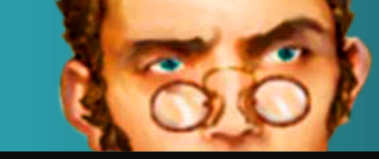


GARIMPAMOS O SPYRIUM PARA VOCÊ

Nº 10 Junho 2018.

VEM PRA MESA

EDIÇÃO ESPECIAL

SAGRADA

resenhamos muito além do abstrato

PROTOTIPANDO: APRENDENDO ENSINANDO NO SESC DE RIBEIRÃO PRETO RADAR DE JOGOS - **ESPECIAL PROJETO GRÁFICO** - VEIA DE JOGADOR: LUDO FABER - DICIONÁRIO LÚDICO - **CONEXÃO PORTUGAL:** ADIÓS CALAVERA - **RIACON** - COLUNA DO PORTUGA E MUITO MAIS...

CHEGAMOS PARA
FAZER VOCÊ
VIRAR A PÁGINA,
AGORA TAMBÉM
SOMOS VEM**PRA**MESA

STAND BOX ENTRETENIMENTO
Rua Miguel Seabra Fagundes 94
Dinamérica II CEP: 58432-335
Campina Grande-PB. Brasil
55 (83) 99629.9522

CONTEÚDO

6

Radar de Jogos

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

10 **SEM CENSURA**

O Espaço Vempramesa: Um sonho que se torna realidade na capital baiana.

Especial Um passo por Vez 12

Fique por dentro do novo visual gráfico da revista Vempramesa

Resenha **Na Mesa: Sagrada** 16

Conheça as características do jogo abstrato mais referenciado nas mesas de todo o mundo no último ano.

Veia de Jogador **Ludo na Rede** 19

Game designers criam site com proposta de levar um perfil acadêmico ao desenvolvimento de jogos na região Nordeste.

Dicionário Lúdico 22

Bruno Carvalho explica aos leitores o que significa cada termo usado nas mesas pelos jogadores de Board Game pelo mundo.

Resenha **Spyrium** 24

O século XIX ganha uma nova versão da Revolução Industrial com este jogo estratégico e emocionante. Reescreva a história com Spyrium.

28

Prototipando

Aprendendo ensinando num relato sobre o desenvolvimento de jogos de tabuleiro na Oficina do SESC de Ribeirão Preto-SP

Conexão **PORTUGAL** 32

Os mortos estão em alta nesta resenha de Carlos Abrunhosa sobre o divertido jogo Adiós Calavera.

38 **TOP 5** Jogos para Crianças

Conheça os jogos que a nossa equipe indica para os pequenos que curtem o hobby.

Coluna do **PORTUGA** 40

"A minha história que também é a sua" com o mestre de jogos de tabuleiro Daniel Portugal.

FALA AÍ EDITOR

Magarem

"Os estudos sobre o significado dos números e suas interpretações fazem parte de um elo filosófico e místico. O número dez é formado pelo número 1, que conota unidade, o início, a origem, aquilo que se inicia; com o "0 "(*zero*) à sua direita, simbolizando o poder divino – o zero também é um círculo, símbolo de perfeição."

Há exatos 10 meses demos início a nossa jornada com a Revista Vempramesa. Evoluímos, desde então, buscando trazer um conteúdo de qualidade em um formato de periódico original, desatrelado a qualquer tipo de patrocínio ou viés monetário: somos livres para debatermos sobre qualquer enfoque, bastando, para tanto, mantermo-nos na linha tênue e importante da sinceridade!

É com grande orgulho que lhes apresento nossa 10ª Edição! Para tanto, da mesma forma que evoluímos em conteúdo a cada nova edição, crescemos em relação ao substrato essencial de qualquer grande periódico: seu formato! Nossa querida e dedicada designer Manuela Medeiros, responsável até a 9ª Edição pela "face" da Revista Vempramesa, cede espaço para nosso novo designer Julio Cesar, criador e produtor da Revista Spatótipo. Manuela, por sua vez, será responsável pela mobilização de nossa Page e grupo do Facebook, ou seja, campanhas ligadas às redes sociais.

Além disso, recrutamos um reforço feminino como redatora para a próxima edição, seu nome Silvanir Souza – importante termos uma perspectiva feminina para agregar valor ao conteúdo de nosso periódico!

Ademais, venho através desta 10ª Edição agradecer, em nome de toda a equipe da Vempramesa, a todos nossos leitores pelo carinho demonstrado por nossa Revista e pelo apoio irrestrito ao nosso conteúdo. A cada nova publicação percebemos o quanto especial e necessário se torna manter esta Revista viva, como um ponto de encontro mensal para todos os amantes de uma boa e saudável leitura!

Que venha a 10ª Edição!

Editor-Chefe

REVISTA VEMPRAMESA
Publicação mensal
sem fins lucrativos
Nº 10 / junho 2018
@revistavempramesa
facebook.com/
revistavempramesa/

Editor-chefe:
José Medeiros (Magarem)

Subeditor:
Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

COLABORADORES

Bruno Carvalho
Carlos Abrunhosa
Cesar Cusin
Daniel Portugal
Roberto Pinheiro
Rodrigo Zuzu

DESIGNER GRÁFICO

Julio Cesar

Os artigos assinados são de exclusiva responsabilidade dos autores. Fica expressamente proibida a reprodução total ou parcial sem prévia autorização.

PROJETO GRÁFICO

Stand Box Entretenimento
Rua Miguel Seabra
Fagundes 94. Dinamérica II
Campina Grande-PB Brasil
CEP: 58.432-335
caixapostal713@yahoo.com.br

VEMPRAMESA

EQUIPE DE COLABORADORES

#10

JUNHO DE 2018 BRASIL

BRUNO CARVALHO

Colaborador da revista Vempramesa e game designer da editora Legião Jogos. RPGista desde 1994 e boardgamer desde 2010, criou jogos como o Scippio e o Eleições 20XX

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 assim 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.

CESAR CUSIN

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

DANIEL PORTUGAL

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

JULIO CESAR

Jornalista, cartunista, designer de impressos e game designer paraibano do selo Experimental Stand Box Entretenimento

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

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

Atendimento ao leitor: Nossa publicação não tem fins lucrativos, se você quer fazer comentários, sugestões, críticas ou tirar dúvidas, escreva para o e-mail:

revistavempramesa@gmail.com

Por Magarem

RADAR DE JOGOS

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

Estamos antenados no mês de Junho! Muita gente na expectativa da Copa do Mundo, aguardando a bola rolar... Mas aqui na Vempramesa a bola da vez são nossos queridos jogos com seus grandes lançamentos. Para este mês, a Devir, a Legião Jogos e a Dijon prometem agitar a galera com seus títulos! Vamos a eles!

PRÉ-VENDAS

TZOLK'IN
O Calendário Maia
Devir

E a Devir vem com força neste mês de junho! São três títulos de "peso", todos em pré-venda, bastante esperados pela comunidade e que prometem agitar o mercado brasileiro no mês da Copa.

Em destaque, em primeiro lugar, o lindíssimo e empolgante euro Tzolk'in. É um jogo que particularmente me agrada muito, pois as opções expostas à mesa, definidas no tabuleiro, são bastante simples e intuitivas. A curva de aprendizagem, no entanto, não é tão "transparente" assim... É aí que está o "calcanhar de Aquiles" deste jogo, pois sua maior dificuldade está relacionada em dominar o caminho da vitória, uma vez que o jogo é apertado e desafiador – é o estilo de jogo que te surpreende a cada nova sessão!

Para quem ainda não o conhece, o Tzolk'in apresenta, dentre suas inovações, um novo mecanismo de jogo: a colocação do trabalhador dinâmico. Neste sentido, jogadores que representam diferentes tribos maias, colocam seus trabalhadores em gigantes engrenagens conectadas. Feito isto, as engrenagens giram e levam os trabalhadores para pontos de ações diferentes. Durante um turno, os jogadores podem colocar um ou mais trabalhadores no menor ponto visível das engrenagens ou pegar um ou mais trabalhadores. Pegar um trabalhador possibilita a execução de determinadas ações, a depender de sua posição. O jogo termina após uma rotação completa da engrenagem central de Tzolk'in.

A beleza inigualável da engrenagem é um fator importante para destacar o Tzolk'in no restrito rol de jogos mais lúdicos dispostos à mesa!

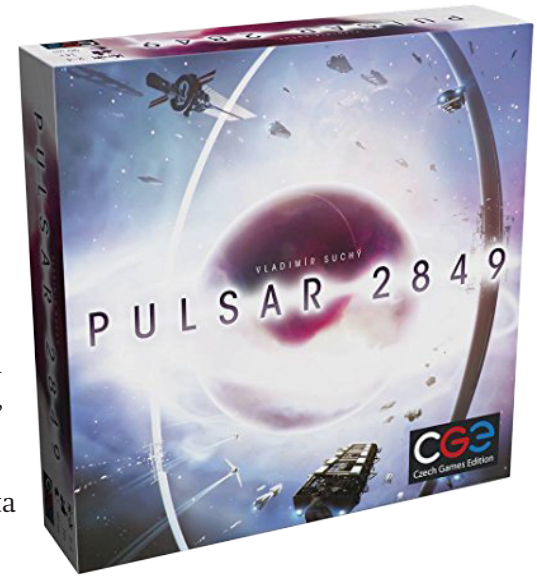
CODENAMES DUET
Devir

Está chegando à experiência totalmente cooperativa do jogo Codenames: o Codenames Duet. Esta nova versão mantém os elementos básicos do Codenames com as devidas considerações: dê pistas de uma palavra para tentar conseguir que alguém identifique seus agentes entre os que estão na mesa – mas, agora, você está trabalhando em equipe para encontrar todos os seus agentes.

A franquia Codenames foi muito bem recebida aqui no Brasil, portanto, tenho certeza, que esta nova variação, alcançará o mesmo sucesso obtido de sua versão anterior.

PULSAR 2849

Devir



Um dos grandes destaques em Essen 2017, Pulsar promete ser o novo "queridinho" das mesas brasileiras, já que detém todos os requisitos necessários para alçar voo por aqui: jogo espacial com "seleção de dados" (muitos dados) e exploração de planetas... Precisa de mais o quê? Já caiu no gosto do mercado brasileiro!

Quer se aventurar nessa corrida espacial? Saiba um pouco mais sobre o jogo: O ano é 2849, um milênio após a Corrida do Ouro e a mineração de matérias-primas atingiu um nível totalmente novo. A humanidade testou com sucesso o primeiro Espelho Estelar e aproveitou o poder suficiente de um Pulsar para abrir o primeiro portão espacial. Uma Nova Era começa...

Recrute dados para explorar o universo em Pulsar 2849. A cada rodada, role dados com base no número de jogadores, classifique-os com base em seus valores e, em seguida, recrute dados para fazer ações, como adicionar outra nave espacial à sua frota ou visitar (ou voar através de) um sistema estelar inexplorado ou marcando um pulsar com um dos seus anéis de identidade ou avançando em sua pista de tecnologia pessoal, a qual difere das de outros jogadores. No final da rodada, o marcador de turno avança com base nos dados rolados naquele turno e quando o marcador atinge o final da pista, o jogo termina.

Os jogadores marcam pontos a cada rodada com base no que eles descobriram e exploraram, e todos têm objetivos secretos que querem alcançar, ao mesmo tempo em que tentam reivindicar o direito a objetivos públicos que fornecem pontuação adicional ao final do jogo.

ANUNCIADO

Os incríveis Parques de Miss Liz

Dijon Jogos

Na edição anterior, assim como ocorreu com Eleições 20XX, fizemos a chamada do Incríveis Parques de Miss Liz, um jogo da Dijon Jogos. O jogo não cumpriu com o prazo. No entanto, não vejo ainda grandes motivos para preocupação. Diego de Moraes, a pessoa a frente da Dijon, tem relatado em todo início e final de mês, na página da empresa, sobre a situação em que se encontra a produção do jogo, deixando bem claro sobre as imensas dificuldades de se publicar aqui em nosso país. Esperar é chato? É. Mas reconhecer o esforço de se tornar publicável em nosso país merece um pontinho de compreensão e paciência de nossos corações! Dito isto, vamos reeditar, assim como foi feito com o Eleições 20XX, as informações sobre este jogo:

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 possível 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.

EM FINANCIAMENTO

ELEIÇÕES 20XX

Legião Jogos

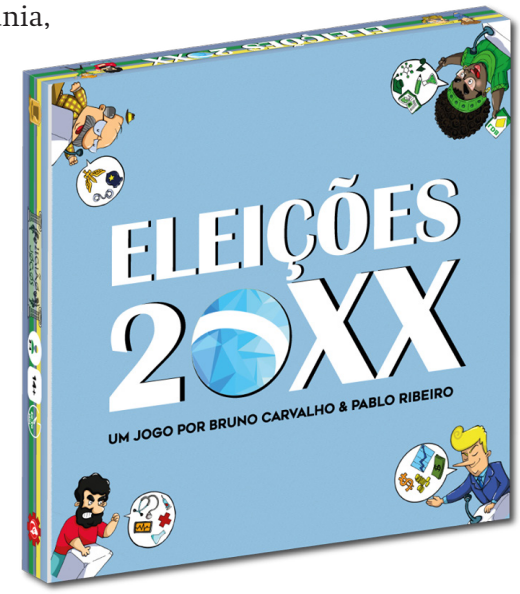
Agora vai! Desde o dia 21 de maio que o Eleições 20XX se encontra em financiamento coletivo no Catarse. A nova aposta da Legião Jogos, de nossos amigos Bruno Carvalho e Pablo Ribeiro, já se encontra na árdua missão de se tornar um jogo publicado.

Destacamos em nossa edição anterior um release sobre o jogo. No entanto, a fim de confirmar que todos nossos leitores estão realmente "por dentro" sobre o que se trata o jogo, vamos reeditar estas informações para mais esta edição – depois dessa não dá para dar mais a desculpa que não viu e que não sabe sobre o jogo, não é?

Eleições 20XX é um boardgame competitivo para 2 a 4 jogadores. Cada um controla um candidato disputando uma eleição fictícia em um país fictício. No dia da eleição, o candidato que possuir mais votos ganha a disputa. Ao contrário das disputas eleitorais na vida real, aqui os candidatos vão usar todas as armas possíveis: calúnia, compra de votos, coação, abuso de poder... Mas vão negar tudo, obviamente!

Mecanicamente, o jogo se dá com um draft de cartas de ação e o gerenciamento dos eleitores. Cada eleitor possui as suas preferências eleitorais, votando em um ou dois candidatos, sendo então um voto que só pode ser obtido por um dos jogadores que possui sua cor impressa no token do eleitor. Assim, os jogadores utilizarão as cartas de ação para manipular os eleitores que estarão disponíveis para votar, aumentando a participação daqueles eleitores que votam em si e retirando da votação aqueles eleitores que não lhe interessam. Complementa a mecânica, a possibilidade de usar ações com efeitos de take that, de forma a enfraquecer as campanhas dos outros jogadores e anular ou roubar seus votos.

A estrutura do jogo, com a variação constante das oportunidades de ações a serem realizadas, bem como a possibilidade de variação entre os oito candidatos, permite uma rejogabilidade intensa. Cada partida é única ao permitir táticas e estratégias diferentes, e apresenta um novo desafio aos jogadores. Ainda assim, ele é simples o suficiente para ser jogado por toda a família - só é bom lembrar que qualquer semelhança com a vida real é mera coincidência!.



BURGER + BOARD GAMES

BRAZERO SALVADOR
PARCEIRO **VEMPRAMESA**

Brazero
BRASA BURGER BEER

VEM PRA MESA

Rua Érico Veríssimo, 31, Pituba, Salvador-BA Brasil
(ao lado da pizzaria da Chapada)

Espaço Vempramesa:

UM SONHO QUE SE TORNA REALIDADE!

Resenheiro
Magarem

Sonhar faz parte da grande experiência humana que se chama: viver! É algo que nos motiva, a cada novo dia, em buscar nosso melhor, a fim de, quem sabe, alcançá-lo um dia, mesmo que por um breve momento, nossos anseios e desejos.

Dito isto, posso finalmente afirmar, sem sombra de dúvida alguma, que consegui alcançar um grande sonho, que me motiva, há quase uma década, a querer desbravar ainda mais este mundo dos board games. Este sonho se chama Vempramesa!

Tudo começou lá atrás, em 2013, quando comecei a escrever para a coluna de board games do site Nerdspot. Sempre tive paixão pela escrita/leitura, então, mobilizar sozinho uma coluna de jogos para um portal de notícias Nerdspot foi gratificante para mim. Participar do Nerdspot foi uma das melhores experiências de minha vida. Como redator do site, conheci muita gente de nossa comunidade, em decorrência das entrevistas e resenhas sobre protótipos e jogos nacionais. Foi o período que mais estudei sobre board games, dediquei-me intensamente ao hobby, digo tanto a praticá-lo quanto a colecioná-lo.

Em um segundo momento, não satisfeito suficientemente com o site, resolvi contribuir, mais diretamente com o hobby, construindo um projeto para feiras e eventos. Neste momento, surge a arena Nerdspot, evento que passou a compor grandes feiras de nosso cenário soteropolitano, como o Gamepolitan, Anipolitan e ExpoGeek, além de eventos mensais e individuais do próprio Nerdspot. Este, com certeza, foi o momento mais intenso de minha vida como gamer! Contribuir para a dispersão do hobby em minha cidade foi algo mágico!

Em 2015, num terceiro momento, algo inevitável já se mostrava como necessário para nossa comunidade gamer: um espaço físico e especializado para jogos de tabuleiro...uma luderia! Pensando nisso, meados de 2015, consegui implementar com mais dois amigos a primeira Casa de jogos de Tabuleiro de Salvador: A Camelot Board Games. Cara, naquele momento o sonho começou a se realizar!

Já escrevia para um grande portal, já participava de feiras e eventos na cidade e neste momento, estava abrindo minha própria loja física e espaço para jogos numa temática que sempre sonhei, no estilo taberna medieval, regada a uma boa cerveja especial, com mais de 100 jogos de nossas coleções e monitoria especializada e dedicada a nossos clientes. A galera surtou! Foram cinco meses lúdicos de bastante interação e criação de laços fortes de amizade.

Cinco meses apenas? Sim, o sonho durou apenas cinco meses... Mas posso garantir que foram os cinco melhores meses de minha vida! Formamos um grupo com os "órfãos" da Camelot, logo após o seu fim, com uma galera muito gente fina, que acabou por se tornar uma família, que se reúne até hoje, periodicamente, com

o intuito único de festejar a vida em torno de uma mesa de jogo de tabuleiro! Este grupo passou a se chamar "Vempramesa"!

Neste momento, não mais redator do Nerdspot – já que o Portal teria acabado – tornei-me um assíduo jogador no grupo Vempramesa, comecei a jogar pelo menos 3 a 4 vezes por semana. Mas, mesmo jogando tanto assim, alguma coisa ainda me incomodava. Além de escrever, é claro, algo que já me fazia falta, o término prematuro da Camelot teria me deixado com um dissabor de dever "quase" cumprido!

Então, antes mesmo da edição do primeiro volume da Vempramesa, busquei projetar um espaço no estilo "Camelot", no entanto, num formato mais abrangente e consistente, algo que não dependesse financeiramente tanto dos jogos, mas sim de outro serviço como principal: construí um restaurante. Concomitantemente, recrutei por todo Nordeste, após participar do 2º SPA de Jogos, amigos que tivessem interesse e conhecimento suficiente para alimentar um novo periódico de alcance nacional, um resgate a revista Ludus, da qual fui fã, que impulsionasse a mídia escrita tão pouco explorada nos últimos anos em decorrência do crescimento de Vloggers relacionados a jogos de tabuleiro. Tudo isso ocorreu no mesmo ano, 2017, um ano de árduo trabalho e projeções.

A repercussão positiva da Revista Vempramesa foi um fator determinante para que, mais uma vez, um espaço físico de jogos, se tornasse realidade, agora com bases mais firmes e com projeções exaustivamente calculadas. Então, finalmente, no segundo trimestre de 2018, a Brazero Burger Salvador ganha vida, cedendo, dentro de sua estrutura, um espaço lúdico, com cerca de 150 jogos, dedicado aos jogos de tabuleiro. Este espaço passou a se chamar Espaço Vempramesa!

Antes de tudo, gostaria de deixar bem claro que essa matéria não foi construída e nem premeditada com contornos de jabá, publicidade do espaço ou algo do tipo. A coluna Sem Censura possui esta finalidade de atender as inquietações e satisfações de nossos redatores. Neste momento, após dois meses desde a abertura e funcionamento da Brazero e do Espaço Vempramesa resolvi compartilhar todo este sentimento de felicidade que me consome neste momento, como forma de estimular aqueles que sonham e que buscam relacionar em suas vidas, uma forma de dimensionar o prazer de jogar com trabalho. Não existe nada melhor no mundo do que trabalhar naquilo que se gosta. Ainda mais quando o trabalho está relacionado, mesmo que em parte, com o hobby que tanto amamos. Ter redigido esta matéria para a Revista Vempramesa transpôs o mero intuito de divulgar a Brazero, ao contrário, serviu para dizer, para você, que ama o hobby assim como eu, que um sonho, além de possível, pode ser viável e rentável! Pensem nisso!

UM PASSO POR VEZ

A Revista Vempramesa chegou a sua 10ª edição, gratificada pela qualidade do seu conteúdo e reconhecida por seus leitores, como uma ótima referência sobre o universo dos jogos de tabuleiro e cultura geek no Brasil e também em outros países de língua portuguesa. Publicada de forma digital em plataformas do segmento, consolida-se e cativa mais interessados em folhear suas páginas, à medida que vai sendo descoberta nas redes sociais e meios de mídia.

Afirma José Medeiros *(Magarem)*, idealizador e editor-chefe da publicação que a proposta surgiu após participar do SPA dos Jogos, em Natal-RN. "Eu sempre curti muito escrever e já possuí sites, onde sempre fazia reviews sobre jogos e isto sempre me motivou. Então, por gostar muito de escrever e também de jogos, acho que uni o útil ao agradável".

Com seu retorno para a Bahia, buscou imediatamente por em prática sua ideia e logo contatou amigos que estivessem dispostos a encarar o desafio de produzir alguma publicação destinada ao público de jogos de mesa. No princípio, ocorreram obstáculos na montagem da equipe, que deveria ser

José Medeiros

formada por colaboradores sem fins lucrativos, isto pesou na busca por pessoas que estivessem dispostas a contribuir com o projeto.

Rodrigo Rodrigues *(Zuzu)* foi o primeiro a topar, chamamos outros colaboradores, porém, muitos alegaram falta de tempo ou outros compromissos. Foi então que conversando com o próprio Rodrigo, citei o quanto nossa região tinha gente boa envolvida com os jogos de tabuleiro. Dessa forma, ele sugeriu buscarmos entre aqueles que participaram do SPA de Jogos e do BGNordeste, quem estivesse a fim de encarrar esta ousadia. O resultado foi que acabamos encontrando um grupo de redatores e colaboradores excelentes, afinal ter um Daniel Portugal, um Roberto Pinheiro ou um Cesar Cusin escrevendo para um mesmo periódico é fantástico! Basicamente, a revista surge assim, de maneira bem espontânea.

Com a equipe formada por redatores de várias partes do Nordeste, foi dado o pontapé inicial da publicação, que por uma questão de custos de produção, mantem um perfil de impresso, porém, inserido numa plataforma digital que pode ser acessada gratuitamente em qualquer dispositivo móvel ou computador, bastando para isto acesso à internet. O processo de divulgação é totalmente realizado nas redes sociais e em blogs como o pinheirobg.com, que

Manuela Medeiros

Manuela Medeiros (Many) elaborou o primeiro projeto gráfico da revista

disponibiliza inclusive a versão para download em PDF para os leitores que já colecionam as edições da VPM.

"Atualmente, quando analisamos as primeiras edições até chegarmos aqui, verificamos o quanto nós amadurecemos, e isto é bastante positivo, pois é interessante você testemunhar a evolução do conteúdo, o aprimoramento da escrita e a busca por temas que interessam ao leitor. Hoje a Vempramesa assumiu um caráter social exercendo o seu ponto de vista, tornou-se um porta voz de nossa região nordeste, porém, sem bairrismo, pois temos colabora-

Para o editor-chefe José Medeiros (Magarem), a Vempramesa inicia um novo ciclo onde o destaque está no amadurecimento da publicação e isto também refletiu na sua reformulação visual

Imagens: Stand Box

dores de outras regiões, como Rio de Janeiro e São Paulo. Graças a esta maneira de interagir e de traçarmos nossos objetivos, sempre focados e preocupados com os leitores, é que estamos recebendo deles tanto reconhecimento. "Assim, mantermos a Revista nesta linha nos credencia positivamente perante nossos leitores, afinal, a revista não tem apenas um editor, ela possui vários editores e cada um dá o melhor de si por ela, este é com certeza seu maior trunfo: o compartilhamento de ideias e não seu "apossamento!" Declarou Magarem.

A designer de impressos e publicitária Manuela Madeiros *(Many)*, assumiu a missão de tornar realidade as primeiras edições da revista. Acostumada a trabalhar com projetos de elaboração de livros, encarou o desafio de desenvolver a identidade visual da revista estabelecendo um estilo, além do ritmo necessário para a consolidação entre os leitores. Para Many, o maior aprendizado foi pensar a revista como um todo e com o tempo ela foi modificando uma coisa e outra até sentir que conseguiu unificar bem o designer.

"Acho que a revista hoje já ganhou suas próprias pernas, com excelentes textos publicados desde a primeira edição, e vejo muito empenho dos redatores de sempre trazer ideias novas para ela. A criança cresceu", ressaltou. Atualmente a designer volta suas atenções à cidade de Curitiba, no Paraná, onde irá residir e gerenciar seu site de e-commerce.

Ditar o ritmo conquistado pela revista junto aos leitores foi a principal proposta do design Julio Cesar no processo de refirmulação visual apresentado

Quem recebe a missão de continuidade ao crescimento da Vempramesa é o designer paraibano Julio Cesar, junto com ele, o selo Stand Box Entretenimento. Membro do atual conselho da revista, é jornalista com atuação e desenvolvimento de projetos de publicações em vários jornais no Brasil, com suplementos especiais e revistas dos mais variados gêneros. Seu principal estilo é trazer as publicações um perfil mais leve e que possibilite o leitor desfrutar tanto do designer, quanto do conteúdo.

Por Dentro

Algumas novidades foram implantadas, como a página da equipe de coladoração, que a depender da edição, vai ganhando os perfis de quem contribuiu.

VEMPRAMESA
EQUIPE DE COLABORADORES
#10
JUNHO DE 2018 BRASIL

BRUNO CARVALHO
Colaborador da revista Vempramesa e game designer da editora Legião Jogos. RPGista desde 1994 e boardgamer desde 2010, criou jogos como o Scippio e o Eleições 20XX

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 assim 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.

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

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

JULIO CESAR
Jornalista, cartunista, designer de impressos e game designer paraibano do selo Experimental Stand Box Entretenimento

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

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

Também foi criado um perfil de cores exclusivas, dentro do software de editoração gráfica, que trafegam entre tons intensos e luminosos, aos mais sóbrios, com algumas transições em tons pastéis.

"Dar uma identidade visual a uma publicação como a Vempramesa não é uma tarefa das mais fáceis. Exige tempo e paciência, pois estão inseridos alguns estudos que poucas pessoas compreendem. Um projeto gráfico cobra vários tipos de atenções que vão desde a boa utilização dos espaços vazios harmonizados com os textos, quanto à boa escolha de tipografia e cores, um equívoco e o leitor será a primeira pessoa a perceber o erro, principalmente quando você migra de uma proposta para outra" Citou.

Na opinião do designer, propor algo novo é sempre um risco, porém, no caso da revista se faz necessário por causa do seu amadurecimento natural dentro do meio dos apaixonados por jogos de tabuleiro e na cultura geek. Segundo Julio Cesar, a ideia é que os leitores possam sentir de imediato essa transformação e este processo de crescimento. O novo projeto gráfico chega disposto a ser o cartão de apresentação deste novo ciclo da Vempramesa que se mostrará desafiador.

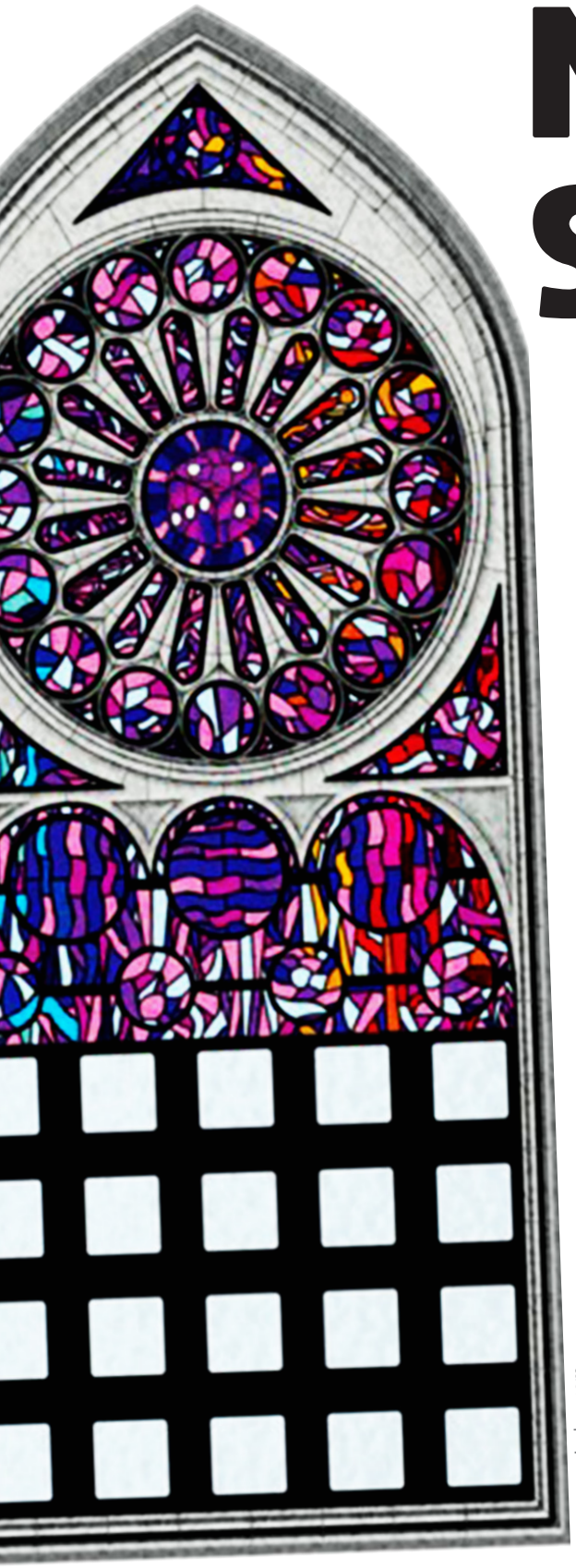
Recursos visuais como caixas informativas contendo explicações, fichas, dados estatísticos e infografias estarão presentes para oferecer aos leitores, um melhor detalhamento das informações. Enquanto broches indicarão quem é o autor do conteúdo escrito.

a a

Um dos fatores primordiais para um bom projeto gráfico de qualquer publicação com certeza é a Tipografia. A partir dela, é que o designer estabelece o que vem depois e não poderia ter sido diferente na Vempramesa. Migrar o tipo para leitura foi oferecer ao usuário prioridade. Para o professor Paulo Heitilinger, considerado um dos maiores especialitas em tipografia no Brasil, todos os fatores que ajudem o olho humano a perceber uma palavra como um bloco óptico, melhoram a legibilidade. De maneira geral, as serifas facilitam a leitura, pois fazem o texto parecer contínuo aos olhos do leitor. Declarou o especialista.

Com Roberto Pinheiro

NA MESA: SAGRADA



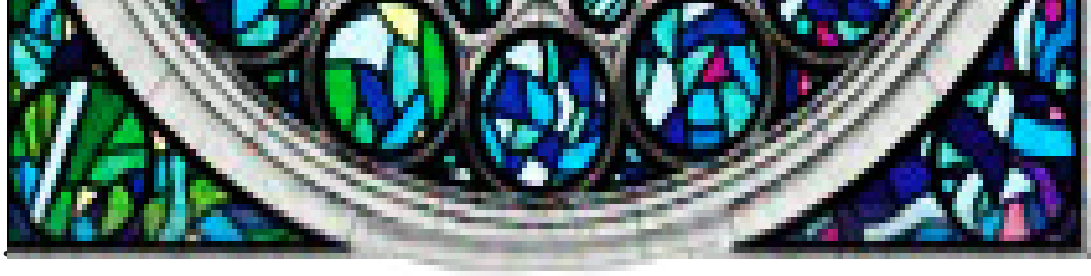
www.pixabay.com

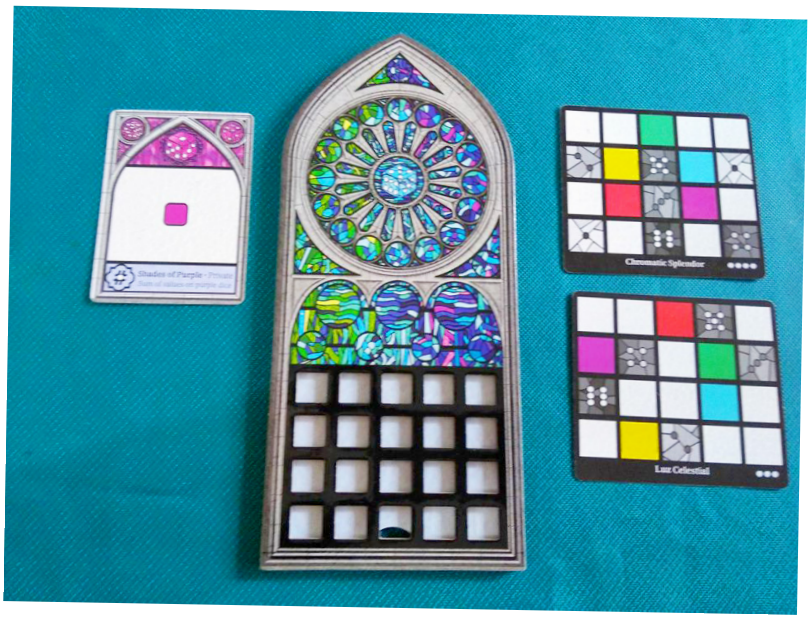
Caro leitor, não deve ter passado despercebido por vocês que no mês passado ocorreu o maior evento de jogos de tabuleiro do Nordeste: o Spa dos Jogos. Nesse evento, eu tento conhecer o máximo de jogos possível, reservando para raras ocasiões repetir um jogo que já conheço. Refletindo um pouco sobre o Spa dos Jogos, eu joguei 20 jogos diferentes, no qual apenas um eu já havia jogado antes. Hoje, falarei justamente desse jogo. Trata-se do jogo Sagrada.

Por mais que se esforce em ter um tema, Sagrada é um jogo abstrato. Sendo que é um abstrato "gourmetizado", como Azul e Santorini, que já foram resenhados aqui na revista. Isto é, um abstrato com belos componentes, arte abstrata caprichada e com muitas, muitas cores. O Sagrada é um abstrato tão diferenciado, que foi lançado por Kickstarter conseguindo mais de 150 mil dólares. Bom, é um abstrato e eu joguei... Deste modo, vamos para a resenha.

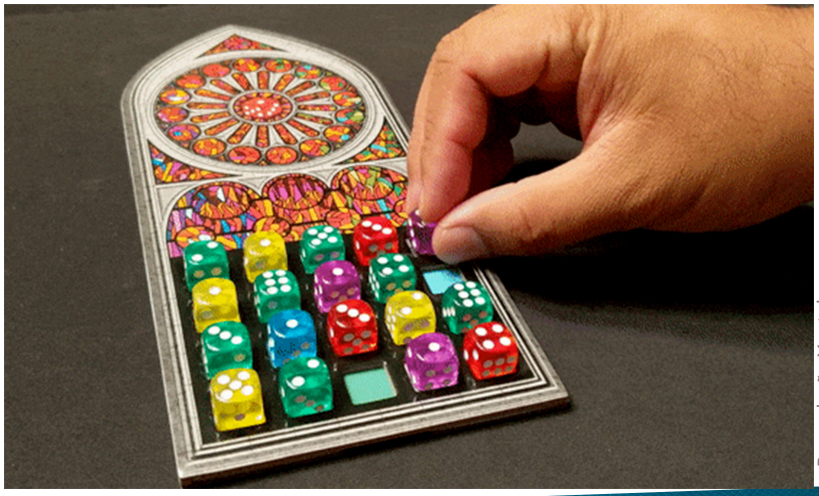
Sagrada é um jogo de 1 a 4 jogadores, no qual cada jogador está construindo seu vitral obra-prima. Esse vitral é uma grade de 5 colunas por 4 linhas, compondo um total de 20 espaços. Em cada espaço será colocado um dado colorido translucido, bem bacana, representando a composição do seu vitral. Como seu objetivo é formar o vitral mais belo possível, o jogo reconhece como "belo" aquele que conseguir mais pontos de vitórias. Esses pontos são obtidos por: cumprir objetivo pessoal secreto, cumprir objetivos abertos, não ter espaços vazios e pontos extras se sobrou algum favor. Mas como esse vitral é feito?

Pois bem, a partida dura 10 rodadas, nas quais cada jogador vai pegar 2 dados por rodada. Deste modo, se tudo correr bem, você terá os 20 dados pre-

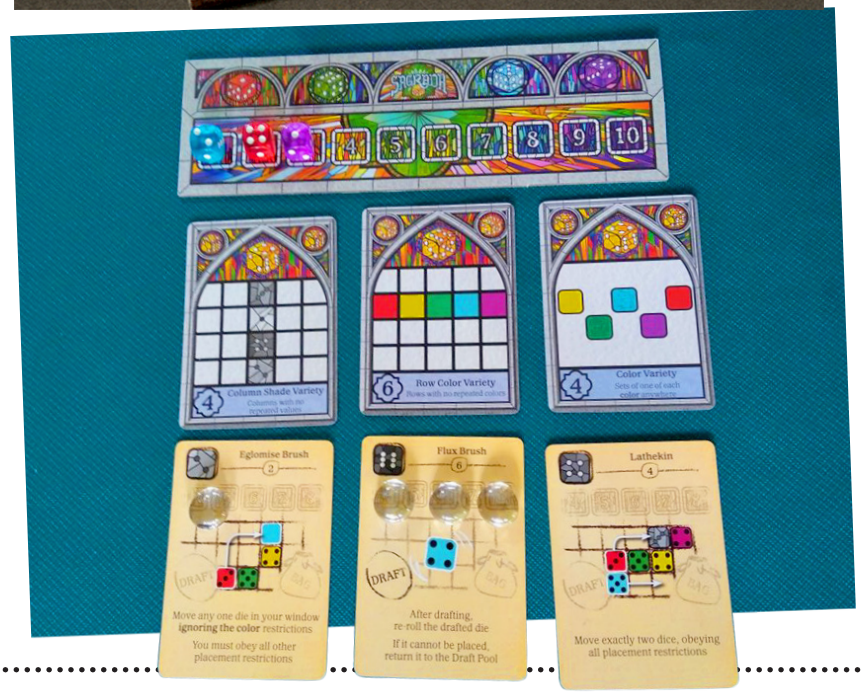




Roberto Pinheiro



Reprodução Youtube.com



enchendo os 20 espaços do seu vitral. Entretanto, não é tão simples assim. Uma rodada começa com o jogador da vez jogando uma quantidade de dados (vindos aleatoriamente de uma sacola) igual a um mais o dobro da quantidade de jogadores. Os jogadores escolhem um dado por vez no sentido horário, ao chegar ao último jogador, este escolhe mais um dado e os jogadores escolhem um dado por vez no sentido anti-horário. O dado escolhido deve ser colocado imediatamente no vitral, sendo um momento chave do jogo.

Colocar um dado em um vitral não é de qualquer maneira. O primeiro dado só pode entrar nas bordas do seu vitral e uma vez inserido o primeiro, os próximos dados só poderão ser colocados adjacentes (diagonal não vale) a dados já existentes no vitral. Claro que isso, por si só, não é complicado. Entretanto, existem regras. Os dados adjacentes não podem ser da mesma cor e nem do mesmo número. Esses dois pequeníssimos detalhes transformam Sagrada em um quebra-cabeça interessante. Regras simples, eu diria até que intuitivas (não pode nada igual perto), fazem o jogo transcorrer de uma maneira tranquila.

Se você percebeu, em toda rodada vai sobrar um dado. Esse dado tem dois propósitos: deixar o último jogador que for escolher um dado ter opções e demarcar o andamento dos turnos. Durante a partida, os jogadores também podem gastar favores (recebidos durante a preparação, de acordo com a dificuldade do vitral

Roberto Pinheiro

Na mesa, Sagrada impressiona com seu visual colorido que nos remete aos belos vitrais das catedrais europeias do século 13.

escolhido para começar) para ativar habilidades que facilitam sua vida. Essas habilidades são extremamente úteis no final da partida, na qual o dado que você precisa colocar é algo bastante específico: um azul com valor 3 ou um vermelho com valor 3. Após as 10 rodadas, os jogadores contabilizam seus pontos. Aquele com mais pontos é o vencedor. Sem firulas, sem mistérios e tudo muito direto.

O QUE TENHO A DIZER?

Gostei. Sagrada é um jogo leve, mas não deixe essa leveza lhe enganar. Ele tem espaço para jogadas inteligentes, para planejamento e até mesmo jogadas para "sacanear" o amiguinho. Tudo isso em um pacote extremamente bonito e com regras de fácil assimilação.

Entretanto, nem tudo são flores. As cores são um pouco próximas, eu não tive tanta dificuldade assim, mas acredito que outros tipos de daltônicos possam sofrer um bocado durante a partida. O problema é bastante reduzido pelo fato de ser tudo informação aberta. Então, é possível o jogador perguntar sempre que tiver dúvidas. Tirando essa pequena picuinha, não tenho do que reclamar.

Eu recomendaria Sagrada para pessoas em busca de jogos introdutórios ou leves. Eu, particularmente, não gosto de jogos com esse peso. Entretanto, Sagrada é um puzzle bem interessante e eu gosto desse "estilão" de jogos. Portanto, se você gosta de puzzles, eu diria para dar uma chance.

Eu não recomendaria Sagrada para pessoas que gostam de interação direta e "sangue nos olhos". Em alguns momentos pontuais, é possível interagir de uma maneira bem direta em Sagrada, mas são raras as ocasiões. Também não recomendaria para quem gosta de bastante tema nos seus jogos. Apesar de Sagrada ser um jogo bonito, ele não é, nem de longe, um jogo temático.

SAGRADA

País de Origem: EUA
Estilo: Abstrato
Para: 1 a 4 Jogadores
Ano: 2017
Editora Original: Floodgate Games

Criadores: Adrian Adamescu e Danyl Andrews
Ilustrador: Peter Wocken

LUDO NA REDE

Resenheiro
Roberto Pinheiro

Bem-vindos à Ludo Faber, um novo site sobre jogos de tabuleiro construído por cinco professores do Nordeste e com a colaboração de alguns amigos convidados. Sim, somos todos professores, alguns envolvidos diretamente com jogos de tabuleiro dentro do seu meio profissional, outros nem tanto. Nossa ideia é contribuir um pouco mais com a discussão sobre os jogos de tabuleiro modernos, visando o desenvolvimento e o uso dos jogos de tabuleiro numa dimensão ampla, produzindo material de leitura e suporte para todos aqueles interessados no tema. Sejam iniciantes ou veteranos, hobbistas ou profissionais, estudiosos ou apenas curiosos. Ficou vago? Talvez. Vamos explorar mais...

No Ludo Faber temos cinco grandes Seções: BG News, BG por Dentro, BG por Fora, BG Digital e BG Awards. Vamos falar sobre cada uma delas, assim você poderá compreender onde começa e onde termina o escopo do nosso site.

Divulgação Ludo Faber

BG News

Onde comunicamos notícias sobre eventos e novidades gerais dentro do mundo dos jogos de tabuleiro. Perceba que o Ludo Faber não é um site de notícias. Deste modo, iremos noticiar pontualmente.

BG por Dentro

É onde vamos adentrar na caixa dos jogos. Isto é, iremos elaborar conteúdo sobre críticas aos jogos de tabuleiro, sobre game design e sobre o passado dos jogos de tabuleiro

BG por Fora

BG por Fora é onde vamos ver até onde os jogos de tabuleiro chegam em outros universos. Isto é, iremos elaborar conteúdo sobre como os jogos de tabuleiro podem ser usados na sala de aula, quais jogos podem ensinar certos aspectos, quais são os benefícios dos jogos de tabuleiro em tratar certas doenças, como os jogos de tabuleiro podem ser utilizados para aprimorar algumas habilidades, como os jogos de tabuleiro podem ajudar em um processo de contratação ou a prepara-lo para certa área do mercado de trabalho

BG Digital

BG Digital é onde vamos sair desse mundo puramente físico para o meio virtual, conteúdo focado em plataformas digitais.

BG Awards

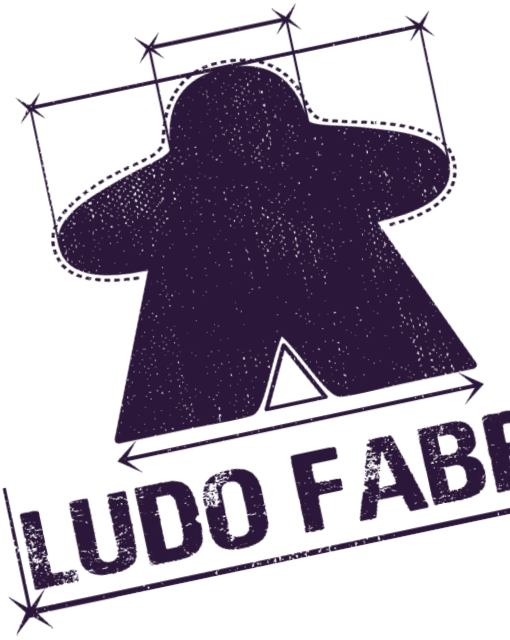
BG Awards é onde exploraremos as mais diversas premiações do mundo dos jogos de tabuleiro.

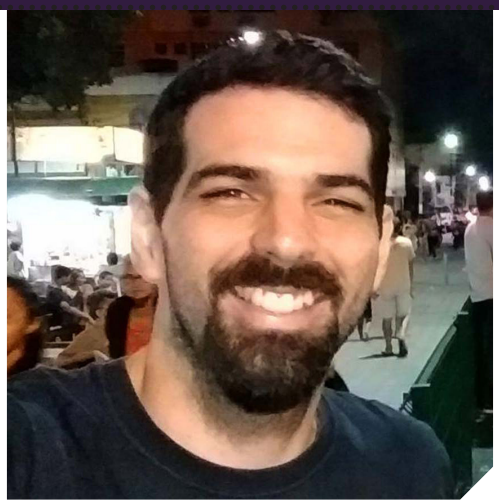
Quem são esses cinco **Professores?**

Primeiro temos Amaro Braga, que está fazendo pós-doutorado sobre jogos de tabuleiro modernos numa interface design e no campo da socioantropologia. Eu, sinceramente, nem entendi do que se trata, mas ele explicou que é basicamente estudar o comportamento das pessoas em interação com os objetos proporcionados pelos jogos e sua influência na constituição de "micro papéis sociais". Além disso, Amaro ministra um curso de extensão sobre mecânicas de jogos 1x por ano no Instituto de Ciências Sociais da UFAL. E, claro, em caráter experimental e profissional "obriga" a esposa e os dois filhos a jogarem com ele toda semana!

Outro membro da Ludo Faber é o famoso Lucas Andrade, não é o mesmo do Meeple Maniacs, mas é tão famoso quanto (*aqui em Recife?*). Em dois anos dentro do hobby, tornou-se sócio proprietário da Geek Pit, loja física em Recife. Lucas foi o principal responsável pelo setor de jogos de tabuleiro da loja, chegou a elaborar um canal do Youtube com o nome da loja que apresentava regras, fazia gameplay e analisava os jogos. Também organizou o Clube de Boardgames da Geek Pit, rendendo vários eventos na loja, incluindo os famosos madrugadões. Por fim, em parceria com o já citado Amaro Braga, trouxe uma pequena parcela do curso de Amaro para o Recife, na própria Geek Pit. Atualmente, Lucas Andrade desistiu da loja, por pura falta de aptidão e entrou para o nosso time.

Amaro Braga e Lucas Andrade são atualmente duas gratas referências no universo dos jogos de tabuleiro em Pernambuco.





Roberto Pinheiro, Ricardo Amaral e Rodrigo Vascolcelos formam o time de game designers

Agora chegamos à bancada do pessoal envolvido com game design, começando com Ricardo Amaral. Ricardo é o game designer de Luna Maris, um eurogame médio. Entretanto, não para por aí. Ele coordena o site RPG na Escola, com material para formação e informação sobre RPG e jogos para uso pedagógico. E também ministra, desde 2013, uma disciplina de introdução ao design de jogos analógicos, para estudantes do ensino médio no Colégio Aplicação da UFPE. Por fim, sua linha de pesquisa é sobre o uso do RPG pedagógico e o uso/desenvolvimento de jogos digitais pedagógicos.

Prosseguindo com os game designers, temos eu, Roberto Pinheiro. Eu pensei em pular minha apresentação, mas já que estamos aqui... Sou game designer de alguns protótipos, sendo os mais conhecidos (mas não tanto): Distrito 6 (semi-finalista do concurso Papaya) e Teotihuacã (selecionado da Game of Boards). Meu primeiro jogo será publicado em breve pela Geeks N' Orcs, chamado ArkMago, um jogo de dedução e blefe. Escrevo para essa revista que você está lendo e para o blog PinheiroBG, no qual conto minhas experiências como game designer e tento dar alguns conselhos para quem está em uma situação pior que a minha.

Para fechar a equipe, temos o não menos importante Rodrigo Vasconcelos. Um dos membros da equipe de game designers do jogo Terras do Sol: entre tambores e lanças, um jogo de controle de área com pegada histórica. Também está envolvido com a parte acadêmica dos jogos, desenvolvendo atividades na educação básica com jogos, avaliando as possibilidades de aprendizagens significativas a partir das interações proporcionadas pelos jogos modernos. Rodrigo pesquisa a prática docente que faz uso do RPG em sala de aula, mais especificamente com História e também faz parte do grupo de pesquisa ligado a UFRPE que pesquisa e desenvolve jogos de tabuleiro modernos no ensino de História. Por fim, colaborou com o site RPG na Escola, discutindo as possibilidades educativas dos jogos modernos.

ABCDicionário Lúdico

Por Bruno Carvalho

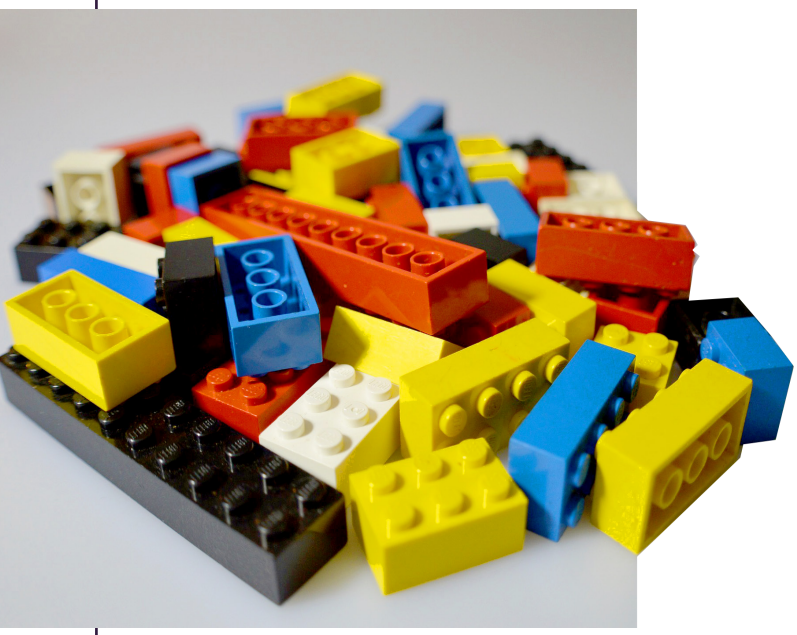
Voltamos com o Dicionário Lúdico para falar de um tópico um pouco mais abstrato: as definições para jogo. Segundo Chris Crawford (*2003*), pode-se dividir os jogos em quatro categorias: Brinquedos, Quebra-Cabeças, Competições e Jogos de Estratégia (*ou no original, Toy, Puzzle, Competition and Game*). Embora suas definições sejam mais focadas em jogos eletrônicos, aqui vou adaptá-las para os jogos de tabuleiro.

Brinquedos

Divirta-se como quiser

Brinquedos são atividades interativas sem metas. Sua experiência está centrada na auto-expressão e na criatividade. São simplesmente objetos e regras em que não há objetivos ao final, exceto a mera diversão. Não há como "ganhar" ou "perder" com um brinquedo. Tome um conjunto de peças de Lego, por exemplo. Você pode montar e desmontar à vontade as peças, simplesmente pela diversão de montar e desmontar. As peças, nessa definição, são um brinquedo. Quando se coloca uma meta em um brinquedo, ele deixa de ser um brinquedo e se torna um Quebra-Cabeça.

Imagens: pixabay.com



Chris Wolf / pixabay.com

Quebra-Cabeças

Descubra a solução

Diferentemente dos brinquedos, aqui há um objetivo a ser completado. Sua experiência está centrada no desafio intelectual de resolver um problema. Ainda usando o exemplo do Lego, digamos que na caixa havia a imagem de um carrinho feito das peças. Montar aquele carrinho pode ser seu objetivo – agora temos um quebra-cabeça em que se busca completar aquele objetivo. Existe, agora, uma forma de "ganhar" ou "perder" – "ganhar", nesse exemplo, é conseguir montar o carrinho, e "perder" significa não conseguir. Aqui podemos começar a ver alguns jogos de tabuleiro modernos – Em Pandemic, por exemplo, os jogadores devem se unir para vencer um quebra-cabeça apresentado pelo jogo, através das doenças que se espalham pelo tabuleiro. Note que para um jogo ser considerado como Quebra-cabeças, ele deve ser jogado solo ou cooperativamente. A partir do momento em que inclui adversários humanos, o jogo passa a ser uma Competição.

Competição

Vença seu oponente

Com a inclusão de oponentes, o quebra-cabeça se transforma. Sua experiência se torna centrada na capacidade de superar o(s) oponente(s). Agora temos uma disputa ativa entre dois ou mais jogadores (ou times de jogadores) para conseguir atingir uma meta, havendo "vencedores" e "perdedores". Digamos que além de montar o carrinho de Lego, agora você está disputando com outros 3 jogadores para ver quem, no menor tempo possível, consegue montar o carrinho a partir das mesmas peças. Assim, temos uma Competição. Jogos como o Doutor Eureka exemplificam muito bem esse tipo de jogo – nele cada jogador possui um conjunto de tubos de ensaio com bolas coloridas, e devem manuseá-los para mover as bolas entre os tubos sem tocá-los, a fim de reproduzir padrões especificados em cartas, tudo no menor tempo possível.

Uma condição importante para que o jogo seja uma Competição é que não haja assimetria de informações – todos os jogadores tenham acesso às mesmas informações o tempo todo, e somente sua habilidade decidirá quem ganha e quem perde a competição. Num jogo como Jenga, todos os jogadores sabem desde o início o que devem fazer para ganhar, o estado do jogo e o que seus oponentes devem fazer para ganhar o jogo, e cabe a cada jogador executar sua estratégia da melhor forma possível. A partir do momento em que é possível esconder informações entre os jogadores, ele se torna um Jogo de Estratégia.

Jogo de Estratégia

Desenvolva a melhor estratégia

É essa assimetria de informações que define um jogo de estratégia. Digamos no nosso exemplo que, ao invés de montar carrinhos, cada jogador tem que, no menor tempo possível, escolher peças de Lego de uma pilha comum para montar um objeto com um objetivo secreto, sendo penalizado por cada peça que ele escolher e não usar. Agora você tem um jogo de estratégia – na verdade acho que descrevemos um jogo muito parecido com o Galaxy Trucker. Note, inclusive, que é possível desconstruir o Galaxy Trucker para que ele se torne uma Competição, um Quebra Cabeças ou mesmo um Brinquedo.

O fato de algumas informações estarem escondidas dos outros jogadores – sejam objetivos secretos, tiles/cartas a escolher na mão, meeples guardados em um saco, ou mesmo a ordem em que você ocupará os espaços de ação com seus trabalhadores, torna o jogo imprevisível (o que não quer dizer aleatório) – fica impossível de prever com 100% de certeza qual será a próxima jogada do adversário e o jogador precisa ficar atento para, se for o caso, rever sua estratégia durante a partida. A experiência se transforma, privilegiando a capacidade de criar as melhores estratégias a partir das informações incompletas disponíveis ao jogador.

E afinal, existe um melhor que outro?

A resposta curta é não. A resposta longa é que essas definições não são uma hierarquia de "refinamento" ou de valor. Não é porque um jogo é um Jogo de Estratégia que ele necessariamente é melhor, "mais refinado", ou "mais intelectual" que um Quebra-Cabeças ou um Brinquedo. Compreender estas categorias e as suas implicações é uma vantagem para game designers e para jogadores. Afinal, o jogo é muito mais que suas regras e entender quais são as experiências que o jogo pode proporcionar, ajuda a focar no "porquê" de jogar aquele jogo e pode enriquecer tanto o processo de criação do mesmo como o processo de aproveitá-lo. Obrigado pela atenção e até o próximo Dicionário Lúdico!

Com Cesar Cusin

Garimpando SPYRIUM

Inglaterra, meados do século XIX, durante o reinado da rainha Vitória é descoberto o Spyrium, um mineral com alto potencial energético e com outras várias qualidades que acaba por revolucionar a indústria. Nesta perspectiva, você, à frente de um conglomerado industrial, tem que se dividir entre construir e melhorar suas fábricas, alocar sabiamente seus trabalhadores em suas fábricas ou buscar ajuda profissional, aumentar a quantidade de casas para seus trabalhadores, patentear ideias, buscar dinheiro no mercado, enfim, ser um bom gestor. Mas tudo isso ao mesmo tempo gera uma disputa acirrada. Há de se pensar no momento certo de cada passo para estar sempre à frente. Dúvidas surgem a todo momento: retirar o trabalhador do mercado no tempo certo e sair com bastante dinheiro ou mantê-lo no mercado para adquirir uma fábrica? Buscar uma ajuda profissional ou não? Aumentar o número de casas? É interessante patentear uma técnica para suas indústrias ou apenas para impedir que outro oponente patenteie a ideia antes de você? E aí... aceita o desafio?

Esse é o cenário de Spyrium que tem como mecânica básica a alocação de trabalhadores. Um jogo altamente estratégico, independente de idioma e fácil de explicar. Comporta de 2 a 5 jogadores, cujo objetivo final é ter a maior quantidade de pontos, para isso, você deve construir fábricas, pedir ajuda de profissionais e/ou aumentar a quantidade de casas (*durante o jogo*) e patentear ideias. Ser cirúrgico no tempo de executar cada ação de alocação e retirada de seus trabalhadores é o que propõe Spyrium, um board game de William Attia, publicado pela Ystari Games.

Imagens: Pixabay.com

A caixa do jogo é retangular. A capa traz na parte superior o nome do jogo e abaixo o nome de seu Designer. Como plano de fundo a bandeira do Reino Unido, logo à frente, chaminés e engrenagens em plena atividade remetendo à revolução industrial e em destaque um minerador com uma picareta em busca do mineral Spyrium. É uma linda caixa. Por dentro a caixa comporta com sobra os componentes, a saber: tabuleiro, meeples, tokens (*de madeira e de papelão*), cristais spyrium, cartas e o manual.

O tabuleiro do jogo é bem resistente, em uma única peça com múltiplas funções, a parte superior separa as fases I e II do jogo, logo abaixo há o controle da quantidade de casas que cada um obtém e logo abaixo o local dos eventos do jogo. Ao redor do tabuleiro há o tracking de pontuação do jogo.

Os meeples são em madeira e cumprem o papel de trabalhadores. Os tokens em papelão são de boa qualidade, representam fichas numeradas durante o jogo (será explicado mais adiante), moedas (de 1 e 5 libras esterlinas) e fichas de bônus. Os tokens em madeira são discos usados no tracking de pontuação, no controle das casas que os jogadores obtêm, para indicar o uso do evento e para indicar sua cor.

As cartas são bem grossas, muito melhor das que vemos aí no mercado e por não serem tão manuseadas até dispensam sleeves. Todas as cartas, independente de sua função no jogo são totalmente icônicas, sem qualquer texto, o que torna o jogo pouco dependente de idioma.

O manual é de simples compreensão, recheado de exemplos para cada parte explicada do jogo, muito colorido e que não deixa dúvidas. Traz um overview do jogo, componentes, explicações dos símbolos, resumo do jogo e do turno, fim do turno e do jogo, explicações das fichas numeradas, casas e bônus, além das explicações das cartas de eventos, profissionais, fábricas e patentes.

Preparar o setup de Spyrium é simples e rápido. Coloque o tabuleiro do jogo no centro da mesa. Separe as cartas de período do jogo, A, B e C (*no verso das cartas*), forme 3 pilhas, embaralhe cada uma delas e retire 3 cartas da pilha A e 2 cartas da pilha B (*essas 5 cartas não serão usadas durante a partida*). As cartas de evento são embaralhadas e formam uma pilha aberta na parte inferior do tabuleiro na parte de eventos futuros. Cada jogador recebe a carta de início, 3 trabalhadores (*meeples*), 2 cristais Spyrium, 8 libras esterlinas e 1 token em formato de disco indicando sua cor no jogo. Os outros 4 meeples serão conquistados ao longo do jogo. Os demais 3 tokens em formato de disco são colocados da seguinte forma: 1 início do tracking de pontuação, 1 na quantidade de casas (*na posição 2*) e outro para colocar nos eventos, caso o jogador o use. Os 2 tokens de bônus de cada jogador são colocados no tracking de pontuação, 1 na posição 8 e outro na posição 20, de acordo com a vontade do jogador, que os receberá quando alcançar os respectivos pontos. Misturam-se as fichas numeradas que serão usadas em algumas cartas durante o jogo, mantenha-as fechadas. Escolha o jogador inicial, dê a ele a carta de jogador inicial e pronto!

Cesar Cusin

As cartas de Períodos são marcadas com as letras A,B e C. O uso de ícones e numeração torna independente de idioma.

Agora vamos ao jogo, pois coletar Spyrium, alocar trabalhadores, ganhar dinheiro, construir e melhorar as fábricas, patentear ideias e prosperar em um cenário de revolução industrial não é tão simples assim. Bem vindo à Spyrium!

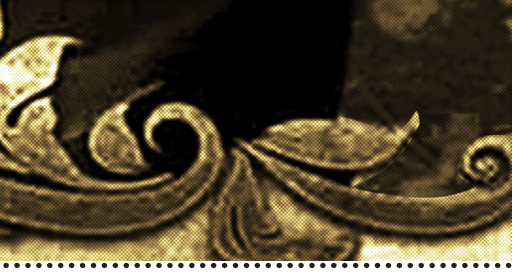
NA MESA

Abrem-se 9 cartas da pilha A no formato 3x3, este será o mercado, composto de profissionais, fábricas onde se obtém dinheiro, Spyrium e patentes. Cada jogador recebe os lucros do banco de acordo com a quantidade de casas que o mesmo possui, ou seja, 2 libras esterlinas no 1ª turno. Desloca a carta de evento futuro aberta para a direita como evento atual. Se alguma carta aberta no mercado e/ou a carta de evento atual requer uma ficha numerada, retire-a da pilha de fichas numeradas (*as cartas que pedem fichas tem um desenho de ficha na mesma*). No caso de cartas de fábricas e evento, coloque 1 ficha numerada sobre as mesmas. Quando alguém construir a fábrica ou usar a mina (por exemplo) coleta-se o valor da ficha e descarta-se a mesma. No caso do evento, a ficha se mantém até o final do turno. Já as fichas colocadas em profissionais, coloca-se em fichas a quantidade de jogadores menos 1, ou seja, alguém pode ficar sem a ajuda do profissional.

Cesar Cusin

As ilustrações de Arnaud Demaegd remetem o jogador ao estilo de vida do século XIX. Dando ao jogo um belíssimo visual.

Ystari Games.com



A partir de agora, durante a fase I, os jogadores se revezam em alocar seus trabalhadores entre as cartas que desejam usar ou adquirir, usar o evento atual do turno (que só pode ser usado 1 vez por turno, use com sabedoria) ou passar para a fase II. Alocar trabalhadores neste jogo não é tão trivial como nos demais jogos de alocação de trabalhadores. Seus trabalhadores impactam nas demais posições em que os mesmos ficarem adjacentes. Ou seja, não basta escolher onde você deseja alocar, há que se pensar em onde mais você vai ou pretende impactar.

Como as cartas estão dispostas no formato 3x3, seu trabalhador irá estar adjacente a mais 1 carta. Ficar entre as cartas em que se alocaram trabalhadores, pode variar e muito seus objetivos, se for um profissional, você pode estar buscando seu auxílio para obter libras esterlinas, Spyrium ou outra vantagem; se for uma patente, você pode estar buscando adquiri-la; assim também com as fábricas; ou apenas especulando no mercado em busca de dinheiro.

O fato é que o jogo se mostra estratégico desde a fase I e quando se passa para a fase II é que todas suas reais intenções vão sendo descobertas. Os motivos de você ter alocado em um local específico começam a ficar evidentes e seus oponentes tentam agir antes de você para não perder tanta vantagem. Acaba sendo uma guerra de nervos enorme na fase II. Se se busca dinheiro, saia logo do mercado, pois cada trabalhador adjacente na carta lhe dá 1 libra esterlina, se deseja usar ajuda profissional, espere o quanto puder, pois cada trabalhador adjacente lhe custará 1 libra esterlina a mais, então é melhor esperar que os demais saiam. Se deseja adquirir uma fábrica ou uma patente, a regra é a mesma, ou seja, há hora certa para tudo na fase II, há que ter o tempo correto para todas as suas ações.

As ajudas profissionais usadas permanecem no mercado para os todos os jogadores até que se tenham fichas numeradas sobre os mesmos, somente as patentes e fábricas saem do mercado depois de adquiridas. Adquirir fábricas também não é tão simples assim: quanto mais fábricas se têm, mais distantes elas ficam da sua carta inicial e assim geram mais custos na sua instalação, ou seja, não é só comprar e instalar. Mas há como mitigar esses custos. Se você substituir alguma fábrica antiga, o custo sai à zero, se você substituir por uma fábrica do mesmo tipo, o custo diminui em 3 libras esterlinas. Ou seja, há que se pensar quando adquirir uma nova fábrica.

Se o evento atual não foi usado pelo jogador durante a fase I, ele pode usar na fase II. Ainda pode ativar suas fábricas, usando como insumo o que a mesma pedir, gerando as saídas pertinentes de cada fábrica (pontos de vitória, trabalhadores, casas, Spyrium, libras esterlinas, etc.).

As casas são importantes e às vezes são relegadas durante o jogo. Elas servem, como já dito, para obter a renda no início do turno, ou, se adquiridas durante a fase II, podem gerar mais casas ou trocá-las por pontos de vitória. Isso faz toda a diferença. Pense bem antes de optar pelo que escolherá quando se tratar de casas.

O turno segue até que todos os jogadores passem ou não possam mais executar ações na fase II. As cartas remanescentes do mercado são retiradas, passa-se a carta de jogador inicial para o jogador à esquerda e se inicia um novo turno.

Note que isso foi apenas a explicação de 1 turno recheado de decisões difíceis e que devem ser bem pensadas. Até que se tenham passado 6 turnos (duração total do jogo) há muito tempo para se administrar. Isso é tudo o que Spyrium pode lhe oferecer em plena revolução industrial.

Esse é Spyrium, um jogo repleto de estratégia do início ao fim. Recomendo para sua coleção!

SPYRIUM

País de Origem: França
Estilo: Estratégia
Para: 1 a 5 Jogadores
Ano: 2013
Editora Original: Ystari Games

Criador: Willian Attia
Ilustrador: Arnaud Demaegd

Por Rodrigo Zuzu

PROTOTIPANDO

Imagens: Paula Finatti / Divulgação

Aprendendo ENSINANDO

Um breve relato da Oficina de Criação de Jogos de Tabuleiro do SESC Ribeirão Preto

Neste mês de maio, aconteceu no SESC Ribeirão Preto, um evento muito bacana de divulgação do nosso hobby. O projeto incluiu diversas oficinas e espaços de monitoria de jogos, ocorreu no período de 05 de maio até 01 de junho e foi organizado por Rodolfo Ferrari e Paula Finatti, donos da loja online Looperia. Tive a honra de ser convidado por eles para ministrar uma oficina de Criação de Boardgames, nos dias 22 a 25 de maio e divido com vocês agora as minhas impressões e lições aprendidas.

PRIMEIRO PASSO:

O frio na barriga

Esta foi a primeira vez que me arrisquei a falar publicamente de jogos com alguma propriedade. Se vocês acompanham a coluna, sabem que não sou profissional da área de design de jogos e aprendi o que sei por meio empírico, testando e experimentando. Para mim foi muito desafiador falar de jogos para pessoas de diversos níveis de entendimento do hobby.

A primeira grande surpresa do evento foi ver que na lista de inscritos tinha MUITA gente com perfis completamente diferentes: estudantes da área de design, jogadores aspirantes a criadores de jogos, crianças que queria aprender algo lúdico e até famílias que nunca tiveram contato com jogos e esperavam aprender algo. Foi muito gratificante tentar passar algo sobre o hobby para pessoas com perfis tão diferentes e ver tudo funcionar tão bem.

Dividi o conteúdo em basicamente duas partes: Uma explicação teórica que incluía o conceito de Jogo de Tabuleiro, um detalhamento das principais mecânicas existentes trazendo exemplos reais de jogos editados ou distribuídos no Brasil e um exercício sobre o dilema entre começar pelo tema ou pela mecânica. Após o primeiro dia de teoria, partimos para a parte prática, onde pude explicar como é o processo de criação de jogos, apresentei a história da criação de alguns de meus jogos, com a evolução de seus protótipos e partimos para a prática com um brainstorm bacana sobre jogos que cada pessoa queria criar.

O Azzelij foi apresentado no evento e despertou o interesse dos participantes da Oficina em Ribeirão Preto-SP

Os kits continham caderno para anotação, cartas, dados, tiles hexagonais, tiles quadrados, meeples, cubos e muito mais!

DESAFIO:

Criar Jogos do **Zero** em **Três** dias

Após definirmos com cada participante qual tipo de jogo e quais mecânicas queriam utilizar, distribuímos kits com componentes adquiridos na Ludeka. Os kits continham muitos componentes interessantes e os próprios participantes compartilhavam os itens que não iriam utilizar em suas criações. Ponto importante que não citei: o evento era totalmente gratuito para os inscritos e o kit foi subsidiado pelo projeto, o que tornou mais especial ainda a oficina.

Um ponto importante a citar foi a MEGA estrutura de apoio do SESC: além do kit de game design, estavam disponíveis para todos os participantes computadores para edição de textos e arte, lápis de cor, tesoura,

régua, cola e tudo mais que você possa imaginar para dar apoio às criações da galera que participou. Eu não tinha conhecimento da estrutura do SESC e realmente fiquei mega surpreso com a qualidade e quantidade de material de apoio que era disponibilizado de forma gratuita e abundante para todos.

O primeiro contato dos participantes com os kits foi bastante revelador: parecia que havia designers aprisionados dentro de cada um, esperando apenas aquele momento para criar! As idéias de jogos surgiram muito rapidamente, e, com um pouco de empolgação, fui guiando cada criador para lapidar suas idéias e criar um protótipo que pudesse sim evoluir para um jogo finalizado. Fiquei muito surpreso com o empenho e criatividade de todos.

Imagens: Paula Finatti / Divulgação

PROJETOS CRIADOS PELA GALERINHA:

1 Um jogo para dois jogadores inspirado no desenho Rick and Morty, com mecânicas de roll and move, coleção de componentes e muito take that. Seu criador é um menino levado e criativo, que por coincidência também é baiano!

2 Um jogo solo que já veio para a oficina muito bem pensado, onde o jogador gerencia plantas que trocam recursos entre si e lutam para sobreviver ao excesso e escacez de sol, água e nutrientes. Uma grata surpresa que foi bastante testada durante os 3 dias de "mão na massa" e que acredito que será sim um jogo a ser editado no futuro. Certamente uma opção bacana para quem curte a vibe de jogos como o Fotossíntese.

3 Um jogo de Mímicas para 5 jogadores, com mecânicas de quiz e dedução que lembram o Dixit e o Imagine e que inclui penalidades e prendas (chamados "desavios") para os jogadores. O projeto foi criado por uma mãe para jogar com seus filhos e marido e já saiu do projeto com promessa de ter "expansões" para aumentar a rejogabilidade!

4 Um jogo inspirado em tower defenses e jogos de embate para dois jogadores, onde o criador focou em desenvolver os mais variados combos e monstros com habilidades fantásticas (destaques para: Chuva de Algodão Doce, Porcos Voadores equipados com Metralhadora de Bacon e o mais apelão dos personagens: o Mickey Assassino!). Utiliza a gestão de mão e controle de área para chegar a virória.

5 Um jogo de formação de rostos, para 3 jogadores, que seja simples o bastante para ser jogado em uma pequena família de pai, mãe e uma filhotinha linda que ainda está aprendendo a andar e que inclusive foi ao evento nos prestigiar. Utilizando mecânicas de formação de decks e set collection de forma simples e didática.

Legado e Lições aprendidas

Ao final da oficina, tive uma sensação verdadeira de dever cumprido. Com toda a dificuldade que foi ministrar um evento em um período matutino, em dias úteis e com um cenário de greve que dificultou bastante a vinda dos participantes, a adesão foi bem acima do esperado. Sem ser piegas, garanto que aprendi muito mais do que ensinei. O contato com pessoas de diferentes níveis de conhecimento do hobby me ensinou lições valiosas:

Nunca menospreze o potencial de ninguém: aquele menino levado que parecia estar disperso o tempo todo foi o que criou seu jogo mais rapidamente e um dos que mais se divertiram e levaram o desafio ao limite. O jogo saiu redondinho na proposta dele, com caixa, tabuleiro, componentes e até um esboço do manual.

O game designer não deve ser chato: se em algum momento você perceber que seu apoio técnico para as idéias propostas irão deixar o criador sem motivação, pare de querer controlar o mundo e deixe fluir. No projeto que era inspirado em um tower defense, percebi que o criador estava mais empolgado com as possibilidades de combos overpower e engraçados do que com balanceamento e viabilidade do protótipo... Se você começa a querer botar no eixo o projeto e esquece que o que está DIVERTINDO o criador do jogo é exatamente este caos, você é que está no caminho errado! O que importa, no fim das contas, é que a pessoa se divirta e que use aquilo que criou dentro de sua realidade, ao invés de levar um jogo "padrão" para casa e guardar para sempre em uma estante empoeirada.

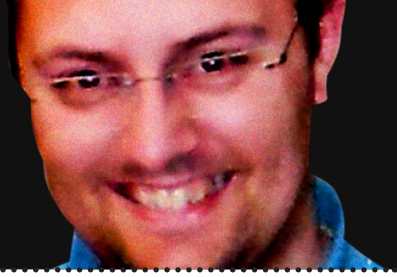
Esteja preparado para todo tipo de público: como disse, ao receber a lista de inscritos, eu não tinha ideia de como seria a dinâmica da apresentação. Para garantir boa aderência, preparei vários conteúdos teóricos e fui apresentando no primeiro dia conforme ia percebendo a empolgação de todos. Fica a lição de deixar vários "níveis" de conteúdo preparados e ir abrindo conforme percebe que serão relevante. Acabei focando bastante em mecânicas, mas nem cheguei a citar um exemplo que preparei sobre estatística e balanceamento do meu projeto Oktober. Ao mesmo tempo, contei a história de criação do Azzelij de forma muito mais detalhada e lúdica do que planejei, já que dispertou mais interesse do que eu imaginava.

Todos têm potencial para criar: O projeto de Mímicas foi feito por uma mãe que nunca comprou um jogo de tabuleiro na vida, logo tinha poucas referências para embasar o projeto. No entanto, o carinho e dedicação que teve com o projeto foi comovente. Reservei-me a dar pequenas sugestões para guiar o processo e em todos os momentos deixava o feedback em formato de sugestão. Acho que o sucesso foi mais fruto de ampliar o que a pessoa queria criar do que impor critérios técnicos ou mesmo desmerecer o conteúdo. O projeto era para ser um Quiz, mas chegamos juntos à conclusão que mímicas têm mais rejogabilidade e rendem mais risadas... Uma sugestão sutil que guiou o projeto e não tirou o brilho dos olhos da criadora.

Se em sua cidade tem um SESC, procure conhecer: Fiquei MUITO impressionado com a estrutura que eles têm aqui em Ribeirão Preto e fui muito bem recebido por todos, desde os responsáveis pela contratação da oficina, equipe de apoio e principalmente pelos participantes. Às vezes, podemos pensar que este tipo de local, bastante amplo e adequado a este tipo de evento, não existe em nossa região. A solução para ministrar um bom evento de board games pode estar ao seu lado!

O evento foi muito bacana e bastante organizado. Espero que surjam outras oportunidades para replicar o que apresentei e aprendi no SESC Ribeirão Preto, pois foi muito prazeroso e me ajudou a ter uma outra visão do que é dividir com pessoas de diferentes culturas um pouquinho do que é esse nosso hobby maravilhoso.

Por Carlos Abrunhosa



ADIÓS CALAVERA

Camila Vayda / Divulgação Pixabay.com

Os jogadores representam a vida ou a morte que procuram o seu oposto (*morte / vida*), para o conseguir poderão usar os poderes especiais dos seus personagens e assim "fugir" das regras gerais de movimentação dos peões. Quem conseguir alcançar o lado oposto do tabuleiro com todos os seus peões em primeiro lugar, ganha o jogo!

Como se joga:

No centro coloca-se o tabuleiro (*qualquer face do tabuleiro pode ser usada*). Cada jogador escolhe os 8 discos de uma cor (branco ou preto) e coloca-os nas 8 casas de partida do tabuleiro. Dos 8 discos, apenas 4 podem ser colocados com a face de personagem especial voltada para cima, os outros 4 colocam-se com a face genérica voltada para cima. (*poderes das personagens explicados mais adiante*)

Desenvolvimento

O jogador inicial será o que esteve no México mais recentemente ou o que esteve mais próximo do México mais recentemente. Joga-se à vez, por turnos e em cada turno os jogadores irão movimentar um dos seus discos. Se for uma personagem normal (*genérica*), obedece às seguintes regras gerais de movimentação:

Uma personagem move-se tantas casas quantos os discos que estiverem em linha reta (*horizontal ou verticalmente*) em relação a si. Contam-se os discos adversários e os discos próprios, inclusive o disco que se pretende movimentar. O jogador pode optar por não mover todas as casas a que tem direito;

As personagens só podem mover-se em linha reta. Podem mudar de direção (*90º*) durante a sua movimentação, quantas vezes desejarem, desde que tenham pontos de movimento para executar;

A Não se pode entrar nem passar por cima da casa do tabuleiro que tem uma vela (*no centro do tabuleiro*);

B Pode passar-se por cima das casas de toalha (*no centro do tabuleiro*), mas não se pode parar nessas casas;

C Pode passar-se por cima das casas de toalha (*no centro do tabuleiro*), mas não se pode parar nessas casas;

D Não pode existir mais que um disco por casa no tabuleiro;

E É proibido passar por cima de discos (*do adversário e/ou próprios*).

VARIANTES:

(*O objetivo e as movimentações são as mesmas da regra geral*)

PARA INICIANTES:
Joga-se sem personagens especiais.

PARA FÃS DA DIFICULDADE:
Joga-se com todas as personagens especiais.

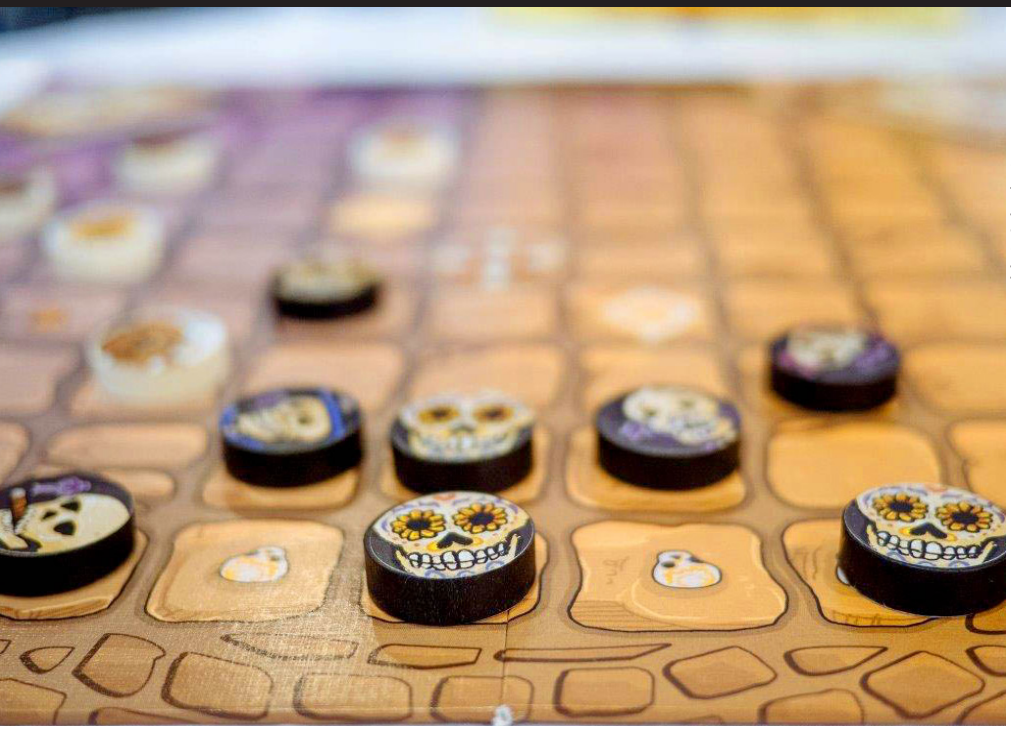
PARA FÃS DA SORTE:
A escolha das 4 personagens é feita de forma aleatória.

PARA FÃS DAS TOMADAS DE DECISÃO:
Colocam-se os personagens com a face genérica voltada para cima, em seguida viram-se dois discos e os jogadores escolhem qual a personagem que pretende usar a personagem especial. Repete-se este procedimento 4 vezes até se encontrarem os 4 discos de personagens especiais.

PARA FANÁTICOS DAS TOMADAS DE DECISÃO:
O primeiro jogador escolhe 1 personagem especial; o segundo jogador escolhe 2 personagens especiais; em seguida, o primeiro jogador escolhe 2 personagens especiais; a seguir é novamente o segundo jogador a escolher 2 personagens especiais e por fim o primeiro jogador escolhe mais 1 personagem principal. A escolha das personagens nunca pode ser de uma personagem igual a uma já escolhida pelo adversário.

FIM DE JOGO:
Assim que um dos jogadores consiga colocar os seus 8 discos no lado oposto à sua saída, ganha o jogo. Se for o jogador inicial a fazê-lo primeiro, o segundo jogador terá ainda um turno para jogar, podendo assim empatar a partida!

Imagens: frame Oceano Juegos e Carlos Abrunhosa



MückleSpiele.de /press

Adiós Calavera! é um jogo para dois jogadores. É essencialmente um jogo abstrato que vem numa caixa do mesmo formato de jogos como o Targi ou Limes por exemplo.

Os componentes são de boa qualidade, com discos em madeira de tamanho grande e adesivos para colar nos dois lados dos 16 discos! Aproveito para deixar já uma dica sobre a operação de colagem dos stickers (*pois não vem explicada nas regras!*): cada cor tem que levar de um lado uma personagem e do outro lado leva a personagem genérica, por exemplo, se num lado colarem JESUS (*disco preto*), na outra face têm de colar um adesivo com o desenho de uma caveira; se for o JOSÉ (*disco branco*), na outra face tem de colar um adesivo com o desenho de uma flor!

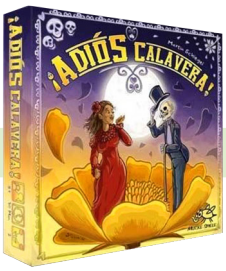
As regras são extremamente simples e por isso facilmente se explica em 2 ou 3 minutos. É um bom jogo para encontros, pois exige pouquíssimo tempo de explicação e as pessoas começam a jogar num instante (*ainda por cima com as habilidades dos personagens traduzidas para o português*). É por isso mesmo um ótimo recurso para quem organiza eventos, que valoriza jogos rápidos de explicar e sem grande necessidade de acompanhamento.

A sua duração é relativamente curta, embora para se jogar bem, tendo a verdadeira noção daquilo que se está a fazer, tomando decisões consequentes, seja necessário bem mais que uma dezena de partidas. As diferentes habilidades dos jogadores abrem uma grande paleta de combinações no momento de escolher as quatro personagens especiais.

Curioso que este jogo me trouxe à memória um outro que também gostei muito de jogar, e que, à semelhança deste, também é um jogo para dois jogadores – Aquatika. Na altura referia na review àquele, que o tema servia apenas para o embelezar. Em relação a este título, comungo da mesma opinião, com a diferença de achar o tema de Adiós Calavera! menos consensual. No resto, têm dimensões estratégicas diferentes, havendo muito mais para aprender no jogo de Martin Schlegel do que no de Alexandre Droit.

Das partidas jogadas, fiquei com a impressão que a Rápida é uma personagem muito poderosa, mas para ser sincero, não joguei assim tantas partidas que me permitam afirmar isto com absoluta certeza. Certo é que o jogo tem muita rejogabilidade, pois as combinações são muitas, já para não falar das diferentes variantes que elevam ainda mais essas possibilidades!

Para concluir, resta-me dizer que gostei de jogar este Adiós Calavera!, gosto muito do Martin Schlegel (*Bangkok Klongs, Aqua Romana...*) e este é seguramente um jogo que terá o seu público, a experiência de jogo é também muito interessante e é mais um bom jogo para ter na ludoteca nos encontros mensais. Para casais que gostam de desafios a dois é também uma interessante proposta, bem como para jogar com um público juvenil. Enfim, acho que devem experimentar!



ADIÓS CALAVERA!

País de Origem: Alemanha
Estilo: Abstrato
Para: 2 Jogadores
Ano: 2017
Editora Original: Mückle Spiele

Criador: Martin Schleger
Ilustrador: Christian Opperer

Por J.Cesar

Uma "Firula" de criação

Há quem acredite que criar um jogo de tabuleiro é algo complicadíssimo. No hobby é comum ouvirmos jogadores citarem que gostariam de ter criado o jogo A ou B, afinal, sejamos francos, quem nunca sentou à mesa, em frente ao tabuleiro e em algum momento não tenha imaginado criar seu próprio jogo? Para os gamers mais experientes, sair da zona de conforto e migrar para o desenvolvimento de jogos é uma barreira quase intransponível e por causa disto, o primeiro passo jamais é dado, a ideia surge e logo em seguida se torna infecunda na cabeça, prisioneira do que todos vão achar.

Ora, não se prenda aos critérios ou achismos, se deseja criar, faça sem regalias e da maneira mais simples possível, afinal o importante é não ser burocrático e sim, exercitar, praticar a criação. Qualquer coisa posterior a isto, será reconhecidamente ajuste e amadurecimento.

Um bom exemplo de "deixe rolar e veja o que acontece" é o Firula. Um jogo de tabuleiro com temática voltada ao futebol e criado por um "não gamer" cearense, o publicitário Felipe Kayatt Vasconcelos. Felipe trabalha como diretor de artes, no setor de marketing do Sistema Jangadeiro de Comunicação, afiliada do SBT, no Ceará. Ele recebeu o desafio do gerente de marketing do sistema para criar algo "diferente" para dar de cortesia aos parceiros e anunciantes do grupo.

Felipe Kayatt

Felipe Kayatt é o autor do divertido Firula.

Foi então que surgiu a proposta de elaborar um jogo, algo inusitado e totalmente fora da curva de uma empresa de jornalismo. Inicialmente ele pensou em algo semelhante a um Super Trunfo sobre o futebol do estado, porém, gradualmente a ideia evoluiu (*e aí está o criador de jogos*) tornando-se mais ampla, assumindo o formato de um jogo de tabuleiro. "Essa foi a primeira vez, que criei um jogo e eu gostei muito, é um pouco trabalhoso, mas que me deu muito prazer em fazê-lo. A principal dificuldade foi ter que criar 300 perguntas de múltipla escolha, tendo que criar as perguntas e as respostas com um bom nível de dificuldade" relatou!

A inspiração, segundo o autor, veio de sua experiência pessoal dos jogos que conhece, como Perfil, Master, etc. E a criação do Firula serviu de estímulo para dar continuidade a algo mais consistente no futuro. Não é o fato de "ser" ou "não ser" gamer que está em discussão aqui, mas o espirito de desenvolver jogos pelo desejo de fazê-lo e torná-lo real, a ação de tirar a ideia da cabeça, pôr no papel sem maiores preocupações a não ser oferecer divertimento. Então, chegamos nesta palavra mágica que pouco gamer consegue visualizar!

Felipe foi o idealizador do jogo, porém, teve ajuda do departamento de marketing do grupo e o traço de Carlitos Pinheiro nas ilustrações. Se a experiência fará ou não ele se tornar um gamer, somente seu interesse determinará o futuro, porém, independente disto, ele já é um game designer, bastando para isto sair da sua zona de conforto, superar suas barreiras, dar os primeiros passos, pôr sua ideia num papel, não se prender a burocracias e simplesmente criar pelo fato de ser divertido, sabendo que o que vier depois, será, como já referido antes, mero ajuste ou amadurecimento.

RIACON

X Encontro de Jogos de Tabuleiro movimentou as mesas na cidade portuguesa de Aveiro

Resenheiro
Carlos Abrunhosa

A 10ª Edição do Encontro Nacional de jogos de tabuleiro da região de Aveiro - RiaCON, evento realizado nas instalações do Tulip Inn Estarreja Hotel & Spa, realizou-se nos dias 18,19 e 20 de maio de 2018.

O RiaCon é um encontro nacional de aficionados de jogos de tabuleiro (*do gênero dos velhinhos "Monopólio", "Risco" e outros - mas mais atuais, desenvolvidos e na maior parte dos casos desconhecidos do grande público*), aberto a todos aqueles que queiram experimentar novos jogos, e reencontrar diferentes amigos dos vários grupos locais espalhados pelo país e que aproveitam esta ocasião para partilharem os seus jogos e experiências. É um encontro de caráter gratuito e sem pré-inscrição obrigatória em que são disponibilizados e explicados diferentes tipos de jogos.

Após o sucesso da edição anterior, realizada pela primeira vez numa unidade hoteleira, tornou-se prioritária a realização do RiaCon 2018 nos mesmos moldes. Assim, na sequência do contacto com diversos hotéis, a escolha recaiu no Tulip Inn Estarreja Hotel & Spa de Estarreja, uma pequena cidade indústrial, vizinha da cidade de Aveiro.

A facilidade de relacionamento e comunicação com o Tulip Inn Estarreja Hotel & Spa ao longo do encontro veio dar razão à escolha. O hotel ofereceu diferentes facilidades a todos os que ficaram hospedados, tais como: ginásio, piscina, sauna, jacuzzi, mini-golfe e que permitiu aos participantes e respectivas famílias alojados usufruirem de momentos de relaxamento e descontração quando faziam uma pausa nos jogos.

Outro dos aspetos positivos foi o aumento do espaço disponível e a melhor organização das mesas, que permitiu acolher mais participantes. As condições da sala eram ótimas, muito graças à entrada de luz natural, através de um grande envidraçado, e tinha boas condições acústicas (*sem grande tendência para eco*). A iluminação noturna foi excelente, as cadeiras bastante confortáveis e as mesas adequadas.

A possibilidade de fazer as refeições no próprio hotel, para maior comodidade e uma relação qualidade preço bastante interessante, foi mais um dos aspetos destacados pelos participantes como uma mais valia.

Grupo de Boargamers do Aveiro

Mesas cheias e muito divertimento marcou a 10ª edição do evento, considerado um dos principais realizado em hotel em Aveiro Portugal.

RIACON 2018 X ENCONTRO DE JOGOS DE TABULEIRO

RiaCON em Números

400
Jogos
Destaque para uma prateleira inteira só com novidades de 2017 e 2018

350
Jogos
Requisitados

250
Participantes

Durante o evento, decorreram outras iniciativas interessantes como o 1º concurso fotográfico com o tema "RiaCon", com mais de 50 fotografias no concurso; o Torneio Carcassonne e Catan (*qualificativas para a final nacional que apurará o representante português no campeonato mundial em cada um dos jogos*); torneio Dalhekudedo, jogado a pares e que é composto por um conjunto de três jogos de destreza em que as equipes irão disputar a supremacia da habilidade do piparote: Crokinole, Pitchcar e Tumblin-Dice.

Durante o evento foram oferecidos mais de 50 jogos no sorteio RiaCon2018. Houve também a participação de autores/criadores portugueses de jogos de tabuleiro como João Quintela Martins, Ricardo Gomes, David Leal, Francisco Duarte e Edutales (*com protótipo para experimentar*), possibilidade de experimentar um jogo na fase de pré-produção: Coimbra da Eggerspiele.

Este ano o evento contou com a ajuda de alguns voluntários que apoiaram em diferentes tarefas logísticas e ainda na dinamização do torneio Kingdomino.

O evento foi publicitado em alguns órgãos de comunicação social local o que talvez tenha contribuído para várias visitas de pessoas menos ligadas aos jogos.

Em jeito de conclusão, podemos dizer que esta 10ª edição do RiaCon decorreu num espírito saudável de partilha de experiências e divulgação do maravilhoso mundo dos jogos de tabuleiro. Foi um evento que mais uma vez permitiu dinamizar cultural e recreativamente a região de Aveiro e igualmente proporcionar prolongadas horas lúdicas aos participantes de diversas outras regiões do país.

Continua a existir bastante espaço para evoluir e melhorar, mas a 11ª edição é já aguardada por todos no mês de maio de 2019... até lá!

Por Magarem

TOP 5 JOGOS PARA CRIANÇAS

Esse Top 5 não foi nada fácil, uma vez que o mercado hoje possui inúmeras opções para jogos em família, com especial direcionamento à criançada em geral!

A seleção aqui sugerida, por sua vez, foi feita com base em critérios específicos, já que jogos que procuram atingir o público infantil, normalmente prezam pelo apelo visual, simplicidade e capacidade de "segurar" uma criança à mesa – este último o critério, sem sombra de dúvida, o mais dificultoso! De forma plena, hoje, o mercado nacional, atende de forma absoluta esta demanda.

Pensando nisso, resolvi selecionar alguns jogos que são amplamente divulgados em nosso mercado e que alcançaram o estrelato pelos critérios já mencionados, fazendo a festa da criançada de forma espontânea e inteligente!

5 | KING OF TOKYO

Não vou mentir para vocês: não é dos meus preferidos... No entanto, os critérios desta lista fogem aos anseios pessoais deste redator. Tenho que me curvar a capacidade desse jogo de hipnotizar uma criança. Basta a simples visão de monstros aterrorizando cidades e lutando entre si por sua supremacia para conquistar a mente da gurizada.

É um jogo que funciona bem com diversas idades, pois tem regras simples e divertidas, misturando a boa e velha mecânica de rolagem de dados concorrentemente à temática envolvente de combate entre monstros. Além disso, é um jogo rápido, com partidas que duram em média 30 minutos, fator este que possibilita a execução de novas partidas sem prejudicar o anseio geral de qualquer criança em saber logo, de antemão, quem será o vencedor!

4 | DOBBLE

Esse é um primor quando o critério principal adotado é: dar boas gargalhadas! Dobble é um jogo de velocidade e observação no qual todos jogam ao mesmo tempo – uma verdadeira confusão!

Suas regras são extremamente simples – explicações não duram mais de 1 minuto – e sua dinâmica permite a execução de cinco modos distintos, com regras e formatos específicos! Sua embalagem em metal trabalhada em relevo facilita o transporte, e seu formato compacto permite que ele possa ser jogado em praticamente qualquer lugar.

Sua diversidade de modos - é importante destacar que não são variantes, mas sim modos específicos com regras distintas - permite que o jogo permaneça mais tempo na mesa, assumindo partidas consecutivas no formato que a turma desejar! Dependendo da modalidade adotada, o jogador poderá se livrar de suas cartas, entregar cartas para os seus oponentes ou roubar cartas deles.

O destaque visual já citado fica sob a responsabilidade de sua caixa compacta trabalhada em alto relevo no metal, mas o que prende, realmente, a criançada à mesa, é a velocidade de suas rodadas e a divertida confusão gerada!

3 FILA FILO FORMIGAS NA TEIA

Colocar o Fila Filo na mesa para a gurizada jogar é sucesso garantido! O jogo prende a atenção desde a organização de seu setup, que prevê o posicionamento de arbustos na própria caixa e a elevação de um espaço 3D no formato bosque, onde são posicionadas aranhas e formigas destacadas com imãs - é lúdico demais!

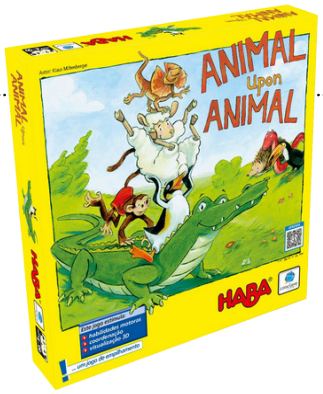
O jogo recebeu o Kinderspiel des Jhares de 2015, por merecimento, alcançando o mercado mundial com o carisma de suas 3 aranhas: Peter, Parker e Filomena.

A rotina demanda que os jogadores corram para conseguir que suas três formigas atravessem o chão da floresta o mais rápido possível, antes que as aranhas posicionadas nos ramos os alcancem. A grande "sacada" do jogo está na mecânica de roldanas que movimentam as duas aranhas do topo dos arbustos, fazendo com que Filomena, a aranha fiadora, desça e capture as formigas que estejam ao seu alcance.

Joguinho simples, de rápida explicação e hipnotizante! – gurizada enlouquece com a movimentação tridimensional de Filomena.

2 DIE DIE DIE!

Uma grata surpresa! Esta frase resume bem o que é o jogo Die Die DIE de Carlos Couto e Rômulo Marques. Muita gente faz cara feia para jogos de destreza, e neste caso, a situação se agrava, quando no pacote do jogo inclui "dados". Muito burburinho por causa da aleatoriedade gerada pelos dados e que na teoria foge ao controle do jogador, algo que, ao final, não descredita a genialidade de um jogo. O Die Die DIE rema totalmente contra esta maré. Na "pegada" Flick'n up e Pitch car com as "devidas comparações", o que comanda as ações não são apenas os petelecos certeiros, mas sim o bom uso das cartas de poder que são responsáveis por potencializar os efeitos gerados pelo posicionamento de cada jogador – isso é divertido demais! O mapa possui benefícios e melhorias presentes em áreas determinadas, a expectativa de um "tiro" certeiro empolga a cada rodada.



1 ANIMAL UPON ANIMAL!

E, finalmente, o nosso grande campeão, o jogo de destreza: Animal Upon Animal!

O Animal Upon Animal é um jogo com regras de fácil compreensão e de rápida jogabilidade, típico jogo: "botou na mesa, rodou!". Estas são coisas que você esperaria de um jogo de destreza. A gurizada, em sua maioria, se animam com jogos de destreza, pois, em regra, adoram ser capazes de controlar seus turnos e, apesar de Animal Upon Animal usar um dado que adiciona um elemento randômico, o resultado é controlado pelas ações do jogador.

O que pode surpreender a muitos jogadores é que não se trata apenas de um jogo de empilhamento com foco em destreza, mas também se apresenta como um jogo de posicionamento estratégico. O elemento estratégico torna-se aparente à medida que você tenta colocar seus animais em um local ideal para não desmoronar a pilha, ao mesmo tempo em que tenta negar ao seu oponente o mesmo, empilhando seus animais de forma intencional a "trolar" a jogada do adversário.

Hoje em dia, uma parcela de jogos para criança priorizam conotações educacionais em detrimento da diversão. Animal Upon Animal prega o oposto, ele prima pela diversão com a simples intenção de fazer uma criança sorrir – nada mais do que isso!

COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@htmail.com

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

Thinkstock/Getty Images

A minha história que também é a sua

FESTINHA DE ANIVERSÁRIO

Aqueles que se aproximam ou já passam dos 40 conseguiram experimentar a boa fase dos jogos de tabuleiro nos anos 80 até início dos anos 90, bem antes de toda essa revolução de jogos eletrônicos invadir nossos lares, algo sem precedentes.

Era nas festinhas de aniversário, que tinham uma configuração muito diferente das de hoje, que os tão desejados jogos de tabuleiro chegavam e cumpriam o papel de presente perfeito. Chamados apenas de jogos, nem se sonhava com os termos euro ou ameritrash, muito menos se pensava em estudos mais sérios sobre seu impacto social e mecânicas utilizadas. Não sabíamos nada sobre os autores, designers, produção, data de lançamento, prêmios... ainda assim, o objetivo de estreitar laços de amizade era alcançado a cada partida e a agradável sensação de um jogo com cheirinho de novo perdurou na memória.

Dessa forma, naquele tempo, os jogos eram contemplados e suas embalagens abertas ainda durante o aniversário. Nada de dar roupa como presente. Se assim o fizesse, o obrigado era bem fraquinho e entredentes.

A Estrela e, sobretudo, a Grow foram as empresas responsáveis pela diversão dos pequenos e marmanjos através de muitos anos e à mesa estavam todos aqueles jogos que eu e você tivemos: o vitaminado, inconfundível, polêmico, amor secreto, pão nosso de cada dia, War, traçando as primeiras estratégias de combate, perseguição, aliados e aumento de tropas, muitas horas de rolagem de dados, ora se espremen-

do, ora se expandindo a partir da Oceania.

Banco Imobiliário, com especulações no mercado financeiro, as primeiras regras caseiras eram criadas e ainda assim não me lembro de ter jogado uma partida até o final. Existem hoje versões de luxo e digitais, com cartão de crédito e temáticas, como por exemplo: Banco Imobiliário Star Trek.

Detetive, Scotland Yard e Interpol, pois valorizávamos o intelecto e a capacidade de dedução, para finalmente proferir: "foi o senhor Mostarda, na sala de jantar com o candelabro".

Master era o jogo de perguntas da Grow, já a Estrela tinha o jogo QI, ambos deixaram de existir, mudaram de nome, atualmente encontramos o Quest, também formatado para versões digitais.

No Jogo da Vida, por mais que me esforçasse, eu terminava cheio de filhos no carrinho, lotado de dívidas e à beira da falência. Jogo cruel. Não sei de onde vinha tanto menino!

E dentre esses consagrados jogos, alguns resistiram ao tempo e tiveram suas edições revisitadas ou atualizadas, enquanto que outros viraram artigos raros de colecionadores ou foram simplesmente esquecidos. Pode-se destacar: Sem Censura, Diplomacia, Tabu, Staff, Hero Quest, Escrete, Perfil, Imagem e Ação, Opinião entre outros.

"Arrisco em dizer que tais jogos não cativaram o público como deveriam"

Há uma queixa geral de que nenhuma das duas empresas conseguiu evoluir e se inovar dentro do mercado de jogos e por isso havia poucos títulos e os jogos se tornaram repetitivos e cansativos em alguns aspectos, perdendo ainda mais terreno para os videogames. Esses, por sua vez, conquistavam um espaço definitivo nos lares.

Na história da Grow por exemplo, percebo que em certos momentos, houve tentativas de inserir no mercado jogos mais interessantes, jogos que foram lançados originalmente no exterior e que já traziam no seu cerne mecânicas mais modernas e temáticas atualizadas. Arrisco em dizer que tais jogos não cativaram o público como deveriam, quem sabe por falta de amadurecimento de ambas as partes envolvidas, empresa e consumidor, e assim ficaram à deriva em nosso mercado nacional. São títulos como: Contatos Cósmicos, Supremacia e Diplomacia.

A GRANDE VIRADA

Nesse intervalo, a garotada cresceu. O jeito era se contentar com os jogos que tínhamos em mãos, tentando deixá-los longe das prateleiras, pegando mais poeira do que deveriam. Esses mesmos jogos desapareceriam nas mudanças, perdendo-se com o passar dos anos. "Eu sabia que tinha a primeira edição do Scotland Yard, mas não encontro mais! Sumiu!"

Mas essa história tem um final feliz. Com o advento da internet, já no final dos anos 90, curiosos e entusiastas do hobby queriam saber onde estavam seus queridos jogos de outrora e encontraram conforto nos primeiros grupos de discussão. Esses grupos se ampliaram e estavam de volta em pauta os jogos de tabuleiro.

Esse processo se intensifica até 2009-2010, o círculo aumenta ainda mais e vários jogadores passaram a adquirir jogos importados advindos de suas viagens ao exterior ou através de importação direta (*bem complicado na época, diga-se de passagem!*). Tais jogadores engordavam o acervo e organizam os primeiros encontros, mesmo sem periodicidade ou data fixa. Não há freio, isso vai pipocar.

Por volta de 2011 e seguindo até os nossos dias, sugiram inúmeras editoras, designers, lojas físicas, lojas virtuais, estúdios criativos, desenvolvedores, importadores e a entrada do grande público no hobby. Aos poucos, o hobby considerado à margem, atividade de nicho, encontra e consolida seu espaço.

O que antes estava centrado em jogadores já consagrados e mais maduros, abre-se em novas possibilidades, agradando a todos os gostos e idades. É uma grande confluência, onde se verifica uma maior aceitação e assimilação dos jogos modernos. Não há o que fazer, exceto mergulhar de vez nesse oceano lúdico.

www.enjoei.com.br/divulgação

ACORDA NACIONAL

A própria Grow percebeu, no seu costumeiro ritmo comedido, que estava na hora investir e inovar, do contrário poderia perder uma fatia considerável desse mercado. Através dela, ótimos títulos chegaram aos poucos, como Puerto Rico, San Juan, Broom Service, Castles of Burgundy, Istanbul, Catan, Carcassonne e outros.

Felizmente, outras tantas empresas surgem voltadas para os jogos modernos. Algumas editoras procuram o caminho para o financiamento coletivo, já muito utilizado no estrangeiro. De grande importância e atuante no hobby, a Galápagos Jogos, foi uma das pioneiras a utilizar essa modalidade de produção, ao financiar o jogo Summoner Wars.

E assim, os jogos vão se popularizando. Aquele estranhamento inicial quando alguém era convidado para uma partida deixa de existir. O público quer jogar e também colecionar, entrando de vez na brincadeira.

A variedade de mecânicas e estilos é praticamente infinita: jogos de miniaturas, jogos cooperativos, de guerra sem usar dados, econômicos, administração de recursos, uso de trabalhadores, blefe etc. As temáticas abordadas dão um show à parte: medieval, grandes navegações, literatura, filmes, quadrinhos, desenhos, apocalipse, terror, mistério, colonizações e civilizações... sem falar em zumbis, muitos zumbis por toda parte.

Devemos estar perto de uma centena de empresas e afins no mercado de produção de jogos, incluindo nessa conta, é claro, desde as pequenas iniciativas até aquelas com mais peso e histórico. Tantas outras surgirão, abrindo espaço, querendo uma fatia do bolo. O importante é que essa competitividade faz com que mais jogos sejam publicados, preços geralmente mais acessíveis e o público mais exigente na escolha dos títulos e na qualidade de materiais.

AQUI EU ME SINTO BEM

Outra tendência que merece destaque são os espaços privilegiados para jogos. Totalmente voltados para o hobby, como Ludotecas e Luderias, e outros que se adaptaram, como bares e lanchonetes que possuem acervo de jogos para que os frequentadores possam, além de fazer uma refeição gostosa, experimentarem diversos jogos com amigos e familiares.

E nos últimos anos, a culminância de tudo isso se deu com os Encontros Lúdicos. São eventos desenvolvidos em diversas cidades que funcionam como uma grande mostra de jogos de tabuleiro, reunindo diferentes grupos ansiosos pelas partidas e novidades. Por esse caminho, chegamos ao SPA de Jogos Nordeste, maior evento da sua categoria, que reúne jogadores de todo Brasil, hospedados num confortável hotel durante 4 dias de pura emoção, contemplando torneios, promoções e a companhia dos melhores jogos do momento.

Imagens: Tendson Silva

Realizado em Pernambuco, a 4ª edição do SPA dos Jogos recebeu dos participantes elogios e para muitos é considerada a melhor edição do evento já realizada

SPA DE JOGOS, 4ª EDIÇÃO, GRAVATÁ - PE

E não se engane, essa é uma das principais propostas dos jogos modernos. Diante de uma sociedade que insiste em funcionar de modo isolado nas atividades do cotidiano, os jogos de tabuleiro seguem na contramão. É preciso sentar à mesa, parar por um bom tempo, saber o que os demais querem jogar, falar, interagir, dissimular e rir. Essa funcionalidade social de entretenimento vem conquistando mais e mais adeptos que, talvez cansados do meio virtual, valorizam e priorizam essa conexão real.

Com todo esse crescimento a olhos vistos, surge todo um universo paralelo de produção de conteúdo sobre e para jogos. São youtubers, produzindo vídeos que vão desde resenhas, "abrindo a caixa", partidas inteiras e explicação das regras; podcast; conversas ao vivo e página de grupo pelo facebook; blogs; inúmeras promoções, financiamento coletivo, lançamentos diários, comércio de acessórios, listas de discussão, mídia escrita, revistas virtuais e por aí vai.

Após o fim da Ilha de Tabuleiro, site que foi pioneiro na organização dos conteúdos lúdicos, seus náufragos encontraram terra firme na Ludopedia, que rapidamente se transformou num site nacional de referência para pesquisa e comércio de jogos.

Lá, é possível ficar à vontade, não importa que tipo de jogador você seja. Para os iniciantes e/ou jogadores mais descontraídos, existe, por exemplo, os party games: na sua grande maioria são jogos rápidos, engraçados, de blefe, onde você precisa se aliar aos demais jogadores, para no turno seguinte, trair a confiança dos mesmos e se dar bem.

Há muitos jogos de habilidade, como Jenga, Crokinole, Meeple Circus e Pitch Car. Esse último configura a antiga corrida de tampinhas, imortalizado nas pistas desse jogo de tabuleiro.

É claro que na preferência dos jogadores, estão os jogos estratégicos, com um acervo monstruoso, conquistando mais adeptos a cada dia, sendo quase impossível acompanhar tantas novidades.

E foi assim, com alguns tropeços e percalços, que chegamos a 2018. Embora seja notável esse crescimento contínuo nos jogos, ainda não estamos no ápice. Ainda estamos em falta para atingirmos um grau mais elevado dentro do hobby.

Faz-se necessário a organização de mais eventos, feiras e encontros anuais de maiores proporções, integrando todo o Brasil e até o estrangeiro. Por que não?

É preciso estimular ainda mais a produção nacional, desde seu aspecto criativo até as finalizações do jogo. Melhorar a qualidade na produção de componentes, inovar nas parcerias, além de realizar premiações, concurso e palestras.

O consumidor final também precisa de amadurecimento, precisa se familiarizar melhor com as mecânicas, componentes, temas existentes, autores e estilos, conseguindo assim usufruir na íntegra o prazer de um jogo de tabuleiro.

Sem dúvidas, estamos no caminho certo. E muita diversão vem por aí!

VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES

STAND BOX

PUBLICAÇÃO BRASILEIRA