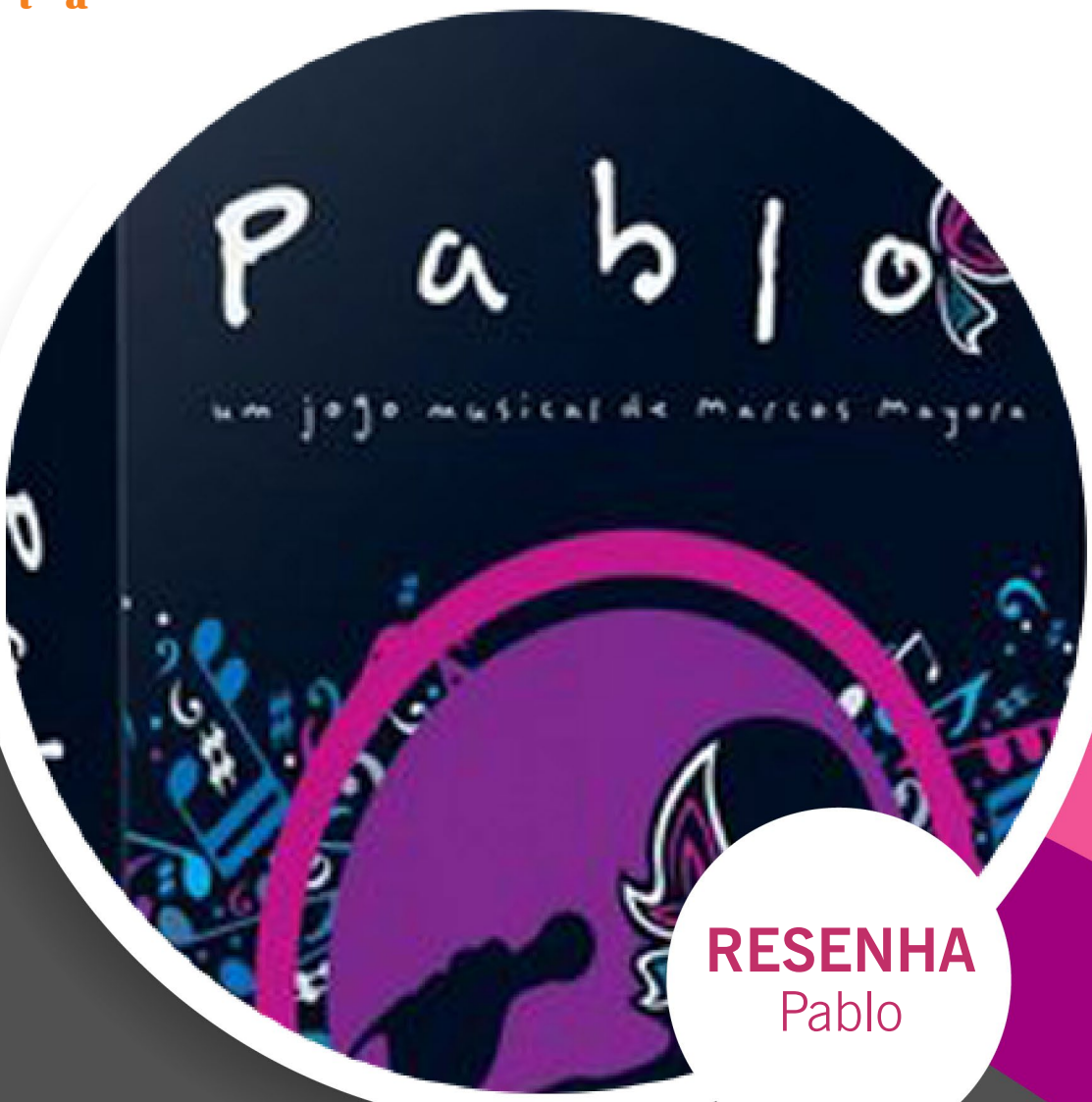
6ª Edição

VEMPRAMESA

Revista



RESENHA
Pablo

PRINT & PLAY: PLAYTEST JOURNAL

RESENHA
Neuland

ENTREVISTA
Rodrigo Neves

SUMÁRIO

04 **RADAR DE JOGOS**

09 **RESENHA**
Pablo

12 **DICIONÁRIO LÚDICO**
Deck Building

15 **RESENHA**
Patchwork

17 **METAGAME**
Qual vai ser o meu próximo jogo?

21 **RESENHA**
Neuland

25 **PROTOTIPANDO**
Organizando sua vida: Por que usar um playtest journal?

29 **RESENHA**
Inn-Fighting

31 **SEM CENSURA**
Retrospectiva 2017: Game Design Brasileiros

34 **VPM INDICA**
Top 5 Party Game

39 **ENTREVISTA**
Rodrigo Neves

47 **COLUNA DO PORTUGA**
O Nome da Rosa: Romance, filme e jogo de tabuleiro

49 **PRINT & PLAY**
Playtest Journal

REVISTA VEMPRAMESA
Edição nº 06
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
Rodrigo Rego

Designer: Manuela Medeiros
@revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Carta do Editor

Olá amigos, chegamos a nossa 6ª edição, e como sempre, seguindo o exemplo da Edição passada, buscamos valorizar o cenário lúdico nacional, mostrando que temos um grande mercado de jogos em nosso país.

Nesta edição teremos mais uma vez como matéria de capa um board game nacional: Pablo, um jogo de Marcos Mayora, com arte de Luis Francisco, lançado em 2017 pela Mandala Jogos. Eduardo Guerra, redator responsável pela matéria, nos mostra todos os detalhes de sua experiência com o jogo. Guerra ainda nos representa duas vezes mais nas colunas Metagame e Dicionário Lúdico, nesta última nos mostrando tudo sobre a mecânica deck building.

Além de Pablo, teremos resenhas empolgantes como a do tão querido Patchwork, umas das obras-primas de Uwe Rosenberg, manejada por nosso especialista em abstratos, Roberto Pinheiro. Dentre outras resenhas, teremos o Neuland, redigida por nosso amigo e professor Cesar Cusin e, finalmente, Inn-fighting, um clássico de D&D redigido por esse redator que vos fala!

Já para a coluna Sem Censura, teremos uma matéria, muito bem produzida, por nosso convidado, e a partir de hoje, nosso eventual redator, Rodrigo Rego, que traz uma retrospectiva sobre o cenário de game design de 2017.

Relacionando a Coluna Entrevista, nosso intrépido amigo Rodrigo Zuzu entrevista um dos maiores criadores de conteúdo relacionado aos board games de nosso país: Rodrigo Neves, do canal TTZO. Além disso, Zuzu continua sua “viagem” na Coluna Prototipando quando aborda um artifício inovador que poderá ajudar a vida de nossos game designers de plantão: o Playtest Jounal.

Bem, é isso pessoal, espero que curtam nossa 6ª Edição! Vamos com tudo, até a próxima!

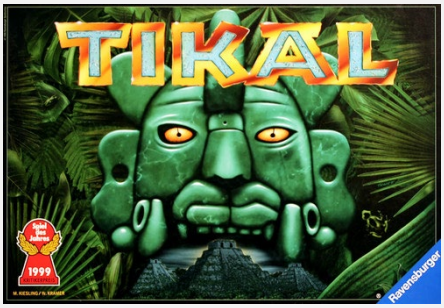
Magarem (Editor-chefe)

Radar de Jogos

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

Tem gente que só está pensando na folia do carnaval, né não? Fevereiro está chegando com um carnaval de jogos, será?

São diversos anúncios, mas nada ainda muito definido! O que podemos esperar de fevereiro? Muita coisa vindo por aí? Tire suas dúvidas em nosso Radar de Jogos!!!



CONCLAVE | TIKAL
(Anunciado)

Anunciamos Tikal desde novembro do ano passado. Mas, quais são as informações reais sobre esse lançamento? Início do ano, essa é a informação oferecida pela empresa. Enquanto aguardamos ansiosamente por sua chegada, vamos destacá-lo em mais esta edição, ele merece!

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

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

CONCLAVE | AMUN-RE
(Pré-venda)

E o remake de anúncios continua...Vamos lá Conclave, queremos ter certeza de quando virão esses grandes títulos já anunciados, a espera é dolorosa! Assim como Tikal, o Amun-Re, grande clássico do mestre Knizia, merece uma menção honrosa em mais esta edição – espero que seja a última – aguardemos que o jogo chegue logo em nossas mãos!

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

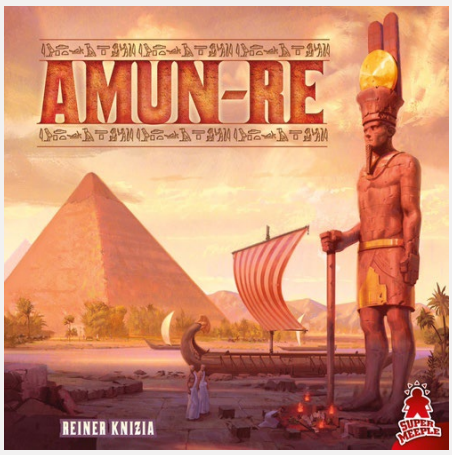
Com certeza, mais uma grande aula de design do mestre Knizia com mecânica de leilões. Título certo em qualquer coleção!

DIJON JOGOS | DOSE DUPLA: HERÓIS DE SAN VILANNO E COSMOS

(Anunciado)

Com certeza, a Dijon, é uma das Editoras que mais publica jogos de designers nacionais! Parabéns à editora por sua bela iniciativa!

Mal terminou o ano de 2017, momento em que a Editora obteve grande sucesso com o financiamento dos Incríveis Parques de Miss Liz (285%, ao final um grande feito), o ano de 2018 já se inicia com o anúncio de dois novos títulos nacionais: O Heróis de San Villano, do designer Eduardo Guerra – o mesmo do Crop Rotation - com a arte de João Henrique Pachêco e o



Cosmos, do designer Diego de Moraes com a arte de Tiago Sousa.

Em Heróis de San Villano, o jogador assumirá o comando de uma organização de super-heróis na missão de defender e se consagrar na cidade de San Villano, rebatizada após um lendário vilão, conhecido apenas como San Villano, ter feito o índice de vilões por metro quadrado extrapolar todos os recordes mundiais. Os jogadores irão recrutar novos heróis e ajudantes, rastrear e enfrentar os mais temidos (e improváveis) vilões do planeta, num pequeno grande jogo de alocação de trabalhadores, com um toque de jokempô, coleções e uma pitada de toma essa.

Já em Cosmos, os jogadores serão protoplanetas no início de um sistema solar, buscando elementos químicos no espaço para formar suas características, como atmosfera, velocidade de rotação e força gravitacional. Ao longo de 7 bilhões de anos (calma, são só 7 rodadas), os protoplanetas girarão e crescerão em suas órbitas em busca de se tornar um planeta apto a comportar vida, num jogo assimétrico de construção de baralho e gerenciamento de mão.

CONCLAVE | RICHARD THE LIONHEART

(Anunciado)

A CMON lançou em novembro de 2017 o jogo Richard The Lionheart, jogo de autoria do designer Andrea Chiarvesio – designer de jogos vencedores como Kingsburg e Hyperborea - com a arte fantástica de Stef Kopinski – artista de Warhammer 40.000. O jogo é um worker placement com controle/influência de área, projetado para ser jogado em 60 minutos, com 2-6 jogadores com idade igual ou superior a 14 anos.

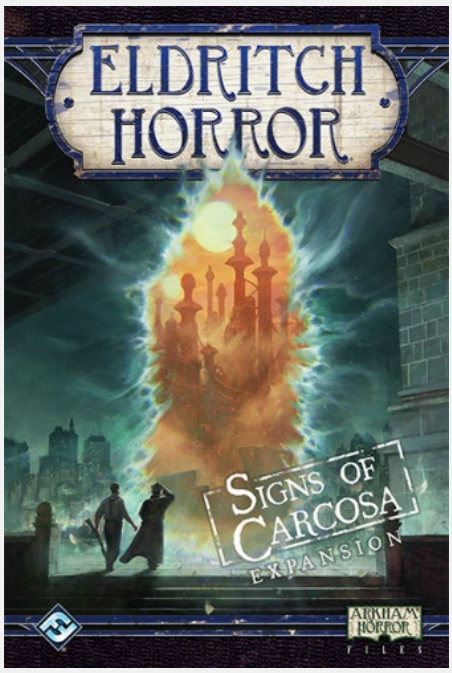
Em Richard The Lionheart, os jogadores se aliam com Robin Hood ou John Lackland. Eles viajam pela Inglaterra, tentando ganhar pontos de prestígio e influenciar as Cruzadas de longe. No final do jogo, Richard retornará ao que resta do seu reino. Se ele retornar. Neste momento, vence o jogador que ganhou o maior prestígio.

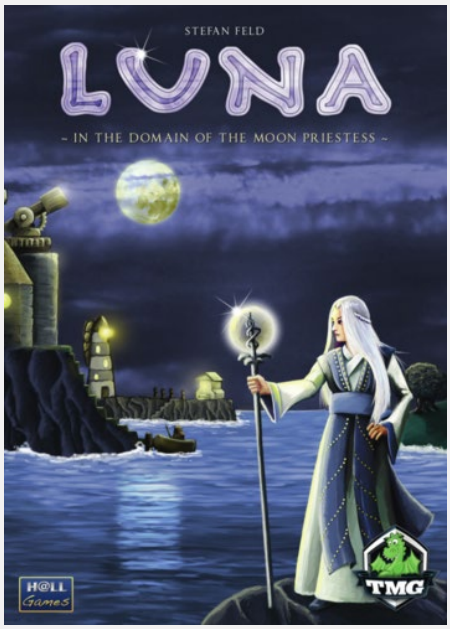
GALÁPAGOS JOGOS | SINAIS DE CARCOSA

(Anunciado)

Para os fãs da série Eldritch Horror, a Galápagos Jogos anuncia o lançamento de mais uma expansão de seu queridinho Eldritch Horror – sou suspeito para falar desse jogo porque acho um jogão – desta vez disponibilizando para seus ávidos seguidores os Sinais de Carcosa.

Em Sinais de Carcosa, o jogador encontrará loucura suficiente para influenciar todos os seus jogos. Hastur entra no jogo como um ancião, espalhando insanidade e discórdia. Contra essa vil abominação de Aldebarã, quatro novos investigadores se juntam à luta para salvar o mundo. Um conjunto de novas cartas de encontros para todos os continentes garantem novas aventuras em todos os lugares. Com uma grande gama de novas cartas de condições, magias, acessórios, artefatos e Mythos, você será arrastado cada vez mais fundo para dentro de um mundo de loucura e medo.





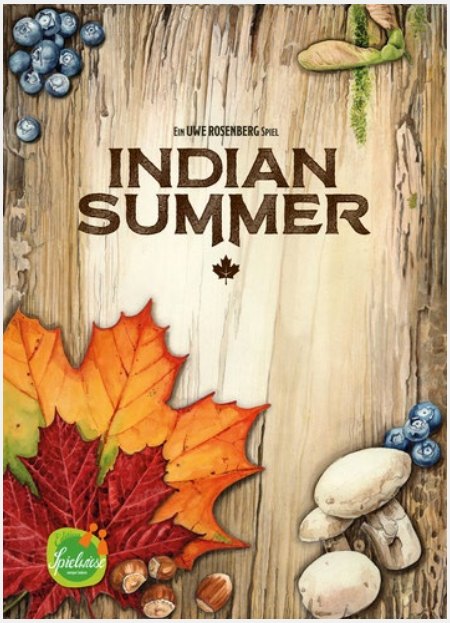
PAPER GAMES | LUNA

(Anunciado)

Mais um jogo que se encontra na nuvem cinzenta de grandes lançamentos já aqui registrados em nosso Radar de Jogos: Luna, do mestre Stefan Feld!

Falou em Feld, a ansiedade triplica! Após o estrondoso sucesso de Trajan e The Castles of Burgundy no mercado brasileiro, a Paper Games, aproveita-se da sequência para anunciar o Luna. Feld nunca é demais, não é mesmo?

Em Luna, cada jogador representa um chefe da Ordem da lua que precisa recolher pontos de influência para provar o seu valor para a Sacerdotisa da Lua. Ele é um jogo tático e desafiador com muita estratégia e média de 25 minutos por jogador. Utiliza as mecânicas de controle de área e tabuleiro modular. Uma de suas grandes sacadas é o posicionamento diferente dos noviços nas ilhas no início do jogo, isso gera uma sensação diferente a cada vez que você jogar, abrindo um leque de novas estratégias.



LUDOFY CREATIVE | ARENA: FOR THE GODS *(Anunciado)*

O Arena: for the Gods é uma nova aposta da Ludofy em jogos de Luta, publicado em 2017 sob a autoria do designer Maxime Rambourg, mesmo criador do divertido jogo The big Book of Madness.

O Arena: for the Gods possui duas fases de jogo. Primeiro, os jogadores irão leiloar os melhores equipamentos, armas e montarias, usando seus pontos de vida! E depois, eles irão lutar! Quando um dos jogadores morrer, a partida termina e aquele que tiver mais pontos de vida, vence.

Todas as cartas no jogo estão ambientadas em um tema da mitologia, apresentando os mais famosos membros de mitos e histórias, como Mjölnir, Osiris e Quetzalcoatl.

Um jogo com regras simples e de fácil explicação e que irá divertir sua turma, além de encantar com a produção de primeira dessa versão produzida internacionalmente totalmente em português.

LUDOFY CREATIVE | INDIAN SUMMER *(Anunciado)*

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

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

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

MEEPLE BR JOGOS | CHAMPIONS OF MIDGARD *(Anunciado)*

Mais um jogão que aguardamos com ansiedade por sua chegada, desta vez uma super aposta da MeepleBr em mais um jogo com a temática Viking. A bola da vez é o aclamado Champions of Midgard!

Champions of Midgard (anteriormente chamado de Nidaros) é um jogo de complexidade média, tematizado com vikings, em que os jogadores são líderes de clãs vikings que viajaram a uma cidade portuária em apuros para ajudar a defendê-la contra a ameaça de trolls, draugr e outras bestas da mitologia nórdica. Ao derrotar estas criaturas épicas, os jogadores ganham glória e o favor dos deuses. Quando o jogo termina, o jogador que ganhou a maior quantidade de glórias ganha o título de Jarl e é reconhecido como um campeão de Midgard!

Colocar trabalhadores permite recolher recursos e guerreiros, que os jogadores podem, então, enviar em viagens para as aldeias vizinhas ou através do mar para derrotar monstros e ganhar a glória que eles precisam para a vitória. Os recursos são usados para esculpir runas, construir navios e alimentar seus seguidores. Guerreiros vikings (dados personalizados) fazem a batalha contra os inimigos inumeráveis.

LEGIÃO JOGOS | CROP ROTATION BUG PLAGUE

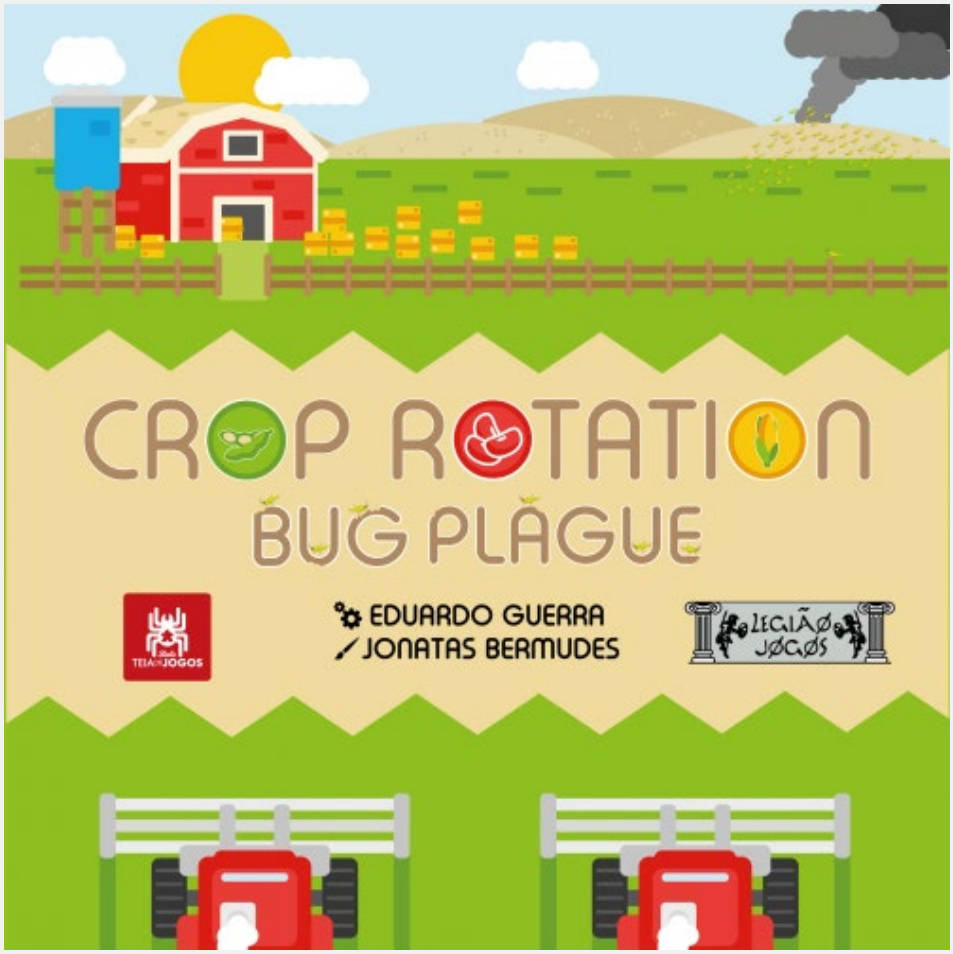
(Anunciado)

O Crop Rotation é um jogo competitivo para 2-4 pessoas, do designer Eduardo Guerra e com artes de Jonatas Bermudes. Em inglês, o termo "Crop Rotation" significa Rotação de Culturas, que nada mais é do que o plantio alternado de diferentes culturas para beneficiar o solo. No Crop Rotation, você irá cultivar feijão, milho e soja e, para ganhar, precisará colher mais do que seus adversários. Para isso, você precisa completar os padrões das cartas de objetivo e pontuar. É preciso ser esperto e não deixar seus oponentes colherem antes de você. A cada turno, eventos aleatórios também podem lhe ajudar, permitindo que troque culturas de posição ou até mesmo realize uma queimada para liberar espaço no tabuleiro.

O jogo foi lançado inicialmente em 2016 pelo Studio Teia de Jogos, como print & play, somente com o jogo base. Agora, em 2018, a editora Legião Jogos, anuncia seu lançamento com tudo do print & play mais a expansão Bug Plague. Nela, vários aspectos são acrescentados. Em primeiro lugar, um rondel de ações é adicionado como alternativa ao dado para definir os eventos de cada turno. Cada jogador deverá avaliar se vale a pena arriscar a sorte com o dado ou utilizar o rondel para garantir os bônus que lhe interessam, mesmo pagando o custo de utilizar o rondel. Isso modera um pouco a aleatoriedade presente no jogo base e possibilita aos jogadores terem mais controle sobre seu turno.

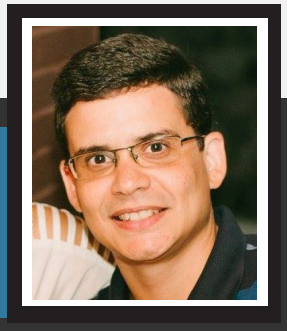
Mas a característica que define o nome da expansão é o surgimento de uma praga de gafanhotos que ameaça todos os jogadores. Com ela, o jogo muda de figura e se torna um jogo cooperativo para 1-4 jogadores, tendo como objetivo completar os objetivos antes que os gafanhotos devorem toda a plantação e levem os fazendeiros à falência. Trazendo a tensão característica de grandes jogos cooperativos, a invasão dos gafanhotos ameaça a todo tempo destruir a plantação e deixa os jogadores ligados a cada jogada, pois a qualquer momento eles podem se multiplicar e acabar com a colheita. Trazendo 4 níveis diferentes de dificuldade, o modo cooperativo traz uma vida nova ao jogo e, na nossa opinião, se mostra como a maneira definitiva de experimentar esse jogo fantástico que é o Crop Rotation.

Crédito do texto: Legião Jogos



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.



COLOQUE A BOCA NO TROMBONE COM

PABLO

PRATA DA CASA!

A frase *"Pablo, qual é a música?"* ficou eternizada na fala de Silvio Santos em seu clássico programa das tardes de domingo. O jogo Pablo presta uma homenagem ao dublador que interpretava as músicas que deviam ser adivinhadas pelos participantes do programa. Ele foi lançado pela Mandala e é do designer Marcos Mayora.

A ideia do jogo em si é muito simples: os jogadores possuem cartas com palavras e precisam encontrar uma música que inclua a maior quantidade de palavras das cartas de sua mão. As cartas, ou melhor, as notas podem valer de 1 a 3 pontos. Quanto mais pontos vale uma palavra, mais rara é sua presença em uma música. Também vale usar palavra derivadas, sendo que a palavra **"Sozinho"** poderia ser usada quando se está ***"Tão só, tão só"*** ou para pedir ***"Solidão, dá um tempo e vá saindo"***.

Tipos de carta do jogo

A grande graça do jogo é que encontrar uma música com uma das palavras é fácil, mas que inclua 2 ou mais, é um grande desafio. As palavras podem ser utilizadas em português ou em inglês. Para incentivar o jogador a encaixar várias palavras em uma mesma música, se ele jogar 3 ou mais cartas, a pontuação é dobrada.

Ainda existe um outro tipo de carta que representa uma "nota-coringa". Ao invés de ser uma palavra, ela representa uma categoria de palavra. Dessa forma, na categoria **"Corpo"**, o jogador pode cantar desde que vai ***"enfiar uva no céu da sua boca"*** até dizer que é ***"quando ela bate com a bunda no chão"***. E na categoria **"Bebida"**, vale desde ***"Geração Coca-cola"*** até dizer que ***"às vezes chego a te encontrar num gole de cerveja"***.

Tipos de carta do jogo Pablo

Os jogadores ainda têm acesso a tokens de microfone que podem usar para trocar suas cartas e há tokens de tomate que podem usar para jogar em quem cantar a música errada. Então se alguém mandar um ***"Na madrugada a vitrola rolando um blues / cantando de biquini sem parar"***ou um ***"Analisando essa cadeira ela é de praia / quero me***

Tokens do jogo Pablo

livrar dessa situação precária", pode tascar um tomate. Tomando um tomate você precisa descartar todas as cartas e perde toda sua vez. Na prática, é muito comum cantar a música errada, então acabo jogando com uma regra caseira que só toma tomate quem errar a música na palavra que está jogando.

Um outro token muito legal é o de onomatopeia. O jogador tem a opção de jogar ele sempre que a música tem algum barulhinho que não seja uma palavra, como ***"di-di-di-di-di-di-ê"***, um ***"Ai blau blau blau blau, blau blau"*** ou simplesmente um ***"iê-iê"***. Nesse caso, ele dobra a pontuação da sua jogada.

Tokens do jogo Pablo

Para fechar o detalhe das regras, você pode também jogar cartas na vez dos outros jogadores. Se perceber que música que alguém está cantando tem alguma palavra que está na sua mão, cante junto e jogue sua carta quando for a hora!

A Diversão na mesa

Na verdade, não escolhi o jogo Pablo para fazer resenha para explicar suas regras, que na verdade são bem simples, mas para dizer o quanto ele é divertido. Quando você diz que vai colocar na mesa um jogo que as pessoas vão precisar cantar, muita gente fica com o pé atrás. Alguns porque dizem não conhecer música e outros porque têm uma certa vergonha de cantar. Porém, até hoje, não conheço ninguém que não tenha se divertido bastante depois de uma partida desse jogo.

Para ser um bom jogador de Pablo não adianta muito conhecer músicas sofisticadas pois elas não terão muitas das palavras presentes no jogo. Porém, aquela música brega, cheia de clichês, pode te dar muitos pontos em uma rodada! O próprio manual diz que você precisa ter conhecimento musical de gosto duvidoso para se dar bem nesse jogo. Se você pegar a música **"Fogo e Paixão"** do Wando, vai encontrar pelo menos duas palavras presentes no jogo em cada verso e ainda consegue usar o ***"meu iá-iá, meu iô-iô"*** para jogar o token de onomatopeia!

Um momento muito legal de uma partida ocorre quando alguém começa a cantar uma música e a mesa inteira começa a cantar junto. Muitas vezes na esperança de conseguir jogar uma carta da mão, mas algumas vezes só mesmo pelo prazer de acompanhar aquela música que alguém desenterrou.

Tive a experiência de levar o Pablo para o encontro de 20 anos de formatura da minha turma do segundo grau. Estavam presentes alguns dos meus amigos que já são meus parceiros de jogatina de longa data, mas também participaram vários amigos que não têm o costume de jogar. Éramos ao todo 8 na mesa jogando oficialmente e vários outros em volta, assistindo e participando das cantorias. Confesso que uma cervejinha ajudou a tirar a inibição de algumas pessoas. No final, foi uma experiência que rendeu boas risadas e todos se divertiram!

Foto do encontro de 20 anos de formatura da minha turma do segundo grau onde todo mundo se reuniu em torno do Pablo!

Logo depois de jogar Pablo, você não consegue mais escutar músicas do mesmo jeito... Sempre que escuta uma palavra presente em uma carta do jogo já começa a pensar no que pode cantar na próxima partida.

Mas a diversão tem limites

Apesar de toda a diversão que o jogo proporciona, ele é um jogo que tem uma rejogabilidade limitada dentro do mesmo grupo. Se você jogar várias vezes com as mesmas pessoas, será inevitável rolar algumas músicas repetidas de uma partida para outra, o que acaba tirando um pouco a graça. Isso acaba sendo verdade principalmente para as palavras mais difíceis.

Todas as vezes que eu joguei, bastava bater a palavra **"arco-íris"** na minha mão, que já mandava um ***"Vou pintar um arco-íris de energia"***. Se você sair com a palavra **"dragão"** e não conhecer músicas da trilha sonora de Cavaleiros do Zodíaco, vai acabar pedindo ***"São Jorge, por favor me empresta o dragão"*** ou lembrando daquele menino do rio que tem o ***"dragão tatuado no braço"***.

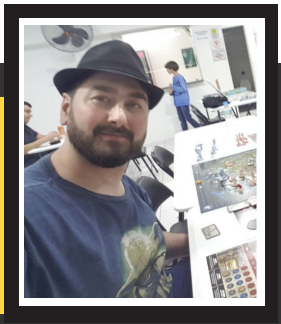
Para remediar um pouco essa questão, acabei adquirindo as micro expansões (ver quadro) que foram lançadas. Mas elas trazem poucas cartas. Espero sinceramente que venham mais!

Expansões

O jogo Pablo possui 2 micro expansões: "Sofrência" e "De Bowies!" que adicionam, cada uma, 10 novas cartas com novas palavras, respectivamente para quem gosta de um sertanejo e de um som mais pesado. Espero sinceramente que lancem mais expansões para aumentar a variedade de palavras no jogo!

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.



DECK BUILDING

A mecânica de **deck building** é conhecida por ter sido a última mecânica a ter sido cadastrada no site BGG. A ideia dessa mecânica é que durante a partida os jogadores vão adicionando novas cartas em seu deck. Dessa forma, o jogador vai deixando as cartas disponíveis cada vez mais "fortes" para que ele possa atingir o objetivo do jogo. Apesar de ser recente, já existem diversos jogos com essa mecânica e diversos jogadores que a colocam como uma de suas mecânicas favoritas.

Uma confusão recorrente que ocorre com o uso dessa mecânica é achar que ela se aplica em jogos que os jogadores montam seu deck de cartas antes do jogo, fato comum em LCGs e jogos colecionáveis como **Magic, Star Wars Destiny e Senhor dos Anéis Card Game**. A diferença, é que nesse caso, apesar da montagem do deck fazer parte da estratégia, ele acontece antes da partida. Na mecânica de deck building, os jogadores iniciam com um deck básico e vão adicionando novas cartas durante a partida.

O deck inicial dos jogadores, normalmente, possui cartas mais "fracas" que estão longe de serem suficientes para se atingir o objetivo da partida. Porém, essas cartas mais básicas podem ser utilizadas para se adquirir cartas com efeitos mais "fortes", com maior efetividade, para o seu deck. Dependendo do jogo, essas cartas podem ser colocadas no descarte do jogador, no topo de seu deck ou virem diretamente para sua mão. Se, por exemplo, as cartas forem colocadas no descarte, quando acabarem as cartas e o deck for embaralhado, aquela nova carta já estará disponível. A ideia é que no decorrer da partida os jogadores consigam efeitos cada vez mais "fortes" à medida que vão adquirindo novas cartas.

Um efeito bem comum encontrado nas cartas de jogos do tipo **deck building** é eliminação de cartas do seu deck. A princípio, pode parecer estranho que os jogadores queiram eliminar cartas, mas ocorre que com a eliminação de cartas mais "fracas" – de menor importância para sua estratégia estabelecida - aumenta-se a probabilidade de virem às cartas "mais desejadas", e o deck como um todo acaba se fortalecendo. Outro efeito recorrente é o de comprar novas cartas do deck, que além de dar oportunidade para novas ações, este efeito faz o deck "rodar" mais rápido, deixando as cartas mais "fortes" disponíveis mais rapidamente.

Toda estratégia de um jogo de **deck building** está na montagem do seu deck. É muito comum que esses jogos possuam cartas

que criem combos uma com as outras, de forma a gerar um efeito ainda mais estratégico com a combinação das cartas. Sendo assim, seu deck não será melhor só por ter cartas mais "fortes", mas isso também vem da combinação entre elas.

Uma das características que a mecânica de **deck building** gera naturalmente durante a partida é a sensação de evolução. À medida que vai adicionando novas cartas e melhorando o seu deck, o jogador vai se sentindo cada vez mais forte. Isso faz essa mecânica se encaixar muito bem com jogos com temática de aventura, onde os personagens vão evoluindo de acordo com suas conquistas. Talvez essa experiência seja o que atrai tanto os jogadores para jogos com essa mecânica.

Dominion, o pioneiro

O **Dominion** foi o primeiro jogo a implementar a mecânica de *deck building*, o que muitos apontam como o motivo por ter sido o vencedor do prêmio **Spiel des Jahres em 2009**. Apesar de já ter sido lançado há alguns anos, ele possui diversos jogadores fiéis até hoje. Lançado no Brasil pela **Editora Conclave**, no finalzinho de 2017, chegou por aqui a segunda edição do jogo, na qual foram trocados 6 tipos de cartas e uma nova carta foi adicionada. Junto com ela chegou o **up date pack** (para atualizar para segunda edição quem possuía a versão anterior) e a **Expansão Intrigue**.

Em uma partida de Dominion, os jogadores escolhem um conjunto de tipos de carta para participar da partida, as quais estarão disponíveis para os jogadores acrescentarem em seu deck. Então, dependendo das cartas que estiverem participando, diferentes estratégias podem ser jogadas. As expansões trazem ainda mais cartas aumentando ainda mais a diversidade e a rejogabilidade.

Um conceito muito interessante no Dominion é que as cartas que dão pontos de vitória no final do jogo não possuem nenhum efeito durante a partida em si. Em outras palavras, as cartas que dão ponto são inúteis durante a partida. Dessa forma, se você focar apenas em adquirir esse tipo de carta, rapidamente você vai ficar travado, com um deck que não te dá muitas opções de ação. O grande segredo do jogo está justamente em saber a forma e o momento de adquirir essas cartas, lembrando que isso vai mudar muito com as cartas que estiverem disponíveis.

O Dominion é realmente um clássico que vale muito a pena conhecer. Com a chegada da segunda edição no Brasil podemos esperar uma nova onda de admiradores se formando! Certeza que em breve vários torneios serão retomados por todo o Brasil!

Pool Building – variações da mecânica

Uma variação da mecânica de **deck building** é conhecida com **pool building**. Nesse caso, ao invés de um deck, os jogadores possuem um saquinho de onde sacam peças do jogo para fazer suas ações. Desse saquinho podem sair tokens, meeples, cubinho e até mesmo dados. Assim, da mesma forma que no deck building, no decorrer do jogo, os jogadores vão adquirindo

Imagens do protótipo do jogo Gnomópolis

novas peças que permitem que façam ações diferentes e/ou mais "fortes". O saquinho acaba funcionando como um deck nesse caso.

O jogo **Orleans**, que chegou ao Brasil pela **Editora MeepleBR** em 2017, utiliza fichas que representam os trabalhadores de cada jogador. Fichas de diferentes tipos precisam ser combinadas no tabuleiro do jogador para a realização de ações. Como faz parte desse estilo de jogo, muitas dessas ações geram uma nova ficha de trabalhador que é colocada no saquinho do jogador. A terceira edição da **Revista Vempramesa** trouxe uma resenha mais completa sobre esse jogo, vale a pena conferir!

Outro jogo que segue nessa linha é o **Quarriors**, no entanto, ao invés de serem colocadas fichas, são dados que são colocados no saquinho. Em cada partida são selecionados criaturas e feitiços que ficam disponíveis na mesa para serem adquiridos. Ao adquirir um deles, você deve pegar o dado correspondente, dos cinco disponíveis e adicionar ao seu descarte. Quando os dados do saquinho acabarem os dados do descarte voltam para ele com os novos dados que foram adquiridos.

Outro jogo bastante interessante que segue esta legenda é o **Gnomópolis**, do designer **Igor Knop** - ícone muito conhecido por ter um dos canais pioneiros sobre jogos de tabuleiro no *YouTube*. Ele foi anunciado pela **Conclave** e recentemente tive a oportunidade de jogar seu protótipo. Nesse caso, o pool que você monta durante o jogo é de meeples, e ao invés de um saquinho, o jogo utiliza um pequeno copo. Os meeples que o jogador adquire durante seu turno podem ser alocados em áreas de seu tabuleiro para a realização de ações. Dependendo da cor do meeple, diferentes ações estão disponíveis. Durante o jogo, podem-se adquirir novos meeples, além de cartas de localidade que oferecem novas opções de ação. É realmente um jogo bem original que já tem um lugar reservado em minha coleção.

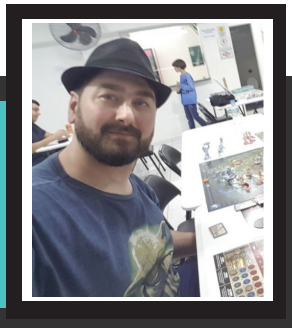
O que mais esperar do Deck Building em novos jogos?

Por ser uma mecânica recente, muitos jogos exploraram o **deck building** como mecânica principal em sua forma mais pura. Cada vez mais, temos visto jogos que usam a mecânica de deck building misturada com outras, como nos jogos **CryHavoc, Tiranos de Underdark e Mombasa**.

Particularmente, acredito que essa mecânica está apenas começando a ser explorada e que ainda veremos muitos jogos a utilizando de uma forma bem original nos próximos anos!

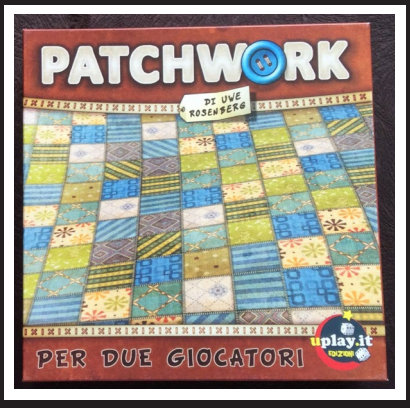
EDUARDO GUERRA

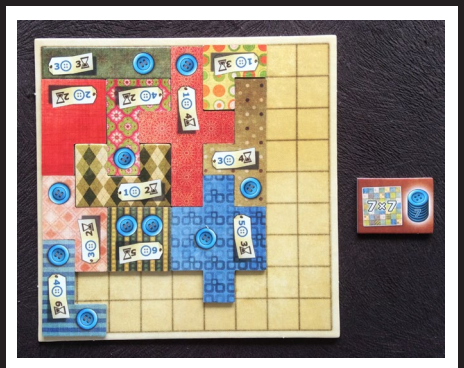
Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados "Ameritrash", mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando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



PATCHWORK

DA GRINGA!





Caro leitor, a caixa de e-mail do nosso editor encheu mês passado. Recebemos mais de 500 mensagens de ódio, xingamentos e, claro, algumas críticas construtivas. Sei que é frustrante receber uma resenha de um jogo out of print. Portanto, peço desculpas e hoje teremos uma resenha de um jogo não só disponível para compra, mas publicado aqui no Brasil! Isso mesmo, se você ainda não possui Patchwork, chegou a oportunidade de conhecê-lo melhor e decidir se entrará para sua lista de desejos ou não. Só espero que não esteja esgotado em todas as lojas.

Uwe Rosenberg, conhecido por Agricola, Caverna e outros jogos grandes com a mecânica de alocação de trabalhadores é o game designer de Patchwork. Aparentemente, ele achou nessas pecinhas de tetris um espaço para suas criações, pois utilizou essa mesma ideia em outros jogos: A Feast for Odin, Cottage Garden e Indian Summer. Até o momento foram 4 jogos, mas existem rumores de que existe um outro na fila.

Entretanto, não estamos aqui para falar do senhor Rosenberg. Estamos aqui para falar de Patchwork. Patchwork foi lançado em 2014 nas gringas e chegou ao Brasil pela Ludofy em 2016. Além de figurar a posição 52 do rank do geral do BGG, Patchwork é o 2º dos jogos abstratos e o 2º dos jogos família (informações do dia 06/02/18). Então, hoje temos um jogo de calibre, hypado e popular. Aproveite, pois é raro acontecer isso.

Patchwork é um jogo exclusivamente para 2 jogadores, no qual cada jogador está costurando uma colcha de retalhos. Não deixe o tema lhe afastar, pois o jogo é mais um desses abstratos com tema colado como desculpa para elaboração de uma arte bonita. Então, vamos para a abstração. No começo da partida, cada jogador recebe um tabuleiro pessoal (uma grade 9x9) e coloca um marcador no primeiro espaço do tabuleiro central, que representa uma trilha de tempo. Os vários tiles são organizados aleatoriamente formando um círculo ao redor desse tabuleiro central e um peão é colocado à direita do menor tile do jogo. Assim, durante a partida, os jogadores vão adquirindo esses tiles com o objetivo é preencher da melhor maneira o seu tabuleiro, visando conseguir a maior quantidade de botões

“Por ser um puzzle de apenas 2 jogadores, existe uma certa concentração e silêncio à mesa. Sinal que existe muita tática e estratégia se passando na cabeça dos jogadores. Para compreender Patchwork, realmente você precisa jogá-lo.”

(pontos) ao final da partida. A partida se encerra quando ambos os jogadores usam todo o seu tempo disponível, isto é, chegam ao final da trilha de tempo.

Certo, mas como o jogo funciona de fato? No seu turno, você pode comprar um tile. Para tal, você escolhe uma das três peças à direita do peão, coloca o tile no seu tabuleiro pessoal e paga seu custo (em tempo e/ou botões). Simples e direto. O peão é movido para o tile que foi adquirido e o turno se encerra. Um detalhe importante é que Patchwork utiliza um sistema de turnos usando a trilha de tempo, isto é, o jogador da vez será aquele tiver o marcador mais atrás nessa trilha. Portanto, um mesmo jogador pode realizar diversos turnos em sequência, se souber manipular bem o tempo gasto durante seu turno, escolhendo os tiles com os custos adequados. Outra opção, caso você não consiga ou não queira comprar nenhum dos três tiles disponíveis, é passar. Ao passar, você move seu marcador na trilha de tempo até que ultrapasse seu oponente e ganha um botão para cada espaço que o marcador andou.

Existem ainda outros aspectos na trilha de tempo.Quando seu marcador cruza um ícone de botão, chegou o momento de receber botões. Você recebe uma quantidade de botões igual aos botões na sua colcha de retalhos atual. Então, é importante escolher tiles que também propiciem essa entrada de botões, para que você possa realizar compras maiores sem precisar ficar passando para conseguir botões. Existe também alguns retalhos de apenas um espaço na trilha de tempo. Quando o marcador de algum jogador cruza esses retalhos, o jogador poderá colocar no seu tabuleiro pessoal para tapar aquele espaço inconveniente que ficou faltando.

No final da partida, os jogadores contam seus botões e perdem dois botões para cada espaço vazio no seu tabuleiro pessoal. Adicionalmente, existe uma recompensa para o jogador que conseguir formar uma grade 7x7 primeiro, dando alguns pontos extras. Soma-se tudo e o jogador com mais pontos é o vencedor.

A priori, Patchwork parece um jogo sem graça. Eu, pelo menos, vi mais de 3 vídeos sobre o jogo e não consegui me empolgar. Mesmo vídeos de partidas não despertaram nenhuma vontade de jogar o jogo. Entretanto, as críticas eram boas e nada fazia sentido. Resolvi arriscar uma compra e não me arrependi. Patchwork não tem a menor graça de ser observado, pois o jogo se passa quase que completamente na mente dos jogadores. Por ser um puzzle de apenas 2 jogadores, existe uma certa concentração e silêncio à mesa. Sinal que existe muita tática e estratégia se passando na cabeça dos jogadores. Para compreender Patchwork, realmente você precisa jogá-lo.

Algumas pessoas que jogam uma vez ou duas criticam a recompensa por formar 7x7 primeiro, mas é possível vencer sem pegar essa recompensa. Inclusive, essa recompensa é uma forma de balancear um crescimento mal elaborado da sua colcha, pois conseguir seguindo esse padrão limita bastante suas escolhas e pode lhe custar muitos pontos. Dependendo dos tiles ainda disponíveis na mesa, talvez o jogador com uma grade 7x7 passará grande parte do final da partida sem comprar nenhum tile, pois nenhum cabe no espaço que restou. Isso vai render uns bons pontos negativos, balanceando os pontos obtidos com a recompensa.

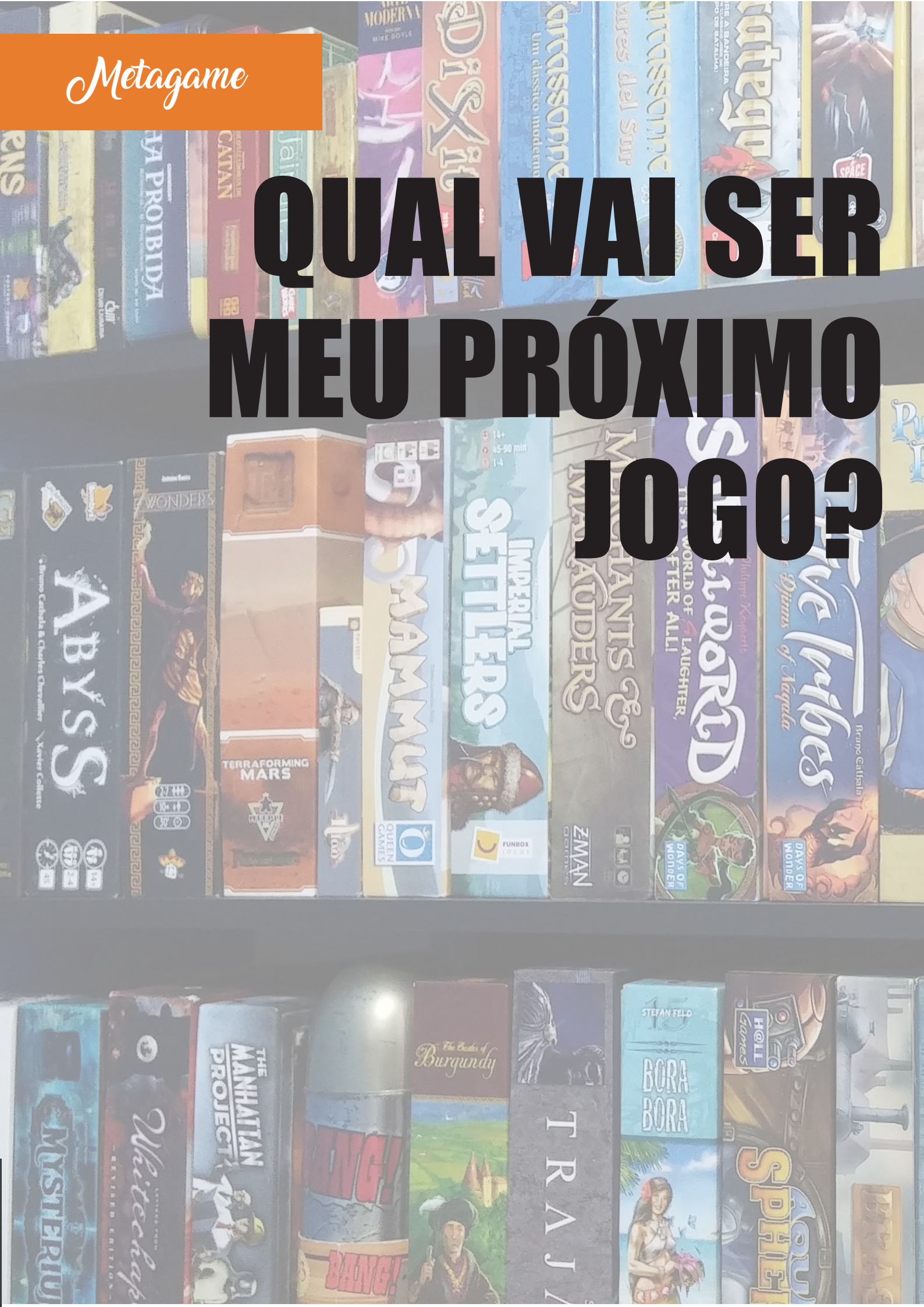
Para concluir, se você nunca viu graça no Patchwork, dê uma chance ao jogo. É bem provável que você goste. Só não recomendo para jogadores que adoram tema e caos nos seus jogos, mas para todos os outros, acho que vale a pena a tentativa.

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.

Metagame

QUAL VAI SER MEU PRÓXIMO JOGO?



Aqueles que se apaixonam pelos jogos de tabuleiro, aos poucos vão deixando de ser meros jogadores para se tornarem colecionadores. A estante vai começando a encher e, de algumas poucas caixas, os jogos começam a ocupar um bom espaço. É comum ver nas redes sociais, em fotos de antes e depois, coleções que em um ou dois anos cresceram de algumas poucas caixas para uma estante inteira! Como existe sempre alguma restrição, seja ela espaço físico, dinheiro ou, até mesmo, tempo para jogar, uma decisão importante que de forma frequente precisamos tomar é: qual será a próxima aquisição para a coleção?

A ideia desse artigo não é dar uma resposta definitiva ou um algoritmo exato pra escolher o próximo jogo, mas vai discutir alguns critérios que você pode utilizar para sua escolha. Já vou adiantando que a decisão não é fácil!

Seguem alguns dos critérios que eu mais levo em consideração quando penso no próximo jogo que vou adquirir:

Perfil das pessoas com quem você joga

Não adianta nada você ter um monte de jogos com os quais você não tem com quem jogar. Dessa forma, é importante levar em consideração o seu grupo e as pessoas que você tem com quem jogar. Não adianta, por exemplo, ter vários jogos para até 4 pessoas se no seu grupo normalmente vão 6 pessoas para jogar. Da mesma forma, não adianta querer empurrar jogos pesados em um grupo com jogadores casuais que gostam de jogos mais leves. Sendo assim, ao escolher seu próximo jogo, pense bem se ele será bem aceito em um dos seus grupos.

No meu caso, tenho 3 grupos que costumo jogar: com minhas filhas, com amigos na luderia da cidade e sozinho (não é bem um "grupo", mas também conta). Grande parte dos jogos que compro se encaixa com alguma dessas 3 situações. Como o pessoal que vai jogar na Luderia costuma variar bastante, por exemplo, jogos Legacy e que demandam uma explicação muito longa, acabam não se encaixando.

Diversidade de mecânicas e temas

Cada jogo traz uma experiência diferente quando está sendo jogado. A ideia de ter uma coleção de jogos é justamente você ter opção de ter diferentes experiências. Dessa forma, ter jogos muito parecidos, seja pela mecânica ou pela temática (a não ser que você goste muito), pode não ser muito interessante. Também é interessante ter jogos para diferentes quantidades de jogadores, para diferentes perfis e que tenham uma duração variada. Imagine você ter uma oportunidade de jogar com uma galera para a qual você não tenha nenhum jogo que se encaixe. Dessa forma, sugiro a sempre dar uma olhada na sua coleção e ver se você já não tem algo que é muito parecido com o que está querendo comprar.

Sempre que percebo que dois jogos na minha coleção geram um experiência que considero muito parecida, a não ser que seja meu estilo favorito, prefiro escolher apenas um dos dois para ficar na coleção. Da mesma forma, se vejo que um jogo gera o mesmo feeling de outro que já tenho, dou preferência para outros.

Gosto pessoal

Pode parecer óbvio, mas é importante você levar em consideração o seu gosto pessoal ao comprar um novo jogo. Se seu grupo curte muito um estilo de jogo que não te interessa muito, deixe para algum deles comprarem. Mesmo sendo importante ter jogos que serão aceitos pelo seu grupo, eles precisam agradar especialmente a você. Essa regra pode inclusive ter prioridade na regra da diversidade, porque se você gosta muito de uma temática ou mecânica, nada mais justo que ter mais jogos daquele tipo na sua estante.

Por incrível que pareça, não sou um grande fã da mecânica de alocação de trabalhadores e acabo mantendo na minha coleção apenas jogos que implementam essa mecânica de uma forma bem original ou diferente. Sendo assim, mesmo que as pessoas do meu grupo gostem muito, na minha estante dou preferência para outros jogos!

Tempo para jogar

Um dos recursos mais valiosos que temos hoje é tempo e precisamos aproveitar da melhor forma possível os momentos em que podemos fazer as atividades que gostamos (Sim! Estou falando de jogar!). Por exemplo, se na hora do almoço você tem um intervalo de 45 minutos em que você consegue jogar com seus colegas de faculdade ou do trabalho, é bom que tenha jogos que se encaixem nesse momento. Da mesma forma, se costuma jogar à noite durante a semana, precisa tentar adquirir jogos que se encaixem nesse tempo que você tem disponível.

Como costumo jogar durante a semana a noite nas luderias aqui de São José dos Campos, é importante que o jogo mais a explicação caibam em umas 3 horas no máximo. Jogos com uma duração maior, infelizmente só vou conseguir colocar na mesa em alguma ocasião especial. Dessa forma, tenho muito poucos jogos com duração muito longa na minha coleção.

Por mais que esses critérios estejam na nossa cabeça na hora de comprar, às vezes parecemos ignorá-los no momento de comprar um jogo que não se encaixa de maneira nenhuma. Existem duas questões que acabam aguçando nossa vontade de comprar. O primeiro fator é a disponibilidade. Se percebemos que a janela para adquirir um determinado jogo é limitada, seja porque está esgotado ou a tiragem é pequena, a vontade de comprar é maior. O pensamento de que não vai conseguir comprar se quiser adquirir depois é poderoso! Mas se pararmos para pensar, não demora tanto assim tentar saber um pouquinho mais sobre ele antes de comprar.

O segundo fator é o preço baixo! Quando você vê um jogo pela metade do preço, mesmo que você não tenha o menor interesse nele, parece que rola aquela coceirinha dentro da sua carteira pedindo para você comprar. Lembre que todo jogo que for "estacionar" em sua estante vai sair caro, por menor que tenha sido seu preço. Lembre também que mesmo que você se obrigue a jogá-lo, pode estar tirando a oportunidade de jogar um outro jogo da coleção que você gosta mais.

Expandir ou não expandir? Eis a questão!

Uma outra questão que escuto bastante é se seria melhor comprar um novo jogo ou uma expansão para um jogo que você já possui. Adquirir uma expansão normalmente vale a pena se você gosta bastante do jogo base. Porém, além disso, existem outras questões que você deve levar em consideração. Antigamente queria sempre ampliar a experiência com todas as expansões possíveis, mas aos poucos fui percebendo que nem todas valem a pena, analisando meu caso específico. Lembre que muitas expansões custam o mesmo que um jogo novo e, por isso, vale a pena fazer a mesma análise!

É importante procurar saber exatamente o que aquela expansão acrescenta ao jogo. Em um caso mais óbvio, se a expansão adiciona um jogador e seu grupo já possui a quantidade de jogadores que o jogo suporta, talvez não seja tão interessante. Mas se por várias vezes deixou de jogá-lo porque alguém ficaria de fora, ela passa a ser essencial.

Em jogos de campanha, como é o caso de Mice and Mystics e Galaxy Defenders, expansões que adicionam mais missões são interessantes somente no caso de você já ter terminado as missões que vêm na caixa base. Uma expansão que adiciona mais cartas em um jogo no qual o seu grupo ainda não explorou direito as possibilidades de estratégia com as próprias cartas da caixa base, também pode não ser interessante. Uma expansão que deixa mais desafiador um jogo que você já acha bem difícil, talvez seja melhor passar.

Um fator importante para mim, como muitas vezes jogo com novos jogadores, é o quanto de complexidade a expansão adiciona. Expansões que deixam o jogo mais complicado de explicar, eu costumo evitar. Por outro lado, expansões que não complicam as regras e deixam o jogo mais rico, como, por exemplo, do jogo Suburbia (conforme já tratei na resenha da 3ª Edição da Revista Vempramesa), são sempre bem-vindas.

Um caso em que fico sempre dividido é quando a expansão costuma ser vendida junto com o jogo base, seja por alguma promoção ou mesmo em um financiamento coletivo. Nesse caso, é ainda mais complicado, pois você não tem a oportunidade de experimentar o jogo antes. Gaste um tempinho vendo como o jogo funciona e o que a

Nessa questão de expansão, vou dar o exemplo do jogo Ghost Stories, o qual tenho gostado bastante de jogar solo e gostaria de incrementar um pouco mais suas partidas. Ao olhar as expansões, vi que a expansão White Moon é justamente o que estou procurando, trazendo mais elementos ao jogo. Por outro lado, a expansão Black Secret traz a possibilidade de um dos jogadores jogar contra os outros, o que para mim, que costumo jogar ele solo, não é tão interessante.

expansão adiciona. Dessa forma, pelo menos vai conseguir tomar uma decisão mais embasada.

Quando chega a hora de dizer adeus...

Quando vejo meus jogos no armário, imagino que eles têm um sentimento parecido com o do filme Toy Story: os jogos que estão lá parados e não estão sendo jogados vão ficando tristes! Daí imagino que se ele fosse jogado e visse bastante mesa na casa de uma outra pessoa, ele não só seria um jogo mais feliz, como estaria fazendo outras pessoas felizes.

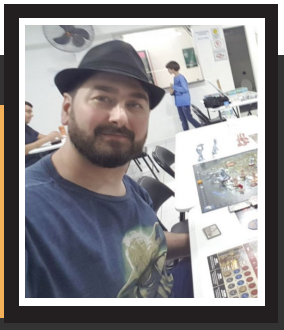
Da mesma forma que devemos saber escolher bem na hora de adquirir, também é importante saber a hora de dar adeus a um jogo... O critério que costumo utilizar é quando olho um jogo na estante, mas vou sempre preferir outros jogos da coleção no lugar dele. Assim, está na hora dele ter uma nova casa. O critério da diversidade acaba também falando alto nessa hora: se um jogo novo me agradou mais do que um antigo e possuem experiências similares, acabo deixando apenas um deles na coleção.

Tem gente que é muito apegado a sua coleção e dificilmente coloca algum jogo à venda. Não estou aqui para julgar ninguém ou tentar convencer alguém a mudar de atitude, mas pense que ele poderia estar em volta de várias pessoas felizes ao invés de estar pegando pó na estante. No meu ponto de vista, para ser vendido ou colocado para troca, o jogo não precisa ser ruim, mas apenas não estar sendo jogado.

Um incentivo a mais é saber que aquele jogo que está saindo, está abrindo espaço na estante ou ajudando a financiar um outro que você irá jogar mais!

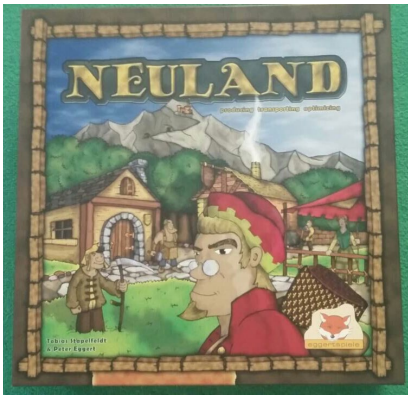
EDUARDO GUERRA

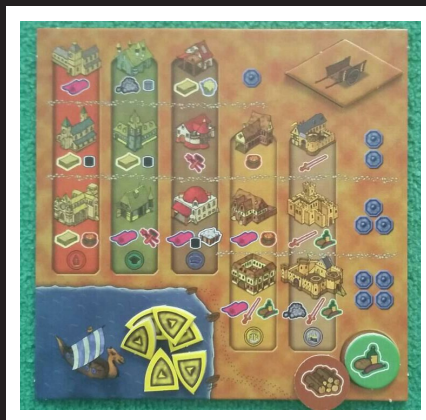
Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados "Ameritrash", mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando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



NEULAND

DA GRINGA





Você comandará uma família em Neuland, para tanto, iniciará apenas com uma cabana de caça e uma de lenhador, onde produzem, respectivamente, comida e madeira. Neuland possui muito espaço onde se pode construir até 19 tipos de construções diferentes (construções de produção e propriedades) levando Neuland à prosperidade e ao progresso.

Mas, crescer e progredir não é tão simples assim. Primeiramente você deve construir, depois usar as instalações, e cada uma dessas construções produz algo diferente. Tem mais! Para se chegar ao produto final, obviamente, tem que respeitar a cadeia de produção, ou seja, uma coisa depende da outra. E, para finalizar, você compete com outras famílias pelo uso dos recursos e construções. Já que todos usam as construções e recursos, a grande pergunta é: o que e em que hora construir? Construir instalações de produção ou propriedades para colocar o brasão de sua família? Quem se beneficiará primeiro com a construção? Quais recursos teremos a disposição? São questões estratégicas que devem ser levadas em consideração. Esses e outros desafios lhe aguardam em Neuland... e aí, aceita o desafio?

Esse é o cenário de Neuland, trazendo como mecânica básica a alocação de trabalhadores, sistema de pontos de ação e destaque para a ordem de turno variável. Um jogo relativamente simples de explicar, mas altamente tático e estratégico. Comporta de 2 a 4 jogadores, onde o objetivo final é colocar todos os brasões de sua família nas instalações de propriedades, para tanto, devem usar as construções de produção na ordem e no tempo correto. Construir as propriedades e colocar todos seus brasões antes de seus oponentes de forma estratégica é o que propõe Neuland, um board game de Tobias Stapelfeldt e Peter Eggert, publicado pela Eggertspiele (versão que estou resenhando) e pela Z-Man Games.

A caixa do jogo é quadrada. Sua capa traz a imagem de Neuland com trabalhadores atuando nos variados tipos de terrenos e construções. A caixa por dentro comporta todos os componentes do jogo, mas não sem antes montar um "quebra-cabeça" com todos eles, a saber: 1 sacola (bag), tiles do tabuleiro e de linha do tempo, meeples de trabalhadores, tokens de brasões, de madeira, de comida, de carroça, de metal, de minerais e de tempo presente, fichas de construção, tabuleiros de

depósito de construção e de visão geral das construções e o manual de regras.

A sacola (bag) é de bom tamanho e bem resistente. Os tiles de tabuleiro são hexagonais com dois tipos de terreno cada, dupla face e bem resistentes. Os tipos de terreno são: montanhas, floresta e gramado. Os tiles de linha do tempo também são dupla face, mas para indicar a quantidade de jogadores, de 2 a 3 ou 4 jogadores e servem para cercar os tiles hexagonais de tabuleiro com os tipos de terreno, ou seja, a linha do tempo fica ao redor do tabuleiro de terrenos.

Os tokens de brasões, de madeira, de comida, de carroça e de metal (com duas faces, ferro e prata) são bem resistentes em boa gramatura. Os meeples de trabalhadores, os tokens de minerais (carvão, minério de ferro e de prata) e de tempo presente são de madeira – além de resistentes, cumprem perfeitamente suas respectivas funções.

"Os turnos variam de acordo com a linha de tempo, ou seja, o turno é sempre do jogador que estiver mais atrás na respectiva linha, aí já começa toda a estratégia do jogo."

As fichas de construção (42 fichas de 14 tipos diferentes de construções de produção e 15 fichas de 5 tipos diferentes de construção de propriedades) e os tabuleiros de depósito de construção (1 de construções de produção e 1 de construções de propriedades) e de visão geral das construções são bem resistentes e em boa gramatura.

O manual de regras é ricamente ilustrado, bem detalhado e com vários exemplos para auxiliar o jogo.

Para preparar o setup de Neuland, encaixe os tiles de linha do tempo do lado correto para o número de jogadores, ele formará um círculo onde agora serão colocados os tiles de tabuleiro (de terrenos) em ordem aleatória (o manual sugere uma formação específica quando se joga pela primeira vez), isso formará o tabuleiro central do jogo.

Em seguida, coloque os 2 tabuleiros de depósito de construção (de produção e de propriedades) próximos ao tabuleiro central do jogo. Coloque todas as fichas de construções (de produção e de propriedades) nos seus respectivos depósitos e locais. Coloque os tokens de metais também no tabuleiro no depósito de construção de produção. Coloque os tokens de minerais na sacola (bag). Cada jogador recebe: o tabuleiro de visão geral das construções, 2 fichas de construção de produção (1 de cabana de caça e 1 de lenhador), 1 token de madeira, 1 de comida, 1 de carroça e um número variado de tokens de brasão de família (que mudará dependendo da

quantidade de jogadores) e 8 meeples de trabalhadores. Finalizando, coloque o token de tempo presente em qualquer espaço no tile de linha de tempo e no mesmo local cada jogador coloca 1 de seus trabalhadores (meeples). Escolha o primeiro jogador e pronto!

Agora, vamos ao jogo, pois caçar, construir, expandir e progredir, na ordem correta, não é tão simples assim. Bem vindo à Neuland!

O jogo se passa até que uma família consiga colocar todos os seus brasões. Os turnos variam de acordo com a linha de tempo, ou seja, o turno é sempre do jogador que estiver mais atrás na respectiva linha, aí já começa toda a estratégia do jogo. Cada jogador tem um número variado de ações, que vai desde uma a quantas puder (ou quiser) sem poder ultrapassar o token de tempo presente nem terminar seu turno no mesmo local em que esteja o trabalhador do oponente na linha de tempo. Vamos aos detalhes!

No turno de cada jogador, ele aloca seus trabalhadores no tabuleiro central no local onde deseja executar uma ação. A cada ação, o trabalhador do jogador anda na linha do tempo. Cada local de produção sempre tem os custos de produção (input) e o produto final (output). As únicas exceções são: cabana de caça, fazenda e abrigo do pastor, que produzem respectivamente comida e lã sem necessitar de custos de produção. Em cada local de produção só pode permanecer um trabalhador, ou seja, há que se pensar taticamente e agir estrategicamente para alocar os trabalhadores na ordem correta de locais de produção, pois como eles têm custos de produção para gerar um produto final, não adianta você ir para um local sem ter a matéria-prima antes.

"...há que se pensar taticamente e agir estrategicamente para alocar os trabalhadores na ordem correta de locais de produção, pois como eles têm custos de produção para gerar um produto final, não adianta você ir para um local sem ter a matéria-prima antes."

Para produzir um produto, basta colocar seu trabalhador no local (como dito anteriormente, isso custa uma ação na linha de tempo), você deve antes ter um trabalhador em um local que tenha a matéria-prima necessária para produzir ou construir o que deseja, ou seja, você retira os trabalhadores dos locais que têm as matérias-primas e coloca 1 trabalhador no local em que vai usá-las. Simples! Não, administrar toda essa logística é a graça do jogo. Ter a matéria-prima certa na hora correta é a alma do jogo!

Mas, e se eu for bom em logística eu me darei bem nesse jogo? Talvez. Eu ainda não citei que as construções poderão estar dispostas distantes umas das outras em Neuland e que para isso existem custos de transporte. Você não contava com isso! Pois é, há um custo quando se viaja com produtos em Neuland, ou seja, você gasta 1 ação para cada tile que atravessar mais 1 ação se produzir algo (não gastará esta última ação se erguer uma construção). A notícia boa é que se suas matérias-primas

vierem de diversos locais você só pagará o custo da viagem mais distante. Há como fugir desse custo de transporte? Sim, uma única vez no jogo! Se você usar sua carroça (que está no seu tabuleiro individual de custos de construções, mas só te libera do custo de transporte, não do custo de produção, se for o caso).

As construções devem ser feitas nos respectivos terrenos, ou seja, construções de fundo cinza deve ser feitas nas montanhas, de fundo verde no gramado e de fundo de floresta na floresta, isso gera as distâncias entre as construções.

Construir propriedades não garante que você já possa colocar os brasões da sua família. Achou que resolveria isso apenas construindo a propriedade? Não é tão simples assim. Há também um custo para se colocar os brasões de sua família como em qualquer outra construção, ou seja, corre-se o risco de se construir a propriedade e a mesma ficar de posse de outra família.
Isso é Neuland! Então prepare-se para ter as matérias-primas, construir a propriedade e colocar os brasões no mesmo turno ou de achar um momento oportuno de construir a propriedade no

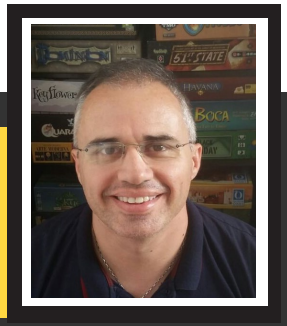
momento em que os adversários não tenham chance de colocar brasões no próximo turno. É muita decisão importante, isso faz toda a diferença em Neuland.

No final do seu turno, os trabalhadores do jogador ativo que estão em pé e não foram usados (ou seja, não gastaram a matéria-prima e estão estrategicamente/descaradamente ocupando o local) devem ser deitados. Os seus trabalhadores que por ventura já estavam deitados no início do seu turno e não foram usados até o final do seu turno, devem ser retirados (isso não acontece na primeira rodada). O token de linha do tempo é agora movido no sentido horário até alcançar o próximo trabalhador (que inclusive pode ser você novamente) e esse será o próximo jogador.

O jogo termina imediatamente quando uma família consegue colocar todos os seus brasões, mas até lá há tempo suficiente para se envolver nas mais altas estratégias, pensar mil e uma formas de executar construções na hora certa, pensar na melhor logística para construir e já colocar seus brasões, manter ocupado a construção que seu oponente queria usar, enfim, aproveitar tudo o que Neuland pode oferecer.

Esse é o cenário de Neuland, decisão certa na hora certa nunca foi tão importante. Teste ao máximo suas habilidades de logística e estratégia do início ao fim do jogo. Recomendo Neuland em sua coleção!

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



ORGANIZANDO SUA VIDA:

POR QUE USAR UM PLAYTEST JOURNAL?

Como sou formado em comunicação, embora não atue na área faz muito tempo, pude aprender na pele o quão caótico é o processo criativo dos profissionais de design e de criação publicitária. Os redatores ainda tentam ser organizados e metódicos, mas a galera de arte é um caso à parte: área de trabalho mega bagunçada e um bilhão de arquivos para o mesmo projeto.

Não que isto seja ruim, afinal é neste "caos organizado" que os profissionais de criação se entendem e fazem seus projetos. Trazendo para a linguagem do design de jogos, visualizamos a mesma história: grande maioria dos aspirantes a designer fazem de suas criações um complexo mundo de rabiscos e papéis amassados. O interessante é que essa zona não é muito diferente do que já foi feito pela galera mais antiga!

Um tempo atrás, acabei esbarrando em uma publicação bem bacana que me ajudou bastante a organizar meus testes de protótipo. O americano **Chris Rowlands** citou em um vídeo no **YouTube** (https://youtu.be/LLoN84XN010) 3 ferramentas favoritas para auxiliar no design de jogos, sendo uma delas o tal do Playtest Journal, que nada mais é do que um bloco de notas que ajuda a manter os registros dos

playtests de forma organizada e que auxilia demais no desenvolvimento de seu projeto.

Além do vídeo, no blog do **Chris**, chamado **One Thousand XP Blog**, tem uma postagem muito bacana na qual ele detalha bastante a importância e as características do **Playtest Journal** (http://onethousandxp.com/journal/). Acabei me convencendo em testar, e fiz praticamente todo o playtest da variante avançada do **Azzelij**, que foi disponibilizada na última edição da **Revista VemPraMesa**, através deste método, com o qual obtive bons resultados: consegui ter uma visão muito mais clara do tempo de partida, separei os cenários por hipóteses (4 ou 8 objetivos / 1 ou 2 pontos por objetivo / com ou sem rotação extra etc), agrupei os testes que estavam dando uma melhor experiência de jogo e com isto o caminho para chegar ao produto final foi muito mais rápido do que com o caos causado pelo acúmulo de papéis com o qual era acostumado.

E como faço para desenvolver meus playtest através deste método? A resposta é tão simples que apenas na visualização do caderno já dá para ter uma excelente ideia:

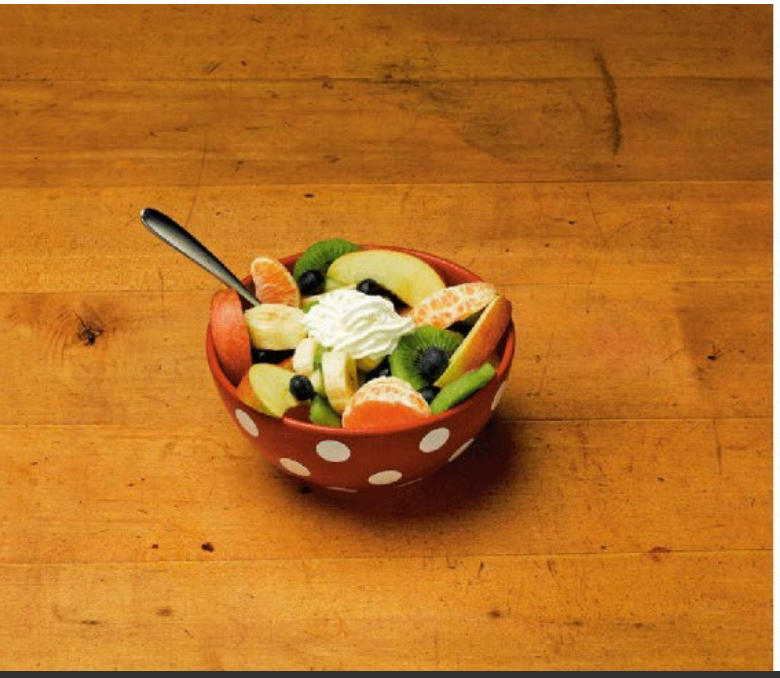
"Playtest Journal, que nada mais é do que um bloco de notas que ajuda a manter os registros dos playtests de forma organizada e que auxilia demais no desenvolvimento de seu projeto."

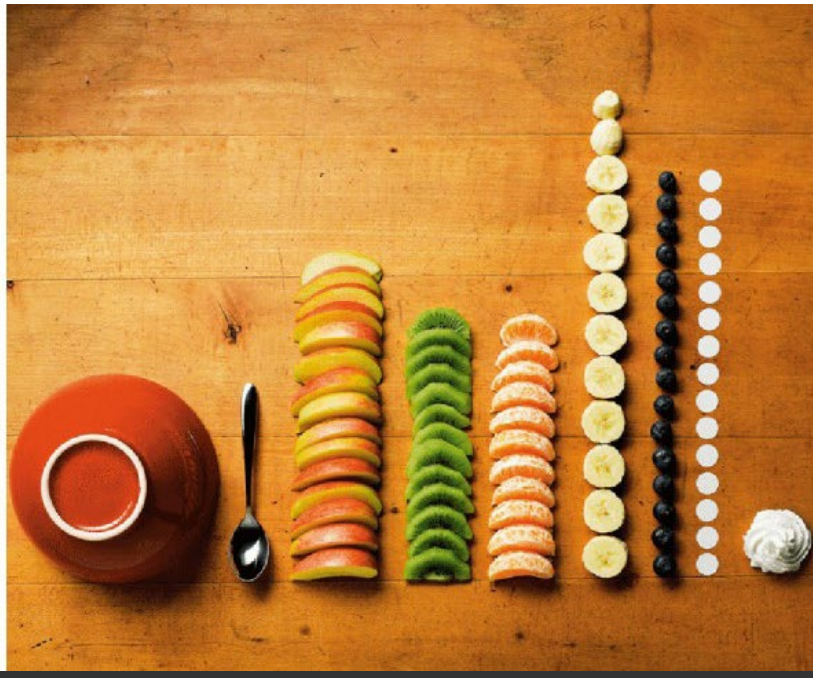
- Cada Playtest Journal é relativo a um jogo, logo a primeira coisa a se fazer é "batizar" a capa com o nome do jogo, conforme exemplo.

- O Índice serve para controlar onde estão agrupados os cenários. Defino cada cenário na guia Legendas e uso o índice para agrupar todo. Com isto, consigo separar os testes por tipo de cenário e ir guiando o desenvolvimento conforme os cenários vão sendo aprovados.

- Cada página do Playtest Journal é relativa a uma PARTIDA. É importante controlar o Tempo de Jogo (início e fim), quantos jogadores participaram, quem ganhou e qual foi o cenário utilizado (para isto que serve o detalhamento das Legendas). No quadro abaixo do cabeçalho faço um detalhamento dos jogadores, incluindo a sinalização de quem foi o primeiro jogador (em uma análise futura, dá para verificar se há relação entre começar e ganhar a partida). A área em branco é para O CAOS CRIATIVO: anote tudo que achar relevante, mas não se esqueça do básico: Colher o feedback geral do que foi bom e ruim.

A cada partida finalizada, bata um papo bem franco com os jogadores e escreva o que eles falaram sobre o cenário, além de anotar as suas percepções do que foi visto na mesa. Em muitos casos, os jogadores mostram pela linguagem corporal vários detalhes importantes, que nem sempre se lembram de descrever ao serem perguntados. Repare que coloco um quadrado em branco definindo a numeração da página, desta forma podemos imprimir várias delas e ir "anexando" ao nosso caderno, sem ter "travas" caso a quantidade





de testes for maior do que você planejou antes.

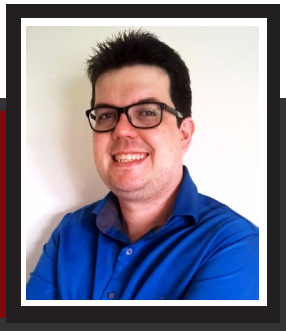
Agora vamos botar a mão na massa? Na seção Print & Play no final desta revista, deixo os modelos prontos para impressão em impressora comum (Papel A4). Recomendo imprimir uma cópia da Capa, pelo menos 2 cópias da página de Legendas e Cenários e umas 20 a 30 páginas de jogo. Prenda tudo com um clipe de papel robusto, não se preocupe em encadernar. Depois que tiver familiarizado com a ferramenta, fica mais fácil deixar tudo parecendo um livro com bom acabamento.

Vale ressaltar que este meu modelo é uma adaptação bem diferente do que o Chris demonstrou no blog dele. Da mesma forma que fiz adaptações para facilitar meu método de controle, fiquem completamente à vontade para modificar e criar seus modelos também. No fim das contas, o que importa é organizar seus playtests para extrair o máximo de produtividade de cada partida!

Bons testes e que cada dia seja um dia a menos para finalização de seus projetos!

MODELOS DE PLAYTEST JOURNAL DISPONÍVEIS NA SEÇÃO PRINT & PLAY AO FINAL DA REVISTA

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/



INN-FIGHTING

DA GRINGA!

Existem jogos que são realmente surpreendentes, simplesmente pela adoção de temáticas inusitadas, por sua vez, **Inn-Fighting – D&D Dice game**, é um game que se encaixa perfeitamente neste rol. Para os adoradores de jogos e histórias na temática de fantasia medieval, este game é uma boa pedida para intervalos de última hora, quando o que se busca é descontrair com designíos assentados no "caos"! Sim, um caos inesperado causada por encrenqueiros alcoolizados que se digladiam sem motivo aparente algum, levados pela turba violenta de beberrões numa taverna medieval – essa é a história do jogo!

As rodadas são marcadas por pura pancadaria! Cada jogador busca sobreviver a uma engraçada briga de bar onde cadeiradas e socos são armas em potencial dos aventureiros presentes, além de poderes especiais como os mísseis mágicos e bolas de fogo do feiticeiro ao lado de sua mesa ou de um raio mortal de um Beholder!!! Isso mesmo meu caro, um Beholder que se encontra bebendo nesta taverna desajustada – o jogo é muito louco!

O game em si tinha tudo para ser um grande projeto lançado pela **Wizard of the Coast**, inclusive com espaço para possíveis expansões. No entanto, seus possíveis compradores podem se assustar com a péssima qualidade de sua caixa – papelão extremamente frágil - e de seu diminuto espaço interno – restrito para cartas com sleeves. Além disso, a empresa teve a coragem de sugerir que seu usuário utilize fichas de pôquer, moedas ou feijões para servirem de pequenos marcadores de vida e de pontos de vitória pois a mesma foi incapaz de inserir em seu produto final pequenos tokens. Lamentável!!! Enfim, tirando estes questionamentos, as cartas e os dados do jogo são de extrema qualidade com designs muito bem elaborados dignos da qualidade **Wizard**.

O jogo dispõe de 6 dados de seis faces, sendo um deles de cor vermelha, que servirá como dado de defesa extra para os personagens. Um dado de 20 faces será utilizado como dado de iniciativa e de ataque – sistema D20 já bastante explorado pelo universo de D&D – que será o responsável, de acordo com o valor alcançado em cada lançamento, pela execução de danos mínimos, máximo, falha ou dano crítico.

As cartas, por sua vez, se diferenciam dentre cartas de personagens que dispõem de todos os atributos de cada aventureiro da taverna, cartas de ação que modificam as situações comuns do jogo, e as cartas de "bystanders", que são transeuntes da taverna, conhecidos de seu personagem brigão, que tiveram o ingrato azar de estarem na taverna naquele momento – vão cair na porrada também!!!

As cartas de personagem representam quinze aventureiros que serão os protagonistas da história em nome de cada jogador que participe desta peleja. São meio-orcs bárbaros, humanos paladinos, elfos feiticeiros, anões encrenqueiros, hobbits ladinos, vampiros sanguessugas e tudo de mais louco que pode ser encontrado num espaço como este. Cada personagem possui os seguintes atributos: HP (pontos de vida), habilidade de ataque, nocaute bônus, dano de soco, dano de cadeirada, dano de poder ou habilidade especial e atributo de defesa. As cartas dos "bystanders" são mais simplificadas e ficarão dispostas à frente de cada jogador como seu aliado, concedendo-lhes vantagens. Estes auxiliares poderão ser nocauteados como qualquer outro personagem, pois dispõem também de pontos de vida e dados de defesa.

"As rodadas são marcadas por pura pancadaria! Cada jogador busca sobreviver a uma engraçada briga de bar onde cadeiradas e socos são armas em potencial dos aventureiros presentes..."

O jogo é muito prático e rápido e lesar o inimigo ao seu lado é o objetivo final para se tornar o grande vencedor. Vinte pontos de vitória devem ser conquistados para se alcançar a vitória e estes serão adquiridos ao se causar dano ao seu adversário (cada 1 ponto de HP removido equivale a 1 ponto de vitória) bem como nocauteando-o (o nocaute bônus registrado em cada carta de personagem representa o número de pontos de vida que o personagem nocauteado deverá retirar de seu monte de pontos de vitória e transferir para seu nocauteador). Cada ataque, seja ele por soco, cadeirada ou habilidade especial terá um valor mínimo ou máximo de dano, que será decidido pelo lançamento do D20.

Os seis dados de seis lados são os dados de evento do jogo, que deverão ser lançados por cada jogador em seu turno a fim de se constatar quais ações ele poderá executar. São cinco as ações possíveis:

1. Ataque de soco;
2. Ataque de cadeirada;
3. Ataque de poder;
4. Sorte;
5. Tomar uma cerveja.

O símbolo da sorte é representado pelo desenho de pequenos dados, e, uma vez registrado 3 ou mais símbolos desta mesma categoria, o jogador da rodada poderá cavar um carta de Ação. Após este efeito, deverá relançar todos os dados a fim de efetivar o ataque de sua rodada. Da mesma forma, funciona a cerveja, que concederá o direito para aquele que reúna 3 dados com seu respectivo símbolo de remover estes "x" pontos de vitória do jogador que está "na frente da partida" (maior pontuação) para si em forma de HP.

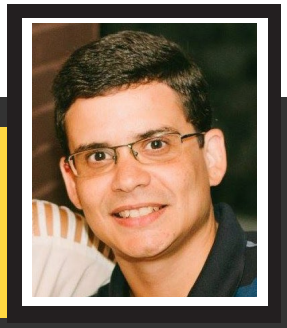
Os demais símbolos: soco, cadeira e raio (representa habilidade especial) serão adotados de acordo com a escolha do aventureiro da rodada que deverá se decidir dentre uma destas ações registradas nos dados lançados. Caso, por exemplo, dois socos sejam registrados dentre os seis dados lançados e o jogador se decida em efetuar este ataque, ele deverá atacar o oponente a sua esquerda (soco sempre atinge o oponente a esquerda; cadeirada sempre atinge o oponente da direita; poder sempre atinge o jogador com mais pontos de vitória) lançando para tanto o D20 somando-se ao seu valor final "2" por causa dos dados em dose dupla. Valores no lançamento do ataque com o uso do D20 que alcancem 20 ou 1, terão consequências específicas: 20 significa dano crítico, concedendo 1 de dano a mais e a impossibilidade do defensor realizar defesa; e 1 significa falha crítica, o ataque será falho.

"O jogo possui uma mecânica com dados bem interessante, afetado, como de se esperar, pela sorte, mas muito bem articulado com o bom uso das cartas de ações – que alteram e mitigam algumas regras - e poderes de seus personagens."

O jogo possui uma mecânica com dados bem interessante, afetado, como de se esperar, pela sorte, mas muito bem articulado com o bom uso das cartas de ações – que alteram e mitigam algumas regras - e poderes de seus personagens. Para tanto, como já dito, para cada HP removido de seus adversários, seja por um "bystander" nocauteado (2 pontos de vitória + os pontos de vida retirados) ou pelo personagem adversário nocauteado (pontos de nocaute retirados de seus pontos de vitória + os pontos de vida retirados) serão adquiridos pontos de vitória necessários para se tornar ao fim o grande sobrevivente do confronto na taverna.

Assim, para aqueles que curtem jogos de combate (Fight games) e desafios entre amigos, com uma temática cômica e bem encaixada, este game, uma mistura de dice com card game, possui um apelo comercial muito legal. Suas regras são simples e bem distribuídas, tornando seu manual de fácil manuseio e compreensão. Sentir-se numa briga de taverna é o sonho de muitos jogadores que se identificam com jogos na "pegada" fantasia medieval, desta forma, aconselho o Inn-Fighting D&D Dice Game para jogadores que adoram jogos de conflito e rivalidade num contexto bastante divertido.

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.



Retrospectiva 2017
Game design Brasileiro

SEM CENSURA

2017 foi, na superfície, um ano devagar para os jogos de autores nacionais. Foram poucos jogos lançados e em geral pequenos.

Os maiores destaques para mim, ao menos em termos de impacto e ambição, foram dois:

- **Reinos de Drunagor**, jogo do **Daniel Alves** financiado em 2016, o primeiro com miniaturas de plástico feito por uma empresa brasileira;
- **Dwar7s Fall**, do **Luis Brueh**, que já chegou se propondo a ser o primeiro de uma tetralogia tematizada de acordo com as estações do ano.

Além deles, em 2017 foram lançados:

- **Masmorra: Dungeons of Arcadia, Gekido e Kronia, pela CMON;**
- **War Vikings, pela Grow;**
- **Pablo e Pot de vin, pela Mandala;**
- **Medievalia pela Ace Studios;**
- **Fat Food pela Retropunk;**
- **Anime Saga pela Arcano;**
- **Telma pela Devir;**
- **RPGQuest pela Daemon;**
- **Possessão Arcana e Fábrica de sonhos, pela Sherlock;**
- **Pit Crew, pela BGC;**
- **Húsz, Azzelij, Scippio, Pega ossos e Teseu, de forma independente.**

Não estou contando aqui jogos em sistema de impressão sob demanda, como os da **Game Maker**, nem relançamentos, como o **Piratas, Dogs e Shazam**.

A lista tem ótimos jogos, mas parece, a princípio, uma retração em relação ao ano anterior, tanto em termos de quantidade, quanto de impacto. 2016 foi o ano de alguns dos maiores blockbusters nacionais, como **Rock'n Roll Manager, Space Cantina e Sheriff of Nottingham**.

Mas acho que esse recuo é só aparente. 2017 fez três movimentos importantes que lançaram as bases para que os jogos nacionais sejam cada vez melhores:

A. 2017 parece ter sido o início da Brazilian Storm.

Brazilian Storm, como diz o Romulo Marques, é o tão esperado reconhecimento internacional de designers brasileiros – 2017 foi o marco inicial deste movimento. Neste sentido, foram nove jogos lançados internacionalmente, mais do que em todos os outros anos somados.

Até ano retrasado, tínhamos, salvo esquecimento, oito jogos: Sheriff of Nottingham/Hart an der Grenze, Matryoshka, Quartz, Formula E e Warehouse 51, todos do Sergio Halaban; Vineta, do Fabiano Onça; The Capitals do Tiago Boaventura e Looterz do Marco Portugal e Fel Barros.

Em 2017, "sozinho", tivemos Dwar7s Fall, Masmorra, Gekido, Kronia, Pot de vin e os financiamentos do Dwar7s Winter, Covil, Dogs e Tao Long. Apenas um jogo do Halaban, três do Luis Brueh, e os outros seis de autorias variadas.

Eu diria que esse aumento avassalador foi fruto de uma mudança de mentalidade que ocorreu em 2017: nossas editoras agora pensam seus jogos nacionais em função de parcerias com editoras estrangeiras. Redbox e Mandala, por exemplo, vão a Essen pensando não apenas em publicar os sucessos de fora como também para exportar suas produções. E o mercado internacional parece estar gostando!

B. Os financiamentos coletivos estão muito mais profissionais.

Boa parte da explosão criativa de 2017 ficou represada para sair em 2018, por conta dos prazos de entrega dos financiamentos coletivos.

Foi um ano em que praticamente todos os financiamentos tiveram sucesso, com campanhas extremamente focadas e profissionais.

Dois financiamentos surpreenderam pela velocidade: RPGQuest e Anime Saga entregaram muito rápido e sem queixas na qualidade da produção.

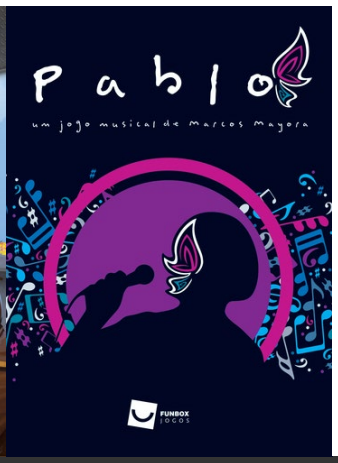
O final do ano viu um engarrafamento de bons jogos, que apesar de concorrerem uns com os outros, foram todos financiados: Café Express, Overdrive, Meeple Heist, Die, die, DIE!, Os incríveis parques de Miss Liz e Tsukiji. Todos com previsão de entrega para o primeiro semestre de 2018 e todos prometem no mínimo uma ótima qualidade de produção.

Os financiamentos da Redbox, particularmente, se destacaram: Labyrinx, Die, die, DIE! e Tsukiji. Jogos que têm artes fabulosas e que fizeram campanhas muito maduras - geradoras de confiança para o público - tanto que foram as que mais arrecadaram no Brasil, depois do sucesso estrondoso do RPGQuest.

E, em minha opinião, os financiamentos de 2017 nos deram os dois melhores jogos nacionais que eu já conheci: Tao Long e Tsukiji.

C. Nossos autores não estão mais somente no Sudeste.

Quanto mais gente fazendo jogo, mais qualidade. Aumentam



as trocas de experiência, os backgrounds diferentes e a competição. E o ano de 2017 mostrou uma expansão sem igual dessa atividade, antes tão concentrada no Rio, São Paulo e Minas:

Em Brasília, o Tiago Boaventura, do The Capitals, reapareceu numa parceria para fazer o Meeple Heist, e um pouco antes começou a despontar uma cena quase desconhecida, como o Iaggo Piffero, Ron Halliday do Psychomachia e Sandro Tomaselli, do Pit Crew.

No Sul, que já tinha o Ricardo Spinelli do Quissama, entraram em cena, também, a Bianca Melyna e o Moisés, com o sucesso do Overdrive, e o Ederson Ayres, que surgiu do nada com o Teseu, jogo todo construído em MDF que angaria entusiastas por onde passa.

Do Paraná, vieram a Octo Studio e seu Tao Long, e o Thiago Ferri e Renato Morroni, que lançaram o Possessão Arcana e o Fábrica de Sonhos.

E finalmente, do Nordeste, em decorrência, talvez, de sua ativa rede de encontros periódicos, o Spa dos Jogos, começou a despontar com novos nomes, como o Roberto Pinheiro, do blog PinheiroBG, e com jogo assinado pela Geeks n Orcs, e o Rodrigo Sampaio Rodrigues, que lançou, por conta própria, o elogiado Azzelij.

Além disso, Editoras independentes como a Legião Jogos e a K&M contribuem para aumentar o cenário nordestino relacionado aos jogos de tabuleiro.

E para a Mansão das Peças, como foi 2017?

Faço parte da Mansão das Peças, um coletivo carioca de game designers. E para nós, assim como ocorreu com o cenário do board nacional, foi um ano de preparação. Foram apenas dois jogos lançados, ambos reimplementações de jogos anteriores: Pot de Vin, do Warny Marçano e Fel Barros e Gekido, do Romulo Marques e de novo Fel.

Mas a gente não parou. Foi o ano em que mais nos reunimos para sessões de playtestes – raramente pulamos uma quarta-feira. Além disso, nosso padrão de qualidade aumentou: para um jogo ser considerado pronto na Mansão, não basta funcionar mecanicamente, não basta nem ser divertido. Já estamos pensando no jogo como produto e como experiência: nos custos de produção, no público a que se destina, na presença de mesa e na narrativa que ele propõe.

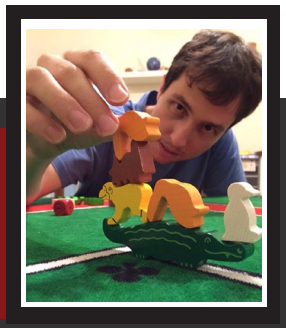
2017 foi o ano em que mais expusemos nosso trabalho. Em quase todo evento no Rio de Janeiro tinha pelo menos um "mansioneiro" com seu jogo. Além disso, fomos ao Além do Muro, ao BGSP, a Brasília, a Curitiba, ao Diversão Offline e participamos com vários jogos da primeira e segunda edições do Concurso Protótipos em Jogo, na loja Game of Boards.

A fila para 2018 é longa. Além das entregas do Tsukiji e do Die, die, DIE!, serão lançados pelo menos: Creepers, do Humberto Cotta; Papertown e Dead & Breakfast, jogos de minha autoria e Wu Xing, do Romulo. Com alguma sorte, ainda temos outros cinco jogos praticamente finalizados e fechados com editoras, mas só o calendário vai dizer.

Em suma, tanto a Mansão quanto o design brasileiro tem muito a agradecer a esse ano, meio parado, que foi 2017. Por causa dele, os próximos anos serão sensacionais!

Texto publicado na fanpage da Mansão das Peças e reeditado para esta Edição da Revista Vempramesa.

RODRIGO REGO
Sou designer de jogos carioca, minha paixão é criar jogos fáceis de aprender mas cheios de decisões interessantes. Comecei a fazer jogos a partir de 2013, e 5 deles vão sair em breve no mercado nacional e internacional: Papertown, Copacabana, Palmares, Dead & Breakfast e Maracanã



TOP 5
Party Games

Quer jogar de forma descontraída e descompromissada, você precisa de uma party game! Sorte, blefe, regras sucintas, rápido aprendizado, trolagem, essas são algumas das muitas facetas deste gênero de jogo. São os jogos, como o próprio nome traduz, de “festa” e de multidão. São descontraídos por natureza, com uma temática simples, por vezes bem humorada, e que demandam muito pouco raciocínio, perfeitos para jogadores mais casuais e distraídos.

A cansativa rotina com jogos mais “pesados” demanda, em certo momento, a aplicação de jogos “mais sociáveis”. Além disso, são jogos bem aceitos quanto ao número de pessoas, já que, normalmente, são bem abrangentes em relação ao número de participantes quando comparados com outros gêneros.

Pensando nisso, elaboramos uma lista com os cinco “partys” mais jogados em nossos eventos, e que, com certeza deixaram uma boa impressão em nossas jogatinas! Vamos à lista!

PITCH CAR
(5° lugar)

Quem nunca brincou de corrida de tampinha, não é verdade: criar uma pista, imaginar o circuito e suas curvas, determinar o tamanho das rampas, selecionar seus "carros (tampinhas)" tudo dentro do mesmo pacote, ou seja, diversão garantida!

Então, Pitch car é um jogo de destreza que possui todos os atributos de uma verdadeira corrida de "tampinhas". O jogo em si é todo construído com lindas peças de madeira. Além disso, ele possui um puzzle interminável de curvas e retas que são usadas para a construção de uma pista de corrida.

A mecânica é bem simples, os jogadores se utilizam dos movimentos dos dedos para enviar pequenos discos ao redor da pista projetada – só isso, basta dar um peteleco e ver até onde seu carrinho (tampinha de madeira) vai!

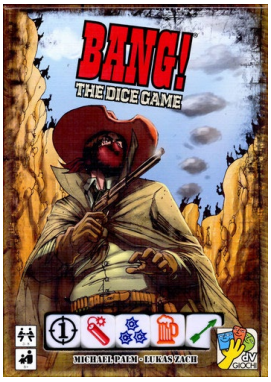
O jogo possui inúmeras expansões, com novos acessórios que trazem maior diversidade e condições para a criação de novas pistas.

É um jogo que remete a infância, algo tão simples, porém tão pouco visto hoje em dia, mas que proporciona horas de diversão com as pessoas certas, desde o planejamento da pista até sua execução!

BANG DICE
(4° lugar)

Bang!, com certeza, foi um jogo que marcou bem minhas jogatinas. Quando entrei no hobby há 8 anos foi um jogo que compôs bem minhas mesas. A galera sempre pedia e jogar Bang! era certo a cada novo encontro! Este vício se propagou pelos eventos por onde passei e organizei, Bang! estava sempre lá. O jogo sempre fez o maior sucesso, ainda mais por adotar a versão Bullet (três expansões inclusas com o módulo básico) com as expansões Wild West Show e o Gold Rush, o jogo era "completaço"!

No entanto, recentemente, conheci o Bang Dice. Torci o nariz no começo, pois achava que seria um pouco mais do mesmo jogo já exaustivamente jogado anos atrás. Ledo engano, o uso dos dados em um jogo como Bang deu uma nova perspectiva de incerteza e de diversão para o jogo, tornando-o um legítimo party game!



Para quem ainda não conhece, o Bang! The Game Dice mantém o núcleo do jogo Bang! de cartas com algumas modificações. No início do jogo, os jogadores recebem uma carta que secretamente coloca-os em uma equipe: o xerife e os assistentes, foras-da-lei e renegados. O xerife e os assistentes precisam matar os foras-da-lei, os foras-da-lei ganham se matar o xerife, e os renegados querem ser os últimos jogadores vivos no jogo.

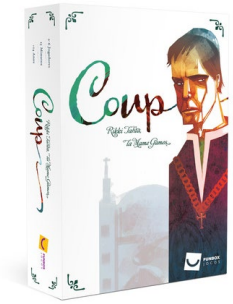
Cada jogador recebe também uma carta de personagem que lhe concede um poder especial no jogo. Em um turno, um jogador pode rolar os cinco dados até três vezes, utilizando-se os resultados dos dados de atirar em jogadores vizinhos, aumentar o alcance de seus tiros, curar os seus (ou outra pessoa) pontos de vida, ou colocá-lo ao alcance dos índios, que são representados por nove fichas no centro da mesa. Cada personagem possui seus devidos objetivos, vence aquele time que cumprir exatamente o que lhe foi proposto, para tanto exterminando com os outros!

COUP

(3° lugar)

Coup é um jogo de blefe genial, rápido e, notadamente, "cruel", criado pelo game designer Rikki Tahta, e trazido para nosso país pela Funbox Jogos. Este party game de dedução, confeccionado para um formato de 2-6 jogadores, segue a linha de outros famosos e bem sucedidos "Social Games", como Werewolf e The Resistance.

Mentiras, intrigas, roubo e morte são alguns dos fatores cômicos que elevam a níveis "absurdos" de diversão o desenrolar deste card game. Em sua história, cada jogador fará a representação de um chefe de família influente, numa corte de uma Cidade-Estado italiana, corrompida por valores nefastos, o que obriga, a todos que almejem crescer neste antro de abutres, mediar situações a seu favor através de manipulação, mentiras, subornos, golpes de Estado e na pior das opções, mediante assassinatos. O objetivo do jogador será destruir



a influência de todas as outras famílias poderosas da corte forçando-as ao exílio. Apenas uma família sobreviverá e assumirá o controle da cidade.

O jogo é cruel, no bom sentido (se é que existe um ehehe) e extremamente rápido e divertido. É um jogo de fácil portabilidade e de fácil aplicação na mesa já que basicamente cada jogador sustenta consigo duas cartas. Vale muito a pena jogar Coup!

DIXIT

(2° lugar)

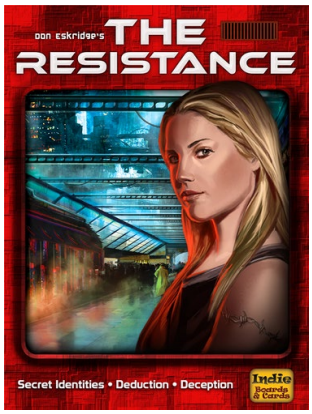
Esse é um jogo que com certeza "gastei" muito - e bote muito nisso! Acabou que o jogo base se tornou repetitivo para meu grupo – não pela mecânica do jogo em si, mas sim pelas cartas que não comportavam mais dicas criativas – acabamos por esgotar todas as dicas porque jogamos demais! Então, rumo às expansões, algo que trouxe uma rejogabilidade absurda, quase que infinita para o jogo - é expansão que não acaba mais!

Em resumo, é um jogo simples e surpreendente ao mesmo tempo, dedicado aos jogadores que curtem jogos que estimulam o lúdico.

THE RESISTANCE
(1° lugar)

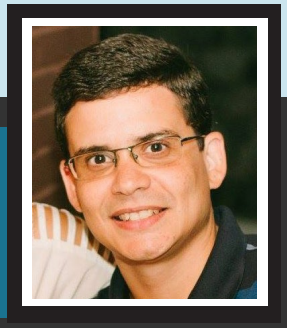
O Board Game Geek classifica The Resistance como um jogo social, ou seja, imagina-se um jogo entre amigos, camaradagem, algo que traz felicidade! Bem, se o "socializar" do The Resistance for tomado para análise tomaríamos com certeza um caminho totalmente diverso ao sugerido, pois se trata de um jogo "troll", de ampla zoação e gerador de intrigas – essa é a essência pura e simples do The Resistance!

É o típico jogo de "dedo na cara", de acusar seus adversários a todo o momento, planejando da melhor forma esconder suas intenções falseando a identidade alheia. É um jogo perturbador para pessoas ordeiras, tem que ter "queixo duro" pra olhar na cara do oponente e dizer: Você é o mentiroso mais $@$$# que eu conheço kkkkk – o jogo se eleva nesse tom (na brincadeira, é claro), pois existe um permissivo em sua regra em estimular a discussãoa todo o momento como fator gerador de tensão! É um jogo onde a interação social é absoluta!

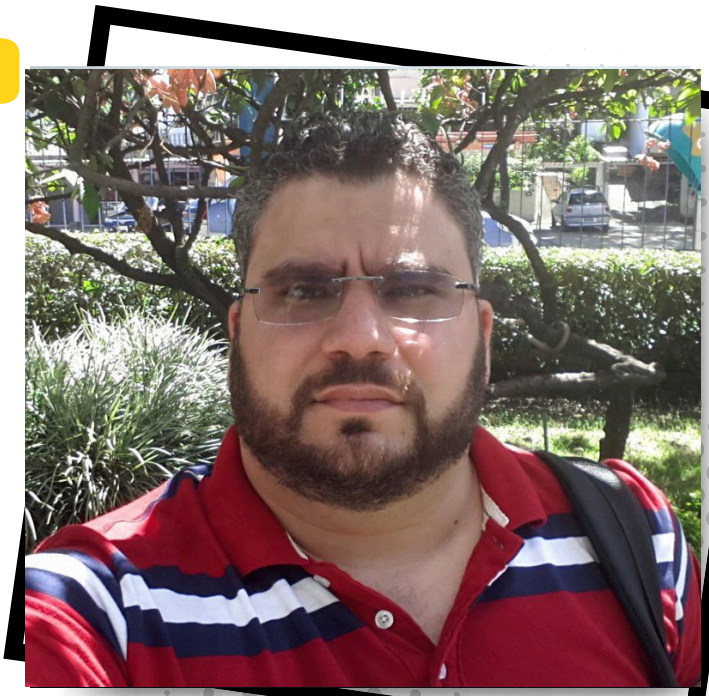


Em The Resistance, os jogadores são operadores da Resistência ou espiões Imperiais. Por três a cinco rodadas, eles devem depender uns dos outros para realizar missões contra o Império. Ao mesmo tempo, eles devem tentar deduzir as identidades dos outros jogadores e ganhar sua confiança. Cada rodada começa com a discussão. Quando estiver pronto, o líder confia conjuntos de planos para um determinado númerodejogadores (possivelmente incluindo a si mesmo). Todos votam se a missão deve ou não der aprovada. Uma vez que a votação passa, os jogadores escolhidos secretamente decidem apoiar ou sabotar a missão. Com base nos resultados, a missão pode ser bem-sucedida (vitória da Resistência) ou não (vitória do Império). Quando um time ganha três missões, vencem o jogo.

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



Entrevista



RODRIGO NEVES

Em um hobby tão abrangente e emocionante encontramos diversas fontes de conteúdo ligadas aos boardgames: um mar de canais, blogs e resenhas que parece não ter fim. Assim como um exímio mergulhador, procuramos as melhores pérolas neste mar de conchas, e com certeza podemos destacar o trabalho do carioca Rodrigo Neves como algo realmente bacana e de bom gosto!

O conteúdo produzido por Rodrigo Neves através do Canal TTZO é bastante autêntico e diferenciado, tendo inspirado inúmeras pessoas a "correr suas coleções" atrás de novos títulos. Assim, é com muito prazer que apresentamos este bate-papo descontraído com esta "figuraça" do nosso hobby:

VPM - Primeiramente, é um prazer enorme para nós conversarmos contigo, Rodrigo Neves. Gostaríamos de abrir esta entrevista falando um pouco sobre quem é o Rodrigo Neves e como ele se iniciou neste maravilhoso hobby?

Rodrigo Neves - *Antes de mais nada, fico muito lisonjeado pelo convite. É um grande prazer poder participar como entrevistado, em uma revista que vem entregando edições caprichosamente produzidas e conteúdos relevantes para o nosso hobby, ainda tão carente deste tipo de material periódico.*

Vamos lá... profissionalmente sou professor universitário, lecionando disciplinas de matemática e computação, no mercado de trabalho a cerca de 10 anos. Sempre fui um "cara das exatas", daqueles que acham encantos em contas, fórmulas e demonstrações abstratas. Confesso que desde cedo nutri paixão pela matemática, e talvez por falta de bons ouvintes, procurei o magistério para garantir um público cativo que não pudesse fugir das minhas "palestras".

Sou carioca, nascido e criado na cidade do Rio de Janeiro. Tive a oportunidade de morar fora do estado por dois anos, quando cursei meu mestrado em Engenharia no Instituto Tecnológico da Aeronáutica em São José dos Campos. Mas tirando isto, todos meus amigos e família são do RJ. Hoje tenho 35 anos, uma linda esposa e dois filhos pequenos em casa... uma boa vida até o momento.

Sempre fui muito fã de hobbys e coleções, desde novo sempre fui muito ligado a jogos de mesa, cartas e principalmente digitais. Já tive minha fase de videogames, animes, revista em quadrinhos, RPG, Magic The Gathering e até tunar meu PC para tentar jogar sempre as mais novas franquias digitais. Confesso que hoje em dia meu foco é basicamente boardgames e literatura fantástica. No fim das contas, tudo se resume a muita leitura... histórias de contos de fadas e toneladas de manuais de regras, hehehe.

Faço aniversário na mesma semana que meu filho mais velho. Em janeiro de 2015, fomos a um shopping procurar o presente de aniversário do meu filho e entramos em uma grande loja de brinquedos. Ansioso por mais uma saga de algumas horas daquelas que finaliza com algum boneco ou acessório da Marvel, me deparo com uma cópia do War Batalhas Mitológicas e fico uns 20 minutos inspecionado a caixa, admirando as minis coloridas e curtindo meu saudosismo. Minha esposa então teve a "brilhante" ideia, ao qual faz questão absoluta de sempre se lamentar, de me oferecer aquele jogo como meu presente de aniversário.Foi a minha entrada sem volta ao mundo dos boardgames modernos.

Após poucas partidas fiquei curioso se não existiam outras versões destes jogos clássicos e comecei minha busca online: Mercado Livre, Amazon, Ebay... dali para o BGG e a Ludopedia foi um pulo. Caí de cabeça em nosso hobby, vivendo diariamente com ele nos últimos 3 anos. Hoje tenho uma coleção de cerca de 400 jogos, mantenho um canal amador de resenhas escritas online e organizo um grupo/evento de jogos mensal na Livraria Leitura no bairro local, chamado TTZO. Acho que posso medir meu nível de envolvimento no hobby como diretamente proporcional à velocidade com que minha whishlist se regenera! Não importa o quanto eu me empenhe para comprar e trocar jogos, há 3 anos ela está sempre do mesmo tamanho. Meu encanto pelo hobby segue o mesmo princípio.

VPM – Você poderia explicar para nossos leitores o que é o TTZO e como ele surgiu? Há alguma diferença entre TTZO e o Canal TTZO?

Rodrigo Neves - *TTZO, que significa "Turma do Tabuleiro da Zona Oeste - RJ", é um grupo de jogatinas fundado por mim e outros amigos da Zona Oeste do Rio de Janeiro, em fevereiro de 2015, para reunir os interessados em boardgames nesta região e municípios adjacentes, que por sinal, até hoje, ainda é muito carente de atividades e envolvidos no hobby. É um grupo sem fins lucrativos ou comerciais, e tem como premissa deixar suas portas abertas para trazer sempre novos membros ao hobby. Hoje contamos com encontros mensais no terceiro sábado de cada mês, aberto de 14hs às 21hs, no mezanino da Livraria Leitura do Park Shopping Campo Grande.*

Em setembro no mesmo ano, após a Ludopedia inaugurar a funcionalidade dos canais, decidimos nos reunir para criar o "Canal TTZO", com intenção de manter um espaço digital para troca de experiências entre seus integrantes e a comunidade do hobby. Atualmente eu mantenho o canal sozinho, como escritor, editor e administrador. O TTZO é um canal totalmente amador, sem parcerias comerciais, com foco exclusivo na produção escrita e que tem como base de dados a própria Ludopedia. Não temos blog, página ou canal no Youtube. O sucesso e longa vida da Ludopedia é de extrema importância a continuidade e memória do TTZO. Por esta razão que o canal tem como principal objetivo colaborar com o portal e com a comunidade.

"Minha esposa então teve a "brilhante" ideia de me oferecer aquele jogo como meu presente de aniversário.Foi a minha entrada sem volta ao mundo dos boardgames modernos."

Apesar das restrições de ser

um canal sem recursos, sem grandes metas e de ser agregado tecnologicamente ao portal, o TTZO já conta com 526 inscritos e hoje alcança a marca de 120 postagens, entre resenhas, micro reviews e overviews. Uma marca registrada é o grande volume de fotos e textos longos com bastante detalhes. Muitas publicações do TTZO tiveram boa repercussão no fórum, com bom número de visualizações, curtidas e comentários. Claro, nunca foi unanimidade, mas o canal tem um público fiel. Até o início de 2018, por alto, tivemos mais de 5000 uploads de imagens, 85.000 visualizações e cerca de 1.800 comentários nas publicações do canal.

VPM - Que história bacana, Rodrigo! Nós da VemPraMesa nos inspiramos no TTZO e temos as resenhas do canal como uma referência de excelência em mídia escrita. Quem acompanha de perto sua coluna conhece a qualidade do seu trabalho e o foco diferenciado em jogos "underground" ou "fora dos holofotes". Como surgiu este interesse em resenhar sobre estes jogos?

Rodrigo Neves - *Agradeço pela consideração que vocês têm pelo Canal. Fico lisonjeado em saber que ele é tido em tão alta conta. É um grande privilégio conseguir inspirar, de alguma forma, os trabalhos de outros colegas de mídia escrita. Sobre o interesse em resenhar sobre jogos "underground" ou "fora dos holofotes", creio que seja uma consequência direta do meu gosto pessoal sobre boardgames e influenciado principalmente pela minha coleção.*

Conforme eu já indiquei em diversos comentários nas postagens do canal, o TTZO é totalmente independente e não profissionalizado (uma forma mais elegante para não assumir o amadorismo). Não existem vínculos com patrocinadores, sejam eles editoras, designers, lojistas ou até mesmo apoiadores por apadrinhamento. Não que seja errado este tipo de apoio, muito pelo contrário... admiro quem tem qualidade a ponto de conseguir parcerias para a produção de conteúdo. O problema é que estes vínculos são uma via de mão dupla, é preciso dar um retorno, assumir responsabilidades. Querendo ou não, os "patrocínios" influenciam na frequência e periodicidade das publicações, e principalmente no portfólio das resenhas. E isto é justo, mas TTZO nunca teve vocação para algo mais profissional. Creio que seja uma questão de foco e objetivo apenas.

Porém, se por um lado a falta de apoio impede do canal alçar voos mais altos em termos de divulgação, alcance e audiência, não existem restrições na hora de escolher os jogos para as resenhas. Por isto, eu sempre escolho resenhar os jogos que eu tenho vontade de compartilhar, este é o principal critério. Aí acredito neste ponto, que entra em campo o meu perfil de colecionador e jogador.

Assumo que tenho uma forte tendência a colecionar. Sou metódico, gosto de ver os meus jogos arrumados nas estantes, todos alinhados e agrupados por categorias, autores e editoras. Minhas estantes possuem barras de acabamento lateral, que uso para esconder as diferenças de tamanho entre as caixas, deixando

aquela impressão bacana que os jogos ficaram alinhados. Além disto, uso folhas de foamboard entre os jogos para aumentar a altura deles ou evitar folgas nos que estão verticalizados. Tudo em nome da padronização, alinhamento e simetria. O TOC precisa ser acalentado.

Outros dois pontos que me chamam a atenção como colecionador são a raridade e as cópias especiais. Primeiramente eu gosto do processo de "garimpagem"... ver fotos de estantes, vasculhar grandes coleções (agradecimentos de coração ao BGG e Ludopedia pelas oportunidades), propor trocas, fazer ofertas... Eu sempre faço por onde, manter uma cota de graals na lista de desejos, aquele conjunto de meia dúzia de jogos super raros, que custam o olho da cara e que ninguém quer vender. São eles que me dão uma motivação extra como colecionador. Por outro lado, tenho uma queda por jogos em edições especiais: caixas de madeira, moedas de metal ou componentes gigantes? Já liga a luzinha vermelha de alerta. Se tem os termos designer's, deluxe, collector's, anniversary, giant no nome? Já valem uma atenção especial para conhecer melhor as regras e componentes. Acho que cada um tem os seus devaneios... o meu é de agregar valor à coleção.

Entretanto, não sou puramente colecionador. Não gosto dos jogos para simplesmente ficarem na estante. Eu adoro jogá-los! Fico admirado com as artes dos componentes, com mecanismos e dispositivos originais, além de ter fome em descobrir novas mecânicas. Considero que ainda estou em uma fase imatura do hobby, como um adolescente afoito por novidades, sedento em consumir tudo ao mesmo tempo. Os boardgames representam um universo ilimitado de possibilidades. E mesmo com toda a raridade e luxuosidade, não consigo manter um jogo na coleção somente pelo seu valor financeiro. Se estiver em minha estante, é porque desejo colocá-lo na mesa novamente. Se eu jogar e não gostar... se não sentir vontade de colocar o jogo na mesa novamente... ele não fica... bye, bye. Isto cria uma alta rotatividade na minha coleção.

Esta minha paixão pelo nosso hobby, me fez mergulhar de cabeça nele. Faz 3 anos que conheci o termo "boardgame", e de lá para cá, já tive mais de 750 jogos em minhas prateleiras, tive a oportunidade de conhecer mais de 650 jogos base diferentes (só no ano de 2017 joguei 274 jogos inéditos) e consegui uma reputação de mais de 600 avaliações no mercado da Ludopedia. São números altos, que considero uma consequência do envolvimento muito intenso com o hobby. O TTZO é um porta onde consigo compartilhar minhas experiências com os demais colegas, dividindo um pouco das conquistas das minhas garimpagens e buscas por novidades.

VPM - Impressionante o tamanho de sua coleção e o seu foco em colecionar, mas também jogar seus jogos! A quantidade e qualidade das resenhas do TTZO refletem este seu método. Por curiosidade, qual resenha de jogo mais te deixou satisfeito e orgulhoso e por quê?

Rodrigo Neves - *Cada resenha traz sua cota significativa de esforço. Ler as regras, jogar, fotografar, editar, buscar mais informações sobre o jogo, escrever, revisar... um trabalho que leva muitas horas seguidas e até vários dias de dedicação. Neste ponto sou meio chato, confiro mil vezes e altero um monte de coisa antes de publicar. Só coloco no ar quando realmente fico satisfeito. Então na maioria delas eu fico feliz com o resultado. Não sei se tenho uma preferida, mas algumas me chamaram a atenção e nutro afeição especial.*

No começo do ano passado lancei algumas resenhas com parcerias para uma segunda opinião. Eram convidados que gentilmente contribuíram com suas impressões para fechar a resenha. Algumas delas eu achei o resultado fantástico: "Sheep Race" com Jack Explicador, "XIA" com Igor Knop, "After the Flood" com Fábio Tola, "Macao" com Victor Caminha, "Photosynthesis" com David Coelho e "Anachrony" com Fabrício foram algumas delas. É bacana ver as

opiniões e visões diferentes sobre os jogos, de outras pessoas tão ou mais envolvidas no hobby quanto à gente.

Algumas resenhas tenho carinho especial pois deram um trabalho acima do normal, geralmente por se tratarem de jogos colossais, que me consumiram pela sua magnitude. Estes jogos foram: "Star Wars: The Queen's Gambit", "Journey: Wrath of Demons" e "Mega Civilization".

Engraçado que hoje noto uma mudança significativa na minha forma de escrever, comparando as resenhas atuais e as primeiras escritas, há mais de 2 anos. No início eu foquei bastante em regras. Teve resenha que ocupou mais de 10 páginas no Word de texto puro, e foi ao ar com a inclusão de mais de 50 fotos. Era coisa de doido... eu tirava fotos de várias etapas da explicação para conseguir visualmente pequenos detalhes do funcionamento do jogo, como se fosse frame a frame. Não era muito diferente de um vídeo que explicava como jogar. Muitos dos jogos que escolhia resenhar não tinham nada em português: manual, review, vídeos... Minha missão era deixar o máximo de informação em uma postagem só. Com o passar do tempo, amadureci minha intenção e notei que volume não garante completude. É importante passar a visão geral do jogo, mas as pessoas querem um pouco mais sobre o jogo: impressões, avaliações, comparações... tentei adaptar a escrita para esta nova missão.

"O TTZO é um canal totalmente amador, sem parcerias comerciais, com foco exclusivo na produção escrita e que tem como base de dados a própria Ludopedia."

VPM - Realmente impressionante o trabalho e nível de detalhe que você emprega em suas resenhas, o que justifica a qualidade de suas publicações! Ano passado torcemos muito para o TTZO ganhar o Prêmio Ludopedia categoria Mídia Escrita, o qual o TTZO foi finalista. Para você, qual foi o significado de ser finalista em um prêmio tão concorrido e quais são suas expectativas para o próximo Prêmio Ludopedia?"

Rodrigo Neves - *Em 2017, para a etapa final da categoria de mídia escrita, além do TTZO foram classificados os canais "Meeple Maniacs" e "E aí tem jogo?". O Meeple Maniacs é um grande portal especializado em jogos modernos de tabuleiro, administrados pelo Jack Explicador e pelo Lukita. Com o maior site de conteúdo próprio do país, é claramente um dos veículos de opinião mais respeitados em nossa área. O "E aí, tem jogo?" é um blog do Carlos Couto que já está na ativa há míseros 10 anos e já ultrapassou a marca dos 1000 posts. Posso estar enganado, mas é o canal que conheço com a mais longa estrada percorrida no hobby. Foram concorrentes muito fortes, que levaram as duas primeiras posições da categoria em 2017, deixando o TTZO com o terceiro lugar.*

Vale analisar qual a proposta desta premiação para a mídia escrita. Ela não necessariamente irá representar o canal mais produtivo em escrita, o canal mais regular em suas publicações escritas ou o canal com postagens escritas de "maior qualidade" (seja lá como fosse possível se mensurar isto). Tivemos uma votação aberta ao público. Por este formato, desde o início, será uma premiação predestinada ao canal mais conhecido ou com maior número de fãs. Afinal, a regra é votar no canal que você mais gosta ou que você torce. Neste ponto, o Meeple Maniacs foi o grande campeão, imbatível dentro e fora da Ludopedia, independente do formato da mídia. Simplesmente porque eles mereceram mesmo. Eles trabalharam muito por isto, investindo em produção e divulgação. Mérito dos caras.

Eu queria muito ganhar. Trabalhei com muito empenho em 2016, sem nem saber que rolaria este prêmio. Foram muitas fotos carinhosamente arrumadas, muitas noites e finais de semanas escrevendo, diagramando e upando as resenhas. E por conta de todo apoio recebido durante o concurso

eu cheguei a ter bastante confiança nas condições do TTZO de ganhar. Mas no fim das contas, ir para a final, no meio de tantos canais de qualidade, já foi uma grande vitória. Estamos rodeados de excelentes produtores de conteúdo escrito, que merecem reconhecimento. Estar entre os melhores aqui foi uma grande honra.

Creio que a grande vitória do TTZO não foi ter passado à final ou disputado o prêmio em si, mas sim todo o apoio que recebemos dos amigos e colegas do hobby durante a votação, e também depois do resultado. Foi gratificante saber que muitos estavam torcendo pelo canal. Recordo de comentários e mensagens de apoio em ambas as fases, vocês proporcionaram algo muito mais valioso que o prêmio em si... me fizeram crer que o TTZO é um canal bem quisto e valorizado aqui na Ludopedia.

Para a premiação de 2018 confesso que estou menos confiante. Apesar do Meeple Maniacs estar fora da modalidade desta vez, por não ter publicado resenhas escritas durante o ano passado, vários outros canais de mídia escrita de qualidade se fortaleceram, ampliaram seus portfólios e investiram em "fortalecer a marca". Tem muita gente boa na disputa. Por outro lado, o TTZO seguiu na contramão... por conta do nascimento da minha filha e mudanças significativas no meu trabalho, a produção do canal diminuiu substancialmente, chegando a ficar 6 meses inativo. Ficaria satisfeito em continuar entre os finalistas novamente, entre os 3 primeiros. Mas não irei me decepcionar se não for possível este ano.

"Primeiramente eu gosto do processo de "garimpagem"... ver fotos de estantes, vasculhar grandes coleções (agradecimentos de coração ao BGG e Ludopedia pelas oportunidades), propor trocas, fazer ofertas..."

VPM - Você citou alguns grandes 'concorrentes' do Prêmio Ludopedia Mídia Escrita, que são bastante conhecidos do público. Falando um pouco mais do mercado da mídia escrita, qual sua visão sobre a produção nacional, os consumidores e demais canais, e qual a correlação com outras mídias?

Rodrigo Neves - *É fato que estamos em meio a um período de grande crescimento do hobby no país. Creio que no mercado de boardgames nacional nunca tivemos tantas editoras, lançamentos nacionais e novos integrantes quanto nestes últimos 3 anos. Este mesmo fato reflete na propagação da mídia especializada também. Parece que toda semana surge um canal novo para apresentar unboxing, gameplay, review, análise, podcast e outros tantos formatos.*

Isto é natural e muito bom para o hobby, claro. O próprio Canal TTZO e a Revista VemPraMesa ganharam vida nesta fase. Logicamente que no meio da enxurrada de canais e veículos de mídia, surgem alguns de qualidade duvidosa ou objetivos tendenciosos, mas não é algo realmente preocupante... temos um hobby de pessoas esclarecidas em sua grande maioria, o que forma

um mercado com boa capacidade de filtragem.

Entre os principais formatos: audiovisual e escrito, existem diferenças relevantes em relação à produção e ao consumidor. Em termos de projeção e profissionalismo creio que a mídia audiovisual seja o filé do momento. A moda de hoje é querer ser "Youtuber", se sentir "formador de opinião". É a mídia que dá o melhor suporte ao conceito de "pseudo-celebridade", pois os caras expõem o rosto o tempo todo. Então este se torna o caminho mais fácil para ser conhecido no mercado. Por outro lado, o estilo audiovisual de mídia é aquele com maior alcance de público. Canais no Youtube tem muito mais visualizações e likes, do que blogs ou revistas digitais. É uma consequência do perfil dos consumidores de conteúdo de hoje em dia. E isto reflete no fato dos canais de vídeos terem mais parcerias, patrocínios, receberem mais jogos para fazerem promoções e coisas do tipo. É uma mídia com mais características para o lado informal, com foco no entretenimento e informação superficial. É a mídia da massa, ampara principalmente a galera nova no hobby e o jogador mais casual.

A mídia escrita por outro lado, tem uma galera mais "raiz". Em termos de mercado, certamente é a mais fraca para quem busca o reconhecimento pessoal ou os "15 minutos de fama". Dizendo assim, pode parecer uma grande desvantagem, mas vejo de outra forma: não sei se pelo fato de existirem menos vínculos com patrocinadores ou porque os escritores expõem menos o rosto do que nos vídeos, mas as resenhas escritas costumam apontar mais detalhes negativos dos jogos. O que passa uma sensação de mais credibilidade para o canal em si. Revistas e reviews escritos também tem um estilo de produção que remete ao acadêmico e ao jornalismo, o que reforça isto. A mídia escrita acaba tendo uma característica mais formal, mais técnica, mais imparcial... É muitas vezes uma mídia mais especializada, que atrai os jogadores mais antigos no hobby e o jogador mais cascudo.

"... não sou puramente colecionador. Não gosto dos jogos para simplesmente ficarem na estante. Eu adoro jogá-los!

Pelo que pude perceber nestes anos com o canal, ambos os formatos atingem a consumidores de conteúdo de perfis diferentes, mas ambos são extremamente relevantes e tem seu espaço no mercado. Os vídeos podem ser a moda do momento e dar um maior retorno em termos de projeção pessoal, mas as resenhas escritas têm seu público fiel.

VPM - Com certeza estamos na torcida para que o TTZO seja novamente finalista do Prêmio Ludopedia este ano, afinal é um dos canais que realmente foca na mídia escrita e principalmente por produzir um conteúdo único e diferenciado, com muito empenho empregado em cada publicação!

Para finalizar, qual recado final o Rodrigo Neves gostaria de dar para os leitores da VemPraMesa?

Rodrigo Neves - *Bom, como dito no começo da entrevista, o TTZO é um grupo que tem como premissa deixar suas portas abertas para trazer sempre novos membros ao hobby e compartilhar experiências. Por isto, se você for do Rio de Janeiro, Baixada Fluminense ou Costa Verde e quiser dar uma passada no evento para nos conhecer será sempre muito bem-*

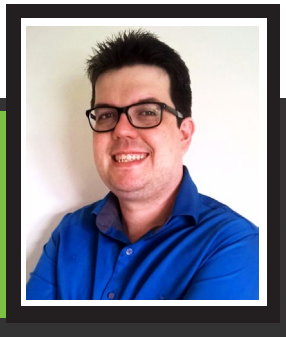
vindo. Se for de outra cidade ou Estado e estiver de passagem e puder nos visitar, também será muito bem-vindo. Basta pedir para participar do grupo no Facebook: www.facebook.com/groups/BoardOesteRJ e acompanhar o calendário com os encontros para 2018.

Por sua vez, o Canal TTZO, seja na Ludopedia: www.ludopedia.com.br/canal/TTZO ou no Facebook: www.facebook.com/canalttzo, estará sempre de portas abertas para receber quaisquer dúvidas, comentários ou sugestões. Sempre tento me esforçar bastante para responder todos os comentários. Eu me sinto um felizardo por tantos incentivos que recebi nestes anos do pessoal para continuar a manter as minhas resenhas. Pode parecer meio clichê ou soar falsamente, não sei, mas eu tenho a sorte de ter junto a mim um grupo grande de amigos que compartilham desta paixão em comum. São pessoas agradáveis que me cativam a cada dia com suas mensagens de incentivo e dedicando parte de seu tempo me presenteando com as suas atenções, lendo e comentando as postagens do Canal TTZO. E amigos merecem sempre a nossa atenção e consideração. Merecem ser respondidos com o mesmo carinho e atenção que dispensaram.

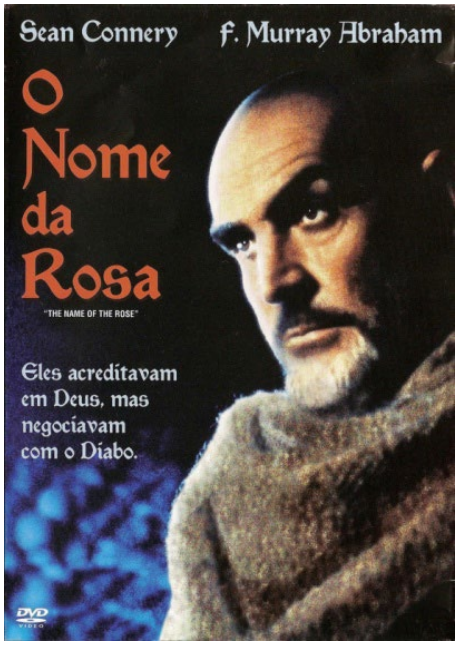
Sabe qual é o mais bacana de colaborar com conteúdo para o nosso hobby? Mesmo que não tenhamos mais tempo ou estímulos para continuar, nossa contribuição já foi dada e sempre terá alguém usufruindo dela. Mesmo com sua ausência em termos de produção, vira e mexe alguém lê, curte e comenta em alguma das resenhas do canal. Porque o fruto do nosso trabalho continua ali... disponível, útil e relevante. É muito satisfatório deixar nossa contribuição de alguma forma.

Agradeço novamente a esta oportunidade dada para contar um pouco sobre a história e trajetória do TTZO. E mais uma vez parabéns pela revista de excelência. Desejo muito sucesso para este belíssimo empreendimento de vocês. Mantenham o foco e carinho na produção, que o espaço de vocês já está garantido. Vida longa à Revista VemPraMesa!

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/



O NOME DA ROSA:
ROMANCE, FILME E JOGO DE TABULEIRO



O ato de ler persiste e insiste como uma das formas mais prazerosas de passar o tempo. Na verdade, ler é investimento em si, o tempo gasto na leitura se transforma em algo maior: conhecimento, deleite, experiência.

A mente humana precisa desse alimento, tal como precisamos do riso e do prazer. Dentre muitos livros que já atravessaram meu caminho, um deles continua arrancando suspiros e se estende na forma de filme e jogo de tabuleiro.

Em 1980, o ilustre escritor italiano Umberto Eco, lançou O Nome da Rosa, considerado por muitos como seu principal romance. Situado em 1327, na Itália, o frei franciscano Guilherme de Baskerville (William de Barkerville), assessorado pelo noviço Adso de Melk, recebe a missão de investigar a ocorrência de heresias e mortes inexplicáveis num longínquo mosteiro franciscano. Devido ao grande sucesso da obra, em 1986, surge a versão cinematográfica, protagonizado pelo ator escocês Sean Connery, dirigido por Jean-Jacques Annaud

Diante das mortes violentas de vários monges, acredita-se que o remoto lugar foi abandonado por Deus e, na ausência da luz, forças diabólicas passam a atuar.

Racionalidade

Como um verdadeiro detetive, William não dá vazão às emoções e mantém-se preso ao raciocínio lógico e deduções. Pensa sempre através de causas prováveis, possibilidades plausíveis e aos poucos vai desvendando que naquele lugar não existe a presença do diabo, embora tantos insistam em invocá-lo.

Diante de todas as atrocidades e mortes com as quais se depara, o frei consegue ver além dos olhos medrosos dos demais monges. Sua fala é pausada, refletindo e meditando na busca por explicações racionais para aquilo que assombra e causa desconforto a tantas almas pungidas que ali habitam.

Geralmente o mais fácil é tirar conclusões apressadas, exceder-se e acreditar na primeira coisa que é dita, ou que está diante dos olhos a primeira vista. Assim é o nosso comportamento no cotidiano. Quantas vezes seria melhor agir com calma, ir mais a fundo, antes de emitir uma opinião ou até mesmo, antes de se comprometer a fazer alguma coisa.

Repressão

No mosteiro, observamos as famosas (e enormes) salas de leitura, onde copistas, tradutores e pesquisadores tinham acesso restrito aos livros. Muitos eram proibidos, imorais e até profanos. Por lá, havia o pulso firme e batida constante da repressão zunindo aos ouvidos: “um monge não deve sorrir”, “um monge não deve ter pensamentos impuros”, “um monge deve guardar sua opinião para si”.

“Pensa sempre através de causas prováveis, possibilidades plausíveis e aos poucos vai desvendando que naquele lugar não existe a presença do diabo, embora tantos insistam em invocá-lo.”

Diante de tantas provações e restrições, o corpo pouco aguentava e monges recebiam favores sexuais de camponeses ou de irmãos de celibato e secretamente abraçavam os prazeres da carne.

Difícil conter-se, difícil suportar tamanha repressão, abstinência. Libere-se na medida que achar necessário, usufruindo dos prazeres que lhe cabem. Cuidado com os excessos e vícios.

Conhecimento proibido

Com o desenrolar do mistério, tudo aponta para uma biblioteca que mantém em segredo muitas obras apócrifas, valiosas, mas que não são aceitas pela igreja cristã da Idade Média. A busca por esse tipo de conhecimento proibido, considerado até herege, levará muitos à dor, loucura e morte.

E aqui, vale pontuar, que estar vivo é estar em busca de conhecimento. Uma forma branda de iluminação. A proibição ou restrição torna algo mais valioso e cobiçado, mesmo que não haja garantia de êxito ou deleite no que está para ser descoberto.

No era moderna, todos estão, aparentemente, muito bem informados. Contudo, ter acesso à informação não significa deter o conhecimento ou tornar-se mais sábio. A disputa atual está concentrada simplesmente em quem tem mais informações por metro quadrado. Se o primeiro passo para uma sociedade ser mais reflexiva é o acesso à informação, o segundo é o que fazer com esse conhecimento, como potencializar as formas de aquisição do conhecimento.

Não há nada de absurdo nisso. De um modo geral, é preciso criar conexões entre as novas informações e o arcabouço conceitual do ser, a informação se transforma em conhecimento mediante o processamento cognitivo potencializado com suas experiências, crenças e vivências.

Jogo de tabuleiro

Esse clima de suspense e intriga, do romance e filme O Nome da Rosa, foram preservados, quando em 2008, o designer Stefan Feld, lançou a versão para jogo de tabuleiro.

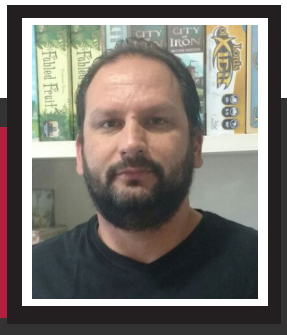
Já no início do jogo, cada jogador é nomeado secretamente para o papel de um monge piedoso, dissimulado e despistador. William e seu fiel escudeiro Adso não são atribuídos a nenhum jogador e vagam pelo mosteiro visitando locais eminentes. Como no filme, como no romance, os monges vão despertando desconfiança por estarem em lugares estranhos, onde não foram chamados, onde não têm o que fazer, gerando suspeita. Vale aqui prestar papel de inocente, saber blefar e, ocasionalmente, realizar tarefas que lançam os homens piedosos numa boa luz.

As horas do relógio vão passando, num incessante tic tac, punições severas estão reservadas para aqueles que não administram bem o tempo.

Como na vida, sofremos, penamos com a contradição entre o sagrado e o mundano, meros humanos em busca de prazer e recolhimento, sentimo-nos peões nesse jogo de suspeitas e dissimulação. Parece-me que nessa eterna luta entre o bem e o mal, o vencedor está longe de ser reverenciado, enquanto isso, só resta a expiação de nossos pecados e adiar o encontro com a indesejada das gentes*!

**Indesejada das gentes - eufemismo usado pelo poeta Manuel Bandeira para se referir à morte.*

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



PLAYTEST JOURNAL

DATA

JOGADORES

CENÁRIO

PG

PLAYTEST JOURNAL

ÍNDICE

ZUZU BOARD GAMES

LEGENDAS E CENÁRIOS DE TESTE

LEGENDAS E CENÁRIOS DE TESTE

DATA

JOGADORES

CENÁRIO

PG

DATA

JOGADORES

CENÁRIO

PG

6 ª Edição

VEMPRAMESA

Revista