogo.

A cada turno, os jogadores pagam para colocar seus trabalhadores em vários edifícios na aldeia. Esses edifícios permitem aos jogadores reunir recursos ou dinheiro, ou construir ou atualizar edifícios com esses recursos. Os jogadores também podem usar seus recursos para ajudar a construir o castelo, ganhando pontos e favores do rei, que proporcionam bônus maiores.

Construir um edifício fornece alguns pontos imediatos e potencialmente renda ao longo do jogo, uma vez que os jogadores recebem bônus quando outros usam seus edifícios.

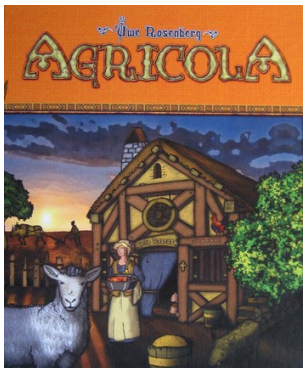
À medida que os novos edifícios são construídos, eles se estendem ao longo da estrada que se inicia do castelo, só que nem todos os edifícios podem ser utilizados a cada turno. Os jogadores podem pagar para influenciar o movimento do marcador Provost. A posição final do Provost é a última construção que pode ser usada naquela rodada. O marcador Provost também ajuda a determinar o movimento do marcador Bailiff, que determina o fim do jogo. O movimento desses dois tokens, por exemplo, é uma das tantas nuances que tornam o Caylus o que ele é: um clássico!

# AGRÍCOLA

(4° lugar)

Esse, com certeza, é um jogo do tipo: ame-o ou odeie-o, mas que no fim das contas, merece nosso respeito, caso ele não se adeque ao seu estilo! Ele pode ser taxado, assim como o Caylus, de um clássico do gênero worker placement. É um jogo intenso, mecanicamente fácil de entender, mas com aplicação tática "pesada".

Um belo jogo, composto por inúmeros tokens temáticos de fazendinha, tabuleiros e cartas com uma beleza "peculiar" que contrasta com o perfil de um jogo extremamente punitivo! Sim, o Agrícola pune sem dó – o extremo oposto de um Feld! O jogo possui uma rejogabilidade absurda, com apoio em suas mais de 300 cartas, que oferecem novas vantagens e combos intermináveis – a cada partida uma nova forma de jogar!




O jogo possui um setup demorado, com um início arrastado, em decorrência do draft necessário das cartas – o draft faz parte da proeza tática do jogo! A fase de manutenção em cada rodada é bem cansativa, no entanto, nada que atrapalhe o brilho de sua jogabilidade!

Durante o jogo, cada jogador representará um fazendeiro disposto a vencer as dificuldades do mundo medieval pós peste negra. Em um turno, você começa com apenas duas ações, uma para você e uma para seu cônjuge, que buscará suprir, da melhor forma possível, todas as necessidades de uma fazenda: recolher barro, madeira ou pedra, plantar grãos e vegetais, levantar cercas no pasto, dentre outros. Você pode pensar em ter filhos, a fim de conseguir mais trabalhadores, mas primeiro você precisa expandir a sua casa. E o que você vai fazer para alimentar todos os pequenos?

O jogo suporta vários níveis de complexidade, principalmente através do uso ou não de dois de seus principais tipos de cartas: Pequenas melhorias e Ocupações. Na versão para novato (chamado de variante da Família), essas cartas não são usadas. Para o jogo avançado o jogo prevê três níveis de ambos os tipos de cartas: Básico (E-deck), Intermediário (I-deck) e Complexo (K-plataforma). O regulamento encoraja os jogadores à experiência com os diversos decks e misturas dos mesmos. Rejogabilidade absurda!

# ORLÉANS

(3° lugar)

Que jogo sensacional! Aí está um título que, a primeira vista, esperei muito pouco! Lembro-me de analisá-lo após assistir a alguns tutoriais e pensar: "Por que esse jogo é tão badalado assim?" Sempre fiquei encucado com tanto hype criado em cima dele. No entanto, foi numa oportunidade única, numa promoção qualquer dessas que rolam a todo instante, que peguei o jogo – na verdade, peguei por pegar mesmo, pelo hype!

Já tinha ideia como o jogo funcionava então o coloquei na mesa sem perder tempo. Bastaram 10 minutos para entender o porquê de tanta badalação, em especial quanto à construção de sua "bag building", mecânica que já teria visto no Steampark e no Village, por exemplo, mas não tão bem explorada quanto nesse jogo. Foi paixão a primeira vista! Vale muito a pena tê-lo em sua coleção!

Durante o jogo você busca sempre otimizar suas opções selecionando ações que importem o esforço máximo de seus trabalhadores, pois há muitos caminhos para a vitória. O desafio é combinar todos os elementos da melhor forma possível no que diz respeito à sua estratégia.

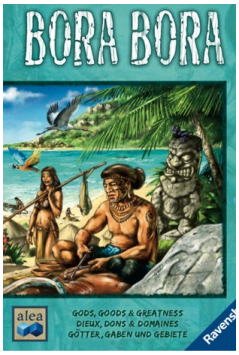
Durante os acontecimentos medievais, nos arredores da cidade Orléans, você deve montar uma sequência de trabalhadores com agricultores, comerciantes, cavaleiros, monges, por exemplo, a fim de ganhar supremacia através do comércio, da construção e da ciência na França medieval.

# BORA BORA

(2° lugar)

Feld, sempre Feld! Fico perplexo sempre que analiso a amplitude dos jogos de Feld. A profundidade que esse festejado game designer consegue alcançar em seus jogos é algo inacreditável!

O jogo Bora Bora traduz exatamente isso: muita coisa acontecendo com diferentes caminhos a serem adotados e que podem te levar a vitória – a velha e boa "maquininha de pontos" de Feld, onde tudo no jogo lhe trará algum tipo de bonificação. Correr atrás das maiores pontuações é o caminho a ser trilhado. Com uma boa estratégia e uma sorte administrável (minimizada com o uso das cartas de deuses e com a seleção de ações apresentadas), o jogo recompensa a cada atividade perseguida.




A cada nova rodada, o jogador precisa reagir aos tiles de vantagens atuais sorteados e aos seus rolamentos de dados – trabalhadores para executar as ações. Eu realmente curto muito a maneira como os dados e ações interagem neste jogo. Valores altos dão mais opções de ações no tabuleiro principal, no entanto, para que um jogador possa executar uma dada ação, ele deverá colocar um dado com valor mais baixo relacionado a outro que se encontre no mesmo tile de ação. Isso significa que você pode não alocar seu dado de valor alto na ação conforme seu planejamento. Isso cria uma forte tensão e necessidade de escolher sabiamente onde posicionar seus trabalhadores. Ademais, três peças de tarefas em seu tabuleiro individual dão um norte sobre o que se deve buscar para cumprir alguns de seus objetivos.

Eu gosto muito da estrutura do jogo e de como as ações estão interligadas. O jogo possui uma alta curva de aprendizado, sendo um tanto inadequado para jogadores novatos. Seu setup é bastante complexo, cheio de detalhes e, portanto, demorado.

# MYRMES
(1° lugar)

E nosso número 1: o Myrmes! Aí você me pergunta, por que o Myrmes? Bem, o Myrmes é um jogo cativante em todos os sentidos. Não apenas por ser um euro que se preocupa com a correlação do tema/mecânicas, mas também por sua beleza física e estratégica.

Enfim, o jogo é belo do pé à cabeça! Um dos jogos mais bonitos que tive a chance de ver em uma mesa, acredito que ele e o Bora Bora empatam neste quesito. O mais fantástico deste jogo foi a preocupação do designer com os "detalhes" ligados ao contexto – os trabalhadores, por exemplo, são formiguinhas em miniatura de plástico!

Em Myrmes, cada jogador controla uma colônia de formigas e será responsável por toda sua evolução. Expandir é o propósito do jogo e dentre suas funções estão: cuidar do berçário de larvas, recrutar soldados para as linhas de frente de combate, organizar suas formigas trabalhadoras na execução de suas tarefas, requisitar enfermeiras para as câmaras de germinação e até mesmo cuidar das necessidades de sua rainha. Para obter sucesso em sua jornada, confrontos com criaturas da floresta como joaninhas, cupins e aranhas ocorrerão a todo o momento, além disso, organizar sua colônia de pulgões poderá lhes render uma boa quantidade de comida. Não podemos nos esquecer das tarefas de dentro da própria colônia que permitem expandi-la com novos túneis para a floresta ou com a construção de sub-colônias que lhes renderão mais recursos.

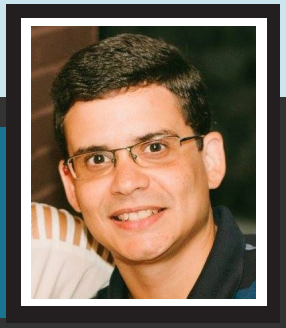
O jogo é um legítimo worker placement, cada espaço em seu formigueiro possui uma função específica que trará vantagens necessárias em turnos vindouros. É um jogo que necessita de um alto nível de planejamento estratégico tomando como norte rodadas futuras. Cada rodada representa uma estação do

ano (o jogo em si se passa em 3 anos com 4 estações cada um) com sequências curtas, porém intensas, uma vez que inúmeras decisões devem ser tomadas pelos jogadores. O jogo é punitivo – não tanto quanto o agrícola – mas tomar uma decisão equivocada pode atrasar em muito sua potencial chance de vencê-lo.

O jogo possui um nível razoável de detalhes e ações disponíveis por turno. No entanto, sua iconografia é bem didática e de fácil assimilação.

Se vale a pena jogar o Myrmes? Jogue, e depois me fale o que achou, simples assim!

**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.



OPINIÃO

SEM CENSURA

# PERCEPÇÕES DE ESSEN: EXISTEM EDITORAS NO BRASIL?

Este ano tive o privilégio de poder visitar a **Essen Spiel** por três dias para matar um pouco minha curiosidade sobre como funciona a feira e comprovar o que ela representa para o mercado mundial de boardgames.

Um fato em si aumentou muito a minha expectativa: toda vez que eu comentava com algum amigo do hobby, seja jogador, lojista ou desenvolvedor, alguém dizia: "poxa, as figuras relevantes do BG nacional estarão todas lá...", ou algo do tipo. Esperava chegar em **Essen** e ver muita coisa nova, muita produção de países que nunca ouvi falar que produziam boardgames e também ver produções nacionais ou stands de nossas editoras mais conhecidas.

Com esta expectativa traçada em mente, tirei o primeiro dia de viagem para conhecer toda a área da feira, para nos próximos dias poder aproveitar os locais que achei mais interessantes. Neste ponto, vale ressaltar que a feira tinha pavilhões interligados que de certa forma se agrupavam por tema, a saber: grandes editoras mundiais, espaço focado para jogar, pavilhão dos independentes, espaço para acessórios, lojas de usados e novos, etc.

Andei por todos os locais, visitei stand por stand... e, para minha surpresa, NENHUM stand de editoras brasileiras. Nem ao menos avistei nenhuma das "figuras relevantes do BG nacional" que alardeavam de forma jornalística em suas redes sociais sobre sua presença em Essen. Enquanto procurava

os nossos "mártires do BG", tirei fotos com **Tom Vasel** (Dice Tower), **Friedemann Friese** (Power Grid, Fearsome Floors, etc), **Rodney Smith** (Watch It Played) e **Vital Lacerda** (The Gallerist, Lisboa, etc). A feira era excelente e com muita liberdade, estas figuras que encontrei caminhavam pela feira assim como nós, não estavam em um pedestal esperando hordas de súditos para dar autógrafos. O clima era de uma feira livre e não de convenção, o que me agradou demais.

Após muito procurar, vi uma portinhola, que mal cabe a minha pessoa, escrito algo do tipo "Business Area", que era um lounge destinado a editores e demais empresas, com o intuito de fechar parcerias de negócios. Ao que tudo indica, ali estavam todas as figuras importantes do BG nacional, dentro de um lounge de negócios que poderia ocorrer ali mesmo ou em qualquer outro lugar do mundo. Algo segregado e separado da feira de Essen, um espaço mais impessoal que saguão de aeroporto.

**"... tratamos e encaramos as empresas que viabilizam o hobby no país como editoras, mas, na verdade, são empresas que focam a maior parte de seus esforços em traduzir e vender de títulos de "prestígio mundial."**

Sabendo que não iria ver nenhum stand nacional, corri para a área de "independentes/pequenas editoras" e vi MUITA, mas MUITA coisa legal: stand de associações de designers de jogos (em especial: Espanha, Taiwan e Alemanha), muitos independentes de países como Taiwan, Itália, Japão, Irlanda, Filipinas e Indonésia. Sim, países que juntos não caberiam dentro da área territorial do Brasil estavam marcando presença lá, mostrando suas criações e suas tendências. Entre eles, um stand de uma família da Austrália que desenvolveu um jogo e conseguiu viabilizar a produção para expor em Essen, sendo que o designer do jogo é uma criança que não aparenta ter mais de 10 anos de idade! A história deles será contada com carinho numa futura edição da **VemPraMesa**. Enfim, mercados que nem sabíamos que existiam mas são, de fato,

MUITO mais desenvolvidos que o nosso: nenhum stand de editora brasileira na feira indica que algo está estranho e que o mercado editorial brasileiro não existe. Será?

Antes que os defensores das editoras critiquem este relato, vale ressaltar que nossa colega de região, a chilena **Mas Que Oca** que teve/tem parceria com a **RedBox** estava lá sim! Não é um "complexo de vira-latas sulamericano", e sim um problema nosso como país. Como designer de jogos, sofro na pele a dificuldade de conseguir viabilizar um jogo por uma editora nacional e vi claramente lá em Essen o porquê disso. Países muito menos representativos em termos geográficos, produzindo, editando, expondo e valorizando o mercado nacional, e nós por aqui apenas aguardando os títulos importados. Para mim, como entusiasta do hobby, é MUITO pouco, além de demonstrar que nosso mercado (editoras, lojas e, principalmente, consumidor-jogadores) ainda é um "bebezinho" que engatinha, mas que se acha o mais maduro dos capitães espartanos!

A conclusão que tiro desta experiência é que tratamos e encaramos as empresas que viabilizam o hobby no país como editoras, mas, na verdade, são empresas que focam a maior parte de seus esforços em traduzir e vender de títulos de "prestígio mundial". Nosso mercado imaturo pede isto, mas logo em seguida inunda as redes sociais com reclamações de erros de tradução nos manuais e com o "choro padrão" por causa do custo final de cada título, geralmente sendo mais do que o dobro pelo que se consegue lá fora...

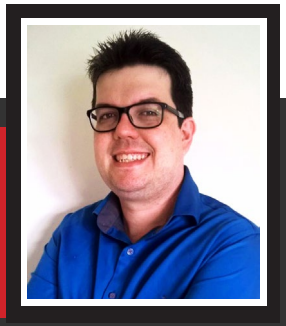
Para ser justo, preciso citar que vi, rapidamente, no terceiro dia de feira, um representante – que não citarei o nome - de uma editora e um youtuber famoso de nosso país, andando pelos galpões a turismo lúdico assim como eu. A representatividade disto tudo, comparado com o "boom" do Facebook e do Instagram é zero, concordam?

Dito isto, espero um dia conseguir novamente visitar a feira e ter uma grata surpresa, sem expectativas de redes sociais e com representatividade de nossos excelentes jogos que são tratados como "pequenos" por nosso mercado consumidor. Uma oportunidade única de mostrar o que produzimos aqui para pessoas de todo mundo, sem o complexo de "vira-lata" de desvalorizar o nacional em favor do que é produzido lá fora, marca presente de nosso mercado bebê que se acha um titã!

E, por fim, gostaria de dar um recado para nossas editoras: Não me levem a mal! Sei que de algum modo minha frustração também é a de vocês e que a "culpa" por focarmos nas traduções de "blockbusters" passa primeiro pelo ávido mercado brasileiro que pede jogos de fora e bate de quina com a falta de apoio aos projetos nacionais. Tenho certeza que lá no cantinho escuro da "Business Area", as editoras tentavam vender projetos nacionais para publicação fora do país e, depois de terem sucesso, serem

relançados aqui. As editoras merecem ser mais do que apenas tradutoras e representantes de projetos, precisam se tornar EDITORAS! Torço muito para que o Brasil deixe de ser um "país agrícola" e passe a ser uma "potência industrial" no mundo dos boardgames. Vocês, editoras, possuem poder para transformar isso em realidade. Essen, sem sombra de dúvida, é uma vitrine para o mundo, e nós precisamos, "pra ontem", de editoras e jogos nacionais em exposição por lá!

**"As editoras merecem ser mais do que apenas tradutoras e representantes de projetos, precisam se tornar EDITORAS!"**



**RODRIGO ZUZU**
É um boardgamer convicto, amante dos euros e abstratos. Birrento e sonhador. É o nome por trás da editora experimental ZUZU Board Games.
Visite: https://www.facebook.com/zuzuboardgames/

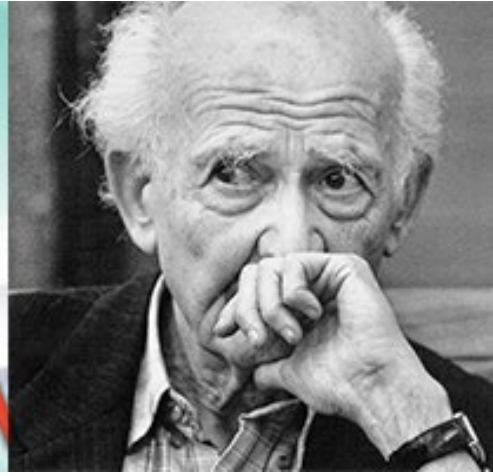
*Visão do noob*

# BOARD GAMES
## e as relações sólidas

*"Vivemos tempos líquidos, nada é feito para durar. Os relacionamentos escorrem por entre os dedos feito água."*
**Zygmunt Bauman**

Zygmunt Bauman

# MODERNIDADE LÍQUIDA



Zygmunt Bauman é um dos sociólogos mais aclamados da atualidade. Suas críticas e seus livros rendem milhares de reflexões acerca da condição humana na pós-modernidade.

Em 2000, o sociólogo observou a sociedade atual e escreveu o livro Modernidade Líquida. A obra mostra a visão do escritor sobre as relações interpessoais modernas. Segundo o mestre, a sociedade líquida é a sociedade das relações fluidas, das relações frágeis. Não se trata mais de uma sociedade em que os indivíduos estão condicionados desde o nascimento, agora o indivíduo está imerso em um espaço social onde, pelo menos, teoricamente, ele é responsável por seu destino.

Dito isto, durante algumas páginas, Bauman analisa estas relações e problematiza o uso dos aparelhos celulares e como eles aproximam quem está longe e afastam quem está perto. Desde a escrita do livro, até os dias atuais, as coisas se agravaram bastante. E não é preciso ir longe para observar isso: nos shoppings, restaurantes, elevadores, dificilmente as pessoas se conectam com quem está próximo.

Mas o que isso tem a ver com board games? Tudo.

Incrivelmente, os jogos de tabuleiro são um ponto de fuga para esse universo sem envolvimento com os próximos. Na maioria das partidas (pelo menos nos grupos que já participei), as pessoas conseguem, por algumas horas, emergir na história do jogo e se desligar um pouco do mundo virtual. Poucas são as vezes que o celular é lembrado. As horas passam de uma forma tão leve e gostosa, que é comum ouvir alguém falar "Nossa, já são duas horas da manhã, nem percebi!".

**Incrivelmente, os jogos de tabuleiro são um ponto de fuga para esse universo sem envolvimento com os próximos.**

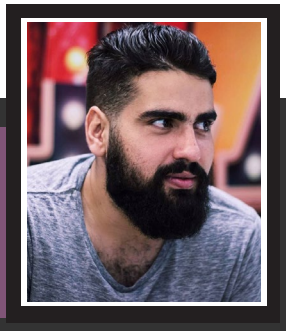
Não há nada que pague a alegria de se jogar frente a frente com amigos, socializando e debatendo sobre regras, lançamentos e novos desafios, nada mais do que disso: é um mundo a parte, longe das novas tecnologias. É importante incitar cada vez mais o divertimento e o relacionamento social longe dos tablets, celulares ou do computador. O trato social direto referendado pelos jogos de tabuleiro é um tanto perene e extremamente importante.

Estes dias, levei alguns jogos para o trabalho. Como tenho duas horas de almoço, os colegas toparam jogar. E é impressionante como consegui juntar as pessoas que antes ficavam nas suas mesas, olhando o Facebook, até o horário de voltar para o trabalho.

Não quero culpabilizar o celular por todos os problemas do mundo. Na verdade, este texto é apenas uma ode aos jogos de tabuleiro e aos momentos de "relacionamentos sólidos", que eles conseguem nos proporcionar.

Experimente se desconectar um pouco de sua vida digital e tente se encontrar com o sentido mais puro da palavra: socializar!

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



# Financiamento coletivo

## na Visão de Editoras e Designers

No mercado brasileiro de jogos de tabuleiro, ferramentas de financiamento coletivo foram responsáveis por viabilizar a produção de diversos jogos. Durante o mês de novembro de 2017, diversos títulos estiveram em financiamento coletivo no Catarse, alguns começando e outros finalizando. Dessa forma, convidei cinco responsáveis por jogos em financiamento coletivo, sendo eles designers e/ou editores, para falar um pouco sobre a essencialidade e controvérsias desta ferramenta tão utilizada em nosso mercado.

Obs: É importante frisar que, no momento desta entrevista, nenhum dos financiamentos aqui destacados havia sido finalizado, ou seja, todos estavam em aberto!

Apresentação dos entrevistados:

**Diego de Moraes** (designer e editor) falando sobre o financiamento de "Os Incríveis Parques de Miss Liz", pela editora Dijon Jogos, que teve início em 21 de Novembro de 2017.

**Thiago H. Ferri** (editor) falando sobre o financiamento de "Overdrive: A Batalha do Rock", pela editora Sherlock S.A., que teve início em7 de Novembro de 2017.

**Carlos Couto** (designer) falando sobre o financiamento de "Die die DIE!", pela RedBox Editora e pela Ace Studios, que teve início em 8 de Outubro de 2017.

**Luiz Grimuza** (editor) falando sobre o financiamento de "Meeple Heist", pela Papaya Editora, que teve início em 16 de Outubro de 2017.

**Kevin e Samanta Talarico** (designers e editores) falando sobre o financiamento de "Café Express", pela Potato Cat, que teve início em 15 de Outubro de 2017.

**VPM - Nos fale um pouco sobre o jogo.**

*Em Os Incríveis Parques de Miss Liz, os jogadores se transformam em verdadeiros administradores de um parque de diversões. Seu objetivo é criar o parque mais completo, lucrativo e, é claro, divertido que puder para impressionar a mais famosa empreendedora de parque de diversões, Miss Liz, e convencê-la a investir no seu parque. Nesse jogo de colocação de peças para 2 a 5 jogadores, cada jogador é um administrador do mundo do entretenimento e precisa montar seu próprio parque de diversões. Cada participante recebe um tabuleiro individual, que representa seu parque, e, a cada rodada, deve construir brinquedos, restaurantes, entre outras atrações, acumular renda para continuar construindo novas instalações e assim conquistar a maior quantidade de pontos de felicidade possível. Mas é preciso se planejar direito para que o público consiga transitar pelo seu parque e chegar até essas construções, além de contratar funcionários e colocá-los para trabalhar nelas. Ao final de cinco rodadas, ganha o jogador que tiver mais pontos de felicidade, ou seja, aquele que tem o parque mais divertido.*

**OVERDRIVE:** *A Batalha do Rock é um jogo de alocação de dados, os quais representam os integrantes da sua banda. Cada jogador assume o papel da melhor banda de rock do seu universo, cujo objetivo é conseguir a maior quantidade de pontos até a última batalha de bandas. Utilize técnicas exclusivas, otimize sua banda e invista em melhorias para provar quem é a maior banda de todo o multiverso.*

**Die die DIE!** *é um jogo de destreza, onde os jogadores comandam um grupo de soldados enviados para diversos cenários atrás do espaço-tempo para batalharem durante eras e se tornarem a civilização mais forte. O jogo é basicamente um dice-fest para toda a família, mas que também agrada aos grupos mais cascudos, por ser bastante descontraído e rapidinho, ideal para aqueles eventos mais descompromissados onde os jogadores estão mais para se divertir do que para queimar neurônios.*

**Meeple Heist** *é um jogo de dedução e controle de área, baseado nos filmes de assalto de Hollywood, como Onze homens e um segredo e Golpe de mestre.*

**Café Express** *é um jogo para 2 ou 4 jogadores, que mistura 2 temáticas bem diferentes: Faroeste e Café. O jogo simula um duelo entre uma Autoridade e um Fora-da-Lei (em duplas, no caso de 4 jogadores), para proteger ou saquear uma carga muito preciosa de um trem: os últimos 3 grãos de café do estado. O importante é que, nesse universo, o Café é tudo de mais importante, considerado não só a bebida favorita de todos, como também a moeda oficial. Café Express é o segundo jogo da Potato Cat e aposta em duas coisas: seu potencial como jogo para 2 jogadores e seu sistema não convencional de cardcraft (cartas modulares transparentes que se combinam dentro de sleeves).*

**VPM: Quais os motivos que levaram você a realizar um financiamento coletivo?**

*O financiamento coletivo tem diversos pontos positivos para serem considerados. Um deles é obviamente a captação de dinheiro para poder investir. Apesar de ser praticamente impossível pedir a quantidade real necessária para a produção do jogo, o valor que se consegue captar ajuda e muito na hora de fazer um produto com melhor qualidade.*

*Outro ponto interessante é a divulgação. Ao mesmo tempo em que você se capitaliza para poder investir, a campanha ajuda a trazer novos compradores, atraídos por metas e exclusivos. Esse sentimento de coletivo, todos se ajudando para alcançar um objetivo em comum faz com que a campanha seja uma ótima ferramenta de marketing.*

*Além disso, ela serve também para "sentir" o mercado. Muitas empresas conseguem alterar a quantidade de cópias produzidas dependendo do número de apoiadores, seja para mais ou para menos. E na pior das hipóteses, quando um projeto fracassa ou está prestes a fracassar, a empresa economiza o gasto de produção, tendo então uma chance para repensar o produto ou passar para o próximo.*

*Criar um financiamento coletivo foi uma forma de entender e engajar com o público, além de ser uma forma viável de levantar capital para fazer um projeto acontecer.*

*Inicialmente o projeto não era ir para financiamento coletivo, nós queríamos que fosse pré-venda, porém esse era o primeiro planejamento ainda em 2015/2016. Mas, quando*

*foram chegando os orçamentos e com a parceria entre a Ace, então partimos para o financiamento, já que ambas tem bastante experiência com essa plataforma de venda.*

*Os financiamentos coletivos ainda são a única forma que a Papaya tem de financiar a produção de um novo projeto. Não foi exatamente uma escolha.*

*A Potato Cat é uma editora pequena e emergente, sendo o FC a melhor opção para o momento. Como não temos capital suficiente para produzir jogos em grande escala, adotamos a estratégia de financiamento para garantir um jogo de qualidade e acessível para todo o Brasil. Além disso, acreditamos que o FC serve para aproximar o público da editora e também para reconhecer com transparência a receptividade do jogo. Com isso podemos nos programar e organizar melhor para futuros lançamentos e produções.*

**VPM - Quais fatores você considera mais importantes para um financiamento de sucesso?**

*Em primeiro lugar, um bom produto. Financiamento coletivo não faz milagre com produto ruim. Você pode até disfarçar com uma boa campanha de marketing em cima do financiamento, mas aí entramos em outro fator importante, a divulgação. As pessoas precisam estar sabendo do seu projeto. O jogo tem que estar na boca do povo, elas tem que ter visto o jogo em eventos, em vídeos, podcasts ou resenhas em texto. E em terceiro lugar, tem que haver uma boa administração da campanha. Pensar em metas, níveis de apoio, extras para os apoiadores, etc. Acredito que juntando tudo isso, há grandes chances da campanha ser um sucesso.*

*São vários, mas vou listar os principais: pré-campanha, campanha e marketing. Aquele velho ditado que uma imagem vale mais que mil palavras, a imagem do jogo antes da campanha é fundamental para seu sucesso.*

*Hoje para você ter sucesso em campanhas de financiamento, você precisa massificar sua presença nos eventos, nos canais direcionados para o seu público e principalmente, fazer com que muita gente jogue o seu jogo. Estar no eixo Rio-São Paulo com certeza ajuda muito, mas não é fator determinante para o sucesso do seu projeto. Acredito que ter um bom produto, boa divulgação e ficar algum tempo na estrada antes de pensar em ir para as plataformas de financiamento coletivo sejam essenciais para que seu projeto saia do papel e se torne realidade.*

*Marketing expressivo durante meses, o jogo ter que ser jogado por muito tempo em eventos; canais de vídeo, por sua vez, devem fazer diversos vídeos e o jogo deve ser muito bom para que um jogo seja financiado com sucesso.*

*Existem 3 fatores muito valiosos para um financiamento, ao nosso ver. O primeiro é a qualidade do jogo e nisso se enquadra também sua qualidade como "produto". É até um pouco óbvio dizer isso, mas para um jogo ter sucesso, é essencial que ele seja bom e atraente para uma boa parcela de pessoas. Mas além de divertido e bem elaborado em questões de mecânica, temática e arte, um "jogo produto" também precisa ser bom em questões de preço, qualidade dos componentes e até mesmo em quão eficaz e amigável é o relacionamento da editora com os compradores/apoiadores.*

*O segundo fator é a pré-campanha, e o "fôlego infinito" durante o financiamento coletivo. Em resumo, o marketing precisa funcionar. Uma pré-campanha atraente, chamativa e que faz com que o público fique com vontade de comprar o jogo logo no começo do financiamento é, senão, o ponto mais alto em questão de importância. Se o jogo não for bem divulgado e não chegar às pessoas certas, por mais que ele seja bom, não haverá ninguém para apoiar.*

*E o terceiro fator é a transparência. Justamente por um financiamento coletivo ser algo que exige muita interação, dedicação e confiança entre os dois lados (público e editora), a transparência é uma peça chave para o sucesso. É importante ser claro nos acordos e mostrar para o público que o projeto será realizado de forma justa e profissional.*

**VPM - Como você vê a receptividade da comunidade de jogos de tabuleiro quanto aos financiamentos coletivos?**

*Infelizmente muitos projetos acabaram atrasando absurdamente, ou entregaram produtos abaixo do que foi prometido e alguns chegaram a nem entregar nada. Isso "queimou" bastante a imagem das editoras que visam lançar projetos nacionais, não diria nem dos financiamentos em*

*si. Porém, como o mercado nacional ainda é pequeno, uma das melhores formas para vocês conseguir a verba necessária para investir em novos projetos é fazendo um financiamento coletivo, pois os riscos são bem menores. E isso fez com que o público desacreditasse nos financiamentos por tabela. Mas aos poucos essa realidade vai mudando novamente, e isso no fundo é bom, pois os consumidores passam a filtrar mais e ficar mais exigentes quanto à qualidade dos produtos, aumentando o nível dos jogos no mercado nacional.*

*Baixa, tivemos diversos problemas em financiamento coletivos no Brasil e um pré-conceito formado com criadores nacionais. Falta muita união entre jogadores do hobby para auxiliar. Muitos jogos nacionais bons acabam não saindo do papel e nem tendo chance de ir para fora do País.*

*Hoje o público, apesar de embarcar em financiamentos, ainda vê com muita desconfiança os projetos. Se você for um projeto independente então (quer dizer, sem nenhuma editora comprando sua briga), a coisa fica ainda mais difícil. Apesar de já termos tido muitos sucessos, as trapalhadas que aconteceram em financiamentos desde que o hobby começou a crescer, fez com que o público ainda fique muito com pé atrás antes de finalmente deixar alguma grana "parada" esperando um jogo.*

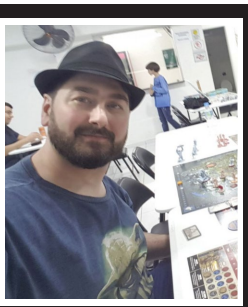
*A receptividade quanto aos financiamentos coletivos tem caído vertiginosamente desde o início dos FC's de jogos há uns cinco anos. Está cada dia mais impossível financiar um projeto. A oferta de jogos no mercado está muito alta e a demanda por novos jogos não acompanhou o crescimento na oferta.*

*Enxergamos uma comunidade dividida em opiniões, com 2 lados bem opostos atualmente. Um deles nos motiva e incentiva, sempre buscando apoiar os projetos nacionais e confiando em nosso trabalho. São essas pessoas que refletem nos números de apoios em nossos financiamentos coletivos e nos dão segurança para os próximos projetos. Inclusive, boa parte do que temos conquistado hoje, em termos de seguidores e suporte, é proveniente do resultado de uma ótima primeira campanha de FC.*

*Já, o outro lado, por diversos fatores, evita entrar em financiamentos coletivos. Isso porque o mercado ainda é um tanto imaturo, e alguns casos acabaram trazendo frustração e marcando negativamente esse modelo de inserção de projetos no mercado. Acreditamos que em pouco tempo seremos obrigados a adotar novas estratégias de mercado para continuarmos "vivos", mas também estamos bem confiantes que uma grande parcela da comunidade nos apoia e está nos ajudando a evoluir como empresa, o que só irá trazer coisas positivas para todo mundo!*

**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.



# CHUTE O JARRO!

*Um mestre Zen reuniu todos os seus monges, pois desejava enviar um deles para abrir um novo mosteiro. Colocando um jarro belíssimo, de valor inestimável, com uma maravilhosa flor ao centro, disse: "Aqui está o problema!"*

*O que isso significava? O que fazer? Qual é o enigma?*

*O chefe dos monges, que esperava ser escolhido, disse: Ninguém pode chamá-lo de sapato de madeira. Outro monge disse: Não é um lago, pois pode ser carregado. O monge cozinheiro, que estava por ali, andou até o jarro, chutou-o e foi embora.*

*O mestre Zen sorriu e disse: "O monge cozinheiro vai ser o mestre no novo mosteiro".*

*(ADAPTADO. Livro Raízes e Asas - Osho fala sobre o zen. Ed. Cultrix)*

Os problemas são muitos. Ora, diante de um problema, só uma coisa pode ser feita: eliminá-lo.

Muitas vezes, o problema é algo maravilhoso. Pode ser uma mulher ou homem que já lhe fez muito bem, pode ser um grande amor que já acabou e por mais lindo que tenha sido, se não há mais sentido em sua vida, esse problema precisa rapidamente ser extinto, ultrapassado, deixado de lado.

Não é saudável carregar coisas que já foram importantes um dia, mas que hoje ocupam um espaço desnecessário no coração e na mente.

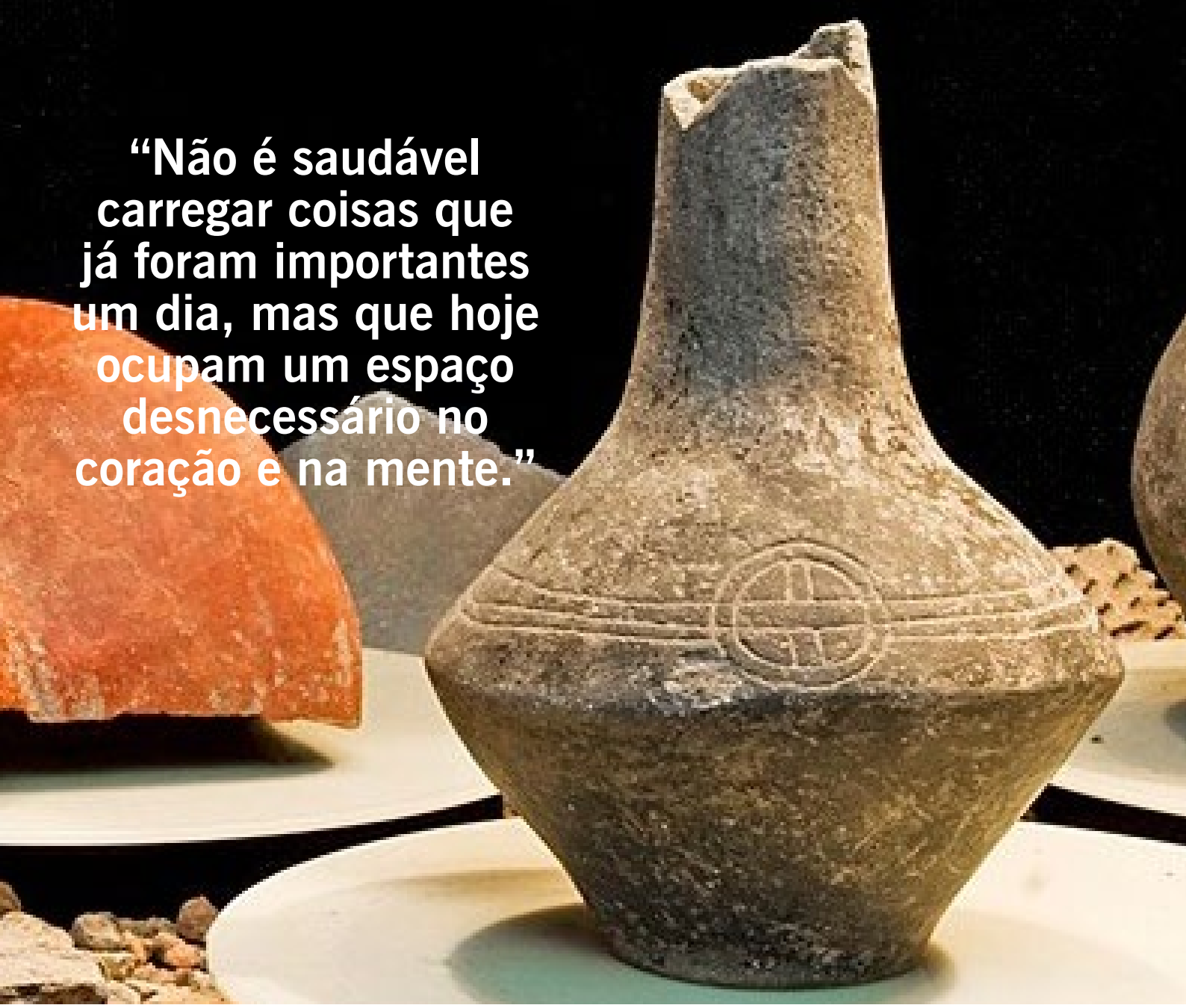
Ocupar-se do que é indevido, trazer à tona e conviver com problemas, é impedir que novas experiências aconteçam, é diminuir consideravelmente um espaço destinado para recriar a vida.

Você precisa ser aquele que deve chutar o vaso-problema, sem pena, sem titubear, sem olhar para trás.

Manter-se sempre com pensamentos e atitudes saudáveis pode parecer uma tarefa árdua, porém se tornará ainda mais difícil, ao ponto de encurtar sua qualidade de vida, se você não aprender a lidar com os problemas.

Se no seu grupo há aquele que não se encaixa de maneira alguma, que é desrespeitoso, que sua presença deixa o ambiente mais pesado e todos mais tensos, então você tem um problema e precisa eliminá-lo. Você não é responsável pelas atitudes dos outros. Seja responsável por suas escolhas e ações.

Se uma jogatina saiu do controle e palavras desconcertantes foram ditas, envergonhando e levando mágoa para casa, isso precisa ser resolvido. Um pedido sincero



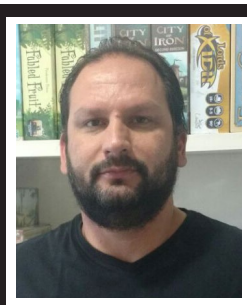
**“Não é saudável carregar coisas que já foram importantes um dia, mas que hoje ocupam um espaço desnecessário no coração e na mente.”**

de desculpas pode tranquilizar os ânimos e consolidar amizades. Entretanto, pode existir algum ódio residual nos participantes e você não é responsável por isso.

Se o problema persiste, dificilmente será no outro que você encontrará a solução. Você é o único responsável por sua felicidade e tristeza. Sim! Isso mesmo! Felicidade e tristeza! Por mais que exista uma solidariedade branda quando um problema é exposto, por exemplo, através das redes sociais, só você pode quebrar o vaso, chute com força. As palavras de apoio, tão automáticas como “força, amigo”, “tamo junto”, “você é 10”, produzem um efeito efêmero, perigoso anestésico e, quase sempre, ineficaz. Você é responsável por uma verdadeira mudança de postura, deixando morrer o que precisa ser morto.

Seja como o monge cozinheiro que não pensou duas vezes antes de chutar o jarro e ir embora. Perceba que nesse ponto não há um resultado a se alcançar, a força envolvida aqui é de destruição, pois só se aprende algo novo com uma mente vazia de problemas.

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



4 ª Edição

# VEMPRAMESA