5ª Edição

VEMPRAMESA

Revista

RESENHA
Azzelij

PRINT & PLAY: EXPANSÃO DO AZZELIJ PARA VOCÊ!

RESENHA
Arte Moderna

ENTREVISTA
DB games

SUMÁRIO

04 **RADAR DE JOGOS**

08 **RESENHA**
Azzelij

11 **DICIONÁRIO LÚDICO**
Os “players” por trás dos jogos

14 **RESENHA**
Dice Forge

16 **METAGAME**
Promessa de ano novo: Desafios 10x10 e 100x1

19 **RESENHA**
Clans

22 **PROTOTIPANDO**
Quem nasceu primeiro: a temática ou a mecânica?

25 **RESENHA**
Arte Moderna

29 **VPM INDICA**
Top 5 Family Game

34 **ENTREVISTA**
Duncan Beale, DB Games

41 **COLUNA DO PORTUGA**
Spa dos Jogos

43 **PRINT & PLAY**
Expansão Azzelij

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
Potato Cat

Designer: Manuela Medeiros
@revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Olá pessoal, finalmente chegamos a 2018! Como sempre, ano novo com novas esperanças, e para nós, amantes dos board games, a expectativa que nosso mercado cresça cada vez mais!

O ano de 2017 passou, deixando um legado de grandes lançamentos que deve ser perpetuado com o ano corrente.

Nessa esteira, 2018 se inicia com uma enxurrada de grandes clássicos internacionais - como era de se esperar – porém, ao lado deste processo, o mercado brasileiro promete se intensificar com a promoção de jogos nacionais. São tantos como Mundus, Teseu, Azzelij, Enchanted Cubes, Crop Rotation, Arkmago, Café Express, Parques de Miss Liz, Heróis de San Villano, Cosmos, Eleições 20XX, Uga uga Bufapum – ufa, a lista é imensa! – todos com a marca nacional!

Que venha 2018, um ano de esperança e de crescimento, alavancado pela filosofia de novas Editoras, e pelo reconhecimento inafastável do game designer nacional!

Magarem, Editor - chefe

Radar de Jogos

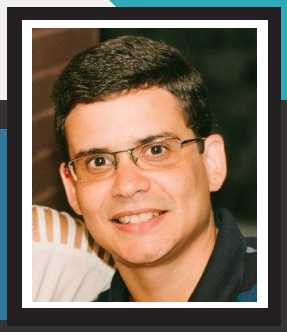
Notícias rápidas sobre tudo o que está rolando no mundo dos jogos de tabuleiro nacional e internacional!

Novo ano, novos jogos! Bem, uns nem tão novos assim, já que tiveram seus prazos prolongados em decorrência de atrasos e ajustes.

Vamos à lista dos mais cotados para janeiro de 2018!

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.

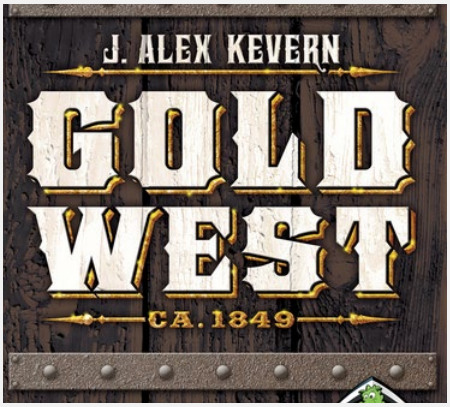


CONCLAVE | ABOVE AND BELOW *(Anunciado)*

Conclave ameaça começar o ano de 2018 com força total! Dentre seus lançamentos está o premiado Above and Below, do designer Ryan Laukat (City of Iron, Near and Far, Islebound...), um mestre em jogos de narrativa.

Above and Below é uma mistura de jogos de construção de cidade e de contar histórias onde 2-4 jogadores competem para construir a melhor aldeia acima e abaixo do solo. No jogo, você envia seus aldeões para executar trabalhos como explorar a caverna, colher os recursos e construir casas. Cada morador tem competências e habilidades únicas, e você deve decidir a melhor forma de usá-los. Você tem o seu próprio tabuleiro pessoal de aldeia e você desliza os moradores sobre este tabuleiro pelas diversas áreas para indicar seus trabalhos.

A grande caverna está abaixo da superfície, pronta para ser explorada - este é o lugar onde aparece a narrativa. Quando um jogador envia um grupo de moradores para explorar as profundezas, outro jogador deverá ler o que lhe acontece a partir de um livro. Ao jogador será dada a opção de escolha de como reagir e dependerá muito da seleção de aldeões que compõem sua expedição e do quanto ele está disposto a sacrificar para obter sucesso. O livro de parágrafos é embalado com encontros de aventuras incríveis, escolhidos aleatoriamente cada vez que você visitar a caverna.No final do jogo, vence o jogador com a aldeia mais bem desenvolvida!



KRONOS GAMES | GOLD WEST *(Pré-venda)*

Anunciado desde o segundo semestre do ano passado, o jogo entrou na lista dos mais aguardados! Muita gente está à espera desse lançamento, outros, no entanto, já entraram na pré-venda e já cobram da empresa pelas sucessivas atualizações!

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

MANDALA JOGOS | SHAKESPEARE

(Em desenvolvimento)

Em uma agradável noite de verão do ano de 1615, o recém aposentado William Shakespeare se deita em sua cama para tranquilamente mergulhar no mundo dos sonhos. No sonhar, o dramaturgo caminha pelas ruas de Londres e se depara com uma curiosa procissão formada por Hamlet, Romeu, Julieta e vários outros personagens de suas peças. O destino do cortejo logo é revelado: o Teatro Globe. Na entrada é recepcionado pelas fadas de Titânia e Cleópatra o conduz até a plateia. Falstaff festeja erguendo sua caneca: "O autor! Quem seria o melhor juiz para essa disputa?" No palco, o feiticeiro Próspero procura em seus livros pelo encantamento correto e em um piscar de olhos quem está ali? Você! Convocado para ser um dos diretores da peça que será encenada neste sonho e desafiado a reunir em seu elenco a mais valiosa e fascinante seleção de personagens criados pelo bardo inglês. Que tenha início o espetáculo!

Durante a partida, seu objetivo é reunir o mais variado elenco, colecionando os seis ícones de classes das personagens. O espetáculo será dividido em cinco atos e em cada ato os jogadores poderão colocar em cena ao menos uma personagem. Cada personagem que entra em cena dá ao jogador o direito de realizar uma ação, e com isso poderá receber moedas, realizar a ação especial da personagem, comprar ou usar uma carta de peripécia. Caso deseje, o jogador pode pagar para realizar ações extras.

PRODUÇÃO INDEPENDENTE | MUNDUS

(Em desenvolvimento)

O jogo Mundus: Imperial do designer brasileiro José R. Mendes, ainda em fase de desenvolvimento, é uma das grandes promessas nacionais para 2018. O jogo tem atraído à atenção do consumidor brasileiro em especial quanto a sua temática, até então pouco explorada pelos novos designers, de lançamentos temáticos com esta composição correlata a história do Brasil. Destaco o belo trabalho do designer JulioTrois em: Cisplatina, Paraguay, Vera Cruz, Farrapos e Monte Caseros.

Segundo o autor, trata-se de um jogo 4X (eXplore o mapa, eXtraia recursos, eXpanda o Império e eXtermine seus adversários), com forte influência de um eurogame, construído tomando como base o Império do Brasil. Cada jogador deverá assumir a postura de um monarca que deverá construir seu império ao lado dos grandes homens e mulheres do Brasil Imperial.

KRONOS GAMES | BELFORT *(Pré-venda)*

Mais um grande jogo com atraso que teve seu prazo prorrogado pela Kronos para 2018. Desde junho do ano passado, o consumidor aguarda ansiosamente pela chegada do Belfort. Um euro médio, dos designers Jay Cormier e Sen-FoongLim, lançado em 2011, e que promete agradar o público brasileiro com altas doses de estratégia.

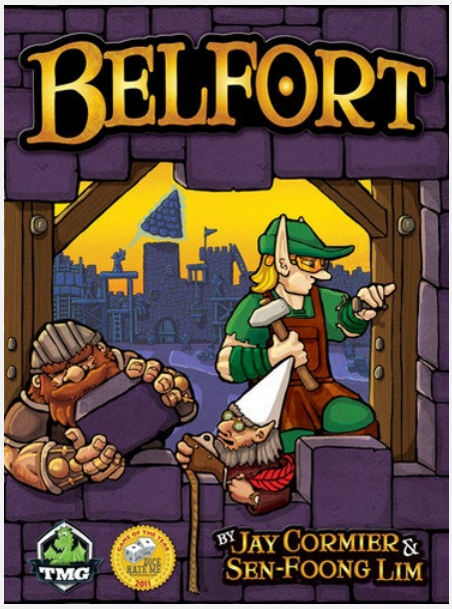
Neste jogo, cada jogador incorpora o papel de um arquiteto que participará da construção a cidade de Belfort. Quem construir mais irá ganhar alguns benefícios do rei. Belfort é um jogo de alocação de trabalhadores com controle de área. O caminho para a vitória demanda um bom gerenciamento de seus recursos e seleção efetiva de determinadas construções. A edição limitada inclui a expansão The Expansion Expansion e a Guild Promo Pack #1.

CONCLAVE | CLANK!: A DECK-BUILDING ADVENTURE *(Anunciado)*

Para os fãs de deck building, com certeza, Clank é um prato cheio!

Clank!: A Deck-Building Adventure foi um dos "deck buildings" mais populares dos últimos anos. Não só pelo jogo ter tido uma venda absurda desde seu lançamento, mas pelas inúmeras indicações no Golden Geek 2016.

Em Clank!, os jogadores se aproximam de uma masmorra para roubar seu tesouro. Infelizmente, esta não é uma aventura livre de risco: se eles fizerem qualquer barulho enquanto estão no calabouço - representados por cubos de clank - então arriscam atrair a atenção do dragão que trará toda sua ira. Em suma, você está tentando entrar no calabouço, roubar tanto tesouro quanto for possível e depois escapar antes de morrer sob um ataque de dragão.



RED BOX | ANCIENT TERRIBLE THINGS
(Anunciado)

A grande notícia da Red Box para o mês de agosto de 2017 foi o bem sucedido financiamento coletivo do jogo Ancient Terrible Things, superando a meta inicial determinada em mais de 300%. Segundo a Editora, o jogo encontra-se em trâmite conforme o planejamento inicial.

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

G10 BOARDGAMES | TESEU
(Lançado)

Teseu é um jogo de tabuleiro nacional do designer Éderson Ayres Castro, publicado, recentemente pela editora independente G10 Boardgames. O jogo teve sua edição "maker" lançada sob responsabilidade da Editora do Rio Grande do Sul, a qual foi responsável pela produção artesanal em MDF de boa parte de seus componentes.

Em decorrência do formato artesanal adotado para sua produção, o jogo foi lançado com um primeiro lote de 30 unidades. Pelo fato da demanda ter superado os exemplares disponíveis, um segundo lote com mais 30 títulos foi providenciado para dezembro e um terceiro para janeiro. Concluído estes três primeiros lotes, a G10 Boardgames pretende licenciar os direitos do jogo para alguma editora comercial.

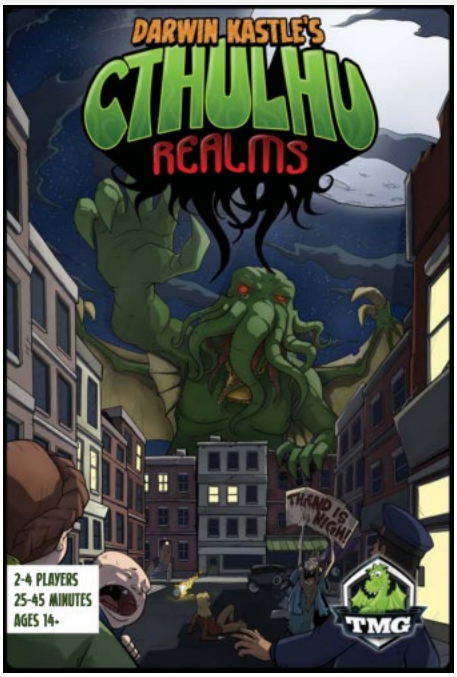
Sobre o jogo: Após Teseu realizar seu feito de derrotar o Minotauro e ficar famoso, não somente na ilha de Creta, mas sim em todo o mundo grego, outros heróis desejaram a sua fama para si. Os deuses, que adoram inventar desafios, recriaram o Labirinto de Creta com seu Minotauro e desde então desafiam novos Heróis a derrotar a criatura mitológica.

Nesse jogo de 2 a 6 jogadores, os heróis disputam quem será o primeiro a derrotar o temido Minotauro. Para tanto, os jogadores poderão mover as passagens do labirinto para liberar caminhos ou fechá-los a fim de atrapalhar seus adversários, além de, poderem ainda, movimentar a criatura no intuito de atacá-los.

KRONOS GAMES | REINOS DE CLEITON *(Anunciado)*

Mais um joguinho temático que brinca com o apelo da figura icônica de "Cthulu".

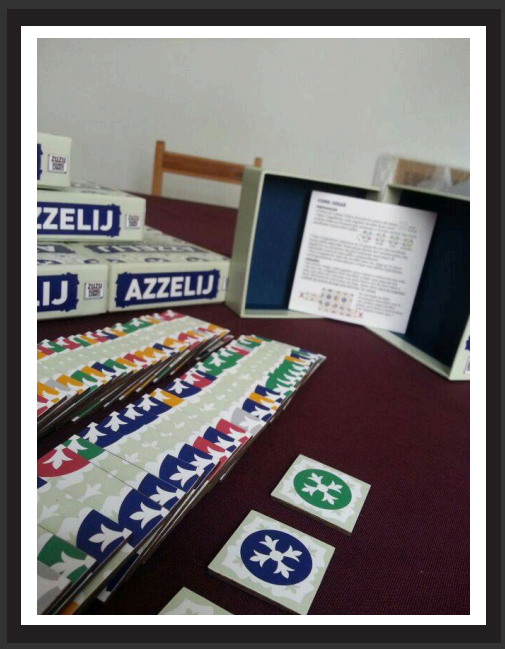
Em Reinos de Cleiton, os jogadores tentam levar seus oponentes a insanidade total. A cada turno, cada jogador começa com cinco cartas na mão, jogando estas em ordem para colocar localizações em jogo, a fim de impulsionar sua sanidade ou reduzir a de seus oponentes. Serão coletados poderes de conjurar para adquirir novas cartas e remover cartas do jogo. O jogador poderá usar o poder de suas localizações uma vez por turno. No final do turno, cada jogador deverá descartar as cartas que restaram em sua mão, todas as entidades e artefatos que jogou.



Caso um jogador tenha perdido toda sua sanidade, ele está fora do jogo. Vencerá a partida aquele que seja o único na mesa que manteve sua sanidade ou, no caso, de ter sido o jogador com maior sanidade quando o deck de cartas chegar ao fim.

AZZELIJ

SAINDO DO FORNO!



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

Azzelij é um jogo abstrato, nacional, criado pelo game designer Rodrigo Sampaio Rodriguez, comumente conhecido como "Zuzu", lançado no início do segundo semestre de 2017 pela editora independente Zuzu Board Games.

É o típico jogo que corre na contramão de um hype, já que, com uma produção artesanal, realizada em lotes de acordo com pedidos, o jogo acaba por se tornar um item único, raro, um verdadeiro deleite apreciado por colecionadores.

Azzelij é um típico jogo da "caixinha": uma pequena caixa que reserva uma grande surpresa! Trata-se de um filler? Muitos vão dizer que sim, mas, tenho minhas dúvidas. "Simples e didático", essa seria definição previsível para aqueles que se aventuram pela primeira vez. No entanto, a repetição lhe traz uma nova percepção sobre a essência do jogo, que para mim se trata de um abstrato: tenso e apertado. E bote apertado nisso! Pontuações finais equilibradas demonstram o quanto ele se mostra disputado quando se faz conhecido por seus jogadores.

Azzelij nos apresenta um Tile Placement de "controle de cerco", baseado no reconhecimento de padrões de cores, à primeira vista algo encontrado em outros jogos como Gardens. No entanto, a possibilidade de rotacionar os tiles num momento anterior ou posterior a sua alocação proporciona uma nova dimensão de planejamento para a partida.

A alta qualidade da caixa e suas peças são grandes chamarizes do jogo. A caixa em si é bem robusta, de cartonado resistente e duro; a arte implementada pelo próprio designer é de uma sobriedade inteligente, sem muito "frufru" mas, ao final, muito bem feita. Os tiles possuem cores intensas com boa impressão, e assim como a caixa, são espessos e resistentes.

"É o típico jogo que corre na contramão de um hype, já que, com uma produção artesanal, realizada em lotes de acordo com pedidos, o jogo acaba por se tornar um item único, raro, um verdadeiro deleite apreciado por colecionadores."

Até o manual foi confeccionado em formato de "azulejo", no mesmo material e espessura dos tiles.

Por ser um trabalho artesanal, fiquei realmente surpreso com a qualidade oferecida pelo jogo, pois a roupagem é digna de uma produção em escala industrial.

Como dito, trata-se de um jogo de "controle de cerco", ou seja, pontua-se, ao final, conforme a disposição das cores em cada círculo formado, seja em maioria absoluta (1 ponto), mediante cor única (3 pontos) ou circundado por quatro círculos pequenos da mesma cor contido, como um extra, em cada tile (1 ponto). Cada tile possui quatro arestas que representam ¼ de um círculo, cada grupo de uma cor possui o mesmo número de tiles com suas devidas variações de tons em suas arestas, o que permite um princípio de contagem e, consequentemente, de marcação das jogadas do adversário.

Durante uma rodada de ação, cada jogador deverá ter a sua disposição 3 tiles como opção em sua mão, além da possibilidade de "poder" rotacionar um outro tile, presente na matriz limite de 7x7, mas que não faça parte de um círculo concluído (4 tiles adjacentes).

A possibilidade de rotação de um tile faz parte da proeza deste jogo. Saber encaixar o tile prevendo sua possível rotação pelos demais jogadores desfaz a ideia de imprevisibilidade prevista no momento do cava (tiles) e pelo simples ato de encaixar. Pensar em como encaixar o tile é de fundamental importância. Aquele que "cola a pedra" não entendeu a essência do jogo: tenso e apertado!

O jogo possui uma pontuação bastante apertada, qualquer ponto acrescenta uma grande vantagem em detrimento de seus adversários. Empates são resolvidos pela ordem do jogo – equilíbrio justificado pela desvantagem de se começar! Esse, com certeza, um dos pontos mais debatidos após sua avaliação. Eu, particularmente, concordo com o designer, faz todo sentido, começar a partida traz desvantagem que é equilibrada com a assunção deste critério: o Barony, por exemplo, segue no mesmo sentido!

Ademais, é com grande prazer que apresentamos nesta Edição da Revista Vempramesa, com exclusividade, a primeira expansão para o jogo Azzelij! As regras estão em destaque para serem impressas, em formato A3, no anexo Print & Play. A expansão propõe trazer um novo ponto de vista para o jogo: a previsão de objetivos públicos destacado à mesa. Essa nova forma de pontuar, conforme a disposição dos tiles de uma cor (sequência em diagonal, vertical, horizontal, etc) trará uma nova perspectiva para se angariar pontos, agregando ainda mais valor à estratégia perseguida pelo jogo.

Então, o que faz Azzelij ser um bom jogo abstrato? Azzelij

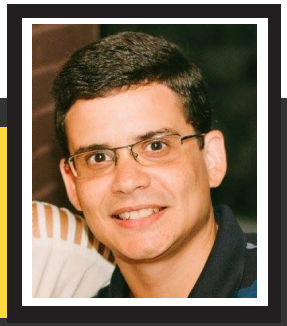
"Azzelij é um jogo de alta percepção, com níveis de aleatoriedade controlada, ou seja, dependente de suas decisões, proporcionando um clima de tensão e bom planejamento do começo ao fim.

é um jogo de alta percepção, com níveis de aleatoriedade controlada, ou seja, dependente de suas decisões, proporcionando um clima de tensão e bom planejamento do começo ao fim. As regras são fáceis e intuitivas, sem rodeios; as partidas são extremamente rápidas, de ágil organização à mesa, em decorrência do setup quase que inexistente. Seus componentes são de alta qualidade, bem impressos e robustos, com cores vibrantes que trazem beleza a mesa. A chegada da expansão cria uma nova camada estratégica trazendo novas possibilidades para o jogo!

Enfim, como diz o ditado: "tamanho não é documento"! Azzelij é um grande exemplo de como se surpreender onde menos esperamos! Além dos blockbusters, existe um universo de novos designers nacionais à espera de seu reconhecimento! Fique esperto!

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.



OS "PLAYERS" POR TRÁS DOS JOGOS

Uma das confusões mais recorrentes no mundo dos jogos é entender as funções de cada um dos players do processo de produção e desenvolvimento. Até qual ponto vão as responsabilidades de uma editora? Qual a diferença entre uma luderia e uma ludolocadora? E afinal, o que faz um estúdio? Essas e outras perguntas Eu, o Gato Batata, criação e mascote oficial da Potato Cat, uma editora de jogos nacional, venho tentar esclarecer um pouco!

Vale ressaltar uma coisa bem importante. Como a maioria das definições da vida, as palavras que empregaremos aqui não são absolutas, certo? O que quer dizer que algumas empresas podem trabalhar de forma ligeiramente diferente e enxergar algumas entidades a mais ou a menos nessa cadeia de produção.

Dito isso, é hora de conhecer os envolvidos!

Estúdio - É muito fácil confundir uma editora com um estúdio, e até mesmo um estúdio de um único designer. É o estúdio que cuida da parte criativa mais primária de um jogo. É uma equipe formada por profissionais diferentes que cuidam das ilustrações, mecânicas e regras de um jogo de forma mais primal. Essas pessoas se preocupam mais com a mensagem, com a diversão, com o conteúdo em si, e não no jogo como produto. É claro que fazer o jogo já pensando em seu aspecto mercadológico é importante, mas não são eles que definem exatamente o que são esses detalhes. Os estúdios vendem seus títulos para que outras empresas produzam, ganhando uma porcentagem do lucro ou, dependendo do caso, um valor fixo pela obra. Podem existir, é claro, muitos casos de estúdios trabalhando sob demanda para editoras ou até mesmo outros tipos de empresas.

Editora - O estúdio produziu um jogo interessante, e a editora comprou a ideia. Agora o filho é, em maior parte, deles, e eles serão responsáveis pelo polimento final. Muitas vezes, devido ao estilo editorial de uma marca, um jogo pode sofrer modificações para se adequar ao que a equipe pensa ser o melhor para o mercado. É a editora quem dita essas regras. O marketing, o lançamento, as revisões, a educação dos lojistas, isso tudo é a editora quem faz. É a cola que gruda tudo (ou deveria grudar), o gerenciamento de todo o projeto. Existem editoras que trabalham mais com lançamento de jogos novos, enquanto outras

se incubem da árdua tarefa de importar e traduzir títulos mundialmente famosos. Tudo depende da linha e da filosofia da equipe. Algumas editoras podem possuir, também, estúdios ou outras entidades embutidas em sua estrutura.

Gráfica - Mas se você pensou que é a editora quem de fato imprime e produz os componentes dos jogos, você está enganado! Existem gráficas por trás disso, gráficas muitas vezes especializadas ou que, no mínimo, precisam ser treinadas para esse tipo de produção. Não basta fazer um monte de cartas, tem que tomar cuidado com o corte para que nenhuma carta fique marcada, para que os tabuleiros fiquem da espessura certa, entrem na caixa, etc. A editora faz sim as revisões desses materiais, mas é a gráfica que produz. Muitas gráficas convencionais, inclusive, se recusam a trabalhar com esse tipo de produção, justamente pelo excesso de cuidados e detalhes necessários para se trabalhar com um jogo.

Montadoras - São equipes um pouquinho mais diferentes das anteriores. Uma montadora não é uma gráfica, pois muitas vezes não possui, de fato, as máquinas de impressão, mas também não é uma editora para saber exatamente os porquês de cada uma das revisões, mas são sim a equipe que fica no meio do caminho. Montadoras são equipes de quality assurance, por assim dizer, que cuidam do contato com diversas gráficas especializadas e sabem o que as editoras querem para ficar em cima com revisões e análises dos materiais. São eles também que montam a caixa do jogo final, organizando e "filmando" (colocando plastiquinho) tudo. Montadoras reduzem a dor de cabeça de editoras e das gráficas, fazendo essa ponte mais que necessária para tudo sair certo.

Distribuidora - É, basicamente, quem coloca os jogos nas lojas. Em alguns casos, é claro. Muitas vezes, para uma loja, vale mais a pena comprar vários jogos do mesmo lugar e pagar um único frete do que comprar separadamente de cada uma das editoras. Editoras pequenas, na verdade, podem sair em grande desvantagem se não optam por formar parcerias com boas distribuidoras, uma vez que possuem poucos produtos, e não vale a pena, para o lojista, comprar 10 jogos iguais só para ganhar o tão querido frete grátis. É a logística por trás do processo, ou ao menos boa parte dela.

Lojista - É o estabelecimento onde você compra os jogos. Você entra na loja (física ou virtual), vê o jogo que te interessa, faz umas perguntas sobre as mecânicas e o tempo de jogo, compra, ganha descontinho, e é isso. Sem muito mistério aqui.

Luderia - É o estabelecimento onde você compra comida e paga um pouquinho a mais para poder jogar. Geralmente possui monitores treinados, que são como garçons, mas que te servem os jogos e não a comida. É o lugar onde você quer ir pra encher a pança e jogar ao mesmo tempo.

Ludoteca / Ludolocadora - É o estabelecimento onde você paga pra jogar, e ocasionalmente compra uma comida pra não morrer de fome. Muitas ludotecas também fazem locação de jogos, onde você paga um preço X para levar aquele jogo que você gostou muito pra jogar com pessoas que você gosta muito, mas que não gostam muito de ir nesses lugares ou sair de casa - ou não têm tempo, ou algo assim. É um ótimo lugar para game designers, ilustradores e outros seres desse tipo procurarem inspirações e estudar jogos pra valer. Mas também é um ótimo lugar para jogar pra valer por um bom tempo.

Plataforma de Financiamento Coletivo - Nem sempre um grupo de desenvolvedores têm capital suficiente para produzir um jogo, ou uma editora pode arriscar muito investimento em títulos novos e diferentões, principalmente se pensarmos que, para uma obra ser lançada com um preço acessível, é preciso produzir em grande escala. Às vezes, até mesmo game designers por si só precisam recorrer a um método alternativo de ganhar visibilidade para seu jogo. E daí surge a demanda de uma captação monetária coletiva, onde o público final (você que quer comprar o jogo quando ele for lançado) colabora coletivamente realizando compras antecipadas para que haja dinheiro suficiente para produzir o jogo. São as plataformas de financiamento coletivo (ou, do inglês, crowdfunding) que fornecem uma maneira disso tornar-se realidade. Elas não só hospedam e exibem toda a informação que você precisa para demonstrar seu projeto, como também cuidam de toda a parte de transferências bancárias, mandam informativos que você monta para os interessados e até ajudam de vez em quando na divulgação. Tudo ao custo de uma porcentagem do dinheiro que for arrecadado. Ah, e se não der certo a capitalização? Eles não cobram nada!

Monitoria Especializada - Sim, existem profissionais especializados em fazer

monitoria de jogos! Que podem comparecer nos eventos para dar suporte e ensinar jogos! Podem ser contratados por editoras que estão ocupadas demais com a produção de um jogo para comparecerem pessoalmente nos eventos; por organizadores de eventos que querem seus eventos ainda melhores; por estúdios, que querem testar seus jogos e receber um feedback valioso; ou até mesmo por empresas que querem fazer um evento diferente e ter um pouco de ajuda especializada para atrair o público com jogos.

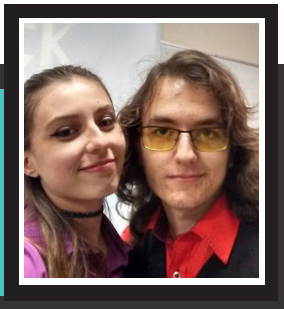
Divulgadores de conteúdo – Seja divulgando em mídia escrita, podcast ou audiovisual, são eles que dão aquele "empurrãozinho" para que os lançamentos e as novidades do mercado cheguem ao público, e também dão todo o suporte para o mesmo conhecer e selecionar melhor as suas preferências e possíveis aquisições. Geralmente esses divulgadores se apresentam ao público como um "canal", seja por blog ou youtube, e podem realizar desde matérias jornalísticas mais tradicionais, até resenhas críticas e gameplays.

Organizadores de Evento – E é claro que a melhor forma de trazer e reunir pessoas para o hobby é realizando eventos. Alguns deles são bem pequenos e regionais, mas existem outros bem maiores e que buscam um público extenso. Os organizadores de eventos geralmente contam com apoio e patrocínio de editoras e lojistas, numa forma de parceria de divulgação. Existem eventos gratuitos e pagos, de todos os tipos e para todas as idades. Em alguns, o foco é jogar novos lançamentos, enquanto outros focam em conhecer jogos ainda não lançados, em fase de prototipação.

Por hora, essas são as informações que tenho para compartilhar com vocês. Espero que tenham servido, ao menos, para saciar a curiosidade dos jogadores e leitores de plantão. E se você se interessa pelo ramo de criação de jogos mesmo, recomendo dar uma passadinha no meu blog, o potatocatblog.wordpress.com, onde textos como esse sobre as descobertas e aprendizagens da equipe da Potato Cat podem ser encontrados.

POTATO CAT

Samanta e Kevin Talarico - Formados em jogos digitais, decidiram criar o estúdio-editora PotatoCat em 2016, após a criação de seu primeiro jogo. Jogadores e game designers, têm nos jogos - de mesa ou não - seu maior hobby. Criaram também um blog para escrever sobre jogos e curiosidades, assinando como "Gato Batata", o fruto desse misto de paixão e responsabilidade com o ludismo.



Dice Forge

Monte seus próprios dados!

DA GRINGA!

Dados do Dice Forge no tabuleiro individual do jogador

Dice Forge montado na mesa. A própria caixa é usada durante o jogo!

Encaixe das faces nos dados.

Sempre que alguém me pergunta que tipo de jogo eu gosto mais, respondo brincando que gosto dos que são "diferentosos". Sempre que vejo um jogo com componentes e mecânicas diferenciados fico louco para conhecer. Isso aconteceu quando ouvi falar pela primeira vez sobre o Dice Forge. O que chama muito a atenção é que ele possui dados que você pode trocar as faces. É isso mesmo! Você desencaixa uma peça que fica na face do dado e coloca outra no lugar!

O jogo em si é bem simples! Todos os turnos, inclusive no de seus adversários, você rola seus dados, que te fornecem recursos. Na sua vez, você pode utilizar ouro para comprar novas faces para seus dados, ou pode utilizar pedras da lua e do sol para comprar cartas no tabuleiro. Essas cartas te fornecem pontos de vitória e podem adicionalmente gerar efeitos permanentes ou imediatos. Após um número fixo de turnos quem conseguir gerar mais pontos de vitória é o vencedor.

Realmente, o grande charme do jogo está na modificação dos dados. À medida que se vai trocando as faces dos dois dados, eles vão se tornando cada vez mais poderosos, o que dá uma sensação de evolução muito legal. A forma como cada um divide as faces entre os dois dados também acaba sendo uma decisão importante. Tirando as faces que dão recursos e pontos de vitória, existem também algumas faces especiais que são adquiridas através de cartas, como a que multiplica por três o efeito de outra face e a que copia uma face do dado de um dos adversários.

Em termos de componentes, os dados e as faces são realmente muito bem feitos! O encaixe das faces na base do dado é bem firme, o que dificulta, às vezes, sua remoção. O manual recomenda usar as próprias faces dos dados para retirar as que estão no dado, no entanto, na hora do "vamos ver", acaba rolando aquele "medinho" de dono de jogo protetor que tem receio de danificar as peças. Porém, nada que uma tampinha de caneta não resolva! Já deixo algumas na caixa do jogo!

No jogo base existem diversas cartas alternativas que podem ser utilizadas em uma partida. Dependendo das cartas que são colocadas como opção no tabuleiro, outras estratégias e alternativas se tornam disponíveis. Essa variação acrescenta uma boa rejogabilidade!

No insert que vem no jogo, existe bastante espaço vazio, o

Tabuleiro para encaixe das faces dos dados e envelope com elástico para armazenamento.

que gerou uma certa especulação nos fóruns da internet de que uma expansão poderia estar a caminho. Porém, ainda não há nada confirmado. Por falar em insert, o que vem com o jogo é um show a parte! Além de armazenar os componentes de forma perfeita acaba sendo utilizado como parte do próprio jogo. As peças que encaixam nas faces dos dados ficam dentro de uma espécie de um envelope que as mantém organizadas na posição exata para cada partida.

A temática do jogo não é um aspecto muito marcante, podendo inclusive ser considerado um jogo bem abstrato. Ela acaba se refletindo na arte, que na minha opinião é muito bonita e atrativa. Dentro da história do jogo, os jogadores são heróis que disputam para ascender como um dos deuses e para isso podem sacrificar ouro para conseguir novos favores das divindades (representados pelas faces dos dados) e enfrentar provações para mostrar o seu valor (representadas pelas cartas).

Em fim, Dice Forge é um jogo leve, rápido, divertido e fácil de explicar. Ele implementa a mecânica de "dice crafting", na qual o jogador modifica o dado durante a partida - essa é uma mecânica rara, encontrada em poucos jogos (veja o quadro). Além disso, quanto aos dados de faces removíveis, este aspecto foi implantado no Dice Forge de uma forma bem original. Os componentes sem dependência de idioma fazem com que, com a exceção do manual, não haja barreira para se jogar com seus amigos que não tenham muita familiaridade com o inglês. Apesar disso, ele dá margem a diversas estratégias possíveis para se alcançar vitória, sem que haja uma que pareça ser superior à outra. Por todos esses motivos, se você não liga para o fato do jogo ter um pouco de sorte envolvida, o Dice Forge está mais do que recomendado para sua mesa!

Outros jogos com DiceCrafting

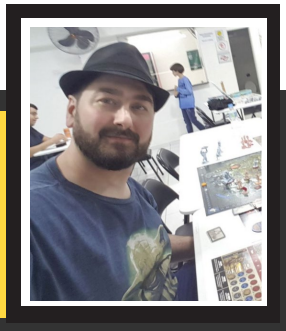
Apesar do Dice Forge ter inovado em termos de componente com os dados que trocam suas faces, ele não é o único jogo onde os efeitos das faces dos dados são trocados durante a partida. Apresento nesse quadro dois outros jogos com essa mesma mecânica:

- No jogo Dice City, os jogadores disputam entre suas cidades qual será escolhida para ser a nova capital do reino. Cada um possui um tabuleiro em que cada linha representa um dado e cada coluna representa suas faces. Durante o jogo, os jogadores podem colocar cartas nesse tabuleiro que mudam os efeitos da face de um dado.

- No jogo Enchanted Cubes (de minha autoria), lançado no Brasil na modalidade de print-on-demand pela Game Maker, os jogadores encarnam magos que batalham para ver quem consegue encantar mais rápido os seus cubos. Durante cada turno, os jogadores vão adquirindo cartas que modificam o efeito de cada uma das faces dos dados, tornando os efeitos mais poderosos ao longo da partida.

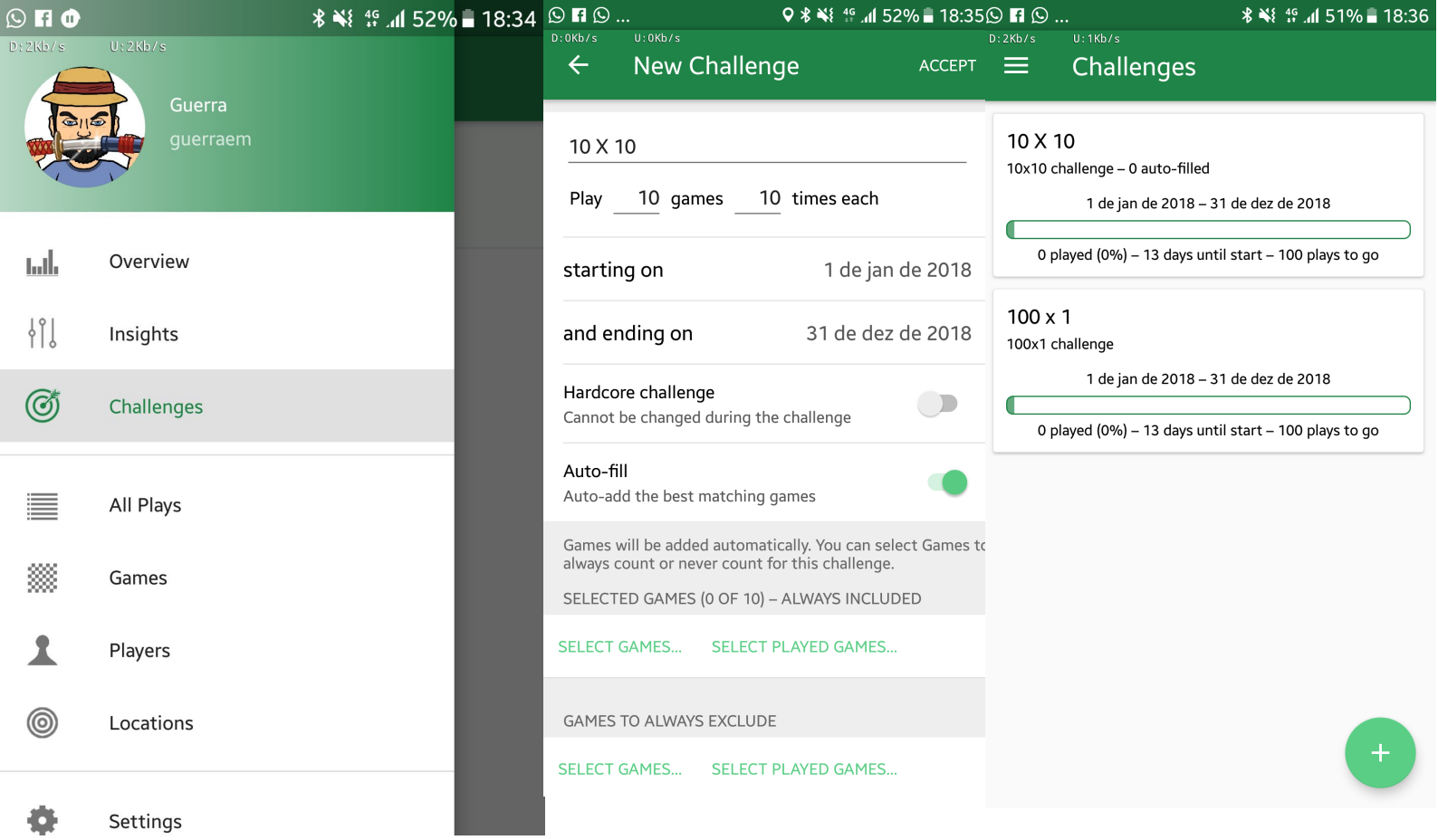
EDUARDO GUERRA

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.



PROMESSA DE ANO NOVO

DESAFIOS 10X10 E 100X1



(Funcionalidades para registrar e acompanhar os desafios)

Muitos jogadores não se limitam apenas a jogar, mas também são colecionadores de jogos. Conheço inúmeras pessoas com coleções que facilmente passam de 50 e até mesmo 100 jogos. Quando olhamos nossa estante tomada por jogos, um questionamento válido vem à tona: o quanto realmente aproveitamos de nossa coleção? Será que com essa quantidade de jogos, conseguimos aproveitar toda essa variedade? E sabendo que nessa coleção existem jogos de maior peso estratégico, será que conseguimos explorar mais profundamente pelo menos alguns desses jogos?

Pensando nisso, **Thiago Leite**, do canal Jogos com Leite (https://www.youtube.com/channel/UCc81WRB1zlisdvDX8zdtE9w), que protagoniza o já tradicional programa de entrevistas **Leite Night** e que assumiu o mando de host do podcast **Jogos que Odeio** (https://ludopedia.com.br/podcast/7/jogos-que-eu-odeio), trouxe em 2017 para o Brasil, dois desafios que tomou conhecimento pelo BGG: os desafios 10x10 e o 1x100. O desafio 100x1 seria durante o ano você jogar 100 jogos diferentes pelo menos uma vez. Já o desafio 10x10 seria você jogar 10 jogos diferentes pelo menos 10 vezes cada um. Enquanto o primeiro desafio foca em jogar uma grande quantidade de jogos diferentes, o segundo foca em explorar alguns jogos de forma mais profunda. Inclusive, o desafio 10x10 possuía uma versão um pouco mais difícil em que você precisaria definir no começo do ano quais seriam esses 10 jogos.

No intuito de elucidar um pouco mais sobre esse assunto, convidei o próprio **Thiago Leite** para falar um pouquinho sobre sua experiência com os desafios. Veja a seguir algumas perguntas que ele respondeu.

Vempramesa: O que te atraiu a fazer os desafios?

Thiago Leite: Eu comecei em 2015, participando no modo mais fácil. Acho que o que mais me atraiu foi o fato de ser um desafio mesmo, somado ao fato que eu teria, ao fim do desafio, jogado mais de 10 vezes jogos que eu gosto, pois é bem comum neste hobby você começar a ter sempre jogos novos e acaba ficando com jogos parados ou com poucas partidas. Achei que alguns jogos mereciam ser jogados mais vezes e o desafio foi uma boa "desculpa" para jogar mais estes jogos favoritos. Depois de dois anos curtindo o desafio no BGG, resolvi levar para a Ludopedia devido à facilidade do idioma e por seu uma plataforma em que mais gente do Brasil participaria do desafio. Fazendo o desafio 10x10, deram a ideia de fazer o 100x1 para você tentar variar e jogar o maior número de jogos em um ano. Assim, você acaba conhecendo mais coisas no ano.

Vempramesa: Qual dos dois é mais difícil? 10x10 ou 100x1? Qual é a dificuldade de cada um?

Thiago Leite: Depende...Acho que o 100x1 é mais fácil se você vai a eventos e tem bastante jogo na coleção do seu grupo. Com grupo fixo, o 10x10 não é muito difícil, mas se escolher o modo hardcore, no qual não pode mudar os jogos, escolher apenas jogos densos pode ser complicado. Cada lista vai ter seus desafios, morando longe de eventos e com uma coleção modesta com menos de 100 jogos diferentes, o 100x1 não vai ser simples. Para mim, este ano, eu fiz os dois desafios. O 100x1 fiz em meio ano, meio "sem querer", pois quando fui contar as partidas já estava com 99 jogos diferentes. Já o modo hardcore do 10x10, eu falhei e vou migrar para o desafio normal. Vou tentar neste recesso de fim de ano completar as partidas que faltam.Tô quase lá!

Vempramesa: Alguma dica para quem quiser fazer os desafios em 2018?

Thiago Leite: Se for fazer o modo 10x10 hardcore, repare no tempo de partida e dê preferência a jogos que você já jogou e seu grupo gosta!

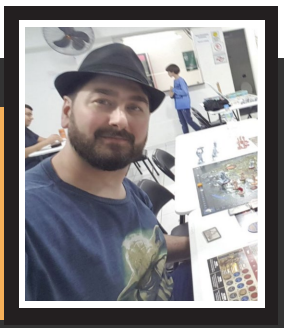
Para começar os desafios, a primeira coisa que você precisa é ter uma forma de registrar suas partidas. Nada contra um caderninho ou uma tradicional agenda para anotar suas jogatinas, mas sites e aplicativos possuem ferramentas que podem ajudar nessa tarefa. O site nacional Ludopedia e o internacional Board Game Geek possuem funcionalidades que permitem o cadastro das suas partidas. Para quem prefere aplicativos, algumas alternativas são o ScorePal, que é gratuito, e o BG Stats, que é pago. No caso do BG Stats, ele já possui uma funcionalidade específica para os desafios, no qual você pode escolher o período e os jogos que melhor se encaixam e, além disso, ele te mostra o percentual que você conseguiu cumprir.

Depois de tudo preparado, vem a parte boa: jogar! Escolher bem os jogos, registrar as partidas e acompanhar as estatísticas. Em 2017, infelizmente, tomei conhecimento dos desafios já em meados do ano, mas para 2018 pretendo embarcar nessa jornada dupla. Assim, convido os leitores a encararem os desafios, ou pelo menos algum deles. Pretendo registrar minhas sessões de jogo durante o ano e na edição de janeiro de 2019 estarmos reportando aqui para vocês o quão bem sucedido consegui ser nessa jornada.

Se você quiser compartilhar o seu avanço nos desafios durante o ano com outras pessoas, o Thiago Leite criou esse post na Ludopedia para que os participantes possam trocar suas experiências: https://www.ludopedia.com.br/lista/12983/desafio-ludopedia-10x10-2018. Nesse post existem novas variações dos desafios deixando tudo ainda mais interessante!

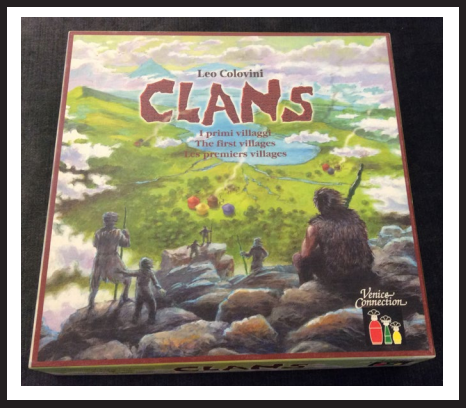
EDUARDO GUERRA

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.



CLANS

DA GRINGA



Caro leitor, continuamos com mais uma resenha de jogos abstratos. De novo? Sim, mas não é um abstrato qualquer. É um abstrato com identidade secreta. Surpreso? Não? Ok. O abstrato de hoje é um jogo chamado Clans.

Clans é um jogo de 2002, criado pelo Game Designer Leo Colovini, mais conhecido pelo Cartagena. Infelizmente, o Clans está out of print há alguns anos, mas apesar disso é possível adquiri-lo por preços razoáveis ao redor do mundo. Afinal, como é um jogo independente de idioma, você pode comprar a versão holandesa, alemã ou francesa que não fará a menor diferença.

Escolhi Clans para a resenha desse mês, pois se trata de um abstrato singular. O jogo inteiro possui informação perfeita, com exceção do detalhe mais importante: a cor das peças dos seus adversários. Esse twist faz com que Clans seja um abstrato com blefe e dedução bastante notáveis. Talvez eu esteja me adiantando um pouco, vamos começar do começo.

Clans é um jogo de 2-4 jogadores no qual cada jogador representa um clã tentando manipular a movimentação das cabanas para formar vilas e ganhar pontos. Entretanto, todos os jogadores possuem o controle de todas as peças no tabuleiro, sejam suas ou não. Como cada jogador controla uma cor que é desconhecida pelos demais jogadores, a ideia é descobrir qual o clã dos outros jogadores para evitar dar pontos a eles e tentar posicionar as suas cabanas nas melhores vilas sem se entregar demais. Essa explicação tem muitos termos e talvez tenha ficado um pouco confusa. Vamos por partes.

Começando pelo tabuleiro. O tabuleiro é dividido em regiões com cinco territórios distintos, sendo esses territórios de quatro dos tipos de terreno (floresta, montanha, pradaria e estepe). As cinco cores são utilizadas em todas as partidas, independente do número de jogadores à mesa. Deste modo, durante a preparação (setup), as cabanas são distribuídas semi aleatoriamente no tabuleiro. Isto é, para cada região é colocada uma cabana de cada cor de modo aleatório. Assim, as cabanas ficam bem distribuídas em todo o tabuleiro, sem existirem concentrações massivas de uma cor ou outra. Para completar a

preparação, existem 12 fichas de vilas que são colocadas em uma trilha de épocas, cada ficha em um espaço. Essa trilha indica qual o território dá mais pontos ou menos pontos quando uma vila é formada.

Preparado o tabuleiro, os jogadores vão alternando seus turnos rodando a mesa em sentido horário realizando apenas uma ação: mover as cabanas de um território para outro adjacente. Essa é a única ação do jogo. Simples e direto, como todo bom abstrato. Existem algumas restrições para esse movimento:

- Não é possível mover um agrupamento com 7 ou mais cabanas. Isso serve para evitar que poucas vilas sejam criadas durante a partida;

- O movimento só pode ser de um território com cabanas para outro território com cabanas. Isto é, uma vez que você moveu as cabanas de um território, nunca mais existirão cabanas ali novamente.

"O jogo inteiro possui informação perfeita, com exceção do detalhe mais importante: a cor das peças dos seus adversários. Esse twist faz com que Clans seja um abstrato com blefe e dedução bastante notáveis. Talvez eu esteja me adiantando um pouco, vamos começar do começo."

Eventualmente, um território com cabanas ficará isolado, isto é, sem nenhum local adjacente com cabanas. Nesse momento, uma vila é criada. O jogador que realizou o movimento que criou a vila recebe uma ficha de vila. Essa ficha é extremamente importante, pois cada uma contabilizará um ponto para a cor do jogador ao final da partida. Quando uma vila é formada, ela pontua igual à quantidade de cabanas existentes. Todas as cores envolvidas na criação da vila ganham essa pontuação, com alguns detalhes importantes:

- Se a vila tiver a presença de todas as cores, todas as que tiverem apenas uma cabana são eliminadas. Isso abre espaço para bastante dedo no olho, pois deste modo aquela cor não irá pontuar nada;

- Se a vila tiver sido feita no território desfavorável (de acordo com a ficha de vila na trilha de épocas), ela pontua zero pontos para todo mundo;

- Se a vila tiver sido feita no

território favorável (seguindo a mesma ideia acima), ela pontua um adicional dependendo da época (quanto mais tarde no jogo, mais pontos).

A partida encerra ou quando a 12ª vila é criada ou quando não é possível mais realizar movimentos.

Então, qual a ideia estratégica do jogo? Tentar formar o máximo de vilas possíveis para receber as fichas de vila de modo que sua cor esteja presente em vilas grandes e as dos demais jogadores não estejam. Vencerá o jogador que conseguiu manipular melhor o tabuleiro a seu favor.

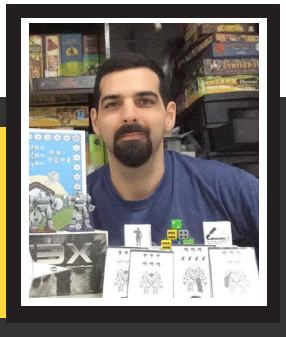
Apesar de Clans ser um jogo relativamente simples de ser jogado (realiza apenas um movimento na sua vez e pronto), não é um jogo fácil de jogar bem. Isso para mim é uma qualidade tremenda de bons abstratos. Você precisa ter o timing de quando formar as vilas. Você precisa negar a oportunidade dos outros jogadores formarem vilas, pois assim eles não coletam as fichas de vila. Você precisa evitar que suas cabanas terminem em vilas em território desfavorável. São muitos fatores a serem analisados. Isso é uma faca de dois gumes, pois pode render um pouco de analysis paralysis com alguns jogadores.

“Apesar de Clans ser um jogo relativamente simples de ser jogado (realiza apenas um movimento na sua vez e pronto), não é um jogo fácil de jogar bem. Isso para mim é uma qualidade tremenda de bons abstratos.”

Como a maioria dos jogos abstratos, Clans parece funcionar melhor com 2 jogadores. A competição é mais direta e os turnos são mais rápidos. Sendo que ainda assim, funciona bem com 3 ou 4 jogadores. O maior problema é que o tabuleiro muda demais em partidas com 4 jogadores, dificultando a elaboração de uma estratégia, tornando o jogo mais tático.

Concluindo, eu gosto bastante de Clans. Sua simplicidade aliada às identidades secretas garante um jogo elegante e desafiador.

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.



QUEM NASCEU PRIMEIRO: A TEMÁTICA OU A MECÂNICA?

Sempre que vejo um designer ser entrevistado, uma das clássicas perguntas é se ele costuma, em seus jogos, criar primeiro a mecânica ou a temática. Talvez muitos dos que perguntam buscam por um caminho ou fórmula de sucesso para utilizar em seus próprios jogos. A verdade é que não existe uma única resposta ou uma resposta correta para essa pergunta. Nesse artigo, irei utilizar minha modesta experiência de game designer, aliada a depoimentos que já ouvi de outros game designers, para debater sobre essa questão.

Imagine uma estante cheia de jogos que gritam para você: “me jogue” ou “me coloque na mesa”! Apesar dos jogos não falarem efetivamente, tenho certeza que muitos já passaram por essa situação. A questão aqui é: o que te leva a escolher um dos jogos? O que o jogo, que você pega da estante, tem que te atraiu? O que diferencia ele dos outros?

A verdade é que podem existir diversos motivos diferentes para isso, mas, de certa forma, podem ser resumidos em uma questão: ele te traz a experiência que você busca naquele momento! Vale ressaltar, que é por buscarmos diferentes experiências para diferentes momentos que muitos de nós possui uma estante cheia de jogos.

No papel de designer de jogos, acredito que devemos nos colocar no lugar de quem vai escolher o jogo na prateleira e tentar responder por que alguém pegaria o jogo que você pretende criar. No meu ponto de vista, saber a resposta para essa pergunta é o primeiro passo na criação de um jogo. Note que a resposta poderia ser relacionada tanto a temática quanto às mecânicas, mas, de qualquer forma, seria relacionada à experiência que queremos passar com nosso jogo.

Dando um exemplo de minha experiência relacionada à temática, busquei criar um jogo de viagem no tempo que trouxesse a experiência relacionada à influência que uma era temporal pudesse causar numa outra. Dessa forma, pensei em um tema em que os jogadores precisassem voltar no tempo para pegar artefatos do passado. Dentro da temática, quando estivesse em uma era, o jogador poderia pegar artefatos já existentes de uma era do passado e modificar o tempo para fazer outros jogadores devolverem artefatos de eras do futuro. Essa questão seria um dos principais atrativos do jogo, mas precisava bolar uma mecânica que fosse compatível com essa temática.

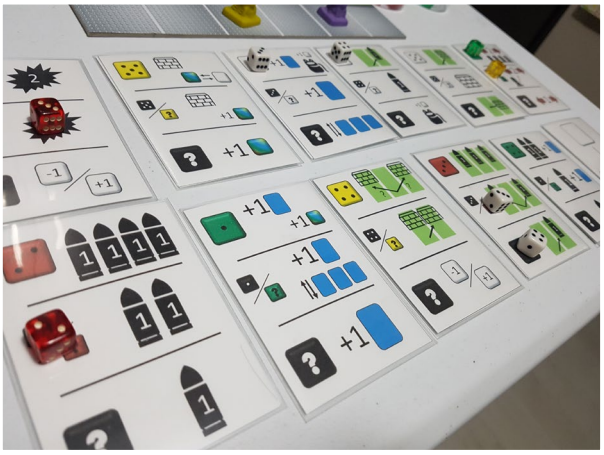
“No papel de designer de jogos, acredito que devemos nos colocar no lugar de quem vai escolher o jogo na prateleira e tentar responder por que alguém pegaria o jogo que você pretende criar.”

Dessa forma, acabei optando por fazer um dice game que utiliza dados com faces customizadas. As faces possuem efeitos para viajar no tempo e com símbolos para permitir as ações relacionadas aos artefatos. Esse é um exemplo de um jogo, onde a temática criou a fagulha para a criação das mecânicas, posteriormente.

Protótipo de jogo de viagem no tempo, cuja criação começou pela temática.

Por outro lado, gostaria de dar um exemplo de um jogo onde o processo criativo teve início pela mecânica. Tive uma ideia de uma mecânica de alocação de dados onde as cartas teriam 3 lugares

(Protótipo de jogo de viagem no tempo, cuja criação começou pela temática)



(Protótipo de jogo no estilo "tower defence" envolvendo alocação de dados que a criação iniciou com a mecânica)

diferentes de alocação: um efeito mais fraco onde qualquer dado poderia ser alocado, um efeito médio onde um dado de uma determinada cor ou face poderia ser alocado (por exemplo, um dado vermelho ou com a face 5) e, por fim, um efeito mais forte onde o dado alocado precisaria ter a cor e a face determinada (por exemplo, um dado vermelho com a face 5). Nesse caso, a experiência relacionada à mecânica tem a ver em como será a interação do jogador para realizar suas ações, assim como o tipo de decisão envolvida em sua jogada. Só faltava agora encontrar uma temática onde essa mecânica poderia se encaixar.

Acabei decidindo colocar essa mecânica em um jogo cooperativo no estilo "tower defense", onde os jogadores precisariam defender sua base contra o ataque de inimigos. Combinei a mecânica de alocação de dados que havia imaginado, com um "pool building" de dados (no estilo do jogo Quarriors). Quanto às cartas, além de poder comprar cartas e dados, os jogadores também poderiam realizar ações relacionadas ao objetivo principal do jogo, como atacar adversários e construir barreiras. Esse seria um exemplo do processo de criação de um jogo que surgiu pela temática.

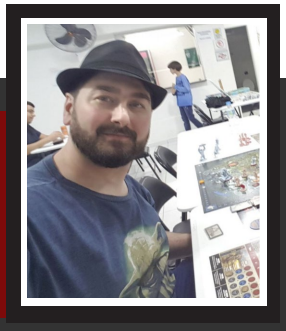
Protótipo de jogo no estilo "tower defence" envolvendo alocação de dados onde a criação iniciou com a mecânica.

Pelo que já escutei, em especial quanto a depoimentos de outros designers, parece realmente não existir uma regra única quanto a esta problemática, ou seja, alguns preferem começar pela temática, outros pela mecânica e outros, por fim, como é o meu caso, acabam utilizando as duas abordagens em jogos diferentes. Vale ressaltar, que a criação de jogos também pode se iniciar através de outras abordagens, como exemplo, pelos componentes. Um componente específico com uma característica diferente e inovadora pode ser o ponto de partida para a criação do jogo.

Dessa forma, meu conselho aos que estão buscando o caminho para criar seus próprios jogos seria para não buscar fórmulas prontas, mas encontrar sua própria forma de pensar. Deve-se encontrar um bom diferencial que faça as pessoas se sentirem atraídas pela experiência de jogar o seu jogo, seja pela forma que ele funciona (mecânica) ou pela história que ele conta (temática), isso certamente será um excelente primeiro passo!

EDUARDO GUERRA

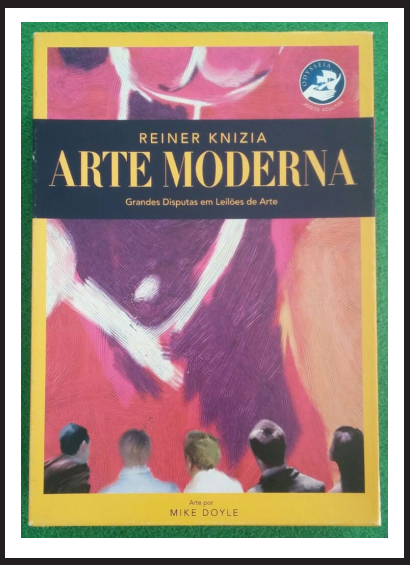
Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados "Ameritrash", mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando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

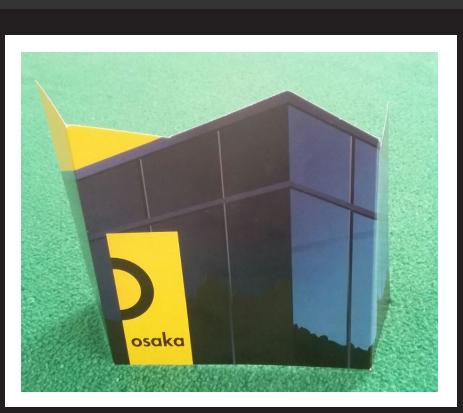


Resenha

ARTE MODERNA

GRANDES CLÁSSICOS





Você, um representante de uma casa de leilões de obra de arte, receberá obras para leilão. Além da possibilidade de acondicioná-las em seu espaço, você poderá também adquiri-las para sua casa de leilões e vendê-las da melhor forma no final da temporada. Leiloar ou tentar ficar com a obra? Lançar ou não um novo artista? Será possível valorizar a obra comprada para ter um melhor rendimento ao final da temporada? Investir em obras que estão bem cotadas no mercado? Será que os artistas se manterão valorizados? Essas e outras questões serão tratadas em Arte Moderna... e aí, aceita o desafio?

Este é o cenário de Arte Moderna, trazendo como mecânica básica o leilão, muito simples de explicar e de jogar, porém, altamente estratégico e desafiador. O jogo comporta de 3 a 5 jogadores, onde seu objetivo final é obter a maior quantidade de dinheiro com os leilões de obras de arte, especulando o mercado com ações de compra e venda. Ao final de cada temporada, os jogadores vendem suas obras de arte com valor de mercado que oscila de acordo com a popularidade do artista. Muito interessante e estratégico poder manipular esses elementos que interferem no final de cada uma das 4 temporadas do jogo. Trata-se de um board game de Reiner Knizia, publicado pela Odysseia e recentemente publicado novamente no Brasil pela Galápagos (e com nova arte).

A caixa do jogo é retangular de tamanho médio. A imagem da capa retrata uma de suas obras de arte com pessoas a contemplando. A caixa por dentro comporta todos os componentes do jogo, a saber: 1 tabuleiro, 70 cartas, 5 escudos, tokens de dinheiro, de popularidade do artista e o manual de regras.

O tabuleiro é a alma do jogo, não tão grosso, mas cumpre sua função. Nele se encontram as 5 colunas com os 5 artistas e as 4 linhas que representam as 4 temporadas do jogo. Além disso, o tabuleiro sinaliza se um artista está com mais ou menos popularidade. Isso faz toda a diferença durante a partida.

As cartas são de excelente qualidade e de um tamanho maior que o usual, por representarem obras de arte, trazendo diversas informações como: nome do artista, tipo e ícone do leilão, a imagem do quadro

e seu respectivo nome. As cartas representam mesmo as obras de arte.

Os cinco escudos representam sua casa de leilões. Cada escudo com uma imagem e o recorte diferente, bem original, tem a única função de manter escondido seu dinheiro. Isso é primordial, já que cada jogador o usará, a cada rodada, para dar seus lances, e ao final, saber se ganhou ou não o jogo.

Os tokens de dinheiro e popularidade são resistentes e redondos, bem pequenos, mas cumprem sua função. Eles diferem quanto à cor, uma vez que os tokens de dinheiro são coloridos e os de popularidade são todos pretos. O manual de regras é ricamente ilustrado com exemplos de leilões, imagens e ao final um bônus - um resumo da vida dos cinco artistas retratados no jogo.

A preparação do setup do jogo é bastante simples. Basta colocar o tabuleiro no centro da mesa, separar os tokens de dinheiro e de popularidade de artistas, embaralharas cartas de obras de arte, destinar um escudo e 100 tokens de dinheiro para cada jogador e certo número de cartas de obras de arte (que variam de acordo com o número de jogadores e temporada). Agora resta escolher o primeiro jogador, que será chamado de leiloeiro e pronto!

"Além disso, o tabuleiro sinaliza se um artista está com mais ou menos popularidade. Isso faz toda a diferença durante a partida."

Agora vamos ao jogo, pois lançar artistas no mercado, leiloar, comprar e vender obras de arte com um mercado oscilando não é tão simples assim. Bem vindo ao Arte Moderna!

O jogo se passa em quatro temporadas, sendo que, em cada uma, os jogadores recebem novas cartas de obras de arte. Ele as custodia em sigilo para leiloá-las na oportunidade certa. Ao final de uma temporada, os artistas terão suas popularidades avaliadas e os quadros serão vendidos. Vamos aos detalhes!

No turno de cada jogador, o leiloeiro expõe uma de suas obras e revela o tipo de leilão que ocorrera, a saber: leilão de preço fixo, aberto, de lance único fechado e duplo. Essa hora é crucial, pois você estará lançando no mercado um artista novo. A estratégia já se mostra presente, pois você deve lançar no mercado um artista no qual você acredite (tenha mais obras dele) para que possa valorizar e receber mais dinheiro na venda no final da temporada.

Escolher uma obra de arte significa também escolher o tipo de leilão. Há o leilão a preço fixo é uma "faca de dois gumes", pois você estipula um preço, quem pagar primeiro (em sentido horário) leva a obra, mas se ninguém levar a obra, você, o leiloeiro, é obrigado a comprá-la. Ou seja, estipular um valor muito alto pode ser desastroso, mas também estipular um preço muito baixo pode ser perigoso. Decisão difícil!

Leilão aberto é o mais tradicional, todos vão dando seus lances até que ninguém mais aumente o valor. O maior valor leva a obra. Muito cuidado com a empolgação nessa hora, muitos blefes podem acontecer para inflamar o leilão e pegar os desavisados fazendo com que os mesmos aumentem os valores.

No leilão de lance único, inicia-se pelo jogador à esquerda do leiloeiro e como o nome já diz, cada jogador dará apenas um único lance. Desta forma, se o próximo jogador cobrir o lance, você já está fora. Assim procede até chegar ao leiloeiro, se ele cobrir, ele leva, caso contrário, o último a dar o lance mais alto leva a obra. Aqui também há um risco enorme, pois se tentar blefar para fazer alguém dar lance maior e jogar dinheiro fora, pode ser que não cubram e você tem que honrar seu lance. Realmente há muito o que ser analisado nos mais variados tipos de leilões.

No caso de leilão fechado a emoção corre solta, pois todos olham a obra e tem que fazer um lance secreto simultaneamente, o valor mais alto leva a obra. Em caso de empate, os empatados fazem um novo leilão fechado entre eles a adicionam o novo valor ao ofertado previamente. É muita emoção!

Leilão duplo é muito interessante, você leiloa duas obras do mesmo artista, mas respeita o tipo de leilão da segunda carta do mesmo artista. Se você não tiver essa 2ª obra, poderá, mesmo assim, abrir um leilão duplo. Outro jogador (no sentido horário) poderá inserir essa 2ª obra do mesmo artista, assumindo assim o leilão e dividindo o valor com você. Se nenhum jogador adicionar uma 2ª obra deste mesmo autor, você, o leiloeiro, ganha a obra de graça.

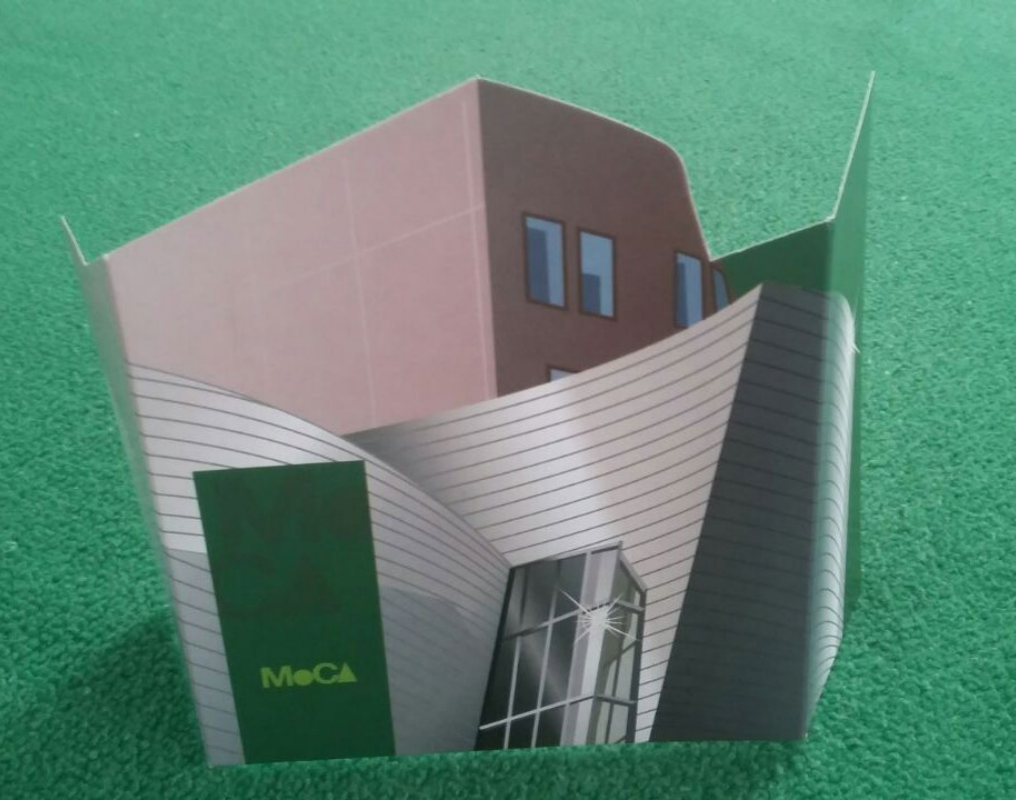
As cartas de obras que os compradores forem adquirindo devem ser colocadas na frente do seu escudo, à vista de todos. Isso é importante, pois é com base nelas que termina uma temporada. Neste caso, a temporada é finalizada quando uma 5ª obra de um mesmo artista é posta em leilão ou e se houver um caso em que um artista tenha 3 obras já leiloadas e saia um leilão duplo do mesmo artista com 2 obras, em ambos os casos o leilão nem acontece, a temporada acaba e essas cartas de obras são descartadas. Ou seja, é primordial saber quando usar um leilão duplo, você pode desencadear uma série de ações, valorizando ou não um artista e acabando ou não com a temporada.

Leilão aberto é o mais tradicional, todos vão dando seus lances até que ninguém mais aumente o valor. O maior valor leva a obra.

Após cada leilão, o leiloeiro passa a ser o jogador à esquerda do jogador atual (sentido horário), a não ser que tenha acontecido um leilão duplo com a ajuda de outro jogador, aí ele assume como leiloeiro e após isso o próximo leiloeiro é o jogador a esquerda dele.

No final da temporada avalia-se qual artista teve mais obras vendidas, ele recebe o token de valor 30, ou seja, o de artista mais popular, o 2º recebe o valor de 20 e o 3º recebe o valor de 10. Se houver empate, o desempate segue em favor dos artistas da esquerda para a direita do tabuleiro. Com esses valores, os leiloeiros recebem os valores dos artistas vezes a quantidade de obras que eles têm dos mesmos, entregando assim suas obras ao banco.

Portanto, é importante saber quando vender algo de um determinado artista, assim como o momento certo parase investir em uma dada obra que perceptivelmente está se



valorizando ou segurar o mercado para não valorizar algum artista que você não tenha tantas obras dele. É especulação pura!

Após o fim da temporada, novas cartas de obras são distribuídas entre os participantes, que novamente variam de acordo com a quantidade de jogadores e em qual temporada se está atualmente. E então, uma nova temporada se inicia.

Se um artista se der bem novamente na próxima temporada e ficar novamente entre os três mais populares, seu valor se somará ao(s) anterior(es) e suas obras valerão mais ainda individualmente. Perceba que a estratégia pode ser montada de acordo com sua vontade, basta colocá-la em prática!

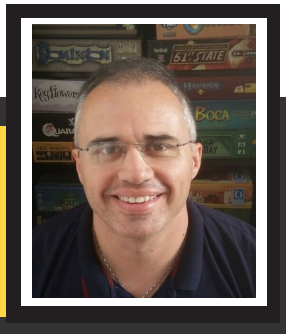
Mas as emoções não param por aí. Se um artista está bem cotado na temporada anterior, ficando entre 1º a 3º colocado, se ele não for popular nessa nova temporada, não chegando nem em 3º mais popular, os quadros desse artista nessa temporada não valem absolutamente nada! Isso mesmo... nada! Em uma próxima temporada, se o mesmo ficar entre os 3 mais populares, soma-se novamente os valores das temporadas anteriores e assim tem-se o valor atual de suas obras.

Ou seja, o mercado oscila mesmo, é bom estar preparado para poder fazer parte dele e ajudar a manipular e especular a vontade!

O jogo dura 4 temporadas, mas é tempo suficiente para fortes emoções em um mercado que se deve especular com muita inteligência e perspicácia. Ao final da última temporada, quem tiver mais dinheiro vence.

Esse é o cenário de Arte Moderna, um jogo com decisões importantes e estratégia do início ao fim, altamente estratégico e competitivo. Recomendo Arte Moderna para sua coleção!

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



TOP 5
Family Games

TOP 5
Family Games

Está na dúvida? Coloca um family game na mesa para descontrair! Uma jogatina que se preza, clama pela presença dos queridos jogos familiares! É algo inevitável, até os mais "durões" – heavy gamers por convicção – cedem espaço em seu coração para family games mais "profundos".

Mas, o que seriam "Familys" mais profundos? Pode ser complicado selecionar um jogo familiar que seja profundo, mas ainda acessível e divertido para crianças e adultos. Ao longo dos anos, esta categoria cresceu em popularidade e complexidade. Existem muitos familys imensamente inteligentes que demoram apenas alguns minutos para aprender e, no entanto, têm substrato estratégico suficiente para saciar a fome de um gamer voraz!

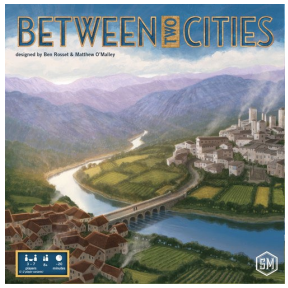
É importante frisar que o termo Family há muito tempo deixou de lado o chavão: "jogos de perfumaria". Não, muito mais do que isso, são jogos desafiadores, na medida no que se propõem a serem, perfeitos para qualquer ocasião, verdadeiros chamarizes para novos jogadores e atrativos para entusiastas do hobby.

Diante de tantos que poderíamos citar, destacamos, para esta sessão, cinco jogos que sempre se apresentam com grande desenvoltura em nossa mesa! Vamos a eles!!!

BETWEEN TWO CITIES
(5° lugar)

Você não precisa nem ir tão longe para descobrir o quanto esse jogo é fantástico: basta acessar nossa Edição nº 01 e dar uma boa olhada na Resenha de nosso amigo Cesar Cusin. Quer ter uma ideia do que se trata, basta dar uma lida em sua introdução abaixo:

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



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

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

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

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

AZUL
(4° lugar)

Logo, logo teremos uma resenha deste jogaço! Um grande presente de Essen 2017, criado pelo intrépido Michael Kiesling, parceiro de longas datas em diversas coautorias com o festejado Wolfgang Kramer.

Um jogo realmente bom, fácil de entender, super-rápido de se pôr na mesa, mas que demanda extrema atenção! Marcação cerrada: essa frase resume bem o que o jogo se propôs a ser!

Sobre o jogo: Introduzidos pelos mouros, os azulejos foram completamente aceitos pelos portugueses quando seu rei Manuel I, em visita ao palácio de Alhambra, no sul da Espanha, ficou fascinado com a beleza deslumbrante dos azulejos decorativos mouros. O rei, impressionado pela beleza interior de Alhambra, ordenou imediatamente que seu próprio palácio em Portugal fosse decorado com azulejos de parede semelhantes. Como artista de azulejos, Azul leva você a embelezar as paredes do Palácio Real de Évora.

Durante a partida, os jogadores se revezam, comprando tiles coloridos dos fornecedores para seu próprio tabuleiro. Mais tarde, num segundo momento, os jogadores marcam pontos com base em como eles colocaram seus azulejos para decorar o palácio. Pontos extras são pontuados para padrões específicos e conjuntos completos. Os suprimentos desperdiçados danificam a pontuação do jogador. Ganha o jogador com mais pontos no final do jogo.

Azul, com certeza, chegou para decolar no ranking do BGG!

PANDEMIC

(3° lugar)

Em Pandemic, várias doenças virulentas eclodiram simultaneamente em todo o mundo! Os jogadores devem combatê-las assumindo o papel de especialistas cuja missão é tratar os focos enquanto pesquisam a cura para cada uma das quatro pragas.

Antes mesmo do estrondoso sucesso alcançado com seu formato legacy, o Pandemic já se mostrava como um dos grandes títulos da linha "coop", lembrado, especialmente, por ser um jogo desafiador! Sua complexidade reside exatamente aí, no manejo das estratégias necessárias para se alcançar a vitória.

O jogo em si é muito fácil de aprender. As ações de turno são simples e intuitivas, e como é um jogo viciante, a repetição lhe trará, cada vez mais, novas percepções, já que a vitória não é nada fácil de ser alcançada.

Tomando como norte o tema sugerido, aplicado de forma coerente com mecânicas envolventes e bem articuladas, o jogo Pandemic, sem sombra de dúvida, se destaca com um dos grandes títulos disponíveis no mercado quanto ao quesito cooperação.

SPLENDOR

(2° lugar)

Magnífico: essa seria uma boa palavra para resumir o que é o Splendor! A mecânica do jogo é bastante sólida e intuitiva, com bastante informação à mesa disponível para todos os jogadores. A cada rodada, o jogo demanda perspicácia de cada jogador quanto a leitura não só de suas necessidades, mas também de seus adversários. A sorte não é um fator preponderante na conquista do Splendor. Seu jogo se desenvolve conforme o "engine" conquistado a cada rodada. Não basta coletar qualquer ficha de joias, mas sim buscar potencializá-la em suas ações de acordo com a estratégia escolhida e perseguida desde o início da partida.

Em Splendor os jogadores são os comerciantes do Renascimento tentando comprar minas de pedras preciosas, meios de transporte, lojas - tudo a fim de adquirir o maior número de pontos de prestígio. Durante a partida, caso um comerciante se torne rico o suficiente, ele receberá a visita de um nobre em algum momento, o que naturalmente irá aumentar ainda mais o seu prestígio.

A cada rodada, o jogador poderá coletar fichas, comprar e construir uma carta ou reservar uma carta. Caso opte por coletar fichas, o jogador poderá pegar três tipos diferentes de fichas ou duas fichas do mesmo tipo. No caso de se comprar uma carta, o jogador pagará o seu preço em fichas e irá adicioná-la a sua área de jogo. Para reservar uma carta, o jogador deverá colocá-la a sua frente, de face para baixo, podendo construí-la mais tarde. Além das gemas usuais, os jogadores terão ouro, em forma de uma ficha coringa, a sua disposição, que poderá ser manejada como qualquer joia.

Todas as cartas que cada jogador compra, aumentam sua riqueza enquanto lhe dão um bônus permanente para compras posteriores. Algumas das cartas também dão pontos de prestígio. A fim de ganhar o jogo, o jogador deve alcançar 15 pontos de prestígio antes de seus oponentes.

Splendor, com certeza, é um ótimo jogo de família. As regras são fáceis de compreender e o tema é totalmente familiar. Eu digo sempre que Splendor é um jogo bem "honesto" quanto ao que se propõe ser, nem menos nem mais, suficiente!

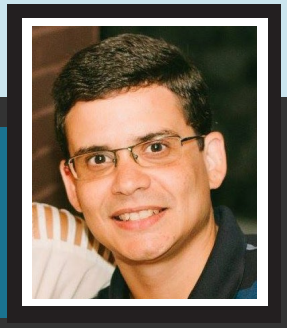
7 WONDERS
(1° lugar)

Tentei! Juro que tentei não colocar mais uma vez o 7 Wonders como primeiro de uma lista Top 5, fiz isso na primeira Edição da Revista quanto ao Top 5 Gateways, mas não consegui evitar! O jogo é bom demais! Seria injusto de minha parte removê-lo da lista só porque ele foi Top 1 de uma outra! O jogo é muito bom e merece mais uma vez versar em primeiro lugar!

Replicando o que já disse outrora, é um jogo que merece todos os títulos e renome mundial por se tratar de um jogo de estratégia muito bem construído, balanceado e manejado com grande desenvoltura à mesa. É um jogo cativante que te conquista por mecânicas únicas como um "draft" envolvente de cartas e as ações simultâneas dos jogadores. Este sim possui downtime "0", e roda, facilmente, numa mesa de jogadores mais experientes em menos de 30 minutos.

Enfim, mais uma vez o grande 7 Wonders se destaca como Top 1 de nossas listas! É um jogo genial!!!

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.



NUNCA DEIXE DE SONHAR:

A INSPIRADORA HISTÓRIA DA DB GAMES E SUA PARTICIPAÇÃO EM ESSEN 2017

Never quit dreaming: the inspiring history of DB Games and its participation at Essen 2017

Todos nós temos a feira de Essen como um sonho a ser realizado. Para quem desenvolve jogos, a possibilidade de estar na maior feira do mundo expondo seus projetos é ainda mais especial.

Nesta última viagem, tive o prazer de conhecer a história da DB Games e jogar seu jogo Survive the Card Game, que surgiu de um jogo pensado por uma criança de 13 anos e que, com muita criatividade e foco, conseguiu participar da Essen 2017 expondo e vendendo seus jogos. A sua história é muito inspiradora e mostra que o sonho de expor seus jogos no maior evento do mundo é possível: nunca deixe de sonhar!

A seguir, conheça um pouco mais desta fantástica história nesta entrevista que fizemos com Duncan Beale, diretor da DB Games:

"We all have Essen fair as a dream to be realized. For the boardgame designers, the possibility of being at the fair showing your projects is even more special.

In my last trip, I've got the pleasure to know a bit of the DB Games and Survive the Card Game history, that started with a game project developed by a 13 years-old guy and, with creativity and focus, menaged to participate at Essen Spiel, showing and selling their games. This history is inspiring and shows us that the dream of beign at Essen Spiel is possible: just never quit dreaming!

Next, know a little bit of this fantastic history in an interview with Duncan Beale, DB Games director."

VPM – Primeiramente, é um prazer conversar com a equipe DB Games. Foi muito empolgante jogar o Survive the Card Game e eu gostaria de dividir com os jogadores brasileiros um pedacinho de sua história. Para começar, pode me dizer como a DB Games foi criada e quem faz parte de sua equipe?

VPM - *First of all Its, a pleasure to chat with DB Games team. It was very exciting for me playing the Survive the Card Game and I would like to share with brazilian gamers a little piece of your history.To start, could you tell as how the DB Games was created and who is on your team?*

DB - Bom, a DB Games é basicamente uma aventura familiar. Eu sou o principal designer. Minha esposa Tamara, meus filhos Brody e Riley e eu elaboramos os jogos. Tamara é nossa principal executiva de vendas e marketing.

Eu sempre me aventurei em desenvolver sistemas de RPG e Wargames. Um dia, no caminho para levar meus filhos à escola, Brody me contou sobre uma razoável e complexa ideia que ele teve para um jogo de tabuleiro com tema sobrevivência, e eu percebi que esta ideia poderia funcionar muito bem como um simples card game. Então, rascunhei o protótipo e parti para os playtestes. Logo pareceu que a ideia era promissora e então tudo fluiu a partir daí.

DB *- So DB Games is basically a family affair. I am the principle designer. Tamara (my wife), Brody and Riley (my children), and I come up with the game concepts. Tamara is our main marketer.*

I've always dabbled in designing various role playing and tabletop wargame systems over my time. One day on the way to taking my kids to school, Brody told me about a fairly complex boardgame idea he had for a survival game and I realized that it could work very well as a simple card game. So, I scribbled onto some playing cards and we started play testing. It turned out to be a pretty good idea, and things went from there.

VPM – Então perece que Game Design faz parte do DNA da família! Qual a idade de Brody e Riley?

VPM *- So, its like Game Design is on your Family DNA! How old are Brody and Riley?*

DB – Brody tem 13 e Riley 11 anos.

DB *- Brody is 13 now and Riley is 11.*

VPM – Não é todo dia que vemos um game designer tão novo, não? Que surpresa! Este episódio foi a inspiração que fez surgir a DB Games?

VPM - *Its not all days that we see an aspirant game designer so young, isnt it? What a surprise! So, this episode was the inspiring effect that started DB Games, isnt it?*

DB – Sim. As outras ideias eram muito complexas para iniciar. Nós ainda não finalizamos nenhuma delas. Um card game nos pareceu simples e barato o suficiente para começarmos a partir dele. Eu comecei a conversar com produtores na China e percebi que era totalmente possível produzir. Então começamos uma campanha de crowdfunding na

Austrália para angariar fundos para produzir o jogo.

DB *- Yes. The other ideas were too complicated to start with. We still haven't finished either of them. A card game seemed like it was simple enough and probably cheap enough to make that we could actually do it. I started speaking with manufacturers in China and realized it was entirely achievable. So, we started a crowdfunding campaign in Australia to get the funds together to make the game.*

VPM – Ótimo! Como game designer, eu também tenho interesse em saber como foi o processo entre ter a ideia inicial até finalização com a publicação do jogo. Quanto tempo levou para criar a versão final do jogo, quantas seções de playtest foram necessárias e como sua família se envolveu no processo?

"Eu comecei a conversar com produtores na China e percebi que era totalmente possível produzir. Então começamos uma campanha de crowdfunding na Austrália para angariar fundos para produzir o jogo."

VPM *- Good! As a game designer, I'm also interested to know how was the process starting from getting the idea until finishing the project as a game. How long it takes to create the final version of the game, how many playtest sessions e how your family was involved in this process?*

DB – Nós iniciamos com algumas ideias diferentes. Creio que o design final acabou por ser um dos mais simples. Existem algumas lojas e grupos de jogos em Brisbane, mas não muitos. Achar grupos de playtest não era tarefa fácil, basicamente testamos com família e amigos. Isto era até tranquilo, já que queríamos que o Survive the Card Game fosse um jogo que agradasse tanto os gamers quantos os não gamers. Logo, era bom também testar o jogo com pessoas que não jogassem tanto jogos analógicos.

Creio que o processo como um todo, da ideia a design final durou 6 meses. Concebi a ideia inicial em janeiro de 2016 e iniciamos a campanha de financiamento coletivo em julho de 2016. Algo em torno de 6 a 7 meses de desenvolvimento.

DB *- We went through a few different design ideas. I think the final design ended up being one of the simplest. There are a few game stores and game groups in Brisbane, Australia, but not many. Finding play test groups wasn't very easy. We mostly play-tested with friends and family. This was ok though, because we wanted Survive the Card Game to be a game for both gamers and non-gamers. It was actually beneficial testing the game with people who didn't really play tabletop games that much.*

I think the whole process from idea to final design took about six months. I came up with the idea for the game in January 2016, and we started the crowd-funding campaign in July 2016. So six to seven months to final design.

VPM – Este é um problema comum que vivemos aqui no Brasil: é difícil achar grupos de playtest e developers para polir nossas ideias. Seis meses parece bem rápido, mas você chegou a um bom design no Survive the Card Game! Você poderia nos explicar como se joga o jogo?

VPM *–This is a common problem we face here in Brazil: It is hard to find playtest groups and developers to polish our ideas. Six months seems very quick but you achieved a good design on Survive the Card Game! Can you explain for us how to play Survive game?*

DB – Sim, seis meses é bem rápido. A ideia é bem simples, logo o jogo ganhou corpo bem rapidamente. O Survive the Card Game é um jogo de eliminação de jogadores e negociação para 3 a 7 pessoas. O objetivo é superar os outros sobreviventes na mesa. Cada jogador tem 3 vidas e você precisa ter um de cada recurso – água, comida e abrigo – no final de cada rodada. Para cada recurso que você não tem ao final da rodada, você perde uma vida. Se perder suas três vidas, você é eliminado.

Os jogadores buscam por recursos comprando cartas do deck central e então negocia com os outros sobreviventes para tentar conseguir algo que você precisa. Existem outros elementos além dos três básicos, como ataques de animais selvagens, cartas de lixo que você pode trapacear ao trocar com outros jogadores e armas que podem ser usadas para defender-se dos animais selvagens ou atacar sobreviventes.

De fato, a negociação é a melhor parte do jogo. Nós deixamos o sistema simples o bastante para que se torne na prática negociação e interação entre

jogadores. Basicamente é uma boa desculpa para ser malvado e desleal com seus amigos sem se sentir culpado!

DB *- Yeah, six months is quite quick. The idea is quite simple so it actually came together very quickly. Survive the Card Game is an elimination and negotiation game for 3-7 players. The goal is to outlast all of the other survivors at the table. Every player has three lives, and you need to have one of each resource -- food, water, and shelter -- at the end of each round. For each resource you don't have you will lose a life, and if you lose all three lives you're out of the game. You search for resources by drawing cards from the deck, and then you negotiate with the other survivors to try and get anything you need.There are a few other elements, such as wild animal attacks, trash cards you can cheat other players with, and weapons with which to attack wild animals and each other. Really, the negotiation is the best part of the game. We've kept the systems simple enough that the game is almost purely negotiations and player interaction. It basically gives you an excuse to be mean and unfair to your friends without having to feel guilty!*

VPM - Sim! A negociação com uma pitada de blefe foi fantástica! Joguei com minha irmã e alguns amigos e foi uma experiência bem legal! Regras simples com bastante divertimento: foi muito bom para gamers e não-gamers!

Você contou que planeja produzir seus jogos na China. Os jogos que você está vendendo atualmente foram produzidos por lá?

VPM *- Yeah! The negotiation with a pit of bluff was fantastic! I played with my sister and some friends and was a very exciting experience! Simple rules, lots of fun: that was so good for gamers and non-gamers!*

You told us that you manage to produce your cardgame in China. The games you are selling nowadays were also produced there?

DB – Sim. A internet e o Alibaba tornaram o comércio internacional bem fácil! Eu poderia literalmente estar conversando com os produtores pelo telefone enquanto caminhava para o trabalho. China era a única opção viável para nós, já que iniciamos com quase nenhum capital. Apenas uma ideia.

DB *- Yes. The internet and Alibaba have made international trade so easy! I would literally be talking to manufacturers on my phone whilst walking to work. China was the only real option for us, as we started with pretty much no capital at all. Just an idea.*

VPM – Fantástico! Aqui no Brasil passamos por uma política de importação bem apertada. Cada item importado é taxado em 60% do seu valor e frete. Isso nos inibe de importar e produzir jogos com preços justos. As políticas de importação na Austrália são tão duras ou é mais fácil importar da China?

VPM *- Fantastic. Here in Brazil we face a very tight Customs policy. Every item imported is charged 60% of its value plus freight. It forbids us form importing and producing games in a fair price. The Australian policies are also hard orIt is easier to import from China?*

DB – Wow, isto é bem pesado. Aqui nós temos uma política de mercado aberto com a China. Há algumas pequenas taxas

e obrigações que você precisa pagar, mas creio que não chegue a 30%. É basicamente a mesma taxa de importação comum, que eu me lembre. Como não temos uma forte indústria de jogos analógicos na Austrália, deve haver algumas isenções locais para os impostos. Infelizmente, nós não sabíamos disto quando iniciamos, então pagamos um pouco mais do que necessário.

DB *- Wow, that's pretty constrictive. No, we have a pretty open trade policy with China. There are some minor customs duties and tax that you need to pay, but I don't think it adds up to more than 30%. It's basically the same with any imports, as far as I am aware. Because we don't really have a very good tabletop industry in Australia, the government seems to have a few exemptions in place as well. Unfortunately, I don't think we knew about that when we first started, so we paid more than we needed to.*

VPM – Muito bom! A política de importação Australiana ajuda demais o mercado independente. Aqui no Brasil, mesmo com esta política dura e quase abusiva de importação, nós passamos por um boom em jogos nacionais ofertados em sites de financiamento coletivo. Este mês temos cerca de 5 ou 6 bons projetos tentando ser financiados a praticamente todos indo bem em suas campanhas. Você poderia nos dizer como os desenvolvedores independentes estão tocando suas campanhas de financiamento coletivo na Austrália? Comparando com os últimos anos, há um crescimento no mercado australiano de jogos independentes?

VPM *- Very good! Australian policy must help a lot the Indie Market. Here in Brazil, even with this tight and almost abusive import policy, we face a BOOM on national game designs launched on crowdfunding sites. This month we have at about 5 or 6 very good projects trying to be financed and almost all going well in their campaigns. Could you tell us how the indie developers are running crowdfunding campaigns in Australia? Comparing with past years, is there a growth on indie australian market?*

DB – É muito bom saber que os designers brasileiros estão indo bem mesmo com todos os problemas que vocês passam. Continuem assim! Para nós, quando lançamos o Survive the Card Game existiam poucas opções de financiamento. Utilizamos o Pozible, que era a melhor opção no momento. Agora que o Kickstarter está na Austrália isto irá realmente aumenta a exposição para os desenvolvedores australianos. Nós vemos definitivamente um crescimento na produção de jogos independentes na Austrália nos últimos anos. Creio que o renovado interesse em jogos de tabuleiro ajudou bastante. Dito isto, não há uma "indústria" aqui na Austrália, mas minha esperança é que este movimento irá continuar a crescer a ponto de termos grandes empresas do ramo estabelecidas aqui.

DB *- It's great to hear that designers in Brazil are still doing well even with the issues you face. Keep it up! For us, when we launched Survive the Card Game there were few options for crowdfunding. We used Pozible, which was the best option at the time. Now that Kickstarter is in Australia it will really open up a lot of exposure to Australian developers. We've definitely seen an increase in independent games developed in Australia over the past few years. I think the renewed interest in board gaming has helped a lot. That said, there isn't much of an industry here in Australia, but my hope is that it will continue to grow to the point where we actually have some big companies here.*

"Nós vemos definitivamente um crescimento na produção de jogos independentes na Austrália nos últimos anos. Creio que o renovado interesse em jogos de tabuleiro ajudou bastante."

VPM – Você nos contou que seu primeiro projeto, o Survive the Card Game, foi publicado por volta de 6 meses após a ideia inicial e que foi produzido via financiamento coletivo. E sobre Essen? Como vocês conseguiram chegar lá sendo uma empresa nova e quem teve a ideia de participar do evento?

VPM *- So, you told us that your first project, the Survive the Card Game was published at about 6 months from the starting idea, and it was crowdfunded to be produced. And about Essen? How you get there as a so young company, and who has the idea to go to the event?*

DB –Foi tudo ideia da Tamara! Eu não teria pensado que poderíamos ou deveríamos viajar para o outro lado do mundo com nosso jogo. Eu tendo a ponderar muito as coisas, afinal sou um

desenvolvedor. Tamara é mais "mão na massa", o que faz ir tão bem como promotora de nosso negócio. Como você sabe, nesta indústria existem dois eventos principais: Essen e Gen Con. Nos escrevemos nos dois. A Gen Con cresceu a um ponto de não ter mais vagas. Literalmente, não há vagas para novos exibidores a não ser que exibidores antigos não se inscrevam. Logo, não conseguimos ir à Gen Con. Mas Essen é bem grande! Tão grande que quando nos inscrevemos na MerzVerlag tinha vaga para nós e eles ficaram felizes em aceitar nossa inscrição. Fiquei muito feliz da forma como tudo isto ocorreu. Não é fácil ou barato, mas é definitivamente uma das melhores experiências que tivemos como negócio.

A melhor coisa sobre estar em Essen foram as pessoas que conhecemos. Tão amigáveis quanto nos eventos na Austrália. Foi uma pena termos que ir embora!

DB *- It was all Tamara's idea! I wouldn't have thought we could or should travel to the other side of the world with our game. I tend to over-think things, which is why I'm the developer. Tamara is more of a "just do it" kind of person, which is why she does so well at promoting our business. As you know, in this industry there are two main events: Essen and Gen Con. We actually applied for both. Gen Con has grown to the point where they've run out of room. Literally, there's no room for new exhibitors unless old exhibitors don't apply. So, we didn't get to go to Gen Con. But Essen is pretty big! Big enough that when we applied MerzVerlag had room for us and were happy to accept our application. I'm happy it worked out how it did. It wasn't easy or cheap, but it was definitely one of the best experiences we've had as a business.*

The best thing about it was the people we met. Just as friendly as the conventions in Australia. It was a shame we had to leave!

VPM – Sim! E sua família é muito tranquila e acolhedora! Lembro-me do sorriso no rosto de Tamara quando nós a parabenizamos pelo seu aniversário! A viagem da DB Games para Essen também aconteceu via financiamento coletivo?

VPM *- Yeah! And your family is very easy going and warm! I remember the smile in Tamara's face when we congratulated her for her birthday! The DB Games travel to Essen was also crowdfunded?*

DB - Obrigado. Eu ainda estou bastante sentido por ela ter trabalhado em seu aniversário. A viagem para Essen foi parcialmente financiada via Go Fund Me. O resto foi pago pela empresa e por nós mesmos.

DB *- Thank you. I'm still sorry for her that she had to work on her birthday. The trip to Essen was partially crowdfunded on Go Fund Me, yes. The rest was paid for from the business and out of our own pockets.*

VPM - A história da DB e do Survive the Card Game é MUITO inspiradora para mim e para os desenvolvedores independentes. Vocês iniciaram uma editora com um bom card game em 6 meses, foram para Essen para compartilhar este projeto com o mundo, em uma empresa familiar que faz com que isto seja mais especial e com um designer "junior" de 13 anos! É um prazer conversar com você e compartilhar esta história fantástica!

O que podemos esperar da DB Games num futuro próximo? Algum novo projeto saindo do forno?

VPM *- The DB and Survive the Card Game history is VERY inspiring for me and for the indie developers. You managed a company with a very good Card Game in 6 months, went to Essen to share this project with the world, in a family company that makes It more special and with a "junior" designer that is 13 years-old! It's a pleasure to talk with you and share this fantastic history!*

What can we expect from DB games in near future? Any new project coming?

DB – Nós temos alguns designs em produção. Nós tivemos um problema com o jogo que planejamos produzir em seguida, o Sankaku, após conversarmos com os produtores de jogos em Essen. Chegou ao ponto que ficaria muito difícil e caro produzir. As peças são basicamente parecidas com as de Mahjong, o que fez desta dificuldade de produção bem inesperada. Infelizmente, o projeto foi pausado até o acharmos um caminho viável para produzir. Outro projeto que estamos tocando é uma nova edição do Survive the Card Game. Um fato que percebemos após observarmos e conversarmos com pessoas de todo mundo que jogaram o jogo é que embora tenhamos sucesso em criar um jogo que funciona bem como um jogo de entrada, os gamers mais hardcore parecem gostar menos do jogo. Desta forma, estamos

atualmente trabalhando em um design expandido do STCG que tentará manter a essência do jogo, mas inserir um pouco mais de complexidade para agradar estes jogadores que procuram um nível maior de estratégia. Devemos focar mais na arte desta nova edição, o que me deixa bastante animado!

DB *- We have a few game designs in the works. We actually hit a problem with the game we planned on making next, Sankaku, after talking to manufacturers at Essen. It turns out it's too difficult and expensive to manufacture. The pieces were basically just like Mahjong tiles, so this was unexpected. Unfortunately, that game is paused for the moment whilst we figure out how we can actually make it. The other thing we are doing is working on a new edition of Survive the Card Game. One thing we've found after watching and speaking with people from all over the world who have played the game is that whilst we succeeded at making a game that worked well as an entry level game, the more hardcore gamers seem to enjoy it less. So we are currently also working on an expanded design of STCG that will try to keep the core essence of the game but introduce a bit more complexity to satisfy those gamers who want a bit more strategic depth. I might also get to be a bit more artistic with this edition, which I'm excited about!*

VPM – Eu adoraria jogar esta nova versão! Você pode nos dizer como podemos comprar seus jogos e achar mais informações sobre a DB e o Survive the Card Game?

VPM *- I would love to play this version! Could you tell how can we buy your games and find more information about DB and Survive the Card Game?*

DB – O jogo está disponível na dbgamesco.com. Você também pode nos achar e conversar conosco via Facebook: @dbgames1, Instagram: dbgames2016 e pelo email info@dbgamesco.com.

"Acredito que a coisa a se fazer é apenas chegar com uma ideia, seguir até o fim e fazer acontecer."

DB *- The game is available from dbgamesco.com. You can also find and chat with us at facebook: @dbgames1, instagram: dbgames2016, and info@dbgamesco.com.*

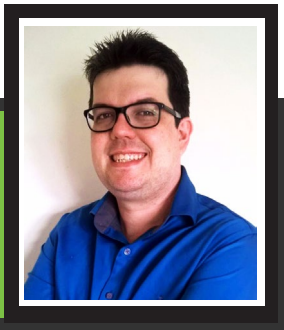
VPM – Duncan,foi um prazer falar com você e compartilhar esta história. Você tem mais algumas palavras para dividir com os desenvolvedores brasileiros e os hobbistas que leem a Revista VemPraMesa?

VPM *- Duncan, It was a pleasure talk with you and share this history. Do you have any more words to share with brazilian designers and hobbyist that read our RevistaVemPraMesa?*

DB – Obrigado, Rodrigo. É meio piegas, mas acredito que a coisa a se fazer é apenas chegar com uma ideia, seguir até o fim e fazer acontecer. Não acredito que nenhum designer esteja plenamente satisfeito ao finalizar um projeto, logo o melhor é dar um prazo e sempre trabalhar para produzir um produto ao invés de perseguir o design perfeito. Você pode não ficar rico, você pode não ficar famoso. Mas você vai desenvolver algo que pessoas podem jogar, e isto é algo que deve te orgulhar.

DB *- Thank you, Rodrigo. It's cheesy, but I think the thing to do is just come up with an idea, follow it through to the end, and just do it. I don't think any designer is ever satisfied that they've finished a design, so it's best to give yourself a deadline and always work towards producing a product rather than trying to make a design that is perfect. You might not become rich. You might not become famous. You will have made something that people can play, and that's something to be proud of.*

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



SPA DOS JOGOS

SPA de Jogos é um encontro de pessoas que gostam de jogos de tabuleiro, porém, desconfio que seja algo mais. Existem algumas nuances despertadas aos poucos nos frequentadores e que vão dando forma e características únicas ao evento.

Vejo amigos materializados a minha frente, o que antes eram apenas apelidos e rostos virtuais, agora se abrem em sorrisos, apertos de mão e abraços. E nos tornamos amigos de longa data, comentamos um ou outro caso, acabamos sentando à mesa e pegando aquele jogo já prometido, combinado outrora, apreciado agora. Então a letra "A", que em SPA significa aqua, sofre ressignificação: **"A" de amizade**.

Há um esforço coletivo para que tudo esteja nos conformes, pessoas que se prontificam a ajudar antes que sejam solicitadas, outros que discretamente retificam algum detalhe, melhoram o visual, ciceroneiam. Esse quebra-cabeça humano vai tomando forma na construção de um evento coletivo. Todos acertam juntos e sentem-se parte ativa e representativa da diversão.

Num certo momento, o salão de jogos é o protagonista, que parece se movimentar como um único corpo, quase celeste, difícil identificar onde um jogo começa e outro termina. Aos mais ansiosos, um olho no jogo, o outro no próximo; aos mais focados, silêncio meditativo; aos mestres, uma postura disposta a ajudar, explicar, com rápidas pausas de contemplação, devoção. **"P" de paixão.**

Os combinados, como aqueles que são feitos nos primeiros dia de aula entre uma professora e seus alunos no ensino infantil, passam a valer com seriedade: "depois do almoço, *Civilization*", "vou dar um mergulho e na volta jogamos *Empires: Age of Discovery"*. Descontraídos, distraídos, alguns se esquecerão, outros se atrasam, a seriedade fica para outro momento, não cabe aqui, entretanto as partidas não param, alguém mais astuto (ou simplesmente mais próximo da mesa), tomará seu lugar.

As tribos vão se misturando, os tipos são os mais legais que posso descrever: aquele que escolhe um jogo totalmente ao acaso, aquele que trouxe listinha semi-escondida no bolso e vai dando *check*, o que joga muito (mas muito mesmo, paradas apenas para comer e dormir, banheiro talvez), o que joga pouco e também se diverte como ninguém. Há também aqueles que querem repetir um mesmo jogo e os que querem quantidade, outros só *euro*, só *ameritrash*, só *eurotrash*, só desse ou daquele designer, mais leves, mais pesados. Para além das escolhas, sem sombra de dúvida, o que prevalece são aqueles que gostam de tudo.

Rapazes e moças jogando sem a menor diferença (ponto final).

Ah! Chega a hora do leilão! Algo que se tornou uma tradição, estimulado desde o princípio. Mãos ao alto para garantir o lance. Gritos daqui e dali serpenteiam o salão. Os apostadores mais decididos apostam alto e mantêm a mão erguida, seu lance será o vencedor. Os olhares curiosos acompanham toda a algazarra, os ânimos se exaltam na dose certa e ao final, os jogos encontram novos donos.

As máscaras que usamos no dia a dia, muitas vezes necessárias, ficam mais frouxas, escorregadias e podemos expor nossas melhores faces, de cara lavada, como se, por alguns dias, uma fraternidade se faz presente.

Esse é o clima do SPA. Parece que no final das contas, o que procuramos são pessoas afins, procuramos conforto em pertencer a um grupo se identificando. As máscaras que usamos no dia a dia, muitas vezes necessárias, ficam mais frouxas, escorregadias e podemos expor nossas melhores faces, de cara lavada, como se, por alguns dias, uma fraternidade se faz presente.

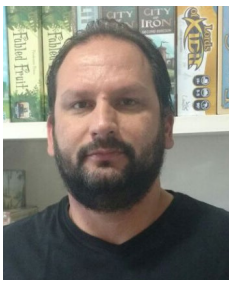
"S" de saudade!

E então, na hora da partida, sinto vontade de me despedir de todos, garantindo assim a presença dos queridos amigos na próxima edição. Com sorte, consigo me despedir de alguns. Esse é o pedacinho da realidade abrindo espaço ante a brincadeira e pedindo passagem. Nossa sociedade ora desfeita, será retomada no próximo encontro.

SPA de JOGOS.

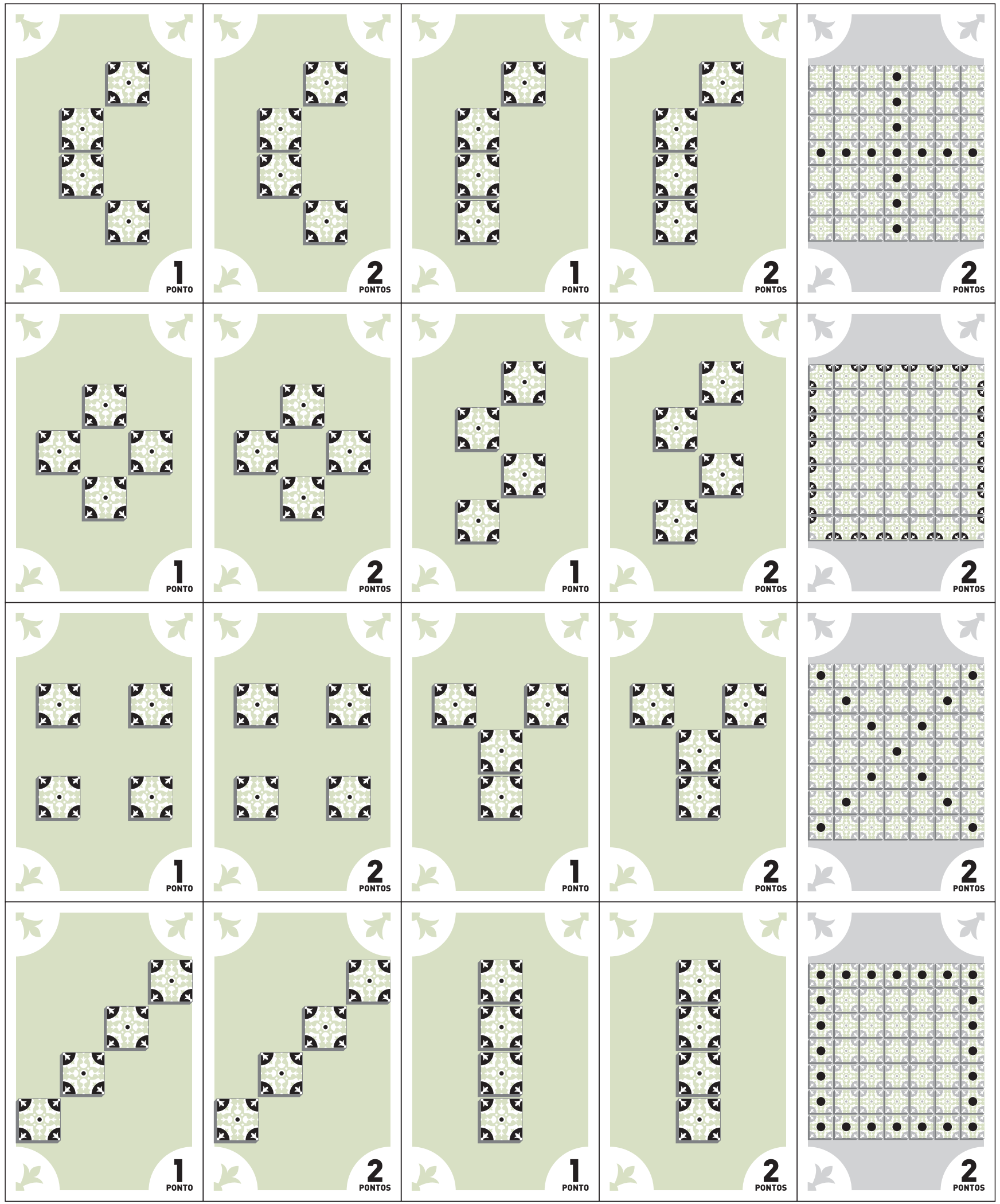
**minha gratidão a todos que se envolvem e colaboram com esse grupo que é fantástico. Que tenhamos cada vez mais e mais eventos de jogos pelo Brasil, sempre mantendo esse clima super gostoso de amizade. Parabéns e viva ao Spa dos Jogos Nordeste!*

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



5 ª Edição

VEMPRAMESA



VARIANTE OFICIAL: MODO AVANÇADO

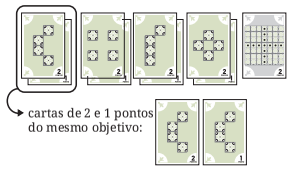
PREPARAÇÃO

O Modo Avançado insere 16 cartas de Objetivos Comuns que valem 1 ou 2 pontos e 4 cartas de Objetivos de Fim de Jogo (fundo cinza), valendo 2 pontos:

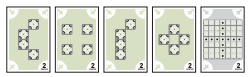
objetivos comuns (1 ou 2 pontos) — objetivo de fim de jogo (2 pontos)

- Ao iniciar, sorteia-se uma carta de Objetivos de Fim de Jogo. Em seguida, separam-se apenas os Objetivos Comuns que valem 2 pontos e sorteiam-se 4. Após, deve-se formar uma pilha colocando os Objetivos Comuns de 1 ponto correspondentes embaixo dos objetivos sorteados. Todos as outras cartas não serão utilizadas na partida.
- Para 2 Jogadores: Utilizam-se apenas Objetivos Comuns de 2 pontos.

Setup 3 ou 4 Jogadores



Setup 2 Jogadores

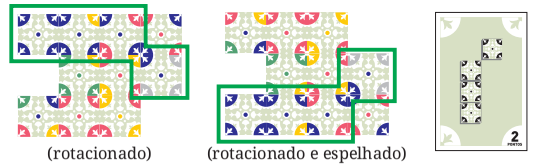


1

JOGANDO

O Modo Avançado segue as mesmas regras do jogo base em relação a formação da matriz 7x7, pontuação e colocação / giro de peças. No entanto, ao final do turno de cada jogador, ele poderá pegar **uma** carta de Objetivo Comum que tenha sido completado. Para completar um Objetivo, o jogador deverá ter **colocado em jogo uma formação de peças que represente o desenho da carta em qualquer perspectiva (rotação ou espelhamento).**

Em ambos exemplos o jogador azul completou o objetivo:



(rotacionado) (rotacionado e espelhado)

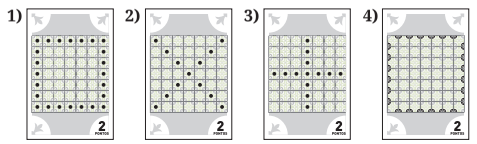
Não é permitido completar o mesmo Objetivo Comum mais de uma vez por jogador (cartas de 2 e 1 ponto com mesmo desenho) No entanto, caso o jogador tenha completado um objetivo e não tenha recebido a carta no turno que formou o desenho, poderá pegá-la ao final de um próximo turno (se ainda estiver disponível).

Para 2 Jogadores: Os Objetivos Comuns e Objetivos de Fim de Jogo seguem a mesma regra do jogo base: considera-se cada cor de forma independente ao apurar a formação dos objetivos.

2

OBJETIVO DE FIM DE JOGO

Após o finalizar a matriz 7x7, verifica-se qual cor completou o **Objetivo de Fim de Jogo**, que tem relação com a matriz 7x7:



Objetivos 1 a 3: **Maior número de peças de sua cor na borda (1), diagonal (2) ou linha central (3)** da matriz 7x7.
Objetivo 4: **Maior quantidade de semi-círculos completos** na borda da matriz 7x7 (independente de quem possua as peças)

Assim como acontece com a pontuação dos círculos completos, **em caso de empate nenhum jogador** recebe o Objetivo de Fim de Jogo. **Para 3 Jogadores**: **a cor que formou a pilha compartilhada não é considerada** na verificação do vencedor do Objetivo de Fim de Jogo.

FIM DE JOGO

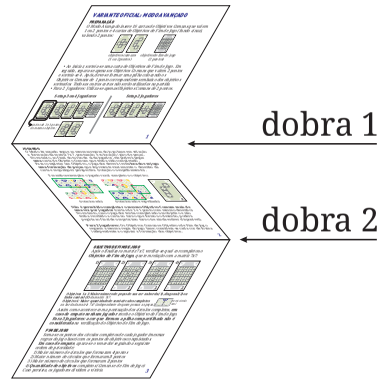
Soma-se os pontos dos círculos completos de cada jogador (mesmas regras do jogo base) com os pontos de objetivos conquistados. **Em caso de empate**, apura-se o vencedor seguindo a seguinte ordem de prioridade:
1) Maior número de círculos que formaram **4** pontos
2) Maior número de círculos que formaram **3** pontos
3) Maior número de círculos que formaram **2** pontos
4) **Quantidade de objetivos** completos (Comuns e de Fim de Jogo)
Caso persista, os jogadores dividem a vitória.

3

INSTRUÇÕES

Imprima este arquivo em papel com acabamento fosco e formato **A3**, com gramatura a partir de 200gr.

Ao cortar o manual **não separe** as páginas: o manual deve ser dobrado conforme exemplo abaixo, cabendo perfeitamente na caixa original do jogo:



Caso tenha alguma dificuldade ou precise de ajuda, estamos a disposição! Basta nos mandar uma mensagem na página:

www.facebook.com/zuzuboardgames

ZUZU BOARD GAMES