

VEMPRAMESA



PROTOTIPANDO
Do rascunho ao
produto final



RESENHA
Azul



RESENHA
Wiraqocha

SU- MÁ- RIO



04 **RADAR DE JOGOS**

08 **PROTOTIPANDO**
Do rascunho ao produto final: O exemplo do projeto Pélaghos

13 **RESENHA**
Azul

16 **DICIONÁRIO LÚDICO**
O que quer dizer Tipo Feld?

18 **RESENHA**
Wiraqocha

21 **METAGAME**
Música e Jogos de Tabuleiro

23 **RESENHA**
Russian Railroads

27 **VPM INDICA**
Top 5 Feld

31 **RESENHA**
Sword & Sorcery

34 **COLUNA DO PORTUGA**
Parcerias para a vida

REVISTA VEMPRAMESA

Edição nº 07

Periodicidade: Mensal

Editor-chefe: José Medeiros (Magarem)

Subeditor: Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

Colaboradores:

Ricardo Williams


Cesar Cusin

Daniel Portugal

Eduardo Guerra

Roberto Pinheiro

Designer: Manuela Medeiros

 @revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Carta do Editor

Olá meus caros leitores, chegamos a mais uma Edição de nossa querida Revista digital Vempramesa.

Para esta Edição, teremos como matéria de capa um artigo completo sobre o jogo **Pélagos**, dos designers **Thiago Mello, Ney Alencar e Roice Mello**, que destaca toda a evolução deste projeto brasileiro que está em via de ser publicado.

Curiosamente, esta é a Edição com maior número de Resenhas, de conteúdo opinativo e exclusivo de nossos redatores. Dentre elas, destaca-se o grande clássico **Russian Railroads** e o hype do momento **Azul**.

As colunas Dicionário Lúdico e Vempramesa indica Top 5 andam de mãos dadas quando trazem a tona a mesma temática: **Stefan Feld**, um dos maiores game designers de nosso século!

Para a coluna Metagame um rush bem divertido sobre como aplicar trilhas sonoras em jogos de tabuleiro! Jogos e músicas: tudo a ver!

E, para finalizar, uma belíssima matéria do mestre Daniel Portugal em nossa querida coluna do Portuga, desta vez, com o tema Parcerias para a vida! Leitura obrigatória com palavras que nos fazem refletir!

Bem, é isso pessoal, espero que curtam nossa 7ª Edição! Vamos com tudo, até a próxima!

Magarem (Editor-chefe)



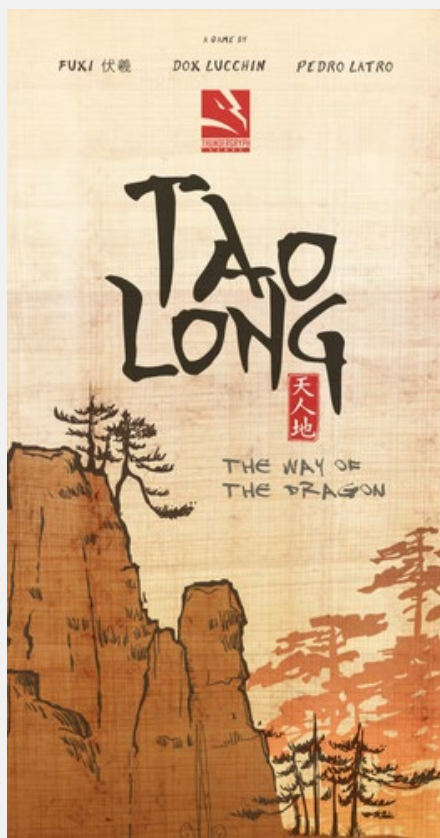
Radarm de Jogos

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

Março chegando e alguns “enrolados” de meses anteriores continuam embolando os anúncios do início deste ano.

Aos retardatários de plantão uma chamada rápida, sem muito destaque, para não esquentar ainda mais esse “chá de espera” que já amarga de ansiedade nossa comunidade, são eles: Ancient Terrible Things, Gold West, Jaipur e Indian Summer! Pronto, falei!

Dito isto, vamos aos destaques, em dia, deste mês de Março!



OCTO LUDOSTUDIO | TAO LONG: O CAMINHO DO DRAGÃO (Pré-venda)

Mais um jogão para dois jogadores é anunciado pela Ludofy: o Tao Long, o Caminho do Dragão. Tao Long é um jogo circular, uma espécie de abstrato com regras bem simples e dedutíveis que lembram, na medida comparação, grandes clássicos como xadrez e gamão.

Durante a partida, cada ação tomada deixa diferentes opções para seu adversário. Nele, ambos jogadores controlam dragões disputando para enfraquecer o outro, enquanto estão fatalmente ligados pelo equilíbrio do Tao. O jogador manipulará pedras em um tabuleiro especial para ativar seu dragão, deixando esse mesmo tabuleiro para que o oponente manipule em seu turno.

POTATO CAT | CAFÉ EXPRESS

(Anunciado)

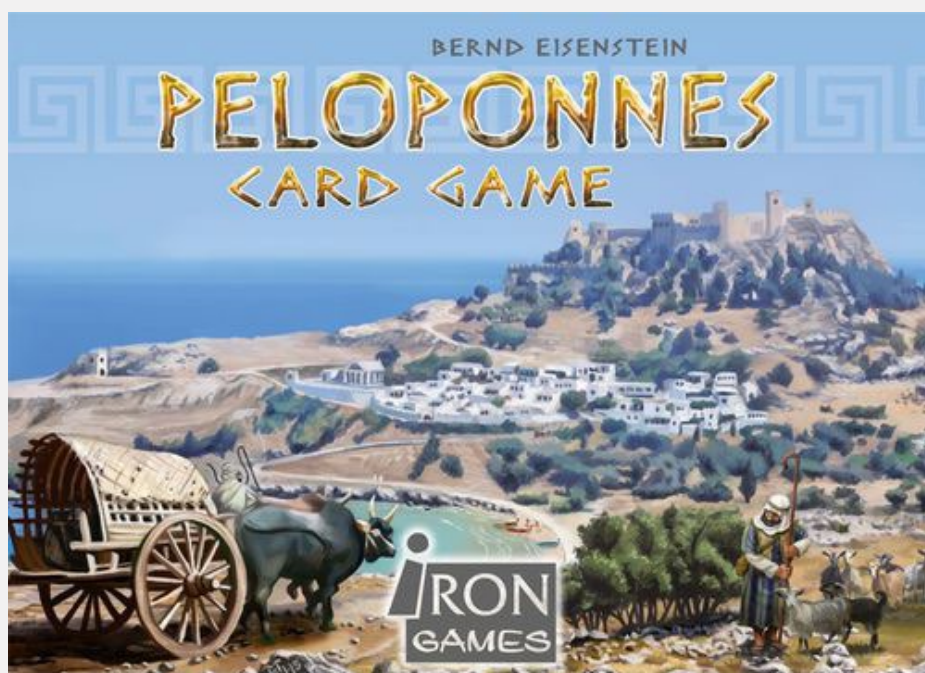
Após o bem sucedido financiamento coletivo obtido pelo Café Express no final de 2017, a empresa por trás do jogo, a Potato Cat, anuncia seu lançamento para este mês de Março de 2018.

O jogo é um bem humorado temático de faroeste, com mecânicas de Ação Simultânea, Gestão de Mão, Jogadores com Diferentes Habilidades e Movimento em Grades. Sua história está relacionada a um Oeste Selvagem utópico onde aventureiros, foras-da-lei e cidadãos são viciados e movidos a café, uma devastadora praga ameaça acabar de vez com



todas as reservas do valioso ouro negro. Agora, os últimos três grãos são transportados em um trem reforçado para o cultivo em um local seguro, mas todos estão de olho no expresso que cruza os trilhos poeirentos de um longo caminho.

Lute para salvar, ou quem sabe saquear, a última esperança dessa civilização movida a café neste estratégico jogo da Potato Cat.

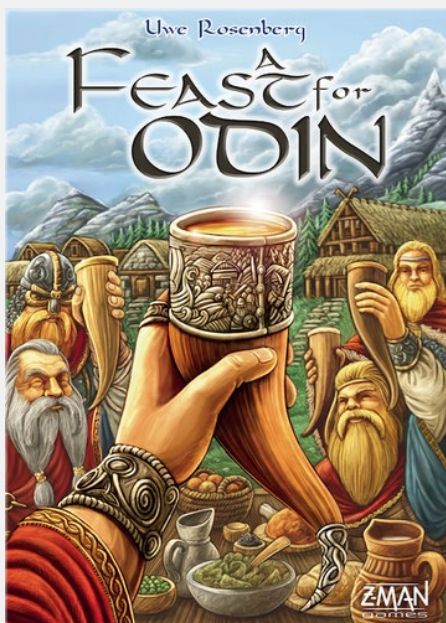


LUDOFY CRE- ATIVE | PELOPONNES CARD GAME (Anunciado)

Dando mais uma chance ao Peloponnes Card Game, antes dele versar na lista dos retardatários, já que Parma avisou previamente sobre este possível atraso. Vamos lá Ludofy, não nos decepcione!

O Peloponnes Card Game é baseado no jogo de tabuleiro

Peloponnes. Alguns detalhes foram simplificados, enquanto as projeções estratégicas e a sensação da partida são novas. Em Peloponnes Card Game, você liderará uma das cidades Estado através do tempo, ganhando fama e prosperidade enquanto acontecem desastres. Através de oito rodadas, você desenvolverá sua civilização clamando novos territórios, fazendo construções prestigiosas e ampliando sua população.



MANDALA JOGOS | UM BANQUETE A ODIN (Anunciado)

Um Banquete a Odin, mais um jogo de alocação de trabalhadores do aclamado designer Uwe Rosenberg, com arte de Dennis Lohausen, já em pré-venda aberta desde Fevereiro de 2018.

Por trás deste grande lançamento está a Mandala Jogos, que prometeu entregar o jogo no mês corrente.

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

TABERNA JOGOS | ARKHANOS (Anunciado)

A parceria vencedora do jogo Masmorra de Dados se apresenta mais uma vez ao mercado nacional na figura de seus dois vitoriosos designers: Eurico Cunha Neto e Daniel Alves – criador de Caçadores da Galáxia, Sonhando com Alice e Reinos de Drunagor. Desta vez, a dupla dinâmica nos apresenta seu mais novo lançamento: o Arkhanos.

À frente dessa produção, que será editada em financiamento coletivo, uma nova Editora, a Taberna Jogos, que contará com a gestão de produção e entrega da Ludeka. Protótipos já estão sendo produzidos e tão logo serão enviados para reviewers e youtubers nacionais para divulgação de seu conteúdo. O jogo já conta com uma page no Facebook que traz informações básicas e imagens do que está por vir!



Sobre o jogo: O mago Arkanus, após muito estudar e procurar por todos os reinos de Drunagor, encontrou, nas Ruínas de Gil-Garoth, pedras mágicas de imenso poder. Sem se corromper, e com a ajuda de seus aprendizes, o mago conseguiu convencer o Conselho mágico a construir torres de magia utilizando tais pedras.

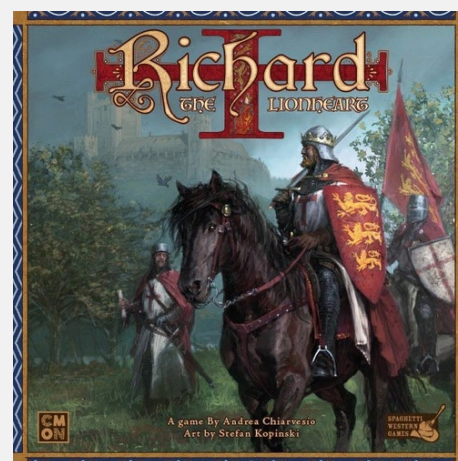
Esse é o momento em que os aprendizes irão utilizar a magia dos elementos para a construção das maiores torres mágicas já vistas por todo o reino.

Controle os aprendizes e seu mestre e consiga mais pontos arcanos neste jogo de montagem de torres 3D, tornando-se o mago mais conhecido do reino.

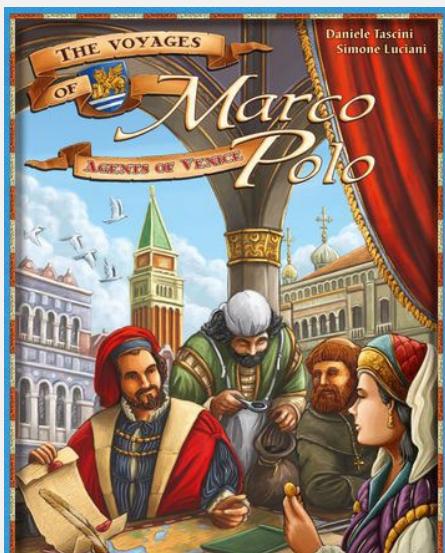
CONCLAVE | RICHARD THE LIONHEART (Anunciado)

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.



DEVIR BRASIL | AS VIAGENS DE MARCO POLO: OS COMPANHEIROS DE MARCO (Pré-venda)

Atendendo a demanda dos fãs do belíssimo jogo As Viagens de Marco Polo, a Devir Brasil resolveu trazer, para o início deste ano, a expansão Os companheiros de Marco!

São dois módulos encontrados nesta caixa que podem ser jogados por conta própria com o jogo base ou juntos para melhor experiência do jogo Marco Polo. Mas não importa como você jogue, novas aventuras o aguardam. Volte para a cidade natal de Marco Polo de

Veneza e obtenha acesso aos muitos bazares famosos da cidade ou use os companheiros que conheceu durante as suas viagens para dar um rápido impulso. Com novos contratos, cartas, cinco novos personagens e componentes para adicionar um quinto jogador ao jogo, é hora de começar uma nova viagem!

GEEKS N' ORCS | MELVIN VS KRONK (Anunciado)

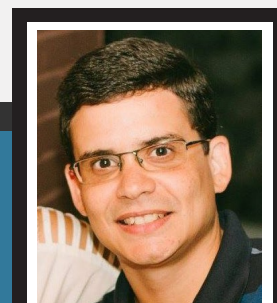
Melvin vs Kronk é um party game de agilidade, criado pelo designer brasileiro Renato Simões – o mesmo de Piratas! - onde os jogadores competem por gemas preciosas. Durante o jogo, todos recebem cartas que possuem diferentes expressões do Geek, Melvin e do Orc, Kronk. Um a um, os jogadores abrem cartas a sua frente, sempre tampando a carta que jogaram anteriormente. Quando dois jogadores tiverem cartas coincidentes, todos devem correr para bater no monte de gemas, no centro da mesa. Quem o fizer de forma mais rápida pega duas cartas do monte, escolhe uma para si próprio e entrega a segunda para um jogador a sua escolha. Além disso, o jogador que bater no monte de gemas também pega todas as cartas de expressão jogadas na mesa.

O jogo acaba quando (1) as cartas de gemas acabarem ou (2) restarem apenas dois jogadores com cartas de expressão em suas mãos. O jogador com maior número de gemas vence 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.



Prototipando



**DO RASCUNHO AO
PRODUTO FINAL:
O EXEMPLO DO PROJETO PÉLAGHOS**

Todo designer que já teve o gostinho bom de ter um jogo finalmente pronto para a publicação, passou pelo saudosismo de verificar como ficou o projeto final em comparação ao protótipo inicial. Para quem está se aventurando no design de jogos esta expectativa causa bastante ansiedade, mas no fim das contas, tudo vale a pena!

Resolvi trazer para vocês, um exemplo de um projeto bem legal que acompanho há algum tempo: o **Pélaghos do Thiago Mello, Ney Alencar e Roice Mello**, com a ilustração do **Guilherme R. Soares**. Quem acompanha o projeto pelo grupo do jogo no Facebook (<https://www.facebook.com/pelaghos>) já deve ter visto muita coisa legal que foi publicada pelo projeto. O designer é bastante ativo e disponibiliza muita informação interessante sobre o jogo, o que criou um “hype” bem bacana e positivo, fazendo com que muita gente continue esperando ansioso pelo lançamento do jogo agora em 2018.

O que é o projeto Pélaghos?

Thiago tem uma explicação bem bacana: “Pélaghos é um mundo de magia e navios, um mundo de grandes oceanos cheios de ilhas pouco ou nada exploradas. Um mundo onde as maiores e mais poderosas nações são formadas por seres humanos, mas que também é o lar de muitas raças exóticas, como elfos, minotauros e fadas. Criaturas monstruosas espreitam em seus covis escondidos em ilhas inexploradas ou mesmo no oceano, onde seu tamanho pode alcançar proporções colossais. Tesouros mágicos estão espalhados pelo mundo, escondidos em lugares inóspitos e por vezes inesperados. É um

mundo de conflitos navais, abordagens, diplomacia e traição”.

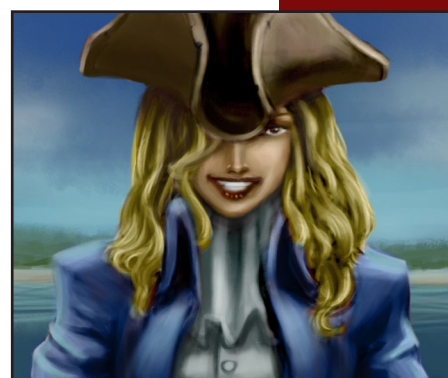
O **Pélaghos** é um boardgame com tabuleiro modular e muitas cartas. Os jogadores escolhem uma das 4 nações para ter a supremacia do mundo através de pontos de vitórias pré-definidos, tendo diversas formas de ganhá-los a depender da estratégia utilizada: fazendo aventuras; fazendo fretes; explorando; cumprindo objetivos ou fazendo combates. Se achar pouco, pode tentar fazer tudo e conquistar rapidamente o mar central de Pélaghos!

Uma das principais mecânicas é gerenciamento de mão: saber o que descartar e saber o que comprar pode ser a chave do sucesso. Também há um set collection forte, onde você monta a melhor composição para o que você quer fazer, envolvendo a classe do seu navio, escolha do capitão e tripulação.

Ainda estão presentes as mecânicas de pick-up and deliver ao realizar fretagem do seu porto para um local do tabuleiro e dice roll, que é opcional ao realizar explorações. Há dois modos de combates de artilharia e de abordagem, cada um com suas mecânicas.

Uma coisa muito bacana deste projeto e que me fez trazer o exemplo para a Prototipando, foi a forma como o **Thiago** e equipe começou o trabalho gráfico do jogo. Enquanto a maioria dos designers independentes não se preocupam muito com a arte ou fazem a mesma por si só, o **Thiago** resolveu inovar e desde o início do projeto dividiu a ideia do jogo com um ilustrador, o **Guilherme Rodrigues Soares**, que buscava ingressar no ramo

de ilustrações de boardgames e só topou o projeto justamente por estar de fora do hobby e por entender que o projeto seria um “livro aberto” para aprender a ilustrar com o tipo de arte que ele nunca havia feito. A evolução do trabalho do **Guilherme** é fantástica e acompanha a própria evolução do projeto, numa “simbiose” muito bacana e que não vemos todos os dias, afinal na grande maioria dos projetos a arte é definitiva e não “espera” que o artista evolua junto:



Três momentos distintos da arte do **Pélaghos**, que mostra a fantástica evolução gráfica.

A inspiração do projeto

A ideia do jogo começou a se desenvolver quando o Ney Alencar, que conhecia e jogava Star Trek: The Next Generation, resolveu ampliar e criar sua versão com suas próprias regras. Nesse ponto, o Ney entrou em contato com o pessoal da editora do jogo e eles gentilmente cederam todo o material digital para ele fazer suas alterações com o layout original.

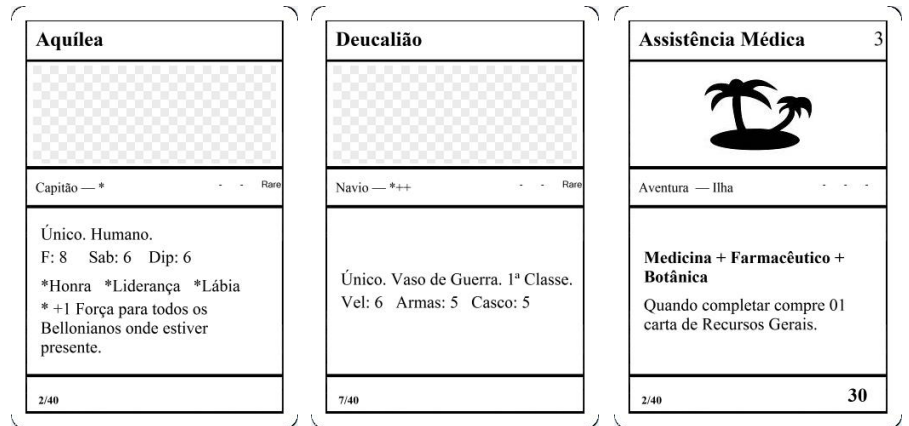
O jogo, que inicialmente era para apenas duas pessoas, transformou-se num gigante para até 8 participantes e com mais de 1000 cartas! Um dia o **Ney** mostrou o seu jogo modificado ao **Thiago Mello** que logo se encantou e viu um enorme potencial para ser explorado. Pode-se dizer que o **Pélaghos** surgiu desta ideia inicial e assumiu um tema completamente diferente e muito bem aceito pelo público nas redes sociais.

O processo em si não foi tão simples assim. As adaptações para o novo tema com a inspiração antiga “podaram” algumas mecânicas presentes. Segundo a equipe de desenvolvimento, o jogo hoje tem cerca de 20% da inspiração inicial: as modificações foram graduais e ocorriam com os testes e desenvolvimento.

E neste ponto eu fiquei surpreso com o trabalho da equipe do **Pélaghos**: foram muitas mudanças e muitos testes até chegar ao produto final. A maioria dos designers de primeira viagem acha que basta uma inspiração e uns rabiscos, mas na real é muito trabalho de desenvolvimento, aprimoramento, testes, mudanças, balanceamentos, etc.

A evolução do protótipo

Segundo o autor, o primeiro protótipo foi feito na sulfite em apenas 3 dias, usando o **Magic Set Editor**, o resultado foi o seguinte:



As palavras do **Thiago** descrevem bem este pontapé inicial: “Nesse estágio, o importante era ver se as mecânicas funcionavam então o layout e as informações era tudo um quebra galho, peças do **War** foram usadas para simular algumas coisas”. A foto abaixo mostra um dos primeiros playtests:



Em um segundo momento, para facilitar o entendimento da iconografia e organização das cartas, a equipe utilizou mais peças e o verso das cartas de papel colorido:



Os testes iam acontecendo e tanto o protótipo quanto o jogo continuavam sendo “polidos”. Em um terceiro momento, **Thiago** resolveu arriscar e meteu a mão na massa no Corel Draw para melhorar o layout:



Após este passo gigante de melhoria gráfica, **Guilherme** entrou para o time querendo ilustrar e **Jonatas Bermudes** entrou para melhorar o layout. A partir daí a “coisa ficou séria” e o projeto tomou o formato atual:



O projeto que começou no papel sulfite tomou corpo e virou um jogo bem bonito na mesa. Segundo **Thiago**: “Assim como os profissionais fizeram a sua parte, eu fui fazendo a minha. Foram horas e horas de pesquisas desde qual impressora comprar, qual papel usar e como fazer. Os protótipos começaram a ficar mais vivos e apresentáveis, neste estágio as pessoas já pediam para jogar em vez de fazer cara feia.”



Vendo esta última foto, tudo parece fácil, não é? Para quem já topou o desafio de fazer um protótipo com aparência profissional, o trabalho é muito grande e a curva de aprendizado é árdua. **Thiago** explica um pouco algumas de suas técnicas e dá dicas bem legais para quem quer topiar o desafio:

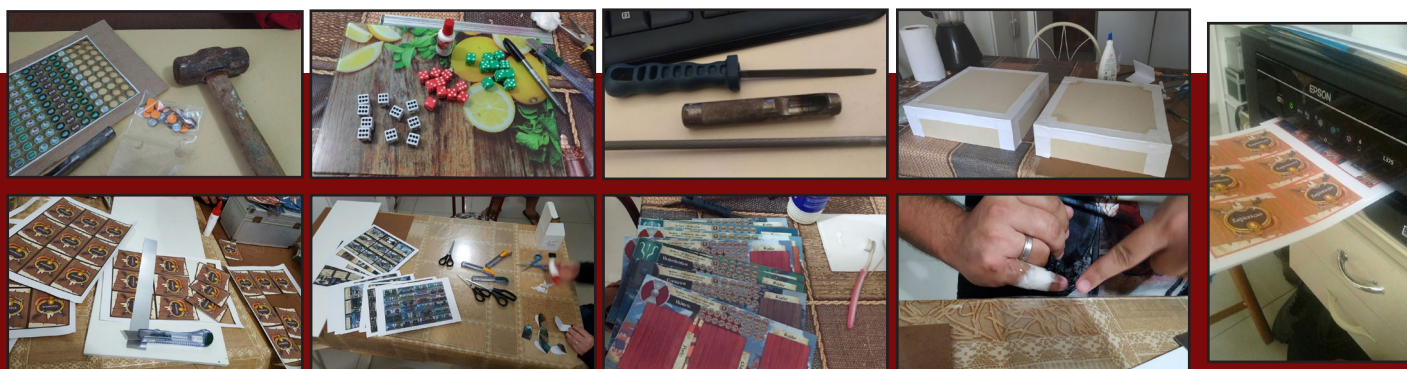
“Todo mundo sabe que boas ferramentas fazem o serviço, eu fui lá e comprei: estiletes, marreta, vazadores de couro, limas, tesouras, escova de dente e tábua de carne de vidro, tudo escolhido a dedo. Além das ferramentas, sempre que puder trabalhe com papéis de qualidade ou que você confia para valorizar o acabamento, eu compro papel paraná de 1.7 mm para usar nas caixa e playmats, papel Hollow para os tokens de 1.5 mm e papel matte e glossy para cartas, cada um deles tem uma função. Compre uma cola boa também que não seja aguada, cola ruins mancham o papel. Após ter o material para trabalhar, você começa a fazê-lo com a melhor acuidade possível e com calma, esperando a cola secar em alguns casos até 12h e fazendo as coisas com carinho. Claro que haverá sujeira, MUITO tempo gasto com impressão e feridos.”

A quantidade de protótipos e ajustes do **Pélaghos** é bem grande, considerando que o jogo tem muitas artes, nações com poderes únicos e cartas de recursos e eventos bastante distintas. É perceptível que a estética do projeto está presente desde a ideia inicial, e que a evolução do traço e as mudanças do jogo andaram juntas com o próprio amadurecimento do produto final. A equipe **Pélaghos** é determinada e “incansável”: até o projeto da caixa do jogo (que sempre foi muito bonito e bem acabado) foi levado ao limite e reformulado:



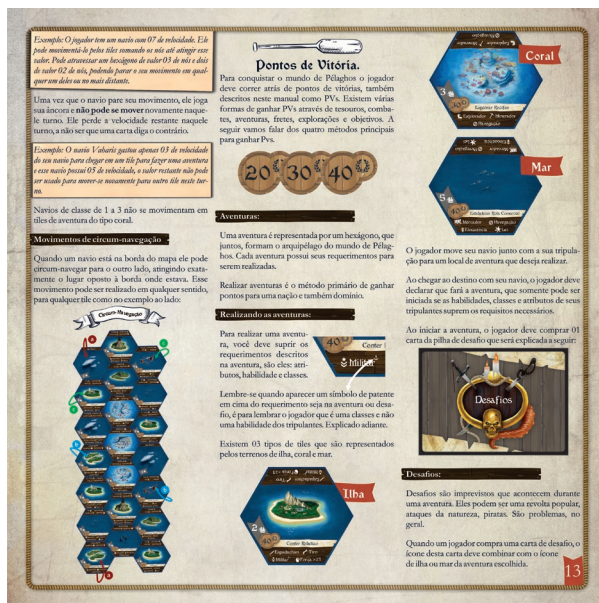
Mostramos aqui um rico relato fotográfico do projeto, mas não chegamos a tocar no “pesadelo” dos designers: o MANUAL. Considerado por muitos (inclusive eu) a parte mais enfadonha e trabalhosa de qualquer projeto.

Particularmente acho que o manual do Pélaghos é um caso de design único: a linguagem proposta por Thiago é extremamente acolhedora para novos jogadores. Há várias partes do manual que “conversam” com o leitor e explicam os conceitos básicos que os jogadores experientes já dominam (“o que é um tile?”).



Eu poderia escrever um livro completo apenas pelas mudanças e ajustes que o manual do **Pélaghos** passou, mas vou resumir tudo com esta frase do designer: “Hoje graças à ajuda de amigos que manjam de layout e muitas dicas, eu consegui chegar num manual no qual estou satisfeito por hora, mais clean, com uma fonte agradável e com um feed enorme nas costas, o resultado se concretizou. Como ele foi escrito por alguém que já passou dificuldades em entender manuais quando estava começando, talvez não agrade para quem já leu todos os manuais do mundo, mas para quem nunca leu nada, vai se sentir em casa!”

O resultado é bem bacana, e mostra uma qualidade gráfica que não deixa a desejar nem para projetos gringos:



O resultado final

Eu acompanho pessoalmente o projeto **Pélaghos** faz muito tempo e tive o prazer de conhecer “virtualmente” **Thiago Mello**, que se predispôs a passar todo este conteúdo bem bacana e detalhado sobre o **Pélaghos**. A evolução do protótipo é uma inspiração e mostra o caminho árduo que os produtores independentes devem passar para chegar ao produto final.

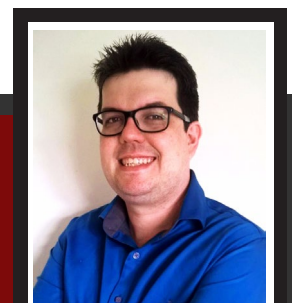
O projeto acabou se tornando algo muito maior e hoje há inclusive um cenário com todo lore do jogo em desenvolvimento. É algo bacana, que mostra que há um potencial enorme para transformar o **Pélaghos** em outros produtos, inclusive romances, RPG ou mesmo expandir o jogo no futuro!

Então, se você se empolgou com o projeto e quer ter acesso ao manual, cenário e demais novidades, entre no grupo de desenvolvimento do jogo (<https://www.facebook.com/groups/713271532103451>).

Por ser um grupo de desenvolvimento, lá você poderá receber em primeira mão todas as novidades e materiais em andamento, que só são disponibilizados na página oficial do jogo após finalização. Vale a pena conferir!

O Pélaghos deve entrar em financiamento coletivo em Abril deste ano pelo Catarse. É uma excelente oportunidade para apoiar um projeto de muita qualidade que foi feito de forma independente, com muito suor e participação ativa da comunidade que sempre esteve presente dando feedback dos previews que a equipe **Pélaghos** disponibiliza em sua página no Facebook.

Parabéns a todos os envolvidos no projeto (**Thiago Mello, Ney Alencar, Roice Mello, Guilherme Rodrigues Soares, Jonatas Bermudes** entre outros) e para vocês que ficaram interessados, segue uma “palhinha” do que está por vir:



RODRIGO ZUZU

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

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

AZUL

HYPE!

Mês passado, enquanto eu escrevia a resenha, o Patchwork era o Top #1 abstrato no Board Game Geek. Entretanto, antes da revista ser publicada, o Patchwork foi destronado. Então, na edição deste mês, trago o atual Top #1 abstrato do BGG! Você pode espremer e dizer que é puro hype, mas a realidade é essa e hoje colocaremos Azul na linha de fogo dessa análise. Se você esteve embaixo de uma pedra esses últimos meses, reforço que Azul é o nome do jogo.

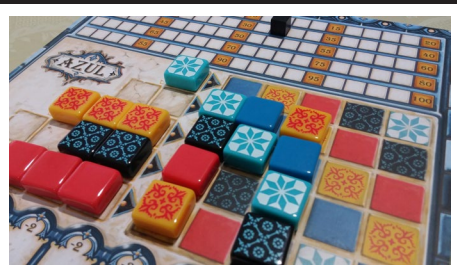
Lançado em 2017, Azul foi criado pelo Michael Kiesling. Engraçado, ou não, é que o jogo tem apenas seis meses de lançamento e percorreu muitas posições nesse curto período de tempo. Para quem não conhece Michael Kiesling, ele já fez muita parceria com Wolfgang Kramer. Talvez essa informação não tenha ajudado em nada, mas eles trabalharam juntos, por exemplo, no famoso Tikal, jogo que será lançado aqui no Brasil pela Conclave Jogos. Bom, em todo caso, Azul tem um game designer de calibre, mas isso não explica bem sua rápida subida nos ranks. Entretanto, antes de entrar nessa discussão, vamos conhecer mais sobre o jogo.

histórico e esforço para colocar o tema no jogo, como todo abstrato, serviu “apenas” uma roupagem para possibilitar arte e design gráfico. O apenas está entre aspas, pois o aspecto gráfico nos jogos faz toda a diferença.

Então, traduzindo em termos de jogabilidade, o objetivo dos jogadores é coletar azulejos (representados por excelentes peças plásticas coloridas) e colocá-los na sua parede (tabuleiro pessoal), visando conseguir a maior quantidade de pontos até o final da partida. Deste modo, o jogo se resolve em rodadas até que algum jogador tenha formado uma linha de azulejos completa em sua parede.

Azul é um jogo para 2 a 4 jogadores, no qual cada jogador é um artista de azulejos trabalhando para embelezar o Palácio Real de Évora, em Portugal. O nome do jogo vem justamente da cor bastante presente nos azulejos portugueses. Apesar de todo esse

Enquanto a condição não é atingida, as rodadas vão sendo resolvidas seguindo uma estrutura de três fases basicamente representando a aquisição dos azulejos, a colocação dos azulejos e preparação para a próxima rodada. Na primeira





fase os jogadores realizarão suas ações de acordo com os grupos de azulejos formados de modo aleatório. Suas opções são: coletar todos os azulejos de uma cor de algum desses grupos OU coletar todos os azulejos de uma cor do centro da mesa. O centro da mesa possui inicialmente apenas um azulejo, quem coletar pela primeira vez no centro, coleta esse azulejo e será o primeiro jogador da rodada. Entretanto, como esse azulejo não é de nenhuma cor, ele é colocado em uma trilha de pontos negativos no seu tabuleiro pessoal. Novos azulejos são adicionados ao centro da mesa quando um dos grupos é escolhido por algum jogador. Assim, todas as cores que não forem a desejada por ele, vão parar no centro da mesa. Os jogadores permanecem coletando azulejos dos grupos ou do centro da mesa enquanto houver azulejos em jogo. O detalhe é que não é tão simples assim. Quando o jogador coleta qualquer quantidade de

azulejos, ele deve posicioná-los imediatamente no seu tabuleiro pessoal. Em algumas ocasiões, não será possível colocar todos os azulejos no seu tabuleiro pessoal e eles deverão ser colocados naquela trilha de pontos negativos. Então, planejamento é essencial e a escolha dos outros jogadores irá influenciar bastante no bom andamento dos seus planos.

“Azul merece ser o Top #1 abstrato? Eu diria que não. Isso não quer dizer que o jogo é ruim, mas que ele não atende muitos dos quesitos necessários para o que eu diria ser excelência em um abstrato.”

Depois de toda essa escolha dos azulejos, chegou a hora de colocá-los na parede. É nesse momento que a maioria dos pontos obtidos durante a partida são coletados. Essa etapa também requer planejamento, pois você recebe mais pontos de acordo com adjacências

previamente estabelecidas entre os azulejos na sua parede. Então, se você colocar os azulejos “onde der”, a situação vai ficar feia na sua pontuação. Afinal, a trilha de pontos negativos aumenta o impacto cada vez que um novo azulejo é colocado lá. Sendo possível um jogador conseguir pontos negativos durante uma rodada. Quem falou que pegar azulejos e botar numa parede fosse fácil? Na verdade, não é tão difícil, acho que o maior problema é ser no Palácio do Rei.

Passadas essas duas fases, o resto é meramente burocracia para preparar a mesa para a rodada seguinte. Eventualmente, a condição de parada ocorre e contabilizam-se alguns pontos extras. Esses pontos extras são por linhas horizontais completas, por linhas verticais completas e por ter colocado todos os azulejos de uma cor específica (sua parede é uma grade 5x5, de modo que cada cor tem exatamente 5 azulejos).

A explicação foi corrida, pois o foco aqui não são as minúcias, mas sim no que o jogo proporciona. Com isso em mente, eu consigo resumir Azul em uma palavra: quebra-cabeça com interação. Acho que essa definição vai mostrar logo de cara se você irá gostar ou não do jogo. Se você gosta de quebrar a cuca, pensar analiticamente sobre “se eu pegar X, meu oponente vai pegar Y, então eu posso pegar Z”, esse jogo é para você. Caso contrário, talvez não satisfaça suas necessidades. Como o jogo é relativamente rápido e fácil de aprender, eu recomendaria pelo menos jogá-lo uma vez. Acredito que a experiência seja válida, a não ser que você abomine jogos que o tema não importa tanto, mas nesse caso você não teria lido até aqui.

Então, concluído? Sim. Concluído, mas faltou eu responder à pergunta inicial: Azul merece ser o Top #1 abstrato? Eu diria que não. Isso não quer dizer que o jogo é ruim, mas que ele não atende muitos dos quesitos necessários para o que eu diria ser excelência em um abstrato.



Azul não proporciona um escopo de centenas de opções para sua jogada. Não que isso seja ruim para jogos de modo geral, mas isso deixa Azul muito mais característico de um jogo família do que um jogo abstrato. O universo do jogo é muito restritivo e fechado. Só não digo que é um jogo família pelo aspecto punitivo da interação e da trilha de pontos negativos.


Azul tem um ponto forte em comum com os abstratos que é a interação, mas a interação é bastante indireta. Azul parece ser mais um Eurogame do que um abstrato. Tanto pela interação indireta como pelo esquema de pontuação durante a partida e final da partida. Para completar, Azul não termina com um jogador “vencendo”. Termina com um jogador contando os pontos.

Então, não faz tanto sentido Azul ser Top #1 abstratos, pois a única parte de abstrato que ele possui é a falta de conexão com o tema, e olhe que nem isso é tão abstrato assim. Acho o mesmo do Patchwork, já resenhado por mim. É como termos o Agrícola como Top #1 temático. Ora, Agrícola é extremamente temático, mas eu não diria que ele se classifica muito bem como jogo temático, pois jogo temático não é simplesmente ter um tema bem implementado às mecânicas. Talvez você me chame de purista ou velho ranzinza, mas a realidade é que os jogos abstratos estão mudando. Essa mudança não é ruim, pois aumenta o alcance de jogos anteriormente vistos com preconceito, mas está descaracterizando o gênero. Encerro por aqui. Inclusive, em protesto, encerro minhas resenhas sobre abstratos que não são abstratos. Brincadeira. Até próximo mês.

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.



The image shows the top portion of the Aqua Sphere board game box. The title 'AQUA SPHERE' is prominently displayed in large, stylized letters. 'AQUA' is in blue with a white outline, and 'SPHERE' is in yellow with a blue outline. Below the title, there's a depiction of a submarine or underwater scene. In the bottom left corner of the box art, there's a small logo for 'HOLL Games'.

O QUE QUER DIZER “TIPO FELD”?

Bem, jargões são terminologias técnicas e comuns a uma atividade ou grupo específico, comumente usados em grupos profissionais ou socioculturais. Desta forma, acho que o termo “Tipo Feld” já se incorporou ao nosso dicionário lúdico como um dos grandes jargões criados por nossa comunidade. O termo já é tão consagrado que “Tipo Feld” já representa um universo de informações e paixões motivadas por um público que ama ou odeia este “formato” de jogo.

Mas, quem seria Feld?

Stefan Feld (nascido em 1970, em Karlsruhe, Alemanha) é um designer de jogos de tabuleiro considerado um dos designers mais proeminentes do gênero Eurogame. Seu estilo é conhecido pelo uso engenhoso de dados em seus jogos, usando-os para adicionar variedade e opções diferentes sem aleatoriedade excessiva. Em resumo, Feld é um dos designers mais festejados da

última década, um verdadeiro proliferador de jogos. É um idealizador de jogos incomum, responsável pela marca invejável de 28 jogos, em alto nível, produzidos em pouco mais de uma década – 13 anos! Em dados momentos de sua carreira, foram produzidos cerca de dois, três e até quatro jogos em um único ano, todos sólidos por natureza e reconhecidamente clássicos com o passar dos anos.

Ao contrário de outros designers, Feld não padece de padrões específicos de design que tornem seus jogos facilmente reconhecíveis – salvo a “maquininha de pontos”, chegaremos lá! Em vez disso, a característica comum que é compartilhada por todos os jogos de Feld é sua “singularidade”. Cada um tende a ter elementos únicos que realmente se destacam da multidão de jogos publicados a cada ano pelo mercado mundial!

Os jogos do “Tipo Feld” incluem estilos em que os jogadores assumem decisões definitivas a serem avaliadas a cada nova rodada. As pontuações são gradativas a cada volta, e, portanto, a busca incessante por sua maximização torna cada partida única. Outro aspecto marcante nitidamente perseguido pelo designer é que cada título de sua autoria deve incluir pelo menos um mecanismo inovador. Quando perguntado sobre seu processo criativo em entrevista dada ao blog The Opinionated Gamers, Feld identifica como primeiro passo, a origem deste

“Feld é um dos designers mais festejados da última década, um verdadeiro proliferador de jogos.”

processo, a identificação de sua mecânica principal, que será, desde já, responsável pela formatação do jogo. Tudo para Feld se inicia pela mecânica, desta forma, ajustar e equilibrar as opções dos jogadores durante uma partida transitam em torno da adequação mecânica elegida.

“Premiar faz parte da rotina de um “Tipo Feld”. No entanto, saber como maximizar esses pontos é o que torna estes jogos tão atrativos.”

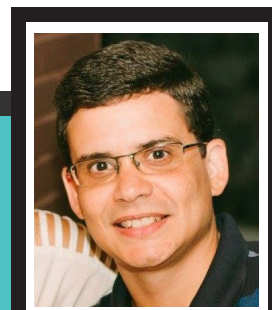
Além de uma horda de fãs, Feld possui uma legião de críticos que se posicionam em desfavor de seus jogos por apelidá-los de “salada ou maquininha de pontos” – eu prefiro pensar neste ponto como um aspecto positivo, mas, fazer o quê... Por que “salada”? Simples, “tudo”, mas tudo mesmo que você faça no jogo lhe garantirá pontos. Premiar faz parte da rotina de um “Tipo Feld”. No entanto, saber como maximizar esses pontos é o que torna estes jogos tão atrativos. O jogo Bora Bora, um dos meus favoritos, é um ótimo exemplo. Os diferentes caminhos são bem equilibrados e o vencedor será o jogador que melhor visualizar a combinação de oportunidades expostas pelos dados lançados à mesa. A mecânica principal é uma espécie de “seleção de ação criativa” onde tudo depende da atitude do jogador e de como este posiciona para formar combos inesgotáveis.

Outro ponto passível de críticas está relacionado à “temática”, já que este aspecto é um mero adendo para Feld. A temática, em seus jogos, é adicionada num momento posterior ao desenvolvimento da mecânica, e como dito, não é o aspecto mais importante. Alguns críticos chegam ao ponto de dizer que os temas relacionados pelos jogos de Feld são “colados com cuspe” – bem, não encaro “tanto” assim, mas entendo que a abstração é imponente! Desta forma, resta evidente que o tema é um mero suporte a jogabilidade, ou seja, Feld nunca adotará uma posição que se preocupe em modificar

a dinâmica de sua mecânica em detrimento de sua temática, mesmo que isso, ao final, não faça muito sentido. A mecânica é suprema!

Ademais, é marcante nos jogos do “Tipo Feld” a busca pelo número gerenciável de opções de decisão. São tantas opções, tantos caminhos a seguir que algo como um “Analysis paralysis” é tão corriqueiro que mal abala a dinâmica do jogo, uma vez que todos pensam sem parar! Além disso, o valor dado a rejogabilidade é um fator bastante presente nos jogos de Feld. São tantos elementos previstos que cada partida se torna única.

Assim, espero ter “pincelado” algumas observações importantes sobre este “mago” dos jogos de tabuleiro que se chama Stefan Feld. Conhecer a história e o estilo de um dos designers mais ovacionados da história dos jogos de mesa faz parte da cultura de nossa comunidade! Para mim é uma honra poder escrever, mesmo que em poucas palavras, sobre estas grandes figuras do board game mundial, seja ele um Stefan Feld, Reiner Knizia, um Vlaada ou um Uwe Rosenberg. Os estilos são variados e cada um busca seu espaço apresentando um olhar diferente e cultural sobre a arte de criar - Feld tem seu estilo! Seja com maquininha de pontos ou não, o que importa é o reconhecimento: o cara sabe criar – fato!



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.

WIRAQOCHA

DA GRINGA!

Início do século XX, em um mundo paralelo, ao bom estilo **steampunk**, um importante cientista conhecido como **Augustus Copperpot** retorna de uma longa jornada das terras selvagens da América do Sul com uma importante descoberta a qual batizou de **Somnium**.

Após estudar sobre a utilidade deste cristal, Augustus se surpreendeu com seu alto poder energético, capaz de, se utilizado em grandes proporções, criar uma arma poderosíssima capaz de impor ao mundo e as demais nações todo o seu poder. Esta ideia foi rapidamente assimilada por sua financiadora, a **imperatriz Victoria II**, detentora da **coroa da Inglaterra**, que rapidamente enviou suas melhores Companhias de exploração para as terras selvagens do Sul em busca deste poderoso cristal e de seu poder cataclísmico capaz de dominar o mundo. Então, é em nome deste poder, que cada jogador se encaminhará ao **Vale de Wiraqocha** em busca de seus segredos!

Wiraqocha é um dice placement de estratégia, com tabuleiro modular, publicado inicialmente pela **Sit Down!** Editora, com tiragem quase que exclusiva, vendido apenas pelo site da própria empresa e, portanto, pouco conhecido pelos gamers de nosso país.

O vale de **Wiraqocha** é representado por um tabuleiro modular composto por 22 tiles

hexagonais, cada um registrado ou com numerações variáveis entre o intervalo de 1 a 12 ou pela combinação dupla, tripla ou singular relacionada à face de um dado. Cada tile representa uma parte do vale de **Wiraqocha** que se encontra definido por cinco territórios: Selva (Vale ou Montanha), Ruínas (onde se encontram assentadas as relíquias de Wiraqocha), as Vilas dos selvagens locais, Filão de Somnium e um único tile que representa o Cemitério das Máquinas (para onde são enviados os tokens destruídos durante o jogo e que podem ser resgatados com o gasto de 3 recursos).

Seus componentes são muito bem produzidos, composto por tiles de altíssima qualidade com uma arte estonteante e bem encaixada com o contexto sugerido para sua ambientação. Seus tokens e dados são confeccionados em madeira, roupagem encontrada em euros de qualidade. Destaque as pedrinhas de Somnium, que se assemelham a legítimos cristais em miniatura, propiciando uma maior imersão ao jogo.



Em sua rodada, cada jogador lançará uma série de dados de seis lados (número mínimo de 3), e terá que combiná-los ou utilizá-los de forma específica para assumir o controle de diferentes territórios (quantos quiser em uma mesma rodada) ou proteger aqueles que controla com o uso de dados fixos de proteção contra a invasão de inimigos. Caso expulse um token inimigo de um território, que não seja o acampamento base, este deverá ser encaminhado para o cemitério das máquinas ou poderá ser sequestrado. No caso de expulsão de um acampamento base, este poderá ser saqueado ou enviado para o “pool” de reserva do jogador atacado.

É possível ainda comprar cartas de Invenção e Prédios, que lhes darão inúmeros benefícios. No entanto, as cartas de Invenção são as únicas que podem ser roubadas de um acampamento base em decorrência de um saque, recrudescendo cada vez mais a rivalidade entre os jogadores – o que o define, dentre seus aspectos, como um jogo também de Luta.

Sua mecânica foi construída tomando como base a rolagem de dados. Para certos jogadores, isso pode soar como um sinal de alerta negativo, um incômodo viés, devido aos resultados aleatórios gerados por jogos com rolagem de dados. No

entanto, ao final, esta mecânica acaba por se tornar o diferencial do jogo, uma vez que o mesmo dispõe de certas opções que contribuem para diminuição do fator sorte. Dentre elas, cite-se a possibilidade de utilizar dois recursos para mudar um resultado de um dado tanto para mais como para menos quantas vezes quiser de acordo com o número de recursos dispendidos. Além disso, soma-se à possibilidade de se utilizar um cristal de **Somnium** a fim de acrescentar 1 dado a mais em seu rolamento (apenas 1 por rodada). Por fim, certos tiles do tipo Selva (Vale/Montanha) e Vilas concedem dados extras e rerrolagens a mais aos jogadores que possuam um token nestes territórios.

Cada jogador, por sua vez, representará uma equipe de exploração patrocinada pela coroa inglesa que concorrerá em busca das relíquias e do cristal poderoso escondidos no Vale. Cada equipe terá em sua formação:

1. O Acampamento base: token mais importante de cada Companhia; apenas se ele estiver ativo no tabuleiro o jogador poderá executar suas ações. Ele representa a base de comando de cada companhia e nele serão depositadas suas relíquias, cristais e invenções conquistadas durante a partida.

2. Zepelim: são os únicos tokens capazes de alcançar os tiles de Montanha. São

verdadeiros “coringas”, úteis para alocar, mediante permuta, outros tokens que não teriam acesso a estes locais inóspitos. Além disso, por estarem no ar, somente podem ser combatidos por outros Zepelins.

3. Exploradores: são os únicos capazes de desvendar as relíquias de Wiraqocha e de transitar pelas cavernas subterrâneas que ligam todo o vale (Tile de caverna – opcional).

4. Furadeiras: somente estes tokens podem extrair os cristais de Somnium do vale de Wiraqocha.

Ademais, o turno de cada jogador será composto por 3 fases:

Fase I: Preparação;

Fase II: Ações;

Fase III: Fim do turno.

A primeira fase será responsável por arrecadar recursos - tiles ocupados no tabuleiro modular pelos tokens de cada jogador - organizar o montante de dados a serem lançados (3 é o conjunto básico de lançamento, podendo ser reduzido para mais ou para menos com a manutenção de dados de proteção ou adicionando mais dados com o uso de cristais ou dados extras cedidos pelos tiles do Vale). Além disso, é o momento em que o jogador deve, antes mesmo de lançar os dados, escolher se substituirá um ou mais tokens de seus zepelins espalhados pelo Vale por outros tokens que estejam em sua



reserva ou no tabuleiro (o zepelim funciona como “token de troca”, permitindo posicionar os demais tokens em locais originalmente inacessíveis aos mesmos).

A segunda fase é marcada pela seleção de ações que serão organizadas de acordo com os resultados dos dados. Dentre as ações os jogadores poderão:

1. Conquistar um território livre ou ocupado por outro jogador;
2. Colocar um ou mais dados de proteção em seus tiles ocupados a fim de garantir seus domínios;
3. Usar cubos de recursos para modificar o resultado dos dados;
4. Construir um prédio ou uma invenção dentre as diversas opções oferecidas à mesa (sempre 3 opções disponíveis);
5. Roubar uma criação, relíquia, cristal ou reconquistar um token sequestrado do acampamento de outro jogador após um saque – ataque direto contra o domínio de seus adversários;
6. Sequestrar tokens de seus adversários vencidos após o embate (pedido de resgate mediante pagamento em recursos ou cristal de Somnium ou contra-atacando a base de seu adversário).
7. Gastar um cristal de Somnium para rolar um dado extra;

“Wiraqocha é um dice placement de estratégia, com tabuleiro modular, publicado inicialmente pela Sit Down! Editora, com tiragem quase que exclusiva, vendido apenas pelo site da própria empresa e, portanto, pouco conhecido pelos gamers de nosso país.”

8. Recuperar um tokens do Cemitério das Máquinas com o uso de 3 recursos.

Por fim, a terceira e última fase, que funciona basicamente como uma fase de manutenção, marcada pela estabilização da mesa e pela extração de Somnium com o uso de tokens de Furadeiras para aqueles que as possuir espalhadas pelo Vale.

O jogo prevê três condições de vitórias, a saber:

1. Encontrar as 4 relíquias que darão acesso ao tesouro escondido do antigo imperador de Wiraqocha;
2. Reunir um carregamento especial de Somnium para a imperatriz (quantidade específica de acordo com o número de jogadores);
3. Reunir um rol específico de conhecimentos e recursos para a construção do grande Leviatã, a arma mais poderosa do mundo (valor modificado também pelo número de jogadores).

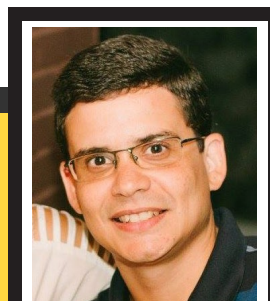
Assim, analisando-se a diversidade de suas mecânicas

(Colecionar Componentes, Alocação de Trabalhadores, Controle/Influência de Área, Sistema de Pontos de Ação, Rolagem de Dados, Tabuleiro Modular) juntamente as questões relacionadas às suas possibilidades e nuances estratégicas, Wiraqocha apresenta-se como um dinâmico e bem planejado jogo com dados, fugindo aos padrões gerais comumente encontrados em jogos desta categoria. As mudanças, durante a partida, são repentinas e os altos níveis de intriga e rivalidade crescem à sua grandeza roupagens e traços de um legítimo “ameritrash” com toda a beleza e dedicação de um “euro”, com regras bem encaixadas e fluidas, um híbrido bem interessante!

Se você curte jogos estratégicos, de conflito direto, de curta duração, com manipulação de dados e que buscam minimizar o fator sorte com o uso de elementos especiais, Wiraqocha é uma escolha acertada!

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.



Metagame



MÚSICA E JOGOS DE TABULEIRO

Desde que conheci os jogos de tabuleiros modernos, tenho utilizado trilhas sonoras e música incidental para melhorar a experiência à mesa. Acredito que uma boa trilha sonora em um jogo de tabuleiro traz inúmeras vantagens: ajuda na concentração dos jogadores, realça o tema do jogo e cria imersão e ambientação.

Muitas Editoras parecem concordar com este conceito, pois é comum vermos jogos com trilhas sonoras oficiais, como Fireteam Zero, Mysterium, Last Night on Earth, Shadows of Brimstone e 7th Continent.

Porém, quando o jogo não vem acompanhado de uma bolachinha cromada, cabe aos jogadores montar suas próprias trilhas. E é aí que a diversão começa!

O primeiro passo é analisar qual é o tema do jogo – e isso vale, inclusive, para o euro típico com tema meramente incidental, pois é a partir deste tema que iremos buscar a nossa trilha sonora. Aqui, a pesquisa é fundamental. Veja em qual período ou época está ambientado o jogo e qual é o tipo de música desse mesmo período.

Se você quer uma trilha historicamente fiel, tenha em mente que um jogo ambientado na Idade Média terá uma trilha completamente diferente de um jogo cujo tema seja a França setecentista e que, por sua vez, será muito diferente de um jogo cujo tema seja as disputas entre os condottieri na Renascença Italiana.

A trilha sonora de um filme ou série de TV pode ser útil em muitos casos, principalmente em jogos derivados de franquias cinematográficas, animações ou séries, pois ajudam ainda mais na ambientação justamente por remeter ao filme ou série que inspirou o jogo. Mas, em alguns casos, eu recomendo criar sua própria playlist ao invés simplesmente apertar o play e pôr o álbum para tocar – músicas como Lapti Nek ou Cantina Band destoam completamente da ambientação exigida para jogos como Imperial Assault ou Star Wars Rebellion.

Um jogo que não possui tema ou ambientação historicamente precisos abre mais possibilidades, permitindo utilizar música ambiente instrumental, new age ou soundscapes inspirados em fantasia, folclore ou ficção-científica.

“A trilha sonora de um filme ou série de TV pode ser útil em muitos casos, principalmente em jogos derivados de franquias cinematográficas, animações ou séries, pois ajudam ainda mais na ambientação justamente por remeter ao filme ou série que inspirou o jogo.”

Busque, preferencialmente, música instrumental, pois canções com letras podem distrair os jogadores, principalmente se forem muito conhecidas.

Quanto à mídia a ser utilizada, eu prefiro plataformas de música, pois evitam o trabalho de interromper o jogo para trocar o CD toda hora, além de facilitar a criação de uma playlist particular (CD players mais antigos permitiam selecionar as faixas de um CD, mas hoje nem todo aparelho traz este recurso, infelizmente).

E, quando possível, escolha mais de um CD. Repetir sempre o mesmo álbum num loop pode ficar muito chato depois de um tempo.

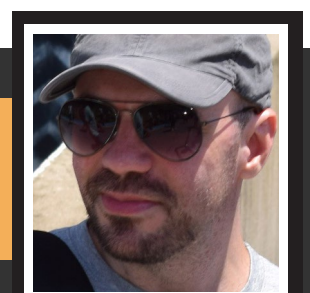
Após definir sua trilha, é hora de coloca-la à mesa. E aqui vem uma dica importante: atenção ao volume! Se for muito alto, irá distrair e até mesmo incomodar os jogadores. Se estiver muito baixo, não terá o efeito desejado. O ideal é que fique num volume audível, mas que não atrapalhe a conversa e interação entre os jogadores. Para ter uma boa ideia de como o volume é usado apropriadamente, vale a pena observar o modo que uma trilha incidental é utilizada em uma série de TV.

Deixa que a música faça parte de seus jogos como um coadjuvante muito bem-vindo.

Boas partidas e boas experiências musicais.

RICARDO WILLIAMS

Tradutor, músico amador, RPGista veterano e boardgamer.



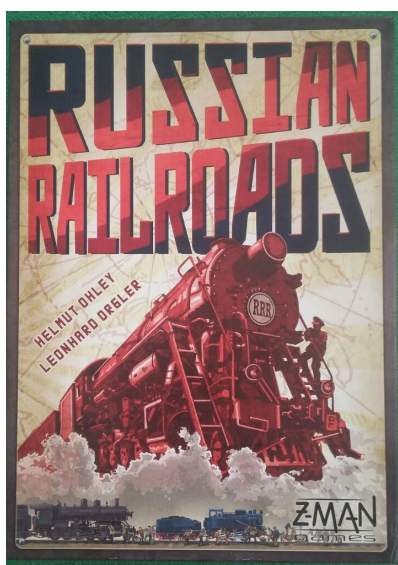
RUSSIAN RAILROADS

GRANDES CLÁSSICOS

Você, um magnata da Ferrovia, compete para construir a maior e mais avançada rede ferroviária russa, a saber, a Trans-Siberiana (que vai até Vladvostok), a de São Petersburgo e a de Kiev (todas partindo de Moscou). Para vencer, aloque os trabalhadores nos locais estratégicos para efetuar as tarefas certas nas horas certas. Construir ferrovias com tecnologia simples lhe levará a lugares importantes, já a modernização da rede ferroviária melhorará a eficiência de todo o mecanismo de pontuação. Novas e mais potentes locomotivas percorrem distâncias maiores e as fábricas produzem tecnologia que ajudam no avanço da ferrovia. Contratar novos trabalhadores (fixos ou temporários) e engenheiros darão um impulso extra na competição. Decisões importantes devem ser tomadas a todo momento: investir na modernização dos trilhos? Buscar mais trabalhadores fixos ou temporários? Contratar engenheiros? Finalizar uma ferrovia? Aumentar as fábricas? Melhorar a industrialização? Investir em locomotivas? Esses são apenas alguns questionamentos que lhe aguardam em Russian Railroads... e aí, aceita o desafio?

Esse é o cenário de Russian Railroads, trazendo como mecânica básica a alocação de trabalhadores. Um jogo independente de idioma, simples de explicar e muito estratégico. Comporta de 2 a 4 jogadores, onde o objetivo final é fazer mais pontos que seus oponentes, para isso existem várias formas de pontuar: com o melhoramento dos trilhos, com a finalização das ferrovias, com a industrialização, com a contratação de engenheiros, com os bônus durante a construção da ferrovia, enfim, vários caminhos para a vitória é o que propõe Russian Railroads, um board game de Helmut Ohley e Leonhard Orgler, publicado pela Z-Man Games.

A caixa do jogo é retangular, na capa traz imagem de uma grande locomotiva e logo abaixo uma ferrovia em plena construção com trabalhadores e engenheiros a todo vapor, bem sugestivo. A caixa por dentro comporta bem os componentes do jogo, a saber: os tabuleiros (do jogo e o dos jogadores), os meeples de trabalhadores e os peões dos jogadores, os trilhos, os tokens (de indústria, de locomotivas, de engenheiros, de multiplicadores de valor, de moedas, de bônus, de pontuação e de último turno), as cartas (de ordem do turno, de bônus inicial e de apoio) e o livro de regras.





O tabuleiro do jogo é dupla face, para 2 jogadores (de um lado) e para 3 a 4 jogadores (do outro lado). Ambos os lados são muito bem organizados, autoexplicativos e divididos em seções: a de extensão de trilhos, a de ordem de turno, a de locomotivas e fábricas, a de industrialização, a de ações auxiliares (de multiplicadores de valores, moedas e trabalhadores temporários) e de engenheiros. Ao redor do tabuleiro, o tracking de pontuação.

O tabuleiro individual do jogador contém muita informação, mas também é bem organizado: as 3 ferrovias a serem construídas são bem claras e distintas com seus respectivos bônus, tamanhos e pontuação. A seção da industrialização é bem fácil de compreender bem como o local das fábricas e suas respectivas pontuações. O local das locomotivas é algo crucial nas 3 ferrovias, é o coração do jogo, um dos locais onde se permite pontuar.

Os meeple de trabalhadores, os peões dos jogadores e os trilhos são todos em madeira

“O local das locomotivas é algo crucial nas 3 ferrovias, é o coração do jogo, um dos locais onde se permite pontuar.”

e nos respectivos formatos. Cumprem perfeitamente sua missão. Os tokens (de indústria, de locomotivas, de engenheiros, de multiplicadores de valor, de moedas, de bônus, de pontuação e de último turno) são todos em excelente gramatura permitindo bom manuseio sem preocupação em danificar os mesmos. As cartas de ordem do turno, de bônus inicial e de apoio também são de boa gramatura e resistentes.

O manual de regras é ricamente ilustrado, um dos mais detalhados que já vi, e com vários exemplos para auxiliar o jogo.

Para o setup do jogo, coloque o tabuleiro do jogo (do lado pertinente pela quantidade de

jogadores) na parte central da mesa, coloque os tokens (todos) organizados ao redor do mesmo, coloque as 5 cartas bônus abertas também ao redor do tabuleiro, embaralhe as cartas bônus de fim de jogo, retire duas e mantenha as restantes fechadas ao lado do tabuleiro do jogo. Organize os trilhos por cor e os coloque também ao redor do tabuleiro. Sorteie os engenheiros (em pilhas A e B) e coloque-os no tabuleiro central (a quantidade irá variar de acordo com a quantidade de jogadores). Dê a cada jogador seu tabuleiro individual, os meeple e os peões, todos na sua cor. O jogador recebe também uma locomotiva nível 1 na ferrovia Trans-Siberiana, 3 trilhos pretos (1 para cada ferrovia), 5 meeple de trabalhadores (os demais podem ser contratados durante o jogo), 1 token de industrialização no início a seção de industrialização do tabuleiro e 1 moeda. Os 2 peões serão colocados um no tracking de pontos e outro na ordem de turno, que será sorteada com as cartas de ordem de turno e pontuação inicial. Pronto!

Agora vamos ao jogo, pois contratar trabalhadores, engenheiros, construir fábricas e ferrovias não é tão simples assim. Bem-vindo à Russian Railroads!

O jogo se passa até que se completem um número de turnos (6 turnos com 2 jogadores e 7 turnos com 3 a 4 jogadores). A ordem do turno é decidida também na alocação dos trabalhadores, que podem optar por escolher enviar 1 de seus trabalhadores para garantir ser o 1º ou 2º jogador no próximo turno. Cada jogador tem um número de trabalhadores que pode alocar nas mais variadas seções do tabuleiro, a fim de construir mais eficiente e eficazmente sua malha ferroviária, podendo para isso, inclusive, contratar trabalhadores temporários, mas isso faz parte da estratégia, pois só existem 2 trabalhadores temporários para todos os jogadores em cada turno. Escolher contratá-los na hora certa é crucial.

Cada jogador aloca seu trabalhador onde julgar necessário para o momento e de acordo com a disponibilidade do local, já que cada local só pode ser ocupado por 1 jogador (só existe uma exceção, um local de avanço de trilho em que todos os jogadores podem ir). Após o 1º

jogador alocar seu trabalhador e já executar sua ação (e/ou receber o bônus pertinente), é a vez o 2º jogador de acordo com a ordem do turno e assim sucessivamente até que todos os jogadores usem todos seus trabalhadores ou decidam não alocá-los, seja por falta de local, de opção interessante ou por falta de dinheiro. Dinheiro? Sim! O dinheiro também pode ser usado com 1 trabalhador em Russian Railroads. É simples de explicar, você está pagando para executar aquela ação. Existem locais no tabuleiro inclusive que exigem um complemento em dinheiro.

O que e em que ordem executar em um turno de Russian Railroads é crucial para sua vitória, bem como qual locomotiva alocar em qual ferrovia, pois as ferrovias só pontuam até onde a locomotiva alcança, ou seja, de nada adianta você construir uma ferrovia extensa se não tem locomotivas capazes de andar nas mesmas. O inverso também é verdadeiro, ter uma excelente locomotiva e não ter ferrovia pronta, não lhe interessa em nada.

Isso pode ser administrado quando se consegue novas locomotivas, pois você pode realocar suas locomotivas de acordo com o desenvolvimento

“O que e em que ordem executar em um turno de Russian Railroads é crucial para sua vitória...”

de suas ferrovias, é um momento muito importante do jogo.

Investir em trilhos é a combinação perfeita com boas locomotivas, pois trilhos de melhor qualidade aliado a boas locomotivas lhe dão maiores pontos e conseqüentemente maiores chances de pontuar ao final de cada turno. Sim! Ao final de cada turno há uma pontuação.

Usar os engenheiros disponíveis durante o jogo lhe rendem vários benefícios. Contratá-los, melhor ainda, e a disputa é grande, pois só existem 2 engenheiros disponíveis para trabalhar (1 num jogo com 2 jogadores) e outro disponível para contratação por turno. Garantir a contratação lhe traz também exclusividade sobre esse engenheiro, que tem habilidades específicas para lhe auxiliar em sua empreitada.

Investir em fábricas também traz vários benefícios, mas de nada adianta ter as fábricas se a industrialização não chegar até elas. As mesmas ficam ociosas até que a industrialização chegue até as mesmas. É como investir alto em fábricas e equipamentos e não usá-los.



Ações auxiliares, de multiplicadores de valor de trilhos e moedas lhe garantem uma sobrevida e pontos, pois os multiplicadores de valor melhoram a pontuação de sua ferrovia e dinheiro lhe garante mais ações durante o jogo.

Ao final do turno, se reorganizam os peões dos jogadores de acordo com suas opções de ordem de turno, o jogador que colocou 1 trabalhador na opção de 2º jogador do turno executará mais uma ação com esse trabalhador e posteriormente o jogador que colocou 1 trabalhador na opção de 1º jogador, executará sua ação.

Após isso é feito a contagem de pontos de acordo com o tabuleiro individual de cada jogador, somam-se os valores dos trilhos até onde alcançam as locomotivas (em cada ferrovia), aplicam-se os efeitos multiplicadores (se houver), somam-se a isso o nível de industrialização e se tem o valor a andar no tracking de



pontuação com o peão de cada jogador. Assim finaliza um turno de Russian Railroads.

No último turno entra em cena o token de último turno no local onde se colocariam os trabalhadores para disputar as vagas de 1º e 2º jogador, dando mais uma opção de ação ao jogo. Ao final, faz-se novamente a última contagem de pontos, juntando as cartas bônus de cada jogador (se houver) e tem-se o ganhador.

Até que se passem os 6 ou 7 turnos, há tempo suficiente para queimar neurônios em onde alocar seu trabalhador, qual decisão tomar, na ordem correta, para ter

um melhor desempenho em todas as ferrovias, ou se concentrar em uma delas, contratar ou não mais trabalhadores e/ou engenheiros, melhorar as ferrovias ou locomotivas, investir em fábricas e na industrialização, enfim, aproveitar tudo o que Russian Railroads pode oferecer.

Esse é o cenário de Russian Railroads, eficiência e estratégia testadas ao máximo. Desafie suas habilidades do início ao fim do jogo. Recomendo Russian Railroads para sua coleção!

“Investir em trilhos é a combinação perfeita com boas locomotivas, pois trilhos de melhor qualidade aliado a boas locomotivas lhe dão maiores pontos e conseqüentemente maiores chances de pontuar ao final de cada turno.”

CESAR CUSIN

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



TOP 5

Feld

...que poderia muito bem ser **Top 10**



Stefan Feld, designer alemão, nasceu em 1970. Desde 2005, com o jogo de estreia Roma, vem surpreendendo a comunidade de jogadores com seu intelecto arrojado voltado para a criação de jogos balanceados, criativos, de boa rejogabilidade e, em alguns casos, fazendo com que a temática apareça não somente como um adereço, mas bem encaixada, dando certo suporte ao sistema do jogo.

Atualmente conta com quase 30 jogos já publicados. Imaginemos por um instante, quantos projetos ainda guardados na gaveta!

Nesse top 5, que poderia muito bem ser top 10, destacam-se 5 jogos do designer de forma sucinta e rápida, oferecendo uma sinopse e características marcantes. Não se trata de um nível hierárquico, mas sim, dentre os jogos escolhidos, uma sequência cronológica.

Outros poderiam facilmente consagrar essa lista, tais como: In the Year of the Dragon, Macao, Luna, Strasbourg, Amerigo, Aquasphere, Jórdvik, Merlin, entre outros.

THE NAME OF THE ROSE (2008)

Jogo baseado livremente no romance homônimo de Umberto Eco.

O tabuleiro descreve as diferentes instalações de um mosteiro da Idade Média onde assassinatos estão ocorrendo.

Durante a preparação do jogo, cada jogador recebe secretamente o papel de um monge. O objetivo é agir de modo dissimulado, blefar, ao tentar inocentar o seu personagem e, aos poucos, incriminar os monges dos demais jogadores.

Usando a mecânica de alocação de trabalhadores através do uso de cartas, diversos locais do mosteiro são explorados, levantando suspeitas diante de comportamentos estranhos. Com o olhar atento sobre os monges, temos William de Baskerville (em italiano Guglielmo da Baskerville) e seu fiel escudeiro, Adson de Melk. Um encontro infortúnio com ambos causa uma escalada na trilha de evidências e na trilha de suspeitas respectivamente.



É preciso evitá-los sempre que possível.

Ao final de cada rodada, verificam-se os pontos no nível de suspeita de cada monge que são convertidos em pontos de evidência.

Depois do sétimo dia (sete rodadas), os jogadores precisam deduzir a cor dos monges dos adversários e aquele que soube disfarçar melhor e levantar menos suspeitas será o vencedor.

THE CASTLES OF BURGUNDY (2011)

Virou o clássico do Feld. Recentemente lançado pelo Grow. Jogo também situado na Idade Média, na França, onde cada jogador utilizando seu tabuleiro pessoal representa um aristocrata e procura desenvolver da melhor forma seu principado. Vemos aqui uma das características marcantes dos jogos do designer que é o uso de

dados para realizar ações. Vale destacar que geralmente existem formas para alterar o valor obtido em cada dado.

Basicamente, no turno do jogador, rolam-se dois dados para escolher ações (tiles) representadas no tabuleiro principal, a saber: construções, fazendas (animais), tecnologias, castelos, minas e navios. Ao adquirir esses tiles, primeiro eles vão para um espaço



de armazenagem e na sequência irão para a parte principal do tabuleiro do jogador, formando e expandindo seu principado.

Certas ações proporcionam combos, melhorias e maiores ganhos. Depois de cinco fases, aquele com mais pontos de vitória é o vencedor.

A versão card game foi lançada em 2016 e a versão dice game em 2017.

TRAJAN (2011)

Trajano, imperador de Roma no início era cristã. É nesse cenário em que os jogadores estão inseridos em busca por poder e influência em diversas atividades romanas, como política (senado), comércio (navegações), domínio militar (expandir território), construções e cultura.

Uma das realizações mais fantásticas do designer foi o mecanismo usado para realizar as



ações durante a partida. Trata-se de um sistema semelhante ao de Mancala* representado por um círculo de ações, onde o jogador precisa pegar todos os cubos presentes num dos espaços e “ir semeando” nos espaços seguintes. Ele só realizará a ação onde depositar o último cubo. Tal sistema exige atenção constante e planejamento futuro.

Outro aspecto de destaque é a exploração de

diferentes mecânicas: gestão de mão e seleção de cartas para atuar no porto, alocação de trabalhadores e movimento de área para envio de legionários e para usar trabalhadores na construção braçal e colecionar componentes para atender às demandas do povo.

Enfim, um jogo complexo, mas com ótima fluidez e curva de aprendizagem.

*Mancala é uma família de jogos de tabuleiro jogada ao redor do mundo, algumas vezes chamada de jogos de semeadura ou jogos de contagem e captura.

BORA BORA (2013)

Renovando a temática, estamos diante de uma tribo indígena de Bora Bora, uma belíssima ilha de um conjunto de ilhas da Polinésia Francesa.

A exemplo do Castles of Burgundy, no início de cada turno, os jogadores jogam seus três dados que mais a frente serão colocados nas fichas de ação.

Dentre as ações possíveis temos: expandir pela ilha, pegar uma ficha de mulher ou homem, usar o ajudante no comércio, ir ao templo, construir e pescar.

Ainda sobre os valores obtidos nos dados, ao usar um número alto você terá uma versão melhor da ação escolhida, porém, permitirá que outros jogadores realizem a mesma ação, desde que o dado usado seja de valor menor ao dado já existente.

Aqui, vale mais uma vez salientar, que os valores dos dados não são fixos, existem regras e deuses que modificam esses valores promovendo maior possibilidade estratégica e não engessando o turno.

Destaque para o tabuleiro do jogador que resume bem as



possibilidades de ação, os combos existentes e a pontuação final. Apesar de num primeiro momento assustar um pouco os mais

desavisados, muito em breve é possível adaptar-se e reter facilmente as informações.

Difícilmente os jogadores conseguirão pontuar em tudo que está disponível. É mais seguro restringir a atenção a algumas estratégias.

Desenvolva a sua tribo e prospere em Bora Bora!

THE ORACLE OF DELPHI (2016)

Jogo que faz referência à mitologia grega onde Zeus, outros deuses e monstros mitológicos ora colaboram, ora atrapalham na realização de doze tarefas lendárias que serão concluídas aos poucos pelos jogadores. Nesse ponto, o jogo de assemelha a um jogo de corrida, mas não no sentido tradicional.

Com a meta de serem convidados para conhecer o Olimpo, os jogadores dispõem

de três dados que são rolados no início de cada turno e têm suas faces relacionadas a um determinado deus. Os dados são colocados num círculo de ações e podem ser alterados utilizando fichas de favores. Mais uma vez, o fator sorte é minimizado e de pouca interferência na partida.

Um leque de possíveis ações se abre e é preciso construir santuários, erguer estátuas suntuosas, explorar ilhas, fazer oferendas, sempre em homenagens aos deuses, além de eliminar terríveis criaturas que assombram as terras e os mares.

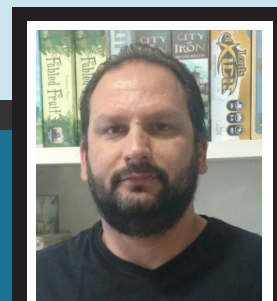
Vale ressaltar que o tabuleiro é modular, permitindo uma disposição diferente a cada partida, mais rejogabilidade, prevalecendo a mecânica de pegar e entregar.

Belíssimo jogo à mesa. Seja aquele escolhido que terá Zeus como anfitrião!



DANIEL PORTUGAL

Carioca natalense, professor de Português e Literatura. Família e jogos sempre à mesa!

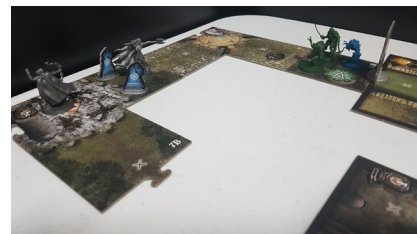


SWORD & SORCERY

SAINDO DO FORNO

Eis que chega ao Brasil um jogo que vai agradar principalmente aos jogadores “ameritrashers” mais hardcore e os jogadores de RPG que ficaram órfãos de seus grupos: o Sword & Sorcery! Trata-se de um jogo de fantasia medieval cooperativo de exploração, onde os jogadores representam heróis que devem caminhar por um mapa para cumprir diversas missões.

Esse não foi o primeiro e nem será o último jogo nesse estilo. Trata-se do bem conhecido “dungeon crawler”, que se traduziria para algo como “exploração de masmorras”. Desde que adquiri minha cópia e fiz minhas primeiras partidas, muita gente veio me perguntar sobre minha opinião em relação o jogo. Dessa forma, vou cortar o papo furado e vou direto aos pontos que acredito serem de destaque deste jogo!



Inteligência artificial dos inimigos

Cada tipo de inimigo possui uma carta com seu “modus operandi”, ou seja, dependendo da distância que ele estiver dos personagens ele vai tomar uma ação diferente. Por exemplo, enquanto alguns inimigos vão se aproximar e atacar com a espada, outros vão atirar com um arco e se afastar. Essa diversidade entre os inimigos dão um tom bem mais sofisticado a batalha, pois a estratégia que funcionar com um, pode não funcionar com os outros.

Diferença entre os Personagens

O jogo base traz 5 personagens diferentes, sendo que cada possui duas diferentes facetas (que dão acesso a habilidades diferentes). Devido às habilidades e características de cada um, eles acabam tendo papéis bem diferentes e jogando também de forma diferente. Conheço alguns jogos em que a habilidades dos personagens dão apenas uma pequena diferenciação, mas aqui, no Sword & Sorcery, elas influenciam na forma de jogar com aquele personagem!





Evolução dos personagens

Gostei muito da forma como os personagens evoluem durante as missões. Pegam dinheiro para comprar itens mais básicos, adquirem itens mágicos e especiais durante a própria missão e também passam de nível. Ao passar de nível, os personagens aumentam seus status e podem adquirir novas habilidades. A evolução é na escala certa, para você sentir que está evoluindo mas sem a sensação de que está ficando poderoso demais.

Andamento da história

Uma das dificuldades desse tipo de jogo é dar a sensação de que além da exploração do local existe uma história acontecendo ali. Pessoalmente achei que o Sword & Sorcery faz isso muito bem! Existem algumas cartas de evento que são colocadas em

alguns locais do mapa que são ativadas quando os personagens chegam ali. Ao chegar à carta de evento, os jogadores devem pegar um manual à parte do jogo e ler o texto referente ao mesmo. Além da história, acontecem também efeitos que se refletem no jogo, como o aparecimento de novos inimigos, por exemplo.

Impressões finais

Apesar das ideias parecerem simples, Sword & Sorcery é um jogo com muitas regras, muitas exceções e muitos detalhes. Possui um setup demorado em decorrência de sua grande quantidade de decks e pelas preparações específicas de cada missão. Porém, não é nada demais para quem está acostumado com as regras de um jogo de RPG, por exemplo.

Gostei bastante do Swords & Sorcery por ter entregado tudo aquilo que eu esperava: um dungeon crawler com uma experiência interessante, que vai contando uma história ao longo das missões. Talvez uma das experiências mais próximas que se pode ter de um RPG (sem mestre) em um jogo de tabuleiro.

Galaxy Defenders – O irmão mais velho

Muitas mecânicas do **Sword & Sorcery** são bem parecidas com as do jogo **Galaxy Defenders**, inclusive incorporando algumas questões que no **Galaxy Defenders** são adicionadas somente nas expansões. O **Sword & Sorcery** superou seu irmão mais velho, principalmente na questão da evolução dos personagens e na forma que a história de cada missão é contada. Porém, o **Galaxy Defenders**, por possuir um tabuleiro hexagonal, ainda possui uma parte interessante de movimentação tática que foi deixada de fora.

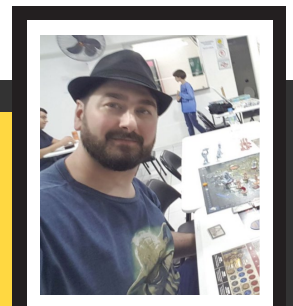
Aplicativo

Para quem tem ou planeja adquirir o jogo, existe um aplicativo para dispositivos móveis que pode ser usado para controlar os personagens. A vantagem desse aplicativo é poder registrar os equipamentos e habilidades de cada personagem de uma partida para outra. Recomendo!



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.





PARCERIAS PARA A VIDA

“É fácil amar os que estão longe. Mas nem sempre é fácil amar os que vivem ao nosso lado” Madre Teresa de Calcutá

Há aqueles que realmente apreciam uma partida solo. Inclusive, quando o jogo não oferece a possibilidade de se jogar sozinho, buscam regras alternativas ou até mesmo, os mais habilidosos, criam essa possibilidade. Entretanto, isso não é para todos.

Se por um lado jogar sozinho requer no mínimo disposição para tal feita, por outro requer disciplina e comprometimento. Há também aqueles que simplesmente por falta de um parceiro, jogam sozinhos.

Acredita-se que a maioria das pessoas não gosta de jogar só, preferem, por razões óbvias, estar pelo menos na companhia de mais uma pessoa, quem sabe até um grupo.

Apesar de muitas vezes me situar melhor diante do que é exceção e que não faz parte do senso comum, dessa vez, não há remédio a não ser me unir aos amigos, mergulhar de cabeça no grupo (ou melhor, grupos) que me rodeiam.

Sim! Faço parte da maioria.

Ah, e nosso universo já se expandiu, cada um é um pequeno sol com planetas ao redor. Felizmente posso estar em diferentes partes do todo e diariamente tenho uma pousada diferente que me permite o voo. Quem me

“No conforto do lar, poder desfrutar dos melhores jogos com as pessoas que você ama, produz um efeito extremamente prazeroso, deixando os jogos de tabuleiro noutra patamar.”

suga e diminui um tanto o prazer é o buraco negro da realidade.

Seu grupo irá surgir. Confie em mim! Jogava-se bem nos anos 80 e início dos 90, mas com o advento e popularização de jogos digitais, consolidados um pouco mais tarde com a internet, os jogos de tabuleiro deram uma longa (e triste) pausa no seu potencial, para ressurgir nos últimos 10 anos com força nunca antes vista. Então, confie em mim! Já foi bem mais difícil reunir um grupo bacana para rir, aliás, jogar.

Não se preocupe com a dificuldade inicial, nem com aqueles que não se tornarão assíduos e muito menos com aqueles que virão e partirão. O caminho é esse, seu grupo já começou.

O que temos pela frente são anos de bonança, onde perceberemos, após esse período agitado de realizações dentro do hobby, tempos mais calmos, com ventos tranquilos e amigos sussurrando suas jogadas.

Porém, também enxergo o universo a partir do microcosmo. Feliz é aquele que dentro de casa encontra os parceiros para as jogatinas. Recordo-me de um saudoso amigo que dizia querer ter 4 filhos, assim sendo, poderia ter uma equipe completa para campanhas de RPG.

No conforto do lar, poder desfrutar dos melhores jogos com as pessoas que você ama, produz um efeito extremamente prazeroso, deixando os jogos de tabuleiro noutro patamar.

Inesperadamente o grupo caseiro cresce e acontece. A esposa que até

então não prestava muita atenção aos jogos, surge com interesse inusitado e se torna jogadora assídua. A filha atinge certa idade sem restrição etária para os jogos e, por ter sido desde cedo alimentada com jogos, compreende facilmente, ainda capengando um pouco aqui e ali, mas já traz uma estratégia afiada e competitividade saudável.



O filho, que chega ou que volta a casa, agora já fazendo todas as coisas de adulto (embora eu não saiba direito que coisas de adulto são essas), arranca mais um sorriso dos pais. Um mistura de satisfação com orgulho.

Todos confraternizam e por que não dizer, todos se familiarizam. Estreitam laços e criam uma tradição.

Jogos de tabuleiro como alternativa, como medicação, pois há pais e filhos muito distantes, mesmo que durmam em quartos vizinhos, às vezes passam dias sem se falar, sem prestar atenção, sem saber como foi o dia. Uma vez que já estamos tão ensimesmados, os jogos promovem essa singular conexão com o outro e torna-se difícil separar-se.

Interessar-se por alguém é uma forma de carinho, é dizer que “eu me importo”. Chamar alguém para jogar extravasa os limites da mesa e inicia algo novo, algo único, um elo.

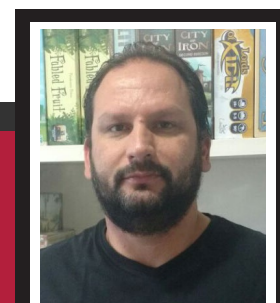
Mas você não gosta tanto assim de jogos de tabuleiro, uma vez por mês já está bom! Sendo assim, de volta para o básico: cineminha em casa, não precisa ser lançamento, TCM tem ótimos filmes, não esqueça da pipoca; testar os dons culinários elaborando aquele lanchinho diferente; baralho ou dominó (voltei para o jogo, não é!); quem sabe fazer algum artesanato, isso pode virar hobby também; escrever sem compromisso, como um exercício para mentes criativas; consertar algo em casa, afinal já está na hora; vídeo game na dose certa, os jogos de hoje em dia são fantásticos; começar aquela nova temporada tão aguardada na Netflix; um livro na varanda e um vinho (ou mesmo sem vinho), para que o deleite se torne precioso; também vale passear com aquele que sempre anima os seus dias, seu cachorrinho; e ouvir músicas agradáveis atuais ou de outrora, saber escolher é o importante.

É claro, uma boa pizza tamanho família. Pelo amor de Deus, de calabresa!

E assim, só me resta desejar, prontamente, que encontre felicidade na própria casa, nas alegrias da família, nas alegrias dos amigos.

DANIEL PORTUGAL

Carioca natalense, professor de Português e Literatura. Família e jogos sempre à mesa!





7^a Edição

VEMPRAMESA