8ª Edição

VEM PRA MESA

Revista

VEMPRAMESA

DICIONÁRIO LÚDICO

O mestre dos mestres Kanizia

RESENHA
Caylus

ENCONTROS E EVENTOS
Diversão Offline SP

SUMÁRIO

04 **RADAR DE JOGOS**

08 **DICIONÁRIO LÚDICO**
O melhor dos melhores Kanizia

11 **RESENHA**
Genial

14 **SEM CENSURA**
Board Game Friendly

16 **RESENHA**
Agamemnon

18 **PROTOTIPANDO**
Dead Breakfast Diário do Designer

22 **RESENHA**
Caylus

26 **ENCONTROS & EVENTOS**
Diversão Offline SP

31 **RESENHA**
Heaven & Ale

36 **VEM PRA MESA INDICA**
Top 5 Knizia

40 **COLUNA DO PORTUGA**
Histórias que não cabem nos jogos de tabuleiro

REVISTA VEMPRAMESA
Edição nº 07
Periodicidade: Mensal
Editor-chefe: José Medeiros (Magarem)
Subeditor: Rodrigo Rodriguez (Zuzu)
Colaboradores:
Rodrigo Zuzu
Rodrigo Rego
Cesar Cusin
Daniel Portugal
Magarem
Carlos Couto
Carlos Abrunhosa
Roberto Pinheiro
Designer: Manuela Medeiros

@revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Esta edição nº 8 da Revista Vempramesa é um verdadeiro marco cultural de união luso-brasileira com estreitamento de ideais, quando o tema em destaque está relacionado aos jogos de tabuleiro. Esta ponte de informação que, no fim das contas, extrapola a forte ligação histórico/cultural entre nossas nações, hoje alcança um novo patamar, fortemente integrado a cultura dos jogos de mesa.

Nessa esteira, gostaria de agradecer, primeiramente, aos nossos leitores portugueses que hoje se correspondem conosco com suas belas mensagens e "feedbacks" positivos: é bastante gratificante saber que do outro lado do Atlântico estamos sendo prestigiados por vocês! Além disso, recrutamos para nossa família Vempramesa um novo integrante, também originário das terras portuguesas e que fará desde já parte de nosso corpo de redatores: Carlos Abrunhosa, criador e administrador do blog "jogoeu.wordpress.com", que para esta Edição, preparou uma resenha completíssima sobre o jogo Heaven & Ale. Bem-vindo, camarada!

Tratando-se de "Carlos", estamos extremamente felizes também com a chegada de nosso amigo blogueiro, e agora também game designer, do festejado site E aí, tem jogo?, o grande Carlos Couto, mais conhecido como Cacá, que trouxe pra gente uma matéria completa sobre o Diversão Offline. Seja muito bem-vindo, meu velho!

Retornando à cena, Rodrigo Rego, nos presenteia com seu Diário de Designer na Coluna Prototipando, dessa vez com seu jogo Dead & Breakfast!

Tematizando esta edição, resolvemos puxar a sardinha para um dos maiores game designers da história dos jogos de tabuleiro: Reiner Knizia! Para tanto, elaboramos 3 belíssimas matérias com foco no mestre: Dicionário Lúdico (Magarem), uma Resenha do jogo Genial (Rodrigo Zuzu) e um Vempramesa indica TOP 5 (Magarem).

Seguindo a linha dos clássicos, Cesar Cusin nos apresenta Caylus em toda sua magnitude!

Tratando ainda de resenhas, não podemos nos esquecer do mestre dos jogos abstratos, nosso amigo Roberto Pinheiro, desta vez com o jogo Agamemnon.

E, para finalizar, como sempre, um belíssimo conto de Daniel Portugal, desta vez com o tema: "Histórias que não cabem nos jogos de tabuleiro". Simplesmente genial!

Bem, é isso pessoal, espero que curtam essa 8ª Edição da Revista Vempramesa!

Ótima leitura!

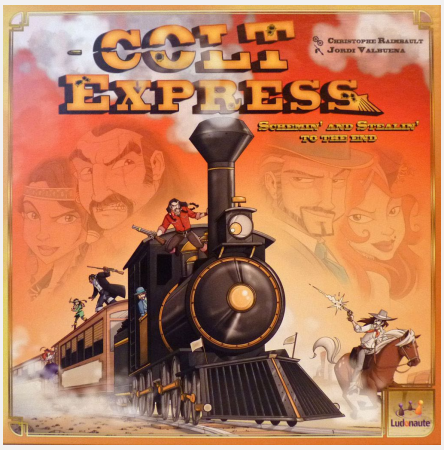
Magarem
(Editor-chefe)

RADAR DE JOGOS

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

O Diversão Offline nos trouxe boas notícias e novidades que estão chegando ao nosso mercado. O mês de abril promete!

Quer saber tudo que está para chegar, dê uma olhada em nosso Radar de Jogos!



MEEPLE BR JOGOS |COLT EXPRESS *(Anunciado)*

O vencedor do Spiel des Jahres 2015, o Colt Express, acaba de ser anunciado pela Editora Meeple Br. Sua rotina destaca jogadores assumindo o papel de bandidos, fazendo um assalto ao trem. Com algumas mecânicas acessíveis, ótimos componentes e jogo envolvente, o Colt Express certamente recebeu bastante atenção desde o seu lançamento.

Colt Express é um jogo de programação de ações para 2-6 jogadores que leva cerca de 30 minutos para jogar. O jogo se passa em um trem tridimensional no qual os bandidos podem passar de um vagão para outro, correr no telhado, perfurar os outros bandidos, matá-los, roubar os passageiros, ou deixar o Marechal fora de posição. Suas peças são belíssimas e sua imersão melhor ainda!

ACE STUDIOS| HARU ICHIBAN *(Pré-venda)*

Apostar em Cathala é aposta certa nos dias atuais! O grande designer Bruno Cathala aportou no Brasil com grandes sucessos dentre eles o 7 Wonders Duel, Abyss, Cyclades, Kanagawa e mais recentemente o Kingdomino. Com o anúncio de Five Tribes pela Galápagos e agora Haru Ichiban pela Ace Studios podemos constatar o quão influente este game designer é para nosso cenário nacional.

Haru Ichiban significa em japonês: "primeiro vento da primavera". Nos jardins do imperador, a primavera lentamente desperta a natureza.

Carpas, sapos e libélulas aquecem sob os primeiros raios de sol. Dois aprendizes de jardineiro competem pelo trabalho cobiçado do Grande Jardineiro Imperial.

Eles terão de mostrar o quão habilidosos são e tentarão aproveitar esse primeiro vento da primavera para usá-lo a seu favor para criar padrões harmônicos de suas flores sobre as vitórias-régias.

CONCLAVE EDITORA|MASMORRA: DUNGEONS OF ARCADIA *(Anunciado)*

Após o estrondoso sucesso alcançado aqui no Brasil com o jogo Masmorra de Dados, que bateu todos os recordes de financiamento coletivo na categoria jogos de tabuleiro, seu irmão, lançado no kickstarter americano, conhecido como Masmorra: Dungeons of Arcadia, promete chegar ao Brasil através da Conclave Editora.

Masmorra: Dungeon of Arcadia é um jogo no estilo "dungeon crawl" com uso de dados no universo de Arcadia Quest, na qual os jogadores controlam heróis que exploram 3 níveis de um calabouço cheio de monstros, armadilhas e tesouros. Chefes, salas especiais e inúmeras surpresas aguardam os heróis, mas apenas um pode ser o primeiro a alcançar o nível final e se tornar o indiscutível campeão do Reino.

Numa partida, os jogadores rolam e "re-rolam" um conjunto de dados que guiam suas ações para seu turno e um calabouço único será criado a partir da colocação de peças. Enquanto os heróis exploram e lutam contra os monstros (representados por dados especiais), outros heróis tentarão atrapalhar seus planos colocando cartas que interrompam sua estratégia.

DIJON JOGOS | OS INCRÍVEIS PARQUES DE MISS LIZ (*Anunciado*)

Os Incríveis Parques de Miss Liz é o primeiro jogo criado e produzido pela Dijon Jogos mediante financiamento coletivo. Seu protótipo obteve um alto índice de aprovação nos playtests por onde passou aqui no Brasil.

Miss Liz é a mais famosa empreendedora do ramo de parques de diversões do mundo. E agora, ela está à procura de um novo parque de diversões para investir. Para isso, resolveu criar um concurso para selecionar o parque mais divertido de todos. E você foi convidado a participar.

Os jogadores se transformam em verdadeiros administradores de um parque de diversões. Seu objetivo é criar o parque mais completo, lucrativo e, é claro, divertido que puder para impressionar a mais famosa empreendedora de parque de diversões, Miss Liz, e convencê-la a investir no seu parque.

Crie seu parque, agrade seus clientes e tente impressionar a poderosa Miss Liz, sem deixar de lado a diversão com os amigos, é claro!

Os Incríveis Parques de Miss Liz é um jogo de estratégia que força você a tomar decisões para alcançar o sucesso.

Nesse jogo de colocação de peças, cada jogador é um administrador do mundo do entretenimento e precisa montar seu próprio parque de diversões. Cada participante recebe um tabuleiro individual, que representa seu parque, e, a cada rodada, deve construir brinquedos, restaurantes, entre outras atrações, acumular renda para continuar construindo novas instalações e assim conquistar a maior quantidade de pontos de felicidade possível. Ao final de cinco rodadas, ganha o jogador que tiver mais pontos de felicidade, ou seja, aquele que tem o parque mais divertido.

Então, se você acha que nasceu com o dom dos negócios, entre nessa montanha-russa de decisões e impressione a famosa Miss Liz.

LUDOFY CREATIVE | DISCOVERIES
(Anunciado)

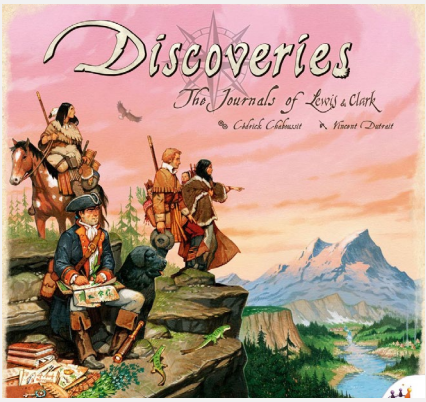
E a Ludofy vem com força neste mês de abril depositando suas esperanças em mais um jogo dos designers Cédrick Chaboussit e Vincent Dutrait, os mesmo que deram origem ao sucesso Lewis and Clark. Trata-se do Discoveries!

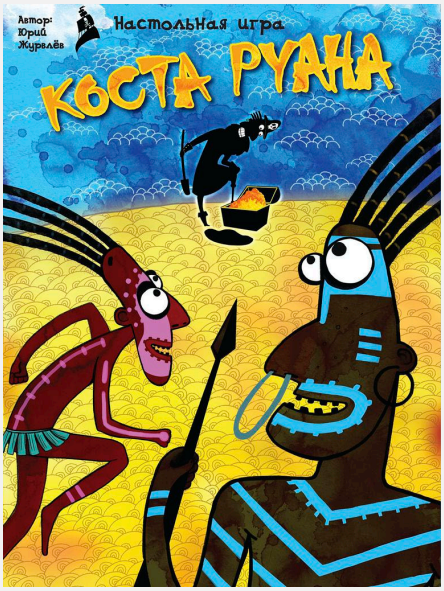
A expedição de Lewis e Clark, que foi encomendada em 1803 e terminou em 1806, foi o primeiro grupo de homens que atravessaram o continente norte-americano e depois voltaram. Durante estes três anos, os líderes Meriwether Lewis e William Clark, juntamente com o Sargento Gass e o Sargento Ordway, escreveram páginas e páginas sobre sua viagem, descrevendo as novas espécies de plantas e animais que descobriram e desenhando os mapas de áreas desconhecidas.

Em Discoveries, você joga com um dos membros da expedição: Lewis, Clark, Gass ou Ordway. Seu objetivo é compilar conhecimento, tanto quanto possível em seu diário e desta forma impulsionar o avanço da ciência.

As cartas Tribo/Descobertas que você ganha durante o jogo, concedem pontos de descoberta na pontuação no final. Para obter essas cartas, você tem que executar ações de exploração e para fazer isso você fará uso de dados.

Descobertas é um jogo de rolagem de dados e de alocação de trabalhadores para 2-4 jogadores que leva cerca de 60 minutos para jogar.





MANDALA JOGOS | COSTA RUANA *(Anunciado)*

Em Costa Ruana você é o líder de uma tribo. Envie seus nativos para ilhas próximas para obter mais tesouros piratas do que seus rivais. Se você se tornar um Xamã, suas decisões afetarão eventos, então seus rivais tentarão influenciá-lo por meios justos ou não tão justos assim.

Seu objetivo é marcar o maior número de pontos, tendo tesouros em sua cabana e nativos em sua reserva no final da quinta rodada.

Os tesouros são a chave: cada rodada você coleta um de cada ilha em que sua tribo tem a maioria (ou uma minoria, se as outras tribos estiverem ocupadas discutindo entre si). As cartas permitem mover tesouros, colocar nativos nas ilhas, trazê-los para casa ou movê-los entre as ilhas.

Em cada rodada, todos jogam uma carta virada pra cima na frente de qualquer jogador (incluindo eles próprios), seguido de outra carta, virada para baixo (também na frente de qualquer um). Por último, você pode colocar um nativo em qualquer carta jogada, mesmo uma carta oculta de um oponente, se você quiser arriscar. Dessa forma, copiando seu efeito para si mesmo.

Cada carta tem uma das quatro cores, mas em cada rodada apenas serão resolvidos cartas de duas cores, afetando as cartas na frente dos jogadores. O Xamã determina essas cores virando uma das duas cartas de condição. Se você é o Xamã, use seu poder para o melhor efeito. Se não for, tente atrapalhar os outros ou influenciar o Xamã. Lembre-se do número de tesouros nas cabanas dos adversários e administre seus nativos com cuidado - alguns pontos podem fazer a diferença!

Esquematizar, prever jogadas e blefar: este é o Costa Ruana!

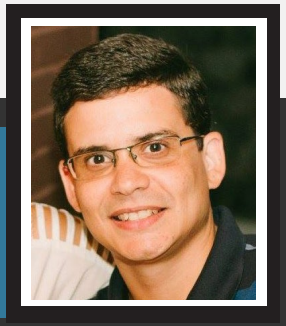
REDBOX EDITORA | TSUKIJI *(Pré-venda)*

Mais uma aposta em jogos nacionais advindo da RedBox Editora, desta vez com um título já exaustivamente anunciado desde o ano passado, o Tsukiji, do designer Leandro Pires, o mesmo autor de Rock'n Roll Manager lançado em 2016 pela Conclave Editora.

Em Tsukiji, cada jogador assume o papel de um dono de restaurante que enfrenta outros comerciantes em leilões acirrados em busca dos melhores lotes de peixe e frutos do mar. Entenda a lógica dos preços, manipule as cotações, arme armadilhas, sabote seus oponentes e busque o maior lucro possível nesta tensa briga pelos melhores peixes de todo o Japão!

Seu objetivo é tentar ser o comprador mais bem preparado, sendo capaz de influenciar as oscilações dos preços e fazer as melhores compras, para terminar o jogo com o conjunto de Cartas de Produto mais valiosas para o seu restaurante. Ao final do jogo, o jogador que terminar com mais dinheiro, após a conversão dos seus produtos, vence a partida.

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.



O MESTRE DOS MESTRES: KNIZIA!

O alemão Reiner Knizia é, sem sombra de dúvida, um dos designers mais festejados de nosso século. Atuante, desde 1997, com designer de jogos em tempo integral, Knizia é reconhecido como um dos designers de jogos mais prolíficos do mundo, com uma bagagem imbatível de mais de 500 jogos publicados em vários idiomas e países.

Se você fizer uma amostragem de fãs, de jogos alemães, em todo o mundo, a respeito de seu designer favorito, eu estaria disposto a apostar que a maioria deles responderia Reiner Knizia. São dezenas de premiações pelos quatro cantos do mundo, desde jogos do ano em países como Alemanha, França, Espanha, Áustria, Suécia e Japão ao disputado Spiel des Jahres, o Oscar dos jogos de tabuleiro!

Durante a realização da Feira de Jogos "Origens", em 2002, foi inserido no Salão da Fama dos Jogos. Seus jogos, frequentemente, aparecem em diversas listas de "top games", incluindo a lista GAMES 100, o Top Group 100 e a Top 100 Games List. Várias convenções de jogos organizam "Kniziathons", que são torneios dedicados a celebrar jogos desenhados por Knizia. Mais de 20 jogos de sua autoria compõem um rol seleto de jogos "notáveis" da história do board game mundial, dentre eles cite-se o Tigris & Euphrates, Keltis, Samurai, Through the desert, Modern Art, Medici, Taj Mahal e Ra.

Minimalista e simplista, esses são dois bons conceitos para entender a obra de Knizia. Isso não quer dizer que seus jogos, em regra, possuem um entendimento raso ou de baixa complexidade, muito pelo contrário: são jogos, normalmente, de fácil conceituação mais que exigem um pensamento estratégico consistente. São jogos como Samurai e Through the desert, que são de fácil aplicação à mesa, mas que extrapolam um pensamento linear. No entanto, em sentido contrário, jogos como Tigris & Euphrates e Taj Mahal fogem desse conceito generalista, pois ensaiam formatos mais complexos e intensos, o que demonstra toda a versatilidade e habilidade do designer na criação de seus jogos. Começando como um designer que era conhecido por desenvolver uma gama muito "estreita" de jogos, hoje Knizia se mostra capaz de projetar jogos de quase qualquer tipo, para praticamente qualquer público, com qualidade notavelmente

consistente. Mais do que qualquer outro designer, Reiner Knizia é um homem que se adapta a qualquer tempo!

Utilizando-se de sua compreensão sobre princípios da matemática, suas mecânicas constantemente demandam a avaliação riscos e contagem de metas. Muitos de seus projetos mais bem sucedidos utilizam-se da mecânica de leilões como veículo para preço de risco, como nos jogos Arte Moderna e Ra.

Os jogos de Knizia suportam muitos gêneros de jogos de tabuleiro, ou seja, a busca pela diversidade é um ponto marcante da obra do mestre. Dentre suas criações, encontram-se pequenos jogos de cartas para dois jogadores, jogos para crianças e Family games até euros sofisticados.

Em 2014, numa entrevista ao blog Andhegames, Knizia foi questionado para relacionar alguma deficiência sua em relação à criação de jogos. Bem, como game designer disposto a aceitar críticas e evoluir com elas, o designer disse, com muita sobriedade, que após críticas em relação à abstração e pouca temática da linha de seus jogos mais antigos, o autor passou a ter cuidado com novos modelos, que passaram, desde então, a partir de uma motivação temática original, algo mais congruente entre a mecânica e o tema.

"Utilizando-se de sua compreensão sobre princípios da matemática, suas mecânicas constantemente demandam a avaliação riscos e contagem de metas."

Knizia tem buscado mais ênfase na comunicação do tema em seus jogos. Isso é um desafio para autor, haja vista que seus projetos não são acometidos de uma vasta história com muitos detalhes. Ele se preocupa em fazer seus jogadores lerem o mínimo de regras possível, evitando contextos mais complexos. Os projetos de seus jogos temáticos tendem a não tentar modelar um ambiente específico, mas tentam invocar o pensamento e os processos de tomada de decisão que são fundamentais para o tema. Portanto, é marcante no desenvolvimento o uso comedido de princípios e regras: com o entendimento do regramento básico, você deriva o que fazer em outras tantas situações. Um conjunto de regras simples e bem encaixadas, essa é a meta.

Assim é Knizia, um dos grandes designers do board game mundial, dono de uma vasta produção autoral que lhe confere o título de mestre dos jogos de mesa! A riqueza de seus jogos está no desenvolvimento "simples" e "direto", na fácil conceituação e entendimento de suas mecânicas concomitante à avaliação de riscos e contagem de metas para cada jogada. É prazeroso jogar um de seus jogos. Se não teve a chance ainda, procure-os, tenho certeza que não vai se arrepender!

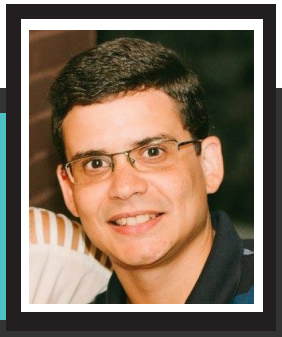
A história do board game mundial passa por Knizia, o mestre dos mestres!

Lista de Jogos notáveis de Knizia

- **1992 Modern Art**
- **1995 Medici**
- **1997 Tigris & Euphrates**
- **1998 Through the Desert**
- **1998 Samurai**
- **1999 Ra**
- **1999 Lost Cities**
- **1999 Stephenson's Rocket**
- **2000 Lord of the Rings**
- **2000 Battle Line**
- **2000 Taj Mahal**
- **2001 Winner's Circle**
- **2003 Amun-Re**
- **2004 Blue Moon**
- **2004 Ingenious**
- **2008 Keltis**
- **2012 Indigo**
- **2012 Qin**
- **2015 Mmm!**
- **2017 The Quest for El Dorado**

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.



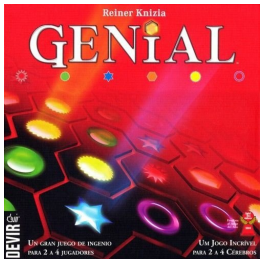
GENIAL

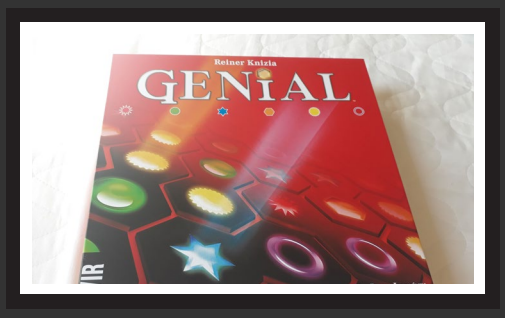
HYPE!

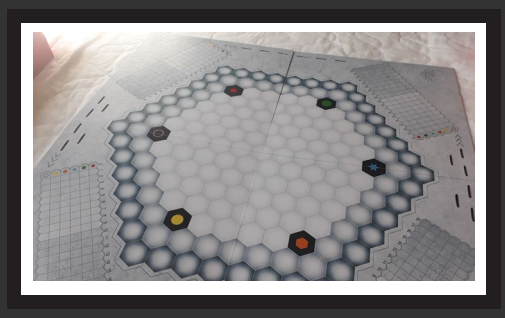
Se você acompanha nossa revista **VemPraMesa**, deve estar achando estranho uma resenha minha sobre jogos, já que minha contribuição na revista sempre é focada na coluna **Prototipando** e em **Entrevistas**. Pode parecer estranho, mas não pude me conter quando em nossa reunião de pauta eu soube que iríamos falar sobre o grande mestre **Reiner Knizia**! Eu não poderia ficar de fora, então procurei me ajustar à pauta a fim de tratar sobre um dos jogos abstratos que mais me surpreendeu deste emblemático game designer: o GENIAL!

ANTES DE TUDO: NÃO, NÃO É UMA VERSÃO DE TABULEIRO DO GÊNIUS!

X





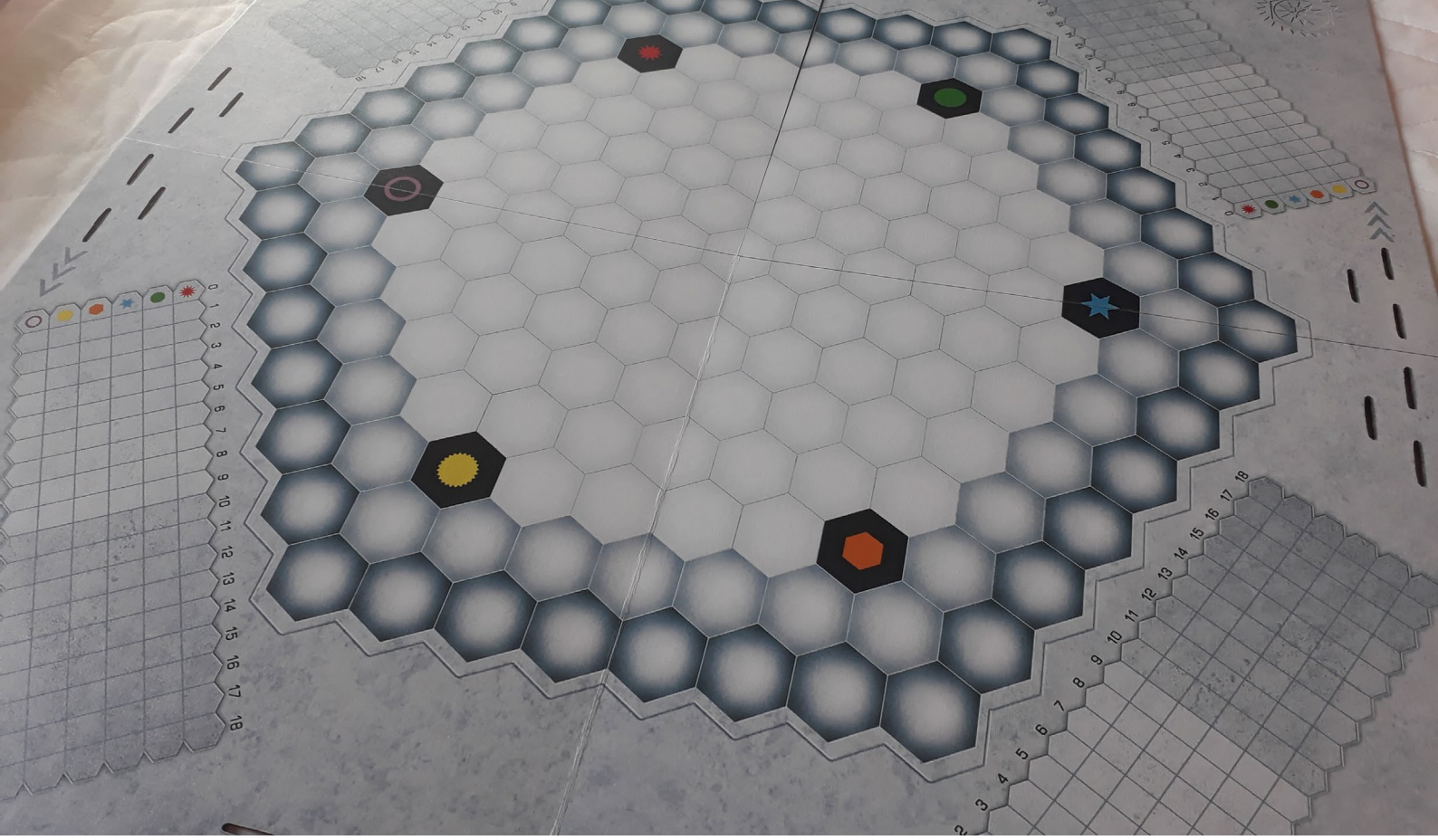


Não julgue o livro pela capa: eu também tive esta impressão escrota "distorcida" quando vi a capa do jogo pela primeira vez. As cores vivas parecendo faróis acesos que estampam a cara do jogo são as únicas semelhanças com nosso brinquedo barulhento que tínhamos quando éramos crianças.

Dito isto, o Genial é um jogo abstrato para 2 a 4 jogadores que já foi traduzido para nada mais nada menos que 20 idiomas diferentes e aqui no Brasil é distribuído pela DEVIR. Tive o prazer e privilégio de ir na feira de Essen ano passado e vi diversas versões deste jogo a venda: pocket, para 2 pessoas, travel, com peças de plástico, com peças de papelão... Tem para todos os gostos. A quantidade de versões e a sua popularidade na Alemanha lembra a paixão germânica pelo Catan. Preparados para conhecer essa belezura?

O QUE É TÃO GENIAL EM GENIAL?

O jogo consiste em um tabuleiro com marcações hexagonais com claras demarcações de área: para 4 jogadores, utiliza-se todo o tabuleiro. Para 3, o limite é area em cinza claro (a borda escura não pode ser utilizada) e para 2 jogadores apenas a área branca é utilizada.



Cada jogador recebe 6 peças e as coloca nos "furinhos" do tabuleiro em sua frente. Esta engenhosa solução de design facilita a visualização das peças de forma bem prática. Vale ressaltar que as peças ficam em um saco preto, o que faz com que a compra de peças seja aleatória.

As peças têm um formato bem peculiar de dois hexagonos unidos. Em cada parte da peça há uma cor/símbolo, podendo ser iguais, o que lembra as "buchas" do dominó.

Em todas as versões que tive acesso, há uma preocupação bacana com os jogadores daltônicos: as peças possuem cores mas também FORMAS diferentes, o que possibilita que jogadores com qualquer grau de colorblindness possam jogar sem problemas.

A mecânica do jogo é MUITO simples: Na sua vez, você coloca 1 peça em jogo e pontua para cada linha formada entre sua peça e as peças existentes no tabuleiro que possuam cores iguais. Apenas no começo do jogo, os jogadores são obrigados a colocar suas primeiras peças adjacentes a uma das cores já impressas no tabuleiro. Após a primeira jogada, as peças devem ser colocadas em qualquer espaço vazio do tabuleiro. Para apurar quantos pontos ganhou em sua jogada, o jogador conta a quantidade de peças da linha formada excluindo a sua própria peça. Parece meio embolado, mas o exemplo do manual facilita demais o entendimento:

É simples, pessoal. Nas primeiras jogadas todo mundo aprende a "contar mentalmente" os pontos e o jogo flui. Este é um dos pontos GENIAIS do jogo!

Olhando os exemplos, fica fácil entender a pontuação, mesmo em situações mais "cabeludas" como no último exemplo, onde o jogador coloca uma peça com duas cores verdes e pontua 10 pontos ao formar 8 linhas diferentes com suas duas partes.

Como visto, as linhas devem partir de sua peça e não pode "atravessar" as duas partes da peça. No último exemplo, fica claro que não foi formada uma linha horizontal incluindo as duas partes da peça colocada.

É simples, pessoal. Nas primeiras jogadas todo mundo aprende a "contar mentalmente" os pontos e o jogo flui. Este é um dos pontos GENIAIS do jogo!

Depois de colocar sua peça e apurar seus pontos, o jogador deve marcar em sua trilha de pontuação os pontos obtidos. Caso alguma cor chegue ao valor 18, o jogador joga MAIS UMA VEZ no mesmo turno!

Só depois de ter jogado (1 ou mais vezes, chegou-se ao 18 em uma ou mais cores), o jogador puxa do saco a quantidade de peças faltantes para formar sua mão de 6 peças e passa sua vez, simples assim.

O jogo acaba quando não houver mais espaços para se colocar peças no tabuleiro OU quando algum jogador completa 18 pontos em todas as cores e é declarado imediatamente vencedor, o que é BEM difícil. Se o jogo acabou por não ter mais espaços possíveis para alocar peças, os jogadores pontuam pela sua cor que tem a MENOR pontuação!

Mais uma vez o mestre Knizia usa esta mecânica irreverente para fazer com que os jogadores busquem equilibrar os desempenhos para não perder por seu ponto fraco. O desempate segue a mesma diretriz, apura-se a segunda cor com menor pontuação dos empatados e assim por diante. No exemplo abaixo, o jogador pontuou ZERO no fim do jogo, mesmo tendo várias cores bem adiantadas:

Parece tudo muito simples e aleatório, mas o jogo traz muita variedade e possibilidades estratégicas. Vou enumerar só algumas, para vocês terem noção de que não é um simples push your luck com cara de dominó:

• Há uma regra simples que diminui e muito a influência da sorte no resultado: caso um jogador não tenha nenhuma peça em sua mão das cores que ele possua menor pontuação, ele pode mostrar todas as peças aos jogadores, comprar 6 novas e devolver pro saco sua antiga mão. Com isto, ninguém vai perder por não ter condição de pontuar;

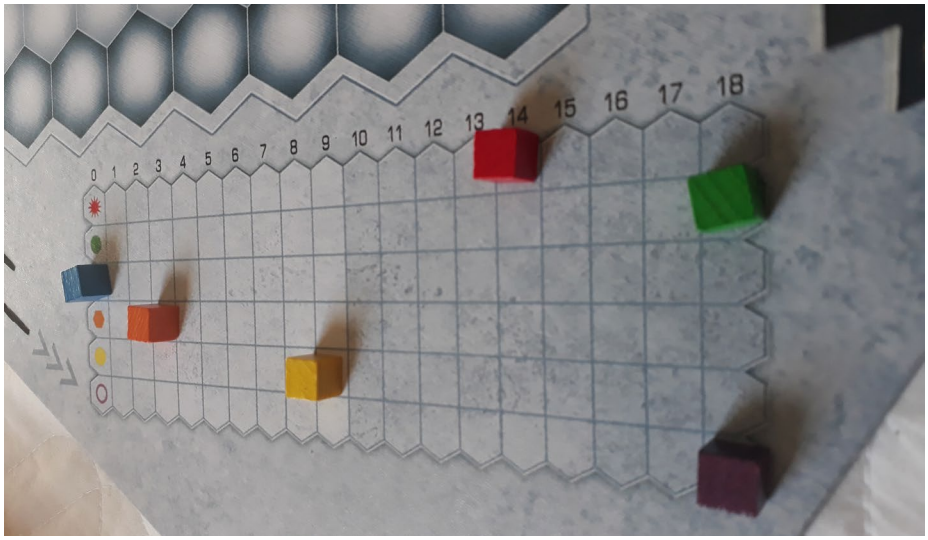
• É permitido fazer "buracos" na matriz do jogo; jogadores mais ardilosos irão tentar colocar suas peças para deixar locais com apenas 1 espaço vazio, que não pode ser preenchido pelas peças. Um espaço vazio no meio do nada poderia ter sido utilizado para um adversário pontuar;

• Um jogador experiente "conta" a quantidade de pontos que precisa para fechar uma cor e fica bem atento para marcar a sua pontuação enquanto há possibilidades de pontuar aquela determinada cor. Se você deixar para começar a pontuar em uma cor depois que todo mundo já fez bastante pontos nela e os espaços livres próximos a esta cor estão bloqueados, possivelmente você irá perder! É necessário ter uma boa leitura de jogo e saber continuar investindo em uma cor ou trocar para outra no momento certo;

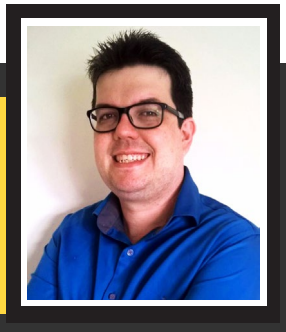
• O jogo não é só pontuar bem, é pontuar mais na pior cor. Já ganhei partidas contra jogadores que fecharam 3 ou 4 pontuações máximas em uma cor, enquanto eu não fechei nenhum 18, mas fui equilibrado nas menores pontuações. Seja esperto!

Eu poderia ficar aqui martelando um milhão de pequenos pontos importantes deste jogo genial. É um abstrato simples, de fácil explicação e que se permite ser jogado até com crianças, queimando menos neurônios e permitindo o jogo ser mais fluido. Quer mais argumentos para justificar o nome do jogo?

É isto, meus amigos. Não deixe de jogar o Genial, é um abstrato muito bem amarrado, fácil de pôr na mesa e que tem um viés estratégico bem implantado em seu DNA. É um dos meus jogos preferidos do mestre Knizia e acho que irá agradar qualquer grupo que você apresentar, da família aos mais radicais imperadores do analysis paralysis. Você não vai se arrepender e vai se apaixonar mais um pouquinho pela fantástica obra deste grande mestre dos abstratos!



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/



Board Game Friendly

Esta edição nº 8 da Revista Vempramesa é um verdadeiro marco cultural de união luso-brasileira com estreitamento de ideais, quando o tema em destaque está relacionado aos jogos de tabuleiro. Esta ponte de informação que, no fim das contas, extrapola a forte ligação histórico/cultural entre nossas nações, hoje alcança um novo patamar, fortemente integrado a cultura dos jogos de mesa.

Nessa esteira, gostaria de agradecer, primeiramente, aos nossos leitores portugueses que hoje se correspondem conosco com suas belas mensagens e "feedbacks" positivos: é bastante gratificante saber que do outro lado do Atlântico estamos sendo prestigiados por vocês! Além disso, recrutamos para nossa família Vempramesa um novo integrante, também originário das terras portuguesas e que fará desde já parte de nosso corpo de redatores: Carlos Abrunhosa, criador e administrador do blog "jogoeu.wordpress.com".

Dito isto, eis que somos abordados, logo em seguida, pela galera lusitana do projeto Board Game Friendly, um projeto pioneiro que busca criar uma identidade "una", busca unificar o ideal de jogar, através de um sinal, em estabelecimentos comerciais espalhados pelo mundo!

Mas, o que quer dizer este projeto?

Bem, primeiramente, o Board Game Friendly é um projeto administrado pelos portugueses Ricardo Ferreira, presidente da Associação Artmatriz de Viana do Castelo e por Miguel Rodrigues, diretor do projeto de jogos de tabuleiro dos Rangers da Póvoa. Nesse momento, também faz parte do projeto, Márcio Ferreira, dos Board gamers de Viana do Castelo.

Segundo seus idealizadores, o projeto surgiu após Miguel Rodrigues ter entrado num local onde regularmente se encontram pessoas para jogar jogos de tabuleiro e ter constatado que não havia nenhum indicativo neste sentido no local. Miguel então teria partilhado, no facebook, a ideia de criar um conceito, um símbolo, ou logotipo que identificasse locais e/ou estabelecimentos onde qualquer um poderia ir para jogar jogos de tabuleiro. Neste ínterim, o projeto passou a ganhar forma com a contribuição decisiva de Ricardo Ferreira e com o "feedback" da comunidade de Boardgamers presentes na LeiriaCON, onde obteve ainda uma maior aceitação.

Em Portugal a palavra 'jogo', por si só, não distingue "jogos de diversão" de "jogos de apostas", e, como o segundo só pode ser praticado por licenciados, os detentores de espaços abertos ao público, por vezes, barram a prática de qualquer tipo de jogo de tabuleiro/mesa nos seus estabelecimentos com receio de estarem infringindo a lei. A ideia por trás deste conceito é, além de informar os boardgamers dos espaços onde podem jogar sem restrições, também informar o público, em geral, acerca dos jogos de tabuleiro, que nada têm a ver com apostas, além de destacar seus benefícios enquanto atividade sociocultural.

A quem se destina?

Cria-se um espaço onde pessoas podem se encontrar para jogar jogos de tabuleiro, então isto é para você. Há pessoas que saem de casa com jogos no bolso ou na mochila e se tiverem que parar para tomar um café, beber algo, lanchar, etc, irão escolher um local onde possam sacar seu jogo e jogar uma partida enquanto desfrutam da refeição/bebida. Esse local pode ser o seu!

Parte do objetivo de jogar jogos de tabuleiro é a convivência/socialização com amigos e por vezes até com desconhecidos. A partilha de um espaço, como por exemplo, um café com estes personagens irá gerar um bom ambiente ao estabelecimento e também algum movimento adicional, se estes forem bem recebidos. As potencialidades são enormes, jogar jogos de tabuleiro é uma atividade bastante divulgada em diversos países da Europa e América, portanto a identificação de locais como Board Game Friendly credencia esses locais como destinos prováveis de turista e outros viajantes.

Aos interessados, como poderão aderir?

Para aderir ao conceito Board Game Friendly basta enviar para seus responsáveis os seus dados: nome do estabelecimento/local, endereço completo ou coordenadas, contato email ou telefone.

Como o que se pretende é uma relação saudável entre pessoas que jogam jogos de tabuleiro e os locais Board Game Friendly, é importante a opinião de quem frequenta ou irá frequentar esses locais. O que nós iremos fazer é apenas contatar o clube/grupo de boardgamers local para obter a sua opinião e que seguramente dará uma recomendação positiva.

O que acontece depois?

A equipe Board Game Friendly enviará um autocolante para colar de forma visível à entrada do estabelecimento/local. Desde então, o estabelecimento somente precisará cumprir com dois requisitos: enviar para a equipe uma foto do autocolante Board Game Friendly já destacado no espaço e receber bem todos os jogadores de jogos de tabuleiro.

Além disso, a equipe Board Game Friendly manterá à disposição (brevemente!) sua base de dados para fins de consulta para aqueles que procuram por um local Board Game Friendly mais perto de si.

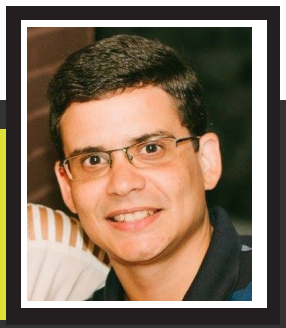
Bem, é isso pessoal! O selo Board Game Friendly já se encontra a disposição de estabelecimentos interessados, em todo o mundo, que almejam se enturmar com essa galera amante dos jogos de mesa.

Mais informações: info@boardgamefriendly.com

Créditos das informações: https://spark.adobe.com/page/FxwU40Lw8nYXQ/

MAGAREM

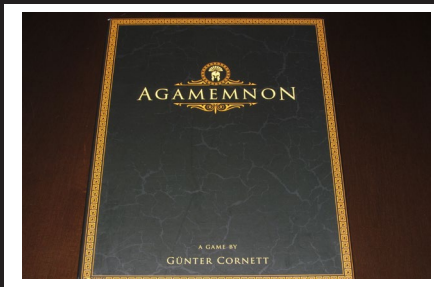
Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.

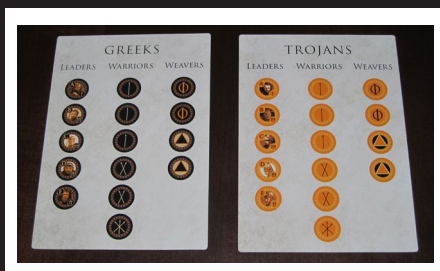


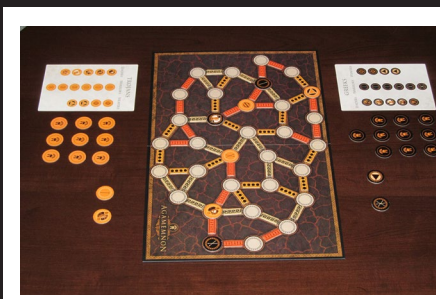
AGAMEMNON

DA GRINGA!

Passamos dois meses no hype e nos jogos populares. Nesse mês, retomamos um pouco a realidade dura e fria dos abstratos: jogos que quase ninguém conhece, mas que talvez tivesse interesse em conhecer se ouvissem falar. Hoje, a resenha é sobre Agamemnon.







Agamemnon é um jogo com uma belíssima caixa, lançado em 2016 e criado pelo alemão Günter Cornett, um dos game designers de outro abstrato (menos desconhecido) chamado de Hey, That's My Fish! Em Agamemnon, os jogadores representam deuses Gregos durante a guerra de Troia. Seu objetivo é vencer embates em diversas áreas, seja pela força de seus guerreiros, pela quantidade de tropas ou pela inspiração que seus heróis oferecerem. Os embates são ditados pelas Linhas do Destino que conectam essas áreas, formando grandes conglomerados unindo vários personagens num mesmo embate. Os jogadores, no papel dos deuses, irão colocar seus personagens em jogo em posições estratégicas e, até mesmo, alterar as Linhas do Destino em seu benefício. Tema até interessante, não é?

Entretanto, como qualquer abstrato, serve apenas como roupagem. No final das contas, o objetivo do jogo é vencer o máximo de embates possível, para coletar as Linhas do Destino (tiles que conectam os personagens dos jogadores) daquele tipo de embate. Existem três tipos de embates: militar (maior quantidade de tropas), liderança (tropa com melhor rank, independentemente da quantidade), e força (maior quantidade de tokens, independentemente do tipo). Vence o jogador que terminar a partida com mais Linhas do Destino.

Para melhor entendermos o funcionamento de Agamemnon, vamos começar do começo. Todos os tiles de Linha do Destino são colocados no tabuleiro de acordo com o próprio. Isto é, já está demarcado onde entram os embates militares, liderança e força. Depois, cada jogador recebe um conjunto de 15 tokens de personagens, que incluem: 5 líderes (ranks A a E), 6 guerreiros (forças de 1 a 3) e 4 tecelões (2 de cada tipo, são capazes de manipular as Linhas do Destino). Os jogadores embaralham seus tokens e a partida inicia com um jogador aleatório. O primeiro jogador pega um token aleatório e joga no tabuleiro, nos turnos

seguintes sempre serão dois tokens por turno. Os líderes e guerreiros jogados não alteram nada no tabuleiro. Entretanto, os tecelões, podem alterar o tabuleiro. Um deles permite trocar duas Linhas do Destino adjacente ao tecelão jogado, enquanto que o outro segmenta as Linhas do Destino, servindo de barreira entre elas. Por exemplo, existe uma longa Linha do Destino composta de 6 tiles de embate militar. Um jogador pode colocar um tecelão no meio, dividindo esse embate militar em dois embates militares menores. Deste modo, os tecelões têm grande poder de modificar o estado do jogo e devem ser jogados com sabedoria. A partida continua, com os jogadores alternando seus turnos, até que os dois jogadores tenham jogados seus 15 tokens.

Encerrado as jogadas, os embates no tabuleiro são verificados. O jogador que vencer cada embate levará todos os tiles de Linha do Destino do embate. Por fim, quando todos os tiles tiverem sido removidos do tabuleiro, vence o jogador que conseguiu a maior quantidade de tiles.

Agamemnon é um jogo fácil de jogar e até mesmo simples de explicar. Como um bom abstrato, você começa logo a perceber quais são as jogadas mais interessantes e pensar em como reagir às jogadas do oponente. O design gráfico é bem resolvido e o jogo é bem bonito. O problema de Agamemnon está em um ponto específico: o jogo é muito aleatório para um abstrato. Especialmente durante as primeiras jogadas. Suponha, que o primeiro token que o primeiro jogador irá jogar é o que permite trocar as Linhas do Destino. Ele perdeu um token importantíssimo, pois sua jogada terá influência praticamente nula na partida, já que o tabuleiro está vazio. Sendo um jogo 1x1 e sem rolagem de dados para resolução dos confrontos, toda a sorte fica depositada na ordem dos tokens de personagem. Se essa ordem nunca casar com os seus planos e estratégias, você está condenado.

Entretanto, existe uma salvação: o manual possui duas variantes para minimizar a sorte. Uma variante intermediária de sorte: que divide os tokens em três pilhas (guerreiros, líderes e tecelões) e o jogador pode escolher de qual pilha pegar seus tokens para jogar no seu turno. O impacto da sorte é reduzido, mas ainda é notável sua presença, especialmente com os tokens de líderes. Como os líderes vencem pela letra, sem levar em consideração número de tropas. Em geral, quem pegou o líder mais forte coloca-o na melhor posição e dificilmente enfrentará problemas se o outro jogador não pegar seu líder mais forte rapidamente. Já a segunda variante elimina por completo o fator sorte. Nela, os jogadores possuem todos os tokens a sua disposição, para escolher quais usar no seu turno. Entretanto, essa variante gera um Analysis Paralysis (AP) gigante, pois a quantidade de opções em Agamemnon são bem amplas. Mesmo com os tokens sendo todos obtidos aleatoriamente, é possível demorar nos turnos. Com a possibilidade de escolha, isso é escalonado exponencialmente. Se você for jogar com alguém com tendência a AP, a partida pode demorar horas, para um jogo que deveria demorar no máximo 30 minutos.

Então, qual a conclusão sobre Agamemnon? É um jogo belíssimo, com algumas boas ideias e possibilidades estratégicas interessantes. Entretanto, peca por ser um abstrato com um fator de sorte elevado. As soluções propostas para redução da sorte não solucionam de fato esse problema. Inclusive, temos outros problemas aparecendo por intermédio da solução. Em suma, Agamemnon é um jogo sem identidade, pois pode ser jogado como um abstrato com sorte ou um abstrato sem sorte. Eu recomendaria o jogo apenas para jogadores que, de fato, preferem abstratos com essa pegada aleatória. No entanto, particularmente, não conheço muitas pessoas com este perfil!

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.

DIÁRIO DO DESIGNER: DEAD & BREAKFAST

A inspiração

O gatilho para o que veio a se tornar o Dead & Breakfast veio em meados de 2016, logo depois de uma partida de Little Prince - Make me a planet. Nesse jogo, cada jogador faz seu próprio planeta, usando tiles que podem ter rosas, baobás, animais e uma série de outras coisas.

A graça do jogo pra mim é que você não sabe de início como seu planeta vai pontuar. Os tiles de pontuação, que também fazem parte do planeta, aparecem ao longo da partida. Então no início você quer um pouco de tudo, mas os tiles mais abundantes são também os mais arriscados, pois podem ser retirados de jogo.

Seu planeta no final de Little Prince - Make me a planet

Eu nunca tinha visto isso. A ideia de um jogo em que você começa a construir alguma coisa sem ter certeza de como ela vai pontuar ficou na minha cabeça.

Até aí, nada demais. Muitas ideias ficam na minha cabeça. Mas algumas poucas insistem em voltar todo dia e a cada dia surge uma nova mecânica que pode funcionar em conjunto, um tema que serve bem como metáfora.

Vai acumulando, acumulando, até que uma hora você não tem alternativa além de cortar papel e tentar colocar em prática.

A filosofia

Antes de falar sobre o Dead & Breakfast, gostaria de apresentar um pouco minha filosofia como criador de jogos em geral.

Eu sou um light gamer. Gosto que meus jogos criem uma experiência completa em menos de uma hora. Mais do que a duração, me esforço muito para que eles sejam intuitivos. Pra mim, tão importante quanto profundidade estratégica ou equilíbrio é a clareza e a simplicidade do fluxo de jogo.

Por clareza, quero dizer falta de ambiguidades e de exceções. Detesto pausas no meio da partida para consultar o manual. Por simplicidade, quero dizer pouco

upkeep, pouca coisa para fazer no jogo além de simplesmente jogá-lo.

Esses foram os princípios que nortearam o Dead & Breakfast. Então vamos a ele.

A ideia

E a ideia inicial era: criar um prédio visto de frente, em um quadrado de 5x5. Cada jogador começa com uma porta, e vai adquirindo tiles duplos, compostos por 2 janelas, cada uma com objetos diferentes, como bules de chá, passarinhos e tortas.

Uma versão antiga do Dead & Breakfast: um prédio quadrado de 5x5 cheio de objetos e moradores.

Sempre que você completa um andar (uma fileira de 5 janelas), pode trazer um morador e colocá-lo em cima de uma janela sua. É ele que determina como vai ser a sua pontuação. Alguns darão pontos por tortas no mesmo andar em que ele estiver, outros por passarinhos na mesma coluna.

A metáfora de os moradores virem para o seu prédio conforme ele vai sendo construído, casa bem com a ideia de um jogo em que a pontuação é definida ao longo da partida.

Simples, né? Não funcionou.

Problema 1: Diferentes eixos de pontuação.

Mas isso era esperado. Nunca tive uma ideia que tenha funcionado bem de primeira. Acho até que quem acha que a ideia deu certo no primeiro teste está fazendo algo errado.

O primeiro problema que encontrei era que a pontuação do jogo estava unidimensional. A única coisa que havia para se considerar era como alinhar os objetos para maximizar a pontuação dos moradores. Era preciso de outro eixo de pontuação, que os jogadores considerassem em paralelo.

Depois de muitas tentativas, coloquei heras nas paredes do prédio. Cada tile passava a possuir um ramo de hera ligando algumas de suas laterais e em cada hera pode haver flores de diversas cores.

A porta inicial de cada jogador passa a dar pontos por alguns tipos de flores, desde que estivessem conectados a ela pela hera.

Funcionou muito bem, tanto tematicamente quanto na mecânica. Agora a cada jogada, é preciso considerar não só o alinhamento dos objetos como também a conexão das heras, o que torna cada decisão mais interessante.

Problema 2: A mecânica de seleção de tiles

Testei diversas maneiras de seleção de tiles pelos jogadores, da esteira rolante a la Suburbia ao leilão fechado. Coloquei e tirei economia interna do jogo. Misturei e separei os tiles verticais com os horizontais.

No final, o que funcionou foi a ideia mais simples, como quase sempre acontece: 6 tiles abertos dispostos num círculo e um peão em cima de um deles. Na sua vez, você só pode pegar um dos 3 primeiros.

Essa mecânica se adequou perfeitamente ao jogo, pois:

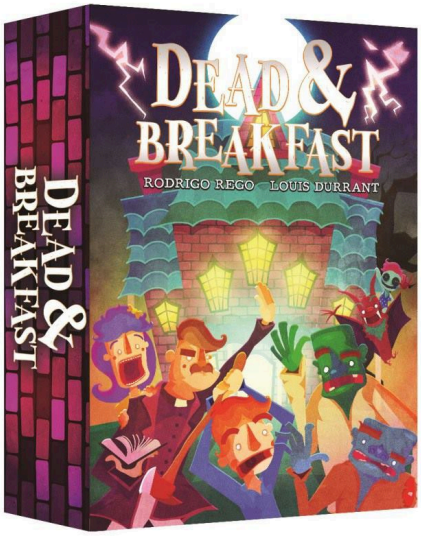
1. O jogo não precisa de dinheiro;

2. Permite planejamento: com 6 tiles abertos você pode pensar mais de um turno à frente;

3. Permite marcação: dependendo de quanto você avança, pode negar ao adversário o tile que ele quer.

Problema 3: Os buracos no prédio

Dependendo de como você encaixa tiles duplos num



quadrado de 5x5, nem sempre vai ser possível colocar todos e o quadrado fica banguela.

No Kingdomino, que utiliza um princípio semelhante, isso não é tão importante, mas no Dead & Breakfast é vital, pois é preciso completar um andar para ganhar um morador. Deixando de completar um andar a pontuação fica seriamente desfalcada.

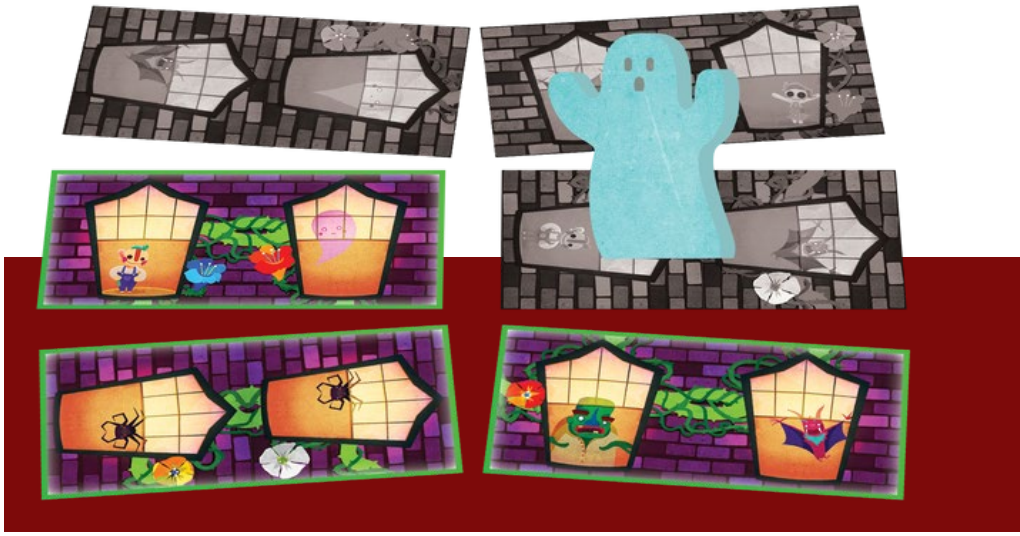
Mais uma vez, testei várias alternativas e no final venceu a mais simples: uma pilha de tiles extras unitários, em vez de duplos, que não têm flores nem objetos, mas dão flexibilidade para evitar buracos no prédio.

O quarto problema, o quinto, o sexto… é claro que foram bem mais do que 3 problemas para criar o Dead & Breakfast. Criar jogos envolve não só como resolvê-los, mas, antes de tudo, conseguir enxergá-los. Assistir às pessoas jogando e detectar os pontos de dificuldade, de dúvida e de desinteresse e tentar eliminá-los. Mas já estamos entrando na fase seguinte, que é…

O balanceamento

Uma vez definidos os princípios gerais do jogo, chega a hora de brincar com números para garantir que vai tudo funcionar de forma perfeita.

Eu tenho hoje 8 jogos em vários estágios de desenvolvimento. Nenhum me deu mais trabalho de balanceamento do que o Dead & Breakfast.



São 6 objetos diferentes nas janelas: 4 cores de flor, 6 possibilidades de saída para a hera, que podem ter ou não bifurcações. Tiles horizontais e verticais. Tudo isso precisa estar devidamente condensado em 54 tiles criando um conjunto matematicamente equilibrado em suas possibilidades.

Além disso, foi necessário calibrar a dificuldade do jogo - colocá-lo ali naquele ponto certo da curva de complexidade que não o torne nem muito frustrante nem muito fácil.

A cada alteração de balanceamento - mais flores, menos saídas de hera, menos pontos por objeto - foi necessário recalcular cada um dos 54 tiles. Essa foi de longe a fase mais demorada do desenvolvimento do Dead & Breakfast.

A editora e o tema

Mas por que um jogo sobre montar um prédio de apartamentos com passarinhos e tortas se chama Dead & Breakfast, você pergunta? Aí é que entra o dedo da editora.

Logo que se interessou pelo jogo, a Braincrack sugeriu a mudança temática: em vez de montar um prédio, por que não montar um hotel, e não apenas um hotel, mas um hotel mal assombrado? Coalhado de fantasmas, zumbis, morcegos, bonecos vudu, assim nasceu o Dead & Breakfast.

Além do tema, Lewis foi um grande editor, enxergando o potencial do jogo e me ajudando a testar, balancear e fechar pontas soltas.

Depois encontrou o Louis Durrant, que com seu traço cartunesco conseguiu deixar o hotel ao mesmo tempo apavorante e fofo, exatamente como tinha de ser.

Fofa e assustadora, a nova arte por Louis Durrant

E agora bota a cara à tapa lançando o Dead & Breakfast no Kickstarter.

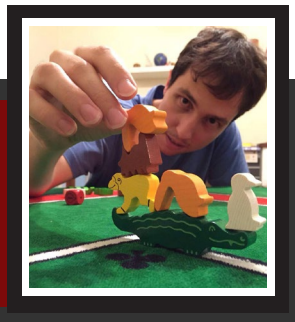
Eu espero que vocês sintam que ele pode ser uma boa adição à coleção: um jogo bonitinho e assustador. Fácil de explicar, mas cheio de decisões interessantes. Bom para não gamers, mas sem abrir mão da estratégia.

Para quem se interessar, segue o link do financiamento, que com frete sai a 23 libras, ou cerca de 104 reais, e é Brazil-friendly, ou seja, sem taxas de importação:

https://www.kickstarter.com/projects/315276384/dead-and-breakfast-a-terrifying-tile-laying-game

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.



CAYLUS

GRANDES CLÁSSICOS

França, 1289, você, um mestre construtor, ajudará o Rei Philip, o belo, a fortalecer as fronteiras do reino construindo um novo castelo. A cidade ao redor do castelo, Caylus, ainda é uma pequena vila, têm apenas alguns prédios (pousada, estábulo), alguns deles de recursos (fazenda, serraria, pedreira), um pequeno mercado e uma carpintaria. Para vencer, aloque seus trabalhadores e artesãos (pagando devidamente o seu salário) nos locais certos para conseguir ajudar na construção do novo castelo e no crescimento da cidade, obtendo com isso prestígio e favores do rei. Colaborar na construção do novo castelo pode lhe dar favores do Rei, colaborar no crescimento da cidade de Caylus lhe dará prestígio. O que é mais interessante agora? Favores do rei ou prestígio? Qual me ajudará no momento certo? Onde alocar meus trabalhadores? Em locais de produção de insumos ou de construção do castelo (masmorras, muros e torres)? Construir prédios de madeira ou de pedra? Usar ou não o advogado para erguer uma construção residencial e ganhar aluguel? Contratar o arquiteto para fazer uma construção de prestígio? Usar ou não o prédio de outro mestre construtor (dando-lhe prestígio)? Esses são apenas alguns questionamentos que lhe aguardam em Caylus... e aí, aceita o desafio?

Esse é o cenário de Caylus, que tem como mecânica básica a alocação de trabalhadores. Um jogo independente de idioma, de fácil entendimento e altamente estratégico. Comporta de 2 a 5 jogadores, onde o objetivo final é ganhar mais pontos de prestígio do que seus oponentes, para isso, existem várias formas de pontuar. Basicamente é construindo, colaborando no castelo (convertendo favores do rei em prestígio), mas principalmente ajudando no crescimento da cidade de Caylus. Exercitar sua organização em logística e estratégica é o que propõe Caylus, um board game de William Attia, publicado pela Rio Grande Games, mas a versão resenhada por mim é a da Ystari Games.

A caixa do jogo é retangular, a capa traz o nome de Caylus em um pedaço de pergaminho, em foco, parte do muro, torre e masmorra do castelo e em plano de fundo o Rei Philip, ao centro, e seus dois agentes reais, o Bailiff e o Provost. A caixa por dentro comporta bem os componentes, a saber: o tabuleiro do jogo, os meeples (de trabalhadores), os tokens (de moedas, de bailiff e provost, as casas, de

discos marcadores e de recursos), os tiles (de construção) e o livro de regras.

O tabuleiro é grande, traz a imagem do castelo, o tracking de ordem de construção do novo castelo, bem como as partes do mesmo a serem construídas (masmorra, muros e torres), o tracking de ordem do turno, a tabela de favor do rei, as construções especiais (iniciais do jogo), a ponte (com tracking de quem "passa" primeiro no jogo), as construções neutras (para ajudar no início das construções), as construções básicas (para já construir algo), os espaços na estrada para erguer as construções ao longo de Caylus, os contadores (que disparam as 3 contagens do jogo) e a tabela de bônus final. Ao redor do tabuleiro o tracking de pontuação (prestígio).

Os meeples de trabalhadores e os tokens são todos de madeira, com exceção da moeda (em boa gramatura, nos valores de 1 de de 5, chamadas denário), o bailiff (maior) e o provost (menor) são em formato cilíndrico, as casas são no formato de casinhas

"...cada trabalhador seu recebe um salário toda vez que vai trabalhar. Justo! E esse salário pode aumentar à medida que os demais jogadores usem a ponte e "passem" no jogo."

(cumprem bem o seu papel), os discos marcadores são usados para muitos fins (explicarei no setup) e os recursos (comida, madeira, pedra, tecido e ouro) são no formato de cubo e em cores diferentes.

Os tiles de construção são quadrados em excelente gramatura, autoexplicativos, coloridos e com desenhos pertinentes à sua função no jogo. O livro de regras é bem ilustrado com vários exemplos para auxiliar no jogo.

Para o setup de Caylus, coloque o tabuleiro do jogo no centro da mesa, separe os tiles de construção por cores e os coloque acima do tabuleiro do jogo, os 6 tiles rosas de construção, os embaralhe e os coloque aleatoriamente no local das construções neutras do tabuleiro. Separe todos os recursos por cor e os coloque ao lado do tabuleiro. Cada jogador escolhe uma cor pega seus meeples de trabalhadores, casas e discos marcadores. Cada jogador coloca cada 1 de seus 7 discos marcadores nos seguintes trakings: 1 na ordem do turno, 1 em cada uma das 4 nas flores-de-lis na tabela de favor do rei, 1 na ponte para ver quem "passa" primeiro no jogo e o último no de pontuação. Escolha aleatoriamente quem será o 1º jogador, dê a ele 5 denários (moedas), o 2º e o 3º jogador ganham 6 denários e o 4º e 5º jogadores, 7 denários. O bailiff e

o provost são colocados no último tile neutro da estrada de Caylus. Pronto!

Agora vamos ao jogo, pois construir um novo castelo e erguer uma cidade não é tão simples assim. Bem vindo a Caylus!

O jogo se passa até que o bailiff alcance ou ultrapasse o 3º contador (o de torres), disparando assim a 3º contagem de pontos, ou quando as 14 partes da torres são finalizadas. Cada jogador tem 6 trabalhadores que pode alocar onde desejar, desde que o local esteja livre, mas pagando seu salário. Pagando salário? Sim, cada trabalhador seu recebe um salário toda vez que vai trabalhar. Justo! E esse salário pode aumentar à medida que os demais jogadores usem a ponte e "passem" no jogo.

Vamos aos detalhes de um turno de Caylus. São 7 fases. Na 1ª fase, coletam-se os rendimentos provenientes das suas residências alugadas, pela sua biblioteca sendo usada e pelos seus quartos do hotel. Na 2ª fase, alocam-se os trabalhadores (pagando seu respectivo salário) nos locais que estejam livres. Seja na construção no novo castelo, nos prédios especiais, neutros, básicos, de outro jogador (dando a ele prestígio. Pense bem antes de fazer isso!), em seus próprios prédios ou apenas passar. Passar ou não, é crucial no jogo, pois o fato de você passar e não atuar mais nesse turno sobe imediatamente o valor do salário dos trabalhadores, fazendo assim que seus oponentes tenham que estrategicamente pagar mais ou desistir de algumas ações, sem falar que ser o primeiro a passar lhe rende 1 denário.

Na 3ª fase, os prédios onde foram alocados seus trabalhadores são ativados. Primeiramente os prédios especiais (que permitem usar outro prédio sem custo, para conseguir dinheiro, mover o provost, conseguir um favor real, alterar a ordem do turno ou conseguir congelar o salário dos seus trabalhadores).

Um adendo aqui sobre a função do provost e do bailiff. O provost é um poderoso e "zeloso" (porém corruptível) funcionário do rei. De acordo com sua posição ao longo da estrada, é ele quem decide até onde os prédios serão ativados. Você pode usar o provost a seu favor ou para prejudicar um ou mais oponentes, colocando o provost antes do prédio onde se encontram os oponentes, fazendo assim com que os prédios que estão após o provost não sejam ativados. Você pode mover o provost de 1 a 3 posições, para frente ou para trás. Use com sabedoria e estratégia.

Já o bailiff, está unicamente interessado no progresso da construção do novo castelo. Ele sempre se move para frente na estrada, forçando assim aos mestres construtores colaborarem em partes determinadas do novo castelo (masmorra, muros e torres). Sem deixar de lado que quando o bailiff alcança ou ultrapassa os marcadores de contagem, as mesmas acontecem. E Isso é um favor que finaliza o jogo se o mesmo alcançar ou passar o marcador de 3ª contagem.

Voltando às fases do jogo. Na 4ª fase, acontece na ponte, a movimentação do provost, momento de tensão no jogo. A partir do 1º jogador que passou, ele pode mover o provost de 1 a 3 espaços, para frente ou para trás, pagando 1 denário para cada movimento. Após isso, os demais jogadores, podem fazer o mesmo, também pagando. Esse momento é realmente importante no jogo. Na 5ª fase, os demais prédios são ativados em sequência (de produção, de construção, uso do advogado, os mercados, os mascates, a igreja, o alfaiate o banco e o alquimista), o que estiver em jogo será ativado até onde o provost permitir. Nesta fase alguns prédios só podem ser construídos em cima de outros prédios obsoletos. Isso é estratégico no jogo, fique atento!

Na 6ª fase, se constrói o novo castelo, por ordem de chegada de jogador no castelo. O jogador paga um lote composto de 3 recursos (desde que comida faça parte desse lote) e constrói uma parte do castelo. Um jogador pode contribuir com quantos lotes de recursos puder e quiser,

mas há um detalhe, se na hora da construção você não tiver recursos suficientes para ao menos 1 lote, você é penalizado com 2 pontos de prestígio. Cada contribuição dá ao jogador uma quantidade de pontos (que varia de acordo com qual parte do novo castelo está sendo construída) e o jogador que mais contribuiu neste turno ganha 1 favor real (se houver empate, quem chegou 1º ganha).

Na 7ª e última fase, o bailiff se move na estrada em função do provost. Se o provost estiver atrás ou no mesmo local do bailiff, este se move para frente um espaço, se o provost estiver na frente do bailiff, este se move para frente dois espaços. Em todos os casos, o bailiff se move para frente. Sobre o movimento do bailiff, cabe lembrar que se o mesmo chegar ou passar pelos contadores, a contagem acontece. Há 3 contadores, o 1º (da masmorra), o 2º (dos muros) e o 3º (das torres), cada um há um sistema de prestígios ganhos ou penalidades sofridas em função do quanto o jogador contribuiu para a construção daquela respectiva parte do castelo.

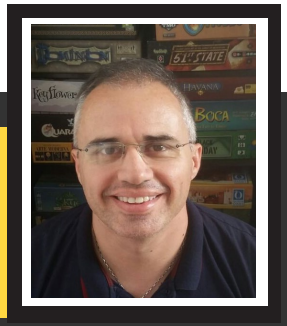
Ressaltando que se as 14 partes que compõe as torres forem construídas antes do bailiff alcançar o 3º contador, o jogo acaba imediatamente. Porém, se o bailiff alcançar ou passar pelo 3º contador do jogo, há a 3ª contagem e o jogo também acaba imediatamente. Em ambos os casos, há um bônus final para os jogadores em função do que os mesmos têm ao final do jogo (recursos, ouro e dinheiro). O jogador com mais pontos de prestígio vende o jogo!

Perceba que esse foi apenas um turno de Caylus. Até que se construa todo o novo castelo ou que o bailiff alcance o 3º contador, há muito tempo para exercitar seus dons logísticos e estratégicos para contribuir com o crescimento de Caylus e acumular mais prestígio com o Rei Philip.

Esse é Caylus, logística e estratégia testadas ao extremo. Desafie suas habilidades do início ao fim do jogo. Recomendo Caylus na sua coleção!

“Nesta fase alguns prédios só podem ser construídos em cima de outros prédios obsoletos. Isso é estratégico no jogo, fique atento!”

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



DIVERSÃO OFFLINE SP: O EVENTO

No final de semana do dia 10 e 11 de março aconteceu a primeira edição do Diversão Offline em São Paulo, foi um evento inesquecível e que o gabarita a definitivamente fazer parte do calendário obrigatório de eventos no Brasil.

A aposta em levar o evento para São Paulo era arriscada, mas era um passo que precisava ser dado e o pessoal da Geek Carioca não podia ter acertado mais no local do evento.

O Centro de Eventos São Luis foi perfeito, o espaço é ideal para o tamanho do nosso público, e a disposição dos estandes ficou ainda melhor que nas edições cariocas, pois tínhamos mais espaço para circular e as editoras que pegaram os estandes centrais, capricharam na montagem e fizeram espaços em que dava pra jogar com conforto.

Além da área de exposição, tínhamos a Área Galápagos de Palestra, que não parou um momento, e trouxe temas como “Mercado de Arte para Games”, “Representatividade LGBT nos Jogos de mesa”, “Os Desafios do Game Design” além de entrevistas internacionais como as com o Eric Lang e com o Michel Fischman da editora Bureau del Juegos (Argentina).

A galera compareceu em peso, principalmente no primeiro dia e as mesas ficaram cheias o tempo todo, tanto para os jogos prontos, quanto para os playtestes de protótipos, tanto na área do Catarse, quanto nas próprias editoras que estão trabalhando com esses futuros lançamentos.

Mais de CINCO MIL PESSOAS (segundo a organização) passaram pelo evento, e foi muito legal conhecer pessoas com que você costuma trocar ideia pela internet e nunca teve a oportunidade de conhecer pessoalmente.

Aliás, foi uma ótima desculpa para tirar da toca pessoas que foram extremamente importantes lá no início do hobby e que hoje colhem os louros por não terem desistido do sonho de ver os mais importantes jogos modernos sendo comercializados no Brasil.

Para não dizer que tudo estava perfeito, a área de alimentação ainda é uma detalhe que precisa ser melhor organizado, mesmo que em São Paulo já tenhamos tido uma melhora considerável em relação as edições cariocas, ela ainda fica num espaço muito tímido, e se todo mundo resolver ir comer mais ou menos ao mesmo tempo, a coisa fica bem complicada.

Mas como já falei, a localização do Centro de Eventos é perfeita, estamos a poucos metros de uma padaria que é uma delícia e pertinho de vários restaurantes, então dava para sair, comer e voltar,caso desejassem.

Quem conhece pessoalmente a galera da Geek Carioca sabe o quanto eles puseram “sangue, suor e lágrimas” para que tudo chegasse até o público da melhor forma possível. E se ainda não está 100%, está muito perto disso e acho que a partir de agora a tendência é que o hobby aumente ainda mais.

EDITORAS E PREMIAÇÕES

Logo ao chegar ao Centro de Eventos éramos recepcionados pelo tapete vermelho da Red Box, que estava com mesas de vários jogos de RPG e tabuleiro. Dentre os destaques o Frog Riders que fez a alegria da criançada e o Big Book of Madness já todo em português.

Dos mega estandes, íamos direto para o da Mandala que teve como destaque as “big” árvores do Fotossíntese que ficaram decorando todo o estande e é claro, o próprio jogo que vendeu como água, além do Covil do Luis Brueh que estava sendo entregue e estava lindão e dos futuros lançamentos com o aguardadíssimo Gaia Project (sucessor espacial do Terra Mystica) e o VAST (que já falamos aqui no blog e é excelente).

Para vocês terem uma ideia, as filas não paravam de aumentar, e as pessoas às vezes saíam com mais de uma cópia do jogo, que estava com um preço inacreditável.

Aliás, vale ressaltar aqui que os preços estavam fazendo a diferença, praticamente todas as editoras estavam com preços especiais em seus jogos e acessórios e o público estava comprando. Não era difícil ver a galera com sacolas e mais sacolas rodando pelos corredores.

O estande dos amigos da Meeple BR pra mim foi um dos destaques, o palco para receber o pessoal dos canais para trocar ideias e fazer os anúncios foi uma sacada de mestre, com tudo sendo transmitido via streaming ao vivo.

E olha que eles tinham o que anunciar, tem muita coisa boa chegando para um catálogo, que na minha opinião, é um dos melhores do país, além de pegarem para si a distribuição dos jogos da Arcano Games. Vai ter o Triora (do Michael Alves), Colt Express, a série Tiny Epic, CO^2, reprint do Terraforming Mars com as expansões, enfim, os caras não estão para brincadeira esse ano.

O último mega estande ficou por conta da galera da Conclave, que também não veio só fazer número, no ano em que comemoram 15 anos de atividades, os anúncios não foram poucos, vai ter Flamme Rouge e INIS, além de vermos que os caras assinaram com o Teseu, que foi destaque no último Diversão Offline aqui do Rio e o Gnomópolis dos amigos Igor Knop e Patrick Matheus.

Pelo restante do pavilhão nenhuma editora fez feio. O estande da Bucaneiros não parou com o seu A Tale of Pirates, a Papergames era só sucesso rodando mesas dos recém-lançados Luna e Manhattan Project: Chain Reaction, na Sherlock SA eles anunciaram os jogos Mistfall e Kanban, um dos mais bem cotados do Vital Lacerda, na LudensLab o interessante Abstratus, na Geeks'n'Orcs o Melvin vs. Kronk não parou um momento. Cara, é muito coisa, com certeza vou esquecer alguém.

O fato é que estava todo mundo empenhado a mostrar jogos recém-lançados, o que vai chegar em breve, como a Dijon, a Legião e a Potato Cat que estavam com o Café Express e o Crop Rotation lindões e prontinhos para venda, além de Os Incríveis Parques de Miss Liz já com a arte finalizada, deixando mais ansioso quem pegou o jogo no financiamento.

Agora, quem "monopolizou" as atenções no auditório foi o pessoal da Galápagos Jogos. Tudo era com a chancela deles, então além das palestras (que comentamos na primeira postagem) eles usaram o espaço para seus anúncios, que não foram poucos.

Anunciaram todas as expansões do Eldritch Horror até 2019, o Azul, o Massive Darkness, o Dice Forge eram jogos que até de uma forma ou outra já eram esperados, mas o anúncio do Mage Knight, esse sim surpreendeu, até por ser um jogo que não tem muito o perfil da editora, mas que é um dos jogos mais bacanas do Vlaada Chvátil.

No espaço da Galápagos também aconteceram os dois prêmios do evento, o Prêmio Ludopedia, voltado aos jogos de tabuleiro e o Goblin de Ouro, voltado ao pessoal de RPG.

Quanto à Ludopedia, já era a quarta edição do prêmio, mas a primeira com premiação presencial e o que se viu foi a galera realmente emocionada por estar tendo o seu trabalho reconhecido pelo público.

Os destaques ficaram para a Conclave que recebeu 3 prêmios, a Mandala, Mitra, Papergames e Histeria com 2 e a Meeple BR com 1. Já em relação aos canais, o Covil foi o grande nome da noite, levando o prêmio em audiovisual e podcast, enquanto os amigos da Tábula Quadrada levaram o de mídia escrita.

Mais uma vez ficamos em segundo lugar na categoria, mas de forma alguma ficamos chateados, pois qualquer um dos vencedores (em todas as categorias) faz um trabalho bacana e merece destaque. E cara, pessoalmente, são todas pessoas do bem, foi muito legal conhecê-los ao vivo e poder trocar ideias.

OS JOGOS

Para fechar a nossa cobertura do Diversão Offline de São Paulo, vamos falar deles que são o motivo de estarmos nos reunindo com amigos por horas em volta das mesas pelo país: os jogos.

Mas não vou falar de jogos dos Eric Langs ou Kramers da vida, vou falar dos Sandersons e Thiagos e das Samantas e Biancas, vou falar dos autores brasileiros e seus lançamentos atuais e o que vem por aí chamando atenção.

Confesso que nos dois dias do evento eu joguei muito menos do que gostaria, mas isso não quer dizer que eu não prestei atenção no que estava rolando nas editoras e nas áreas de protótipos.

Tivemos o lançamento do Café Express pela Potato Cat, o Teseu e o Gnomópolis no estande da Conclave, Triora na Meeple BR, Labyrinx na RedBox, a Geeks'n'Orcs sempre cheia com seus joguinhos fáceis e gostosos como o Piratas! e o Melvin vs. Kronk, na Ace o Die die DIE e o Creepers sendo expostos.

No sábado tive a oportunidade de jogar o Anarquia, parceria dos grandes Michael Alves (Anime Saga) e Warny Marçano (Space Cantina) que ainda está engatinhando, mas tem uma premissa legal.

Um jogo com gerenciamento de mão, ação simultânea e influência de área baseado em um quadrinho que será lançado pela Meeple BR mais tarde e que tem potencial.

No domingo é que eu consegui me "esbaldar" e joguei 4 partidas durante o dia todo, dentre eles três protótipos e um jogo pronto, que foi a versão final do Crop Rotation, do Eduardo Guerra, que está saindo pela Legião Jogos e, além da versão revisada do que eu já tinha jogado, agora tem uma variante cooperativa/solo que a gente precisa defender nossa plantação contra as pragas, que é difícil pra caramba, ficou show!

Dos protótipos, o primeiro foi o Mundus: Imperial, um jogo de civilização situado no período do Brasil Império onde precisamos desbravar o país extraindo recursos para expandir nossos domínios e com isso cumprir objetivos.

O José Mendes fez um ótimo trabalho ao apresentar uma versão reduzida do jogo, que dá todo o feeling de como ele vai funcionar e ainda deixa a gente com vontade de jogar a partida completa. Guardem o nome desse jogo, tem muito potencial.

Depois, continuando no Brasil Império, fui conhecer o Magnanimous, jogo que tem gerenciamento de mão, pick and delivery, worker placement e controle e influência de área. Todos seus elementos necessitam de dinheiro para funcionar, só que o jogo te dá poucas formas de receber essa grana, então você pode já no segundo turno estar totalmente travado.

O Caetano Foschini teve boas ideias, mas o jogo ainda está muito truncado e não roda fluido como poderia, precisando ainda de um bom tempo de desenvolvimento para ficar redondo.

Por último, para mim, o grande destaque (dentre os que eu joguei), foi o Soberano, do Lincoln e do Eduardo, um deck-building surpreendente. Nele, famílias brigam por poder influenciando as duas casas que lutam pelo poder, para isso você vai dando pernadas nas famílias adversárias trazendo para si os membros das casas envolvidas, até que consiga cinco pontos de prestígio. As premissas são familiares, a mecânica também, mas a forma como os autores conseguiram costurar tudo num card game de pouco mais de 70 cartas é que dá o charme ao jogo.

Esses foram os que eu consegui jogar, mas vi uns que me chamaram atenção, como o Fury Gods que visualmente foi um dos que chamou atenção, o Seven Galaxies outro visualmente lindo, ainda fechando a Área Catarse o Apex K-Truck Racer, o Primeiro Comando e o vencedor do concurso, o Meeple Up do Sanderson Virgulino, que é um colecionador de prêmios.

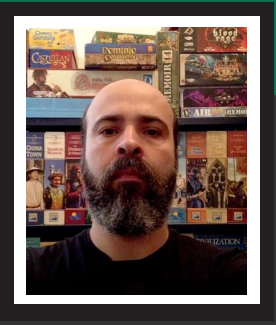
Nas áreas das editoras me chamaram atenção o espaço dado pela Ludens Lab para jogos como Abstratus, Pélaghos, As Torres de Arkhanos e Sir Holland, A Fuga da Torre, a galera da Game Vault também estava dando espaço para os autores e podíamos encontrar por lá o Mix Tapes do Adré Teruya, o Arena - The Contest com suas miniaturas pintadas entre outros.

A Ludopedia até tentou dar uma ajuda disponibilizando uma lista do que a gente ia encontrar por lá, mas mesmo tendo imprimido essa lista, na hora a coisa mudou de figura, era muito jogo para pouco tempo.

Mas isso não quer dizer que não vamos falar deles por aqui, muitos autores deixaram cópias com a gente, ou contato para jogarmos via Tabletopia e com certeza faremos uma força danada para durante o ano falar cada vez mais dos projetos de autores brasileiros.

E com isso encerramos a nossa cobertura desse que foi, até agora, o maior evento voltado para os jogos analógicos no Brasil, e que com certeza vai a cada edição trazer coisas novas e, como já falei, em pouco tempo será referência até lá fora.

Texto publicado no site E aí, tem jogo? e reeditado para esta Edição da Revista Vempramesa. Todos os créditos das fotos para o site: E, aí tem jogo?



CARLOS COUTO

Cacá : Pai, Carioca, Flamenguista, Tijucano, fã de jogos, rock e de uma cervejinha gelada... Ah, e escreve pro blog “E aí, tem jogo?” quando dá...

HEAVEN & ALE

SAINDO DO FORNO

Sinopse:

Em Heaven & Ale, os jogadores assumem o controle de um mosteiro e empenham-se por fabricar a melhor cerveja das redondezas. Para conseguir obter a melhor cerveja, os jogadores terão de cultivar os melhores ingredientes nas suas terras e contratar os mais reputados abades na arte da cervejaria. Quem melhor souber balancear as diferentes opções do jogo e conseguir obter mais pontos ao fim de 3, 4 ou 6 rondas (2, 3 ou 4 jogadores) será declarado vencedor.

Como se joga:

- Setup

Colocar o tabuleiro no centro da mesa. Colocar os ducados (as moedas) e os discos de pontuação próximos do tabuleiro como reserva.

Separar as fichas de recursos e colocá-las com a face oculta em duas pilhas, uma pilha contendo todas as marcadas com número I e outra com as fichas marcadas com o número II.

Em seguida, colocar uma ficha de recursos com número I, face visível, em cada um dos 15 espaços do tabuleiro com o símbolo de garrafa amarela.

Separar as fichas de abrigo em cinco montes, com os números 1, 2, 3, 4, e sem número. Como as fichas têm dupla face devem se organizar de forma a que cada monte tenha aproximadamente o mesmo número de fichas.

Separar as 24 fichas de monges de acordo com o seu verso (I e II). Embaralhar as 12 fichas de monges com o verso I, e, em seguida, colocar um monte de 4 dessas fichas com a face oculta, em cada um dos espaços respetivos, no centro do tabuleiro principal.

Em partidas com dois jogadores, colocam-se as fichas II na caixa, não serão necessárias. Em partidas com 3 jogadores, misturam-se as 12 fichas de verso II e coloca-se um monte de quatro, com a face oculta, no espaço mais à esquerda do tabuleiro central com o

número II. Por fim, em partidas com 4 jogadores, misturam-se as 12 fichas de monges e formam-se montes de 4 fichas que se colocam nos quatro espaços da zona central do tabuleiro com o número II.

Pega-se nas fichas de monge mais à esquerda (valor I) e colocam-se nos quatro espaços do tabuleiro com silhueta de um monge.

Coloca-se um disco de pontuação, da reserva, em cada um dos 6 espaços com símbolo de um sino roxo.

No centro do tabuleiro colocam-se as fichas de barril pequenas e sobre elas, as respetivas fichas grandes.

Cada jogador recebe um tabuleiro individual na sua cor, assim como 5 cartas de privilégio e um marcador de pontuação, que coloca na casa de partida do tabuleiro central.

Cada jogador recebe ainda 25 ducados e um marcador de cervejeiro, que coloca no canto inferior esquerdo do seu tabuleiro individual. Em cada um dos espaços de recursos (amarelo, azul, verde, branco e castanho), da pista de produção, coloca-se um marcador hexagonal correspondente.

- Definir o jogador inicial

Determina-se o jogador inicial da forma que se quiser, esse jogador coloca o seu marcador no espaço 1 da casa de partida; o segundo jogador será o que estiver à esquerda do jogador inicial, ou seja, no sentido dos ponteiros do relógio (SPR), que escolhe entre uma das outras 3 casas disponíveis e assim sucessivamente até todos terem escolhido uma casa. Todos os jogadores recebem o bónus da casa de partida, exceto o jogador inicial que não tem outra vantagem além de ser o primeiro a jogar.

Bónus da casa de partida:

• Mover o cervejeiro 1 espaço para a frente na pista de produção;

• Receber 2 ducados da reserva;

• Mover 1 marcador de produção 2 casas para a frente.

- Desenvolvimento

O jogo decorre durante um determinado número de rondas:

• 3 rondas a 2 jogadores;

• 4 rondas a 3 jogadores;

• 6 rondas a 4 jogadores.

O jogador inicial começa e os turnos prosseguem com os jogadores a realizarem o seu turno no SPR. No seu turno o jogador faz avançar o seu marcador na pista comum no SPR. O número de casas que se avança depende da vontade do jogador ativo. Em seguida, o jogador executa a ação do espaço onde parou e passa a vez ao jogador seguinte.

Há 4 tipos de ações no tabuleiro:

1. Casa de recursos;
2. Casa de monge;
3. Casa de discos de pontuação;
4. Casa de barril.

Cada espaço permite executar ações específicas. Regras básicas:

• No seu turno nunca se pode retroceder na pista comum, nem ficar na mesma casa.

• Pode mover-se para uma casa onde já existe outro jogador.

• Nunca podemos nos mover para uma casa onde não é possível executar a ação. Não podemos parar numa casa de recursos, discos de pontuação ou de monges se não houver fichas/ discos desse tipo nessas casas. Se não tivermos os requisitos para reclamar um barril, também se torna proibido parar numa casa dessas.

- Casa de recursos e casas de monge

Numa casa de recursos/ monge, os jogadores têm de comprar pelo menos 1 ficha de recursos/monge. Após a primeira ronda, podem existir mais que uma ficha de recursos /monge numa casa. É permitido comprar mais que uma ficha desde que o jogador pague por elas.

O preço a pagar por uma ficha de recurso/monge é indicado pelo número inscrito na própria ficha, porém pode variar em função do local onde vai ser colocada no tabuleiro individual de cada jogador:

• Se for colocada na região sombria, custa o valor exato indicado na ficha;

• Se for colocada na região solarenga, custa o dobro do valor indicado na ficha;

As fichas de recursos nunca podem cobrir os espaços destinados às fichas de abrigo. Se ao colocar uma ficha de recurso, o espaço de abrigo ficar completamente cercado (seis lados preenchidos com fichas de recurso), o jogador executa os procedimentos seguintes:

• Somam-se os pontos de todas as fichas de recursos que cercam o respetivo espaço de abrigo e obtém-se um valor de fertilidade (monges não contam para este valor).

• Com esse valor podemos obter recompensas que estão visíveis na tabela do canto superior esquerdo, no tabuleiro individual.

0-7 - Avança 6 casas com o seu cervejeiro. Pode colocar um abrigo sem valor;

8-11 - Avança 3 casas com o seu cervejeiro. Pode colocar um abrigo de valor 1 que lhe permite ativar 1 ficha adjacente ao abrigo, à sua escolha.

12-17 - Avança 1 casa com o seu cervejeiro. Pode colocar um abrigo de valor 2 que lhe permite ativar 2 fichas adjacentes ao abrigo à sua escolha. As duas fichas têm de estar em lados opostos;

18-23 - Avança 1 casa com o seu cervejeiro. Pode colocar um abrigo de valor 3 que lhe permite ativar 3 fichas adjacentes ao abrigo, à sua escolha, mas que não se podem tocar entre si.

+24 - Não avança com o seu cervejeiro. Pode colocar um abrigo de valor 4 que lhe permite ativar 4 fichas adjacentes ao abrigo à sua escolha.

- Casa de discos de pontuação

Quando um jogador se move para uma casa de discos de pontuação, retira o disco dessa casa e coloca-o no respetivo espaço do seu tabuleiro individual, executando a pontuação correspondente. Os discos podem ser:

• A - coloca-se o disco no espaço X do seu tabuleiro (lateral direita) se ainda não tiver nenhum disco aí (caso contrário não pode parar na casa deste disco). Em seguida, indica a todos os jogadores qual o número que quer pontuar de 1 a 5 e vai ativar todas as fichas de recursos que tenham esse número, quer no lado sombrio como no lado solarengo. Os recursos ativados no lado sombrio dão o seu número em moedas, os do lado solarengo dão o seu número em avanços com os marcadores desses recursos.

• B - coloca-se o disco num dos 4 monges do tabuleiro (lateral direita), sobre um monge

que ainda não tenha disco (se não tiver monge para ativar não pode parar nesta casa).

Ativar um determinado tipo de monge permite que todos os recursos adjacentes a ele sejam ativados, da mesma forma como com os discos de tipo A, ou seja, os do lado sombrio dão dinheiro, os do lado solarengo dão avanço no recurso correspondente.

Um monge que ative outro monge dá direito a avançar uma casa com o cervejeiro.

• C - coloca-se o disco num dos 5 recursos do tabuleiro (lateral direita), sobre um recurso que ainda não tenha disco (se não tiver recurso para ativar não pode parar nesta casa).

Em seguida, ativam-se todas as fichas do respetivo recurso, da mesma forma como na ação A, ou seja, os do lado sombrio dão dinheiro, os do lado solarengo dão avanços no recurso correspondente.

• A/B/C - coloca-se o disco em qualquer espaço de pontuação (lateral direita) que esteja vazia. Em função do espaço ocupado executa-se a respetiva ação: A, B ou C.

Não esquecer:

Não podemos parar numa casa que não tenha disco de pontuação, ou numa casa com disco de uma letra que não tenhas possibilidade de pontuar.

Nas partidas a 2 e 3 jogadores, é possível que haja dois discos de pontuação numa casa na última ronda, no entanto, cada jogador só pode usar um deles.

Se por ação da ativação de um marcador de recursos, este alcançar a casa 20 de pontuação, esse marcador não avança mais, em vez disso, e por cada avanço posterior, o jogador recebe 1 ducado da reserva.

Depois de colocar um disco de pontuação no seu respetivo espaço e ter executado a sua ação específica, o jogador verifica se há lugar a algum privilégio.

Os privilégios

Os 10 espaços de pontuação (lateral direita) formam 5 pares de privilégios.

Sempre que se complete um par (as duas casas terem disco), o jogador poderá (não é obrigatório, mas não poderá colocar carta posteriormente) colocar ao lado desse par, uma das suas 5 cartas de privilégio e receber o seu privilégio.

A explicação do privilégio de cada uma das cartas encontra-se na última página das regras.

- Casa de barril

Quando um jogador se move para uma casa de barril, pode retirar todos os barris disponíveis no centro do tabuleiro central com os requisitos que o jogador esteja já a cumprir.

Os jogadores não podem retirar os dois barris com o mesmo requisito, ou seja, quando um jogador tem o barril grande não pode tirar também o barril pequeno desse requisito.

Os diferentes requisitos (12) estão explicados na última página das regras do jogo.

Dinheiro de emergência

Qualquer jogador, no seu turno, pode descartar definitivamente as suas cartas de privilégio (ainda por usar) a troco de 3 ducados cada uma.

- Nova ronda

Sempre que um jogador chega à última casa (casa de partida) da pista comum, escolhe em qual dos espaços quer colocar o seu peão e recebe o respetivo bónus (ver bónus da casa de partida, na seção setup). Se o último jogador a chegar à casa de partida tiver o espaço 1 ainda desocupado, tem obrigatoriamente de o ocupar.

Em seguida executam-se três passos nessa exata ordem:

• **Passo 1 -** Retira-se o monte seguinte das fichas de monge do tabuleiro central, e distribuem-se pelos 4 espaços correspondentes da pista comum. Pode ficar mais de 1 ficha por espaço.

• **Passo 2 -** Colocam-se fichas de recursos da reserva (colocam-se todos os I primeiro, e só depois de acabarem é que se colocam os II) nos respetivos espaços da pista comum. Pode ficar mais de 1 ficha por espaço.

• **Passo 3 -** Colocam-se os discos de pontuação em cada um dos espaços correspondentes que não tenham disco.

Na última ronda: em partidas com 2 jogadores, coloca-se um segundo disco nos espaços B e C; em partidas a 3 jogadores coloca-se um segundo disco no primeiro espaço A/B/C.

O jogador que tiver o seu peão no espaço 1 da casa de partida começa a nova ronda e seguem-se os turnos no SPR.

- Fim do jogo

O jogo termina no fim da última ronda, assim que último jogador mova o seu marcador para a última casa (casa de partida) e receba o respetivo benefício (se houver lugar a ele).

Em seguida executam-se os seguintes procedimentos:

• Verifica-se a casa alcançada pelo marcador cervejeiro, que determina o rácio (proporção entre dois valores) para troca entre recursos, bem como o valor das fichas de pontos de vitória (PV).

• Usando o rácio para troca entre recursos, os jogadores farão aproximar os seus marcadores de recursos. Recuando os que estiverem em melhor posição, em troca do avanço dos que estiverem em pior posição, ou seja, num rácio de 2:1, fará recuar o recurso mais avançado 2 casas para avançar o recurso mais atrasado 1 casa.

Estas trocas fazem-se até ser possível, ou seja, até que nenhum recurso recue mais do que aquele que está em última posição.

• Por cada 10 ducados devolvido à reserva, avança-se 1 casa com um marcador de recurso à escolha.

Por fim calculam-se os pontos:

1. Verifica-se em que casa está o recurso que está em último lugar. Multiplica-se o valor dessa casa pelo valor das fichas de PV (indicado pela posição do marcador cervejeiro). Se o último marcador não estiver numa casa entre o 1 e o 20, o jogador marca zero pontos!
2. Adicionar 4 pontos por cada ficha de barril grande e 2 pontos por cada ficha de barril pequena.
3. O jogador no espaço 1 da casa de partida adiciona 1 PV.

O jogador com mais PV ganha. Em caso de empate os jogadores com mais PV partilham a vitória.

Avaliação:

O jogo Heaven & Ale é fruto da imaginação e do trabalho de um criador alemão que há muitos anos admiro pela consistência dos seus jogos, recordo desde logo Vikings e Sanssouci, no entanto, o senhor Kiesling é criador de muitos outros sucessos, no entanto, e talvez de forma injusta, "ofuscado" pelo nome maior da indústria dos jogos de tabuleiro que é Wolfgang Kramer. Curioso observar que este jogo é também um produto de colaboração, desta feita entre Michael Kiesling e Andreas Schmidt (Polterfasse).

O ano de 2017 fica marcado pelo lançamento de outros projetos de Kiesling a título individual - Azul e Riverboat. Podemos mesmo dizer que este foi o ano de afirmação da mestria criativa de Kiesling, sobretudo para os mais desatentos.

Heaven & Ale é uma produção muito boa da Eggertspiele. Como sempre. A pequena editora de Hamburgo, recentemente comprada pela "jovem" Plan B Games, produziu um jogo de caixa quadrada (à la Catan), com componentes de excelente qualidade e com ilustrações adequadas e que integram na perfeição o tema. Infelizmente a ilustração da capa não atrai tanto. Especulando, podemos deduzir que essa seja uma das razões para o jogo ainda não ter recebido a atenção que merece.

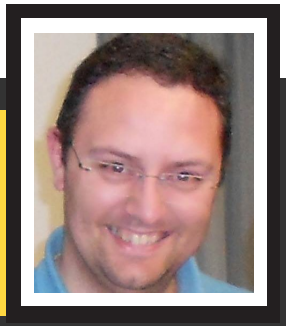
Em termos de mecanismos, o jogo centra-se na coleção de fichas que conduzem as ações dos jogadores. Para lá desse mecanismo, encontramos também a colocação de fichas no tabuleiro individual de cada jogador, que lhes permitirá desenvolver a produção dos recursos e eventualmente potenciar a obtenção intermédia de PV e obter financiamento para as necessárias compras durante a partida. Os autores usam uma subtileza muito original, através da diferenciação entre parcela solarenga, onde se obtêm PV e parcela sombria onde se obtêm ducados. Genial.

Um jogo de regras bastante simples, embora com alguns pormenores que merecem atenção nas primeiras partidas. Há muita rejogabilidade neste jogo e várias abordagens para vencer. Um euro econômico, muito equilibrado e bem testado, que se joga muito bem em qualquer uma das configurações, embora tenha sido idealizado para jogar com 4 jogadres.

Este jogo figura entre os melhores títulos saídos na feira de Essen de 2017 e seguramente vai agradar a todos os amantes de eurogames.

CARLOS ABRUNHOSA

Adoro jogos de tabuleiro desde que me conheço. Acredito na premissa que qualquer jogo pode ser um grande jogo quando nos consegue entreter e promover a relação interpessoal. Sou organizador de vários eventos locais asssim como da convenção nacional de Aveiro - RiaCON. Sou fundador e criador de conteúdo de um dos blogs mais conhecidos de Portugal sobre jogos de tabuleiro: JogoEu.



TOP 5

JOGOS DE KNIZIA

Reiner Knizia, designer alemão, desenvolveu seu primeiro jogo aos oito anos de idade. Mestre da matemática é designer de jogos em tempo integral desde 1997, quando desistiu de seu emprego em um grande banco internacional para investir em seu grande sonho: se tornar um designer de jogos de tabuleiro de renome mundial!

Knizia conta hoje com mais de 500 jogos publicados, é um designer altamente aclamado reconhecido mundialmente. Venceu o Deutscher Spiele Preis por quatro vezes, possui um Spiel des Jahres, além de um Kinderspiel des Jahres e muitos outros prêmios internacionais. Na Feira de Jogos Origens, em 2002, foi relacionado para o Salão da Fama dos Jogos. Várias convenções de jogos organizam "Kniziathons", que são torneios dedicados a celebrar jogos desenhados por Knizia.

Antes de tudo, de acordo com seu site, Reiner Knizia projetou mais de 500 jogos, ou seja, não posso identificar uma lista de Top 5 se nem ao menos cheguei a jogar um terço de seus títulos publicados. Nesta lista top 5, que poderia muito bem ser top 100, tentarei destacar, dentre os jogos que tive a oportunidade de jogar do designer, aqueles que simbolizam toda a história do grande mestre dos jogos.

Desta forma, assim como fez Daniel Portugal, em nossa última edição em relação ao Top 5 Feld, não relacionarei os jogos em um nível hierárquico, mas tentarei sim, trazer destaque a alguns jogos que me chamaram muito a atenção! Facilmente deixarei de fora alguma grande obra, então, desde já, peço desculpa a você, meu querido leitor, por não relacionar aquele "joguinho" do mestre que porventura deixarei para trás... Poxa são apenas 5 dentre um universo de mais de 500 – difícil tarefa!

5º ARTE MODERNA

Arte Moderna foi um dos primeiros projetos de Knizia, lá em 1992, o mestre dos leilões já lançara este magnífico título, com certeza um jogo estava à frente de seu tempo em termos de tema e mecânicas.

Os jogadores desempenham o papel de donos de galerias de arte e negociam quadros de novos expoentes da arte moderna. Cada jogador recebe obras para leilão e, ao mesmo tempo, adquire para a sua galeria novas obras, que serão vendidas ao final de cada temporada.

O objetivo do jogo é obter a maior quantidade de dinheiro com os leilões de arte, especulando o mercado, com operações de compra e venda. Os jogadores revezam-se oferecendo as obras de seu portfólio em diferentes tipos de leilões. As obras serão sempre vendidas para aquele que der o melhor lance. Ao final da temporada, todas as obras adquiridas pelos jogadores são vendidas para o banco, em dinheiro. O preço de venda de cada obra, ao final de cada temporada, é determinado pela popularidade do artista naquele momento e pelo histórico dos preços das suas obras nas temporadas passadas.

Há tanto o que se dizer sobre Arte Moderna. É um jogo que te prende pela tensão e pelo blefe gerado pelos leilões. É divertido tentar entender outros jogadores a fim de manipular a popularidade de um artista, e assim, no momento certo, além de interferir na jogada de outrem, entender como melhorar a sua. A mecânica de leilão desse jogo é fascinante!

4º THROUGH THE DESERT

Through the Desert é um jogo de estratégia, paciência e camelos de plástico! O deserto ainda é traiçoeiro, misterioso e impiedoso. Mas para aqueles dispostos a arriscar os perigos do deslocamento e as areias banhadas pelo sol, o deserto tem riquezas incomparáveis.

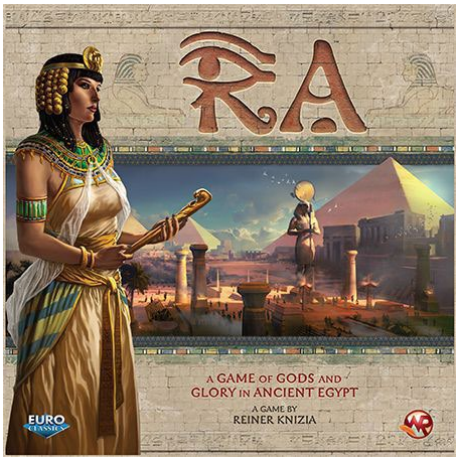
Em Through the Desert, 2-5 jogadores controlam uma tribo de nômades disputando o controle do deserto. Ao estabelecer caravanas e assumir oásis, os jogadores ganham pontos conforme as suas tribos aumentam no poder. Estratégia é essencial para decidir como e onde construir caravanas de sua tribo. Existem várias maneiras de ganhar pontos e várias formas de se vencer.

Through the Desert é um daqueles jogos de Knizia que exemplifica, com maestria, sua habilidade em esgotar uma única mecânica tornando o jogo coerente e com altos níveis de estratégia. O jogo tem forte inspiração em jogos como Go, onde os jogadores colocam peças no tabuleiro tentando separar partes do mesmo a fim de limitar a posição de seus concorrentes. Sua temática é secundária, no entanto é um jogo extremamente equilibrado com profundidade suficiente para torná-lo um clássico!

3º RA

Ra é o jogo mais famoso da trilogia de jogos de leilões de Knizia e, com certeza, para mim, o melhor! Ra é basicamente um jogo leilão com coleção de componentes e, mais uma vez, Knizia nos apresenta, numa forma singular, uma nova forma de esgotar uma mecânica já exaustivamente trabalhada em outros dois jogos, fato este que demonstra o quão habilidoso é o designer e como ele pode transformar um único mecanismo em um jogo cheio de profundidade e estratégia.

Em Ra os jogadores procuram expandir seu poder e fama e há muitas maneiras de fazer isso: influenciar faraós, construir monumentos, agricultura no Nilo, homenagem aos deuses, o avanço da tecnologia e da cultura do povo. Ra é um jogo de leilão e coleção de componentes onde os jogadores podem optar por correr riscos para grandes recompensas. E tudo isso é para a glória do Deus Sol Ra!



2º SAMURAI

Knizia não é conhecido por ser um grande designer que se preocupa ativamente com o tema e Samurai, neste caso, corrobora com esta ideia.

Samurai é um jogo de controle de área e de colocação de peças que tem jogadores estrategicamente colocando tokens das três facções existentes e modificadores em todo o Japão e em ilhas vizinhas. É um jogo mais leve quanto à compreensão, se comparado, por exemplo, ao Tigris & Euphrates, no entanto não menos envolvente e profundo quanto ao aspecto estratégico.

Samurai é parte do que é chamado de "trilogia de colocação de peças" de Reiner Knizia (que compreende ainda Through the Desert e Tigris & Eufrates). No entanto, a forma como se utiliza um tile no Samurai funciona de forma bem diferente do que acontece em qualquer um desses outros jogos citados.

Em vez de tiles que funcionam como delimitadores (como em Through the Desert) ou como geradores de pontos e fusões (como no Tigris & Eufrates), os tiles em Samurai representam influência. Na verdade, mais do que um jogo de tiles, o Samurai se apresenta, afinal, como um jogo de gerenciamento de mão. Os jogadores têm um estoque de vinte tiles idênticos, ou seja, o mesmo estoque de tiles para cada jogador que no transcorrer da partida competem para reivindicar os mesmos recursos limitados no tabuleiro. Cada grupo de tile tem uma utilidade específica.

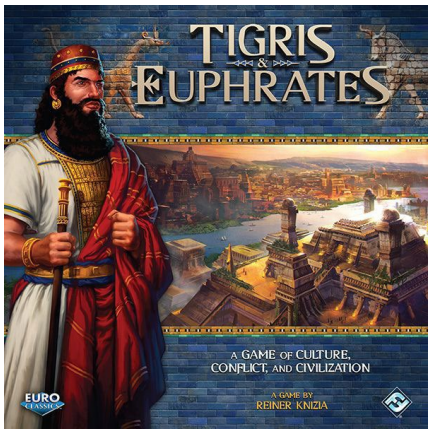
Samurai é um jogo de simples compreensão, é facilmente ajustado a uma mesa e de rápida conceituação. Essa roupagem simples acaba por camuflar uma jogabilidade profunda com esquemas de marcação geniais, que iludem, à primeira vista, jogadores desavisados que buscam jogos menos robustos. Samurai é robusto com altos níveis de estratégia!

1º TIGRIS & EUPHRATES

Está longe de ser um jogo temático de construção de civilizações, mesmo que a capa possa te induzir a este erro – a versão da Fantasy Flight Games é magnífica! Mas, trata-se, de verdade, de um jogo, de controle de área, de estratégia abstrata pura, reconhecidamente como um dos mais complexos de toda a sua obra.

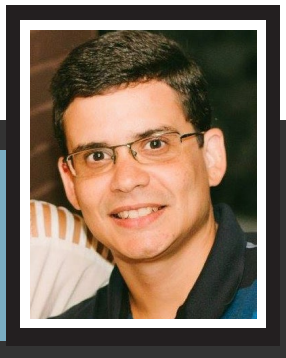
Os seus elementos estratégicos e táticos decorrem, dentre os muitos aspectos, do fato de que ele vai contra a psicologia humana e é extremamente contra intuitivo quando se trata das condições da vitória.

O jogo foi construído em torno de conflitos, a influência ativa contida no jogo permite que os jogadores atrapalhem o crescimento dos impérios uns dos outros e até mesmo os comandem, em certos momentos, estrategicamente. É um jogo sensacional, reconhecido por muitos como a obra-prima do mestre Knizia.



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.



HISTÓRIAS QUE NÃO CABEM NOS JOGOS DE TABULEIRO

"Os que amam profundamente, jamais envelhecem; podem morrer de velhice, mas morrem jovens". Martinho Lutero

Era a terceira vez que eu acordava no meio da mesma noite, assustado e repetindo mentalmente aquela mensagem que outrora havia se perdido.

"- Eu só tiro 1 no dado!".

Para um professor velho e aposentado, tais lembranças causam desconforto. Se a memória já falha para coisas mais básicas, então deveria, consequentemente, apagar também alguns suspiros dolorosos.

Num instante voltei àqueles dias, os melhores dias que já pude ter, onde um pequeno grupo de alunos me perguntava se podia colocar o tabuleiro no chão, pois não havia mais espaço nas mesas improvisadas. Com um leve aperto eu permitia, sabendo que o pagamento seriam sorrisos e mãos agitadas.

Esses três sempre estavam juntos. Nomeá-los é tarefa difícil, eis que invento nomes: Gilberto, Clarice e Carlos.

"- Eu só tiro 1 no dado!" – era a reclamação de um deles e não importa quantas vezes rolasse o dado, o número 1 persistia.

Diante de uma sala lotada, eu só observo realizando atendimento aqui e ali, entretanto, mesmo à distância, podia perceber o quanto os três companheiros se divertiam, bem mais que os outros.

Fatalmente, em algum momento, começo a perdê-los. A diversão para, o sorriso fica bem mais raro até desaparecer por completo e é bem difícil

"A diversão para, o sorriso fica bem mais raro até desaparecer por completo e é bem difícil perceber o que realmente está acontecendo."

perceber o que realmente está acontecendo. Por que Gilberto, Clarice e Carlos não são mais Gilberto, Clarice e Carlos?

"- Só tiro 1 no dado!"

E numa manhã fatídica, ainda na entrada da escolinha tão apagada em minha memória, encontro a diretora, de olhos fixos e bom coração.

- Professor, não haverá aula hoje!

Não sei direito o porquê, mas ao ficar sabendo que na noite anterior o aluno Gilberto havia sido morto em um conflito com a polícia, eu o imaginei mais uma vez sentado, diante de um jogo de tabuleiro, só que dessa vez, jogávamos um contra o outro e ele tomava suco de uva. Dessa vez, ele gargalhava a cada jogada, sentado em posição de índio, esticava-se para trás, até tombar de vez, tentando equilibrar o copo com as mãos. Eu também não me continha.

Os dias se seguiram. Agora poucos alunos eram vistos trajando a camisa de homenagem póstuma ao rapaz. Seu nome fora riscado da chamada e por lá constaria apenas como evadido. Gilberto, evadido!

"- Tiro 1 no dado!"

Tudo isso e ainda estávamos bem no começo do ano. Como já disse antes, algumas coisas não me fogem à memória, lembro-me muito bem de minha filha empolgada com a Páscoa que se aproximava. Não adiantava dizer que o fofinho coelhinho traria um ovo de chocolate, ela, com apenas 5 anos, já sabia que eu era o amigo peludinho. As crianças também estão amadurecendo... e cada vez mais cedo.

Na sala dos professores, no mural de recados, encontro o motivo da ausência de Clarice:

"A aluna Clarice está de atestado. Motivo: estupro".

Sou grande e sou forte, mesmo velho conservei esse corpanzil. Mas foram os joelhos que não aguentaram. Sim, os joelhos... posso pôr a culpa neles! Foram eles que não aguentaram e me derrubaram. A queda foi total.

Sob o doce pretexto de ganhar seu ovo de chocolate, coisa que não acontecia todo ano, minha aluna estava sentada ao lado daquele que roubaria todas as Páscoas daqui pra frente. Não só a Páscoa, mas todas as festas refletirão sempre esse momento impensável e triste. E muitos anos se passarão antes que ela volte a sorrir e nunca como antes. As crianças estão amadurecendo... e algumas à força.

"- 1 no dado!"

Clarice não morreu. Mas uma grande parte dela sim. Eu ansiava revê-la e finalmente, depois de muitos dias, ela apareceu. Nem preciso dizer que não era mais a mesma. Trazia os cadernos apertados contra si, olhou para mim, baixou o olhar, mas acabou se aproximando:

- Quando você vai trazer os jogos de novo, professor?

Sim, sim, eu trarei. Pudera trazer todos os dias, pudera abraçá-la, pudera protegê-la.

E muitos dias se passaram!

Carlos seguiu. Perdeu dois amigos, mas seguiu. Sua força sempre me foi estranha, mesmo que eu tentasse entendê-la, não conseguiria. Ajudei-o como pude, pouco é verdade, mas me agarrava àquela imagem, que depois me acompanharia em sonho, dos três sentados jogando.

E agora os anos se passaram.

No meu tempo de professor, você faz de tudo. Tudo mesmo! E lentamente eu começava a fechar o portão, dentre tantos no decorrer da vida. Era o momento de trancar tudo, nenhum outro candidato poderia entrar para fazer o Enem. Coordenando tudo, não com mãos de ferro, mas sim com mãos de pássaro.

Esgoelando, uma figura vem correndo. O cadeado ainda estava aberto. Esbaforido, recuperando o fôlego, pediu para entrar.

Não reconheci logo de cara que se tratava do Carlos, entretanto, ele me reconheceu.

Instintivamente balancei a cabeça em sinal de desaprovação, mas deixei-o passar. Professor tem mania de dizer "juízo", "mais atenção" e eu disse:

- Juízo, mais atenção!

Carlos foi para sua sala.

"- Tiro 2 no dado!"

Não o encontrei mais nesse dia e nem no dia seguinte.

“Por dentro e por fora eu chorava.”

Mas de alguma forma eu sabia que Carlos continuava com sua mãe. Já trabalhava em algo, não faz diferença em quê, pois sempre são trabalhos que não se desejam para a vida inteira. Ganhava pouco, gastava pouco, aprendera desde muito cedo a viver com pouco. Embora ele fosse muito.

“- Tiro 3 no dado!”

Carlos entrou para o curso que queria, numa boa faculdade, como se costuma dizer: “Ele é federal”.

“- Tiro 4 no dado!”

E eu nunca mais soube dele. Como nunca mais soube de nenhum dos meus antigos alunos. Na velhice, é importante fazer as pazes com a solidão e se você aprendeu a lidar desde cedo com ela, melhor ainda. Parafraseando o mestre Machado de Assis, nós, professores, somos apenas a agulha que vai abrindo espaço para esses novelos de linha. Eles sim vão preenchendo tudo, absorvendo, se transformando em algo maior. Aos professores, o balaio das mucamas*.

Porém, não me entristeço, a sensação de dever cumprido perdurará por anos, causará conforto e quem sabe me acompanhará até a partida. E aquele suspiro mais profundo, será menos dolorido.

Carlos!

“- Tiro 5 no dado!”

E muitos anos se passaram. Mais do que eu gostaria.

Os joelhos reclamões me empurram para o médico. Vou, a contragosto é claro. Nunca tive nada de hipocondríaco e me irritam as clínicas e hospitais. Acima disso, o que mais me irrita é um médico novo.

Não reparei no nome do médico com o qual me consultaria, marcado por minha filha. A gente fica velho e os filhos começam a tomar conta da gente. Se for assim com você, você os criou bem.

E o doutor sorridente abria a porta de sua sala e apertava minha mão. Um aperto firme, um aperto que já me ganhava na entrada.

Eu o reconheci, ele não me reconheceu.

Por dentro e por fora eu chorava.

O doutor não se comoveu:

- Que isso? Tudo isso por causa de um joelho... Um cara pintoso como você! Vamos lá, anime-se!

Havia uma foto de família na mesa. Na parede certificados, não consegui lê-los. Tudo no seu devido lugar, tudo limpinho, tudo organizado. Na sala havia muita luz.

Acho que não há muito o que fazer pelo meu joelho, não importava, eu já tinha melhorado.

Antes de sair, pude reconhecer, debaixo de algumas revistas médicas, um jogo de tabuleiro. Pelo menos eu acho que era, deveria ser!

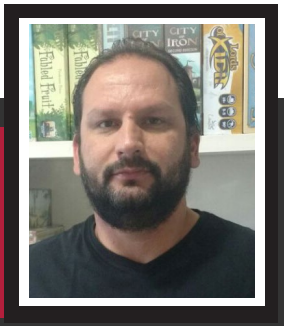
“- Tirei 6 no dado!”

“- 6 no dado!”

“- 6!”

** balaio das mucamas: referência ao conto Um Apólogo de Machado de Assis*

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



VEM PRA MESA

Revista

8ª Edição

VEMPRAMESA