

UMA RESENHA SOBRE THE PILLARS OF THE EARTH

Nº 13 Setembro 2018.

# VEM PRA MESA



## NOS CAMINHOS DO TSURO

**SEM CENSURA:**  
O BOOM DO BOARD GAME  
NACIONAL: CATÁSTROFE  
OU EVOLUÇÃO?

**PROTOTIPANDO:**  
BUSCANDO O  
BALANCEAMENTO  
EM SEU JOGO

**RADAR DE JOGOS:**  
SAIBA OS JOGOS  
QUE VÊM POR AÍ!

**VEMPRAULA COM**  
**PANDEMIC**

**CONEXÃO PORTUGAL: NO GIRO DO HAMSTERROLLE**

POR CARLOS ABRUNHOSA



# Porque seu click faz toda a diferença!



@vempramesa

[www.facebook.com/revistavempramesa](http://www.facebook.com/revistavempramesa)

[issuu.com/revistavempramesa](http://issuu.com/revistavempramesa)

[pinheirobg.com/index.php/vempramesa/](http://pinheirobg.com/index.php/vempramesa/)

[vempramesa@gmail.com](mailto:vempramesa@gmail.com)



# CONTEÚDO

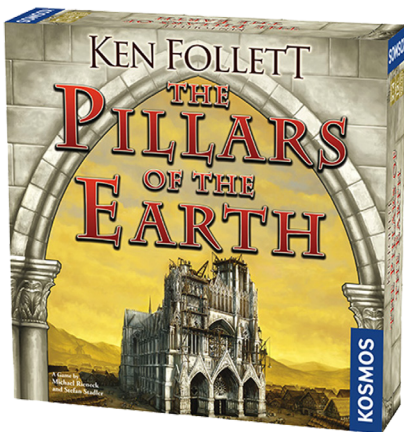
## 6 RADAR DE JOGOS

Acompanhe alguns dos mais de 40 lançamentos de jogos que estarão agitando o mercado nos próximos meses.

## 10 SEM CENSURA

O mercado nacional ganha ritmo e desperta o interesse da francesa Asmodee, responsável pela aquisição da Galápagos.

Estamos caminhando para a catástrofe ou evolução dos board games no Brasil?



## THE PILLARS OF THE EARTH 12

Entendemos porque Philip teve o sonho de erguer a mais bela catedral da região de Kingsbridge, na Inglaterra do século XII, na resenha de Cesar Cusin.

18



## RESENHA TSURO

Roberto Pinheiro nos traz a magia e simplicidade do bellissimo jogo Tsuru.

## 22 CONEXÃO PORTUGAL

Carlos Abrunhosa nos convida para conhecer o Hamsterrolle, onde destreza e estratégia transformam este jogo numa divertida opção de lazer para amigos e familiares.

## 24 VEMPRA AULA

Trabalhar em equipe para solucionar uma série de problemas que podem afetar toda a humanidade. Laíse Lima leva para a sala de aula o ensino por trás da cooperação do Pandemic.

## 30 PROTOTIPANDO

Nada é tão importante na criação de um jogo, quanto estabelecer o balanço correto de suas ações, durante o processo de elaboração das regras. Rodrigo Zuzu nos fala sobre isto e muito mais na sua coluna.

## 33 TOP5

Que tal harmonizar cervejas e jogos? Esta é a proposta levantada por Magarem para nossa relação de jogos do mês.

## 38 COLUNA DO PORTUGA

O mestre de jogos Daniel Portugal levanta uma questão simples: o que faz um jogo ser bom?



# FALA AÍ EDITOR

Magarem

Caros leitores, chegamos a 13ª edição da Revista Vempramesa com muita novidade! Dentre os assuntos abordados nessa edição, apresentamos como matéria de capa a resenha do clássico Tsuru, que já se encontra em vias de lançamento pela Flick Game Studio. Além dele, destacamos o belíssimo The Pillars of the Earth e o interessantíssimo jogo de destreza Hamsterrolle.

Seguindo a trilha da coluna Top 5 especial, apresentamos, de forma “harmoniosa”, uma correlação fantástica entre estilos de cervejas artesanais e grandes designers mundiais – vamos atizar seu paladar cervejeiro!

Por fim, fiquem atentos às nossas dicas e sugestões nas colunas Vempraula que trata do festejado Pandemic; Sem Censura, com suas observações a respeito da aquisição da Galápagos pela Asmodee; Prototipando, que lida com a questão do balanceamento na construção de jogos e, como fechamento, a nossa Coluna do Portuga, que a expõe, como sempre, de forma descontraída, o lado bom de se jogar tabuleiro!

Boa leitura!

Editor-Chefe



## REVISTA VEMPRAMESA

Publicação mensal  
sem fins lucrativos  
Nº 13 / Setembro 2018  
@revistavempramesa  
facebook.com/  
revistavempramesa/

### Editor-chefe:

José Medeiros (Magarem)

### Subeditor:

Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

### Revisor:

Daniel Portugal

### Colaboradores:

Carlos Abrunhosa  
Cesar Cusin  
Daniel Portugal  
Laíse Lima  
Roberto Pinheiro  
Rodrigo Zuzu  
Silvanir Souza

### Social mídia:

Manuela Medeiros

### 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



**LAÍSE  
LIMA**

Apasionada por board game, RPG e literatura. Fonoaudióloga e psicopedagoga, criou o projeto Oficinas Lúdicas e sonha com a inovação na educação.



**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. Uploader do BGG e da Ludopedia. Explicador de Regras em LIBRAS.



**DANIEL  
PORTUGAL**

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



**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

## Fala aí 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](mailto:revistavempramesa@gmail.com)



# RADAR DE JOGOS

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

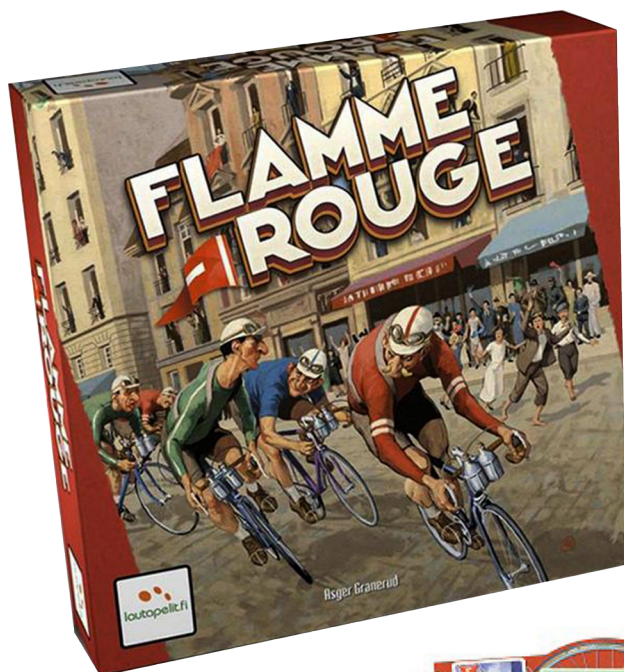
40 jogos! Sim, cerca de 40 jogos foram anunciados a partir do último mês até aqui. Agora, claro que é utópico acreditar que todos estes títulos serão lançados sem atrasos! Na verdade, 90% deles já foram anunciados aqui por nossa revista, alguns há muitas edições anteriores e outros nem tanto.

Não quero polemizar, nem trazer à tona os problemas já tão conhecidos de nosso mercado; são tantos os obstá-

culos enfrentados por nossas editoras, que lançar um jogo em prazo razoável já se apresenta como uma tarefa quase impossível.

Então, analisando a lista, resolvemos somente destacar os jogos que realmente não foram ainda anunciados por nosso periódico. Replicar a notícia cansa! Então, para esta edição, resolvemos nos ater realmente às novidades. Quer novidade? Aqui estão elas:

PRÉ-VENDA



## FLAMME ROUGE

Conclave Editora

Flamme Rouge é um jogo tático de corridas de bicicletas onde cada jogador mantém sob seu controle duas bicicletas: uma de velocidade (*sprinteur*) e outra de marcação (*rouleur*) para que o time alcance a vitória na prova. Os jogadores movem seus pilotos para frente puxando e jogando cartas de baralho específico de cada deck, esgotando-o enquanto eles pedalam. O jogo em si possui uma dinâmica bem próxima de uma real corrida de bicicletas, como modificadores de subida e de descida que limitam a velocidade ou bonificam um sprint.

Conclave mandou bem em trazer esse jogo para nosso mercado, com certeza um game que foge aos padrões da lista de lançamentos!



## AKIGAM

Papaya Editora



Akigam é o primeiro jogo do game designer Rodrigo Zaramella. É um filler, card game, do tipo pocket, de duelo, que envolve estratégia e memorização. Ele pode ser jogado nos seguintes modos: Duplas, Equipes e Arena se for adicionado de 2 a 3 cópias do jogo. Seu lore está relacionado à temática da magia, pro-

movendo os jogadores a magos inexperientes que estão aprendendo a usar a magia através da arte de memorizar feitiços. As mecânicas que influenciam sua rotina são: gestão de mão, jogo em equipe, memória, posicionamento secreto, reconhecimento de padrão, seleção de cartas e sistema de pontos de ação.

ANUNCIADO



## PEQUENO PRÍNCIPE: Faça um planeta

Meeple BR Jogos

Essa notícia realmente me pegou de surpresa! Juro que eu não sabia que existia um jogo do Pequeno Príncipe e muito menos que ele foi feito por Bauza e Cathala!

Em Pequeno Príncipe: Faça um planeta, cada jogador vai construir seu próprio planeta para proporcionar uma bela casa para os queridos animais de O Pequeno Príncipe - a raposa, a ovelha, o elefante e a cobra - mas certifique-se de que não há muitos vulcões e árvores baobás!

Em cada rodada, o jogador inicial escolhe uma das quatro pilhas de telhas e pega a quantidade de peças igual o número de jogadores. Ele escolhe uma delas e nomeia um jogador diferente para escolher outra telha. Este novo jogador assume a peça e começa a construir seu próprio planeta na frente dela. Em seguida, ele nomeia outro jogador, e assim por diante, até que cada jogador receba uma



telha. O último jogador deve assumir a única peça que permanece. Para compensar isso, este jogador se torna o jogador de início para a próxima rodada.

Árvores baobás crescem em algumas telhas e ter muitas delas é ruim. Se um jogador tem três baobás em seu planeta, as três peças com estas árvores são viradas para baixo. Agora os itens sobre essas telhas não marcarão pontos no final do jogo!

Até o final do jogo, quatro personagens estarão localizados em torno do planeta de cada jogador, ganhando pontos com base nos diversos itens presentes no planeta. Nem tudo é livre de risco, por exemplo, o jogador que tem o maior número de vulcões perde tantos pontos quanto o número de vulcões em seu planeta. O jogador com maior pontuação ganha!

## CHICAGO MS Jogos

Falar de jogos de designers nacionais é algo que, irrefutavelmente, passa pela história de desenvolvimento de Marcos Macri, autor renomado brasileiro, criador de jogos vencedores como Dogs, Jester, Ovní e Gran Circo.

Publicando seus jogos com selo próprio, Macri detém o respeito da comunidade brasileira por sua dedicação e pioneirismo. Sempre atento às mudanças do mercado, sua editora, a MS Jogos, acaba de divulgar uma nova linha de jogos: a SMALL BOX.

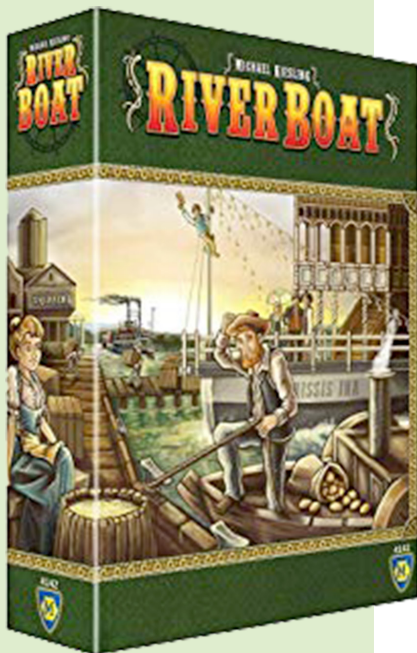
Como marco desta nova etapa de produção, a empresa apresenta como jogo de estreia um con-

trole de área com tema de máfia, de 2 a 4 jogadores, intitulado CHICAGO.

Neste jogo, Cada jogador comanda uma das quatro poderosas famílias ligadas à máfia na cidade de Chicago: Colombo, Bonanno, Gambino e família Genovese. Seu objetivo é controlar e obter lucros em diversos negócios. Para tanto, torna-se vital: investir em influência, expandir a rede de negócios, contratar gangsters, adquirir bens e propriedades, tirar vantagem dos poderes da família e até mes-



mo eliminar agentes federais. Após seis rodadas, o Chefe da Família que melhor planejou e executou as diversas ações do jogo, torna-se o líder mafioso mais rico, influente e poderoso, e vence a disputa em Chicago!



## RIVERBOAT Ludofy Creative

Riverboat coloca cada jogador como um proprietário de uma fazenda do século XIX às margens do Rio Mississipi. Você precisa organizar seus trabalhadores para garantir que os campos estão ordenados de acordo com seus tipos e que a colheita seja feita para que os bens sejam enviados para New Orleans.

O jogo dura quatro rodadas e no início de cada rodada, os jogadores escolhem cartas de fase até que todas sejam distribuídas. As fases então são executadas em ordem numérica, com o jogador que escolheu a fase sendo o primeiro a jogar.

Na primeira fase, os jogadores colocam seus trabalhadores nos campos, com cada jogador tendo a mesma distribuição de tiles de campo coloridos, mas com um diferente arranjo aleatório para cada jogador. Na fase 2, os jogadores organizam suas plantações, tentando agrupar tipos iguais, com alguns campos necessitando 2 ou 3 trabalhadores. Na fase 3, os jogadores fazem a colheita de suas plantações e carregam os navios, com uma doca precisando ser preenchida com todos os bens de um único tipo antes que possa ser carregada no navio. Na fase 4, os navios são enviados e os jogadores podem fazer ações especiais, com pontos de vitória adicionais possivelmente vindo na fase 5.



# Investimento



De 29 de Novembro a 02 de Dezembro de 2018, no Hotel Cabo Branco Atlântico.

Salão 24h, inclui todas as refeições, a contar do jantar do dia do check-in ao almoço do domingo. Gratuidade para 1(uma) criança até 7 anos por casal

Reservas: [francelino.segundo@gmail.com](mailto:francelino.segundo@gmail.com)

Informações: [guclear@gmail.com](mailto:guclear@gmail.com)

## 3 diárias

Quarto duplo	R\$ 585,00	(por pessoa)	3x	R\$ 195,00
Quarto Triplo	R\$ 550,00	(por pessoa)	3x	R\$ 183,33
Quarto quadr.	R\$ 502,00	(por pessoa)	3x	R\$ 167,50

## 2 diárias

Quarto duplo	R\$ 390,00	(por pessoa)	3x	R\$ 130,00
Quarto Triplo	R\$ 366,67	(por pessoa)	3x	R\$ 122,22
Quarto quadr.	R\$ 335,00	(por pessoa)	3x	R\$ 111,67

O Boom do Board Game nacional:

# CATÁSTROFE OU EVOLUÇÃO?

*“O Grupo Asmodee, gigante mundial do setor de jogos, revelou nesta quarta-feira (1º de agosto), um dia antes convenção de jogos norte-americana GenCon, que está em negociações finais exclusivas para a aquisição da editora brasileira Galápagos Jogos”.*

*“Nosso propósito de aproximar pessoas por meio de uma experiência fantástica de entretenimento se fortalece ainda mais agora que fazemos parte da Asmodee. A paixão por contar histórias incríveis é o principal fator que nos une. Estamos muito orgulhosos de nos juntar a um time tão experiente e capaz”, afirmou Yuri Fang, presidente da Galápagos Jogos”.*

*Trechos retirados da publicação em  
01.08.2018 da Galápagos Jogos*



**Resenheiro**

Magarem

Para o mercado hobbista brasileiro de jogos de tabuleiro, que se construiu, inicialmente, em cima da iniciativa de se importar jogos na virada do século atual, tem como marco inicial evolucionário os primeiros e bem sucedidos licenciamentos trazidos pela Galápagos Jogos, dentre eles em 2012 com o jogo Summoner Wars e em 2013 com o badalado Zombicide. Isso é fato: A Galápagos Jogos foi extremamente importante para abrir o mercado e expandir o conceito de hobby para uma prática mais lucrativa de mercado: massificar o board game no Brasil!

Neste ínterim, duas grandes potências mundiais, se aproximaram, em parceria, cedendo o licenciamento, tradução e distribuição de grandes franquias para nosso mercado: a Asmodee e a CMON (*Cool Mini or Not*). Desde então, é

notório, nos últimos 5 anos, o grande crescimento do mercado de jogos de tabuleiro nacional, uma consequência lógica que passa desde o arrebatador crescimento do público consumidor, gerando uma popularização do hobby, deixando de ser um nicho exclusivo e elitizado para se tornar algo mais acessível, até o crescimento desmedido do número de lojistas e novas editoras que visualizaram a chance de explorar o mercado, unindo, de forma palpável e não mais lúdica, o amor pelo hobby como forma de negócio!

Parafraseando o que o amigo Tendon, na edição nº 12 da Vempramesa, destacou, tomando como partido toda sua notória experiência e vivência neste mundo dos jogos de tabuleiro: “A sexta onda ainda não sabemos qual é. Mas temos indícios e visões desse futuro do presente”. A maré, por sua vez, está em franca evolução. Um tsunami como a aquisição da Galápagos pela Asmodee já era algo premeditado e

aguardado, um caminho sem volta que fará uma seleção, sem sombra de dúvida, dentre “lobos e cordeiros”. Não me refiro aqui a lobos em sentido pejorativo, mas sim quanto a uma reafirmação mercadológica da visão de negócio relacionada aos jogos analógicos. Além disso, não me referi ao tsunami como algo simplesmente catastrófico e destruidor, mas sim ao efeito em cadeia que se gera após um marco tão importante como este: fortalecimento de condutas e reformulação de perspectivas!

Não quero ser pessimista, já que a livre iniciativa e concorrência já é algo inerente à política de mercado mundial e reconhecida como algo positivo – nas devidas proporções. Mas, o que podemos esperar das novas editoras brasileiras, que inevitavelmente, buscam uma fatia do mercado que a cada dia se torna menor? Menor, seja porque nosso público se tornou menos hobbista (*fomentador do hobby*) e mais exigente quanto

ao consumo (*desejo de grandes títulos com níveis altos de qualidade a um preço menor*) ou pelos desprovidos de capital, nossas editoras em ascensão que lutam pelo licenciamento de grandes franquias, mas que dependem quase exclusivamente do apoio do mercado mediante plataformas de financiamento coletivo ou modelos de pré-venda.

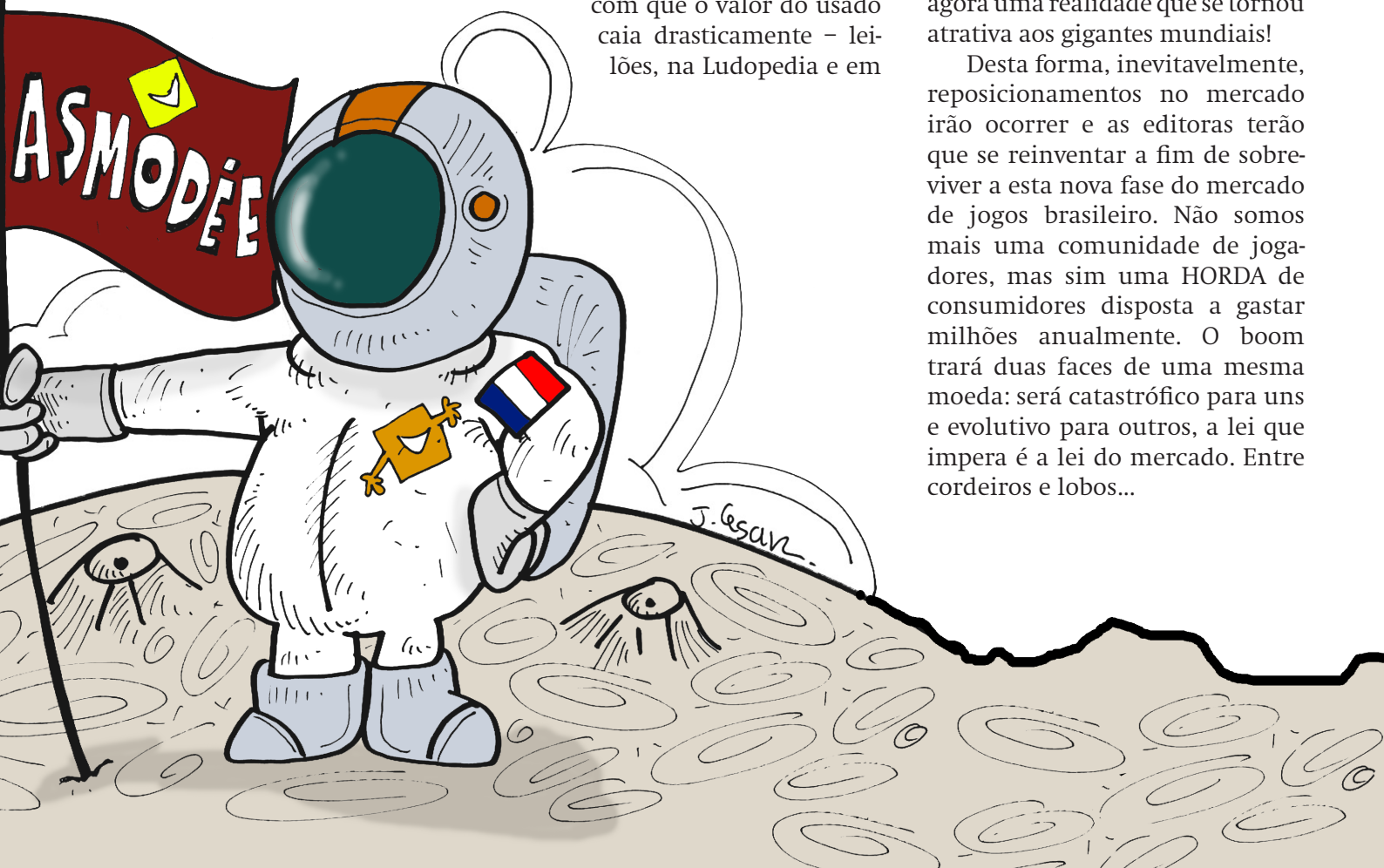
Para o consumidor, não tenho dúvida: a seleção de produtos que já vinham em franca ascensão se mostrará ainda mais efetiva, seja quanto ao planejamento, prazos e valor final, ou seja, o board game chegará ao consumidor final com um valor mais em conta, vide a concorrência estabelecida gerada pelo fluxo de comércio.

Por sua vez, reflexos sobre o mercado de jogos usados já incidem diretamente na condição de quem compra em decorrência dos efeitos diretos do grande número de lançamentos anunciados pelas editoras, fazendo com que o valor do usado caia drasticamente – leilões, na Ludopedia e em

outras plataformas, esvaziados, com poucos lances, fortalecendo ainda mais, neste momento, o mercado de troca, ou seja, a venda de jogos pelo mercado oportunista (*próprio consumidor que se aventura como vendedor*) fagocitada pela grande oferta de lançamentos.

Por fim, não tenho a intenção, com esta matéria, de criar conjecturas do que pode ou não ocorrer. Mas, este marco, 01/08/2018, pode sim se estabelecer, como mais um passo evolutivo da Sexta Onda que se aproxima do mercado brasileiro. Não somos mais um nicho, e a aproximação de grandes empresas como a Asmodee com a Galápagos e a CMON com a Conclave nos mostram, claramente, porque estamos em 9º colocado mundialmente em registros no BGG (*Board Game Geek – o maior portal de jogos e tabuleiro do mundo*). Somos um mercado em contínua expansão, não mais expandimos a passos curtos, mas sim a passos BEM largos! Não somos mais uma promessa, somos agora uma realidade que se tornou atrativa aos gigantes mundiais!

Desta forma, inevitavelmente, reposicionamentos no mercado irão ocorrer e as editoras terão que se reinventar a fim de sobreviver a esta nova fase do mercado de jogos brasileiro. Não somos mais uma comunidade de jogadores, mas sim uma HORDA de consumidores disposta a gastar milhões anualmente. O boom trará duas faces de uma mesma moeda: será catastrófico para uns e evolutivo para outros, a lei que impera é a lei do mercado. Entre cordeiros e lobos...



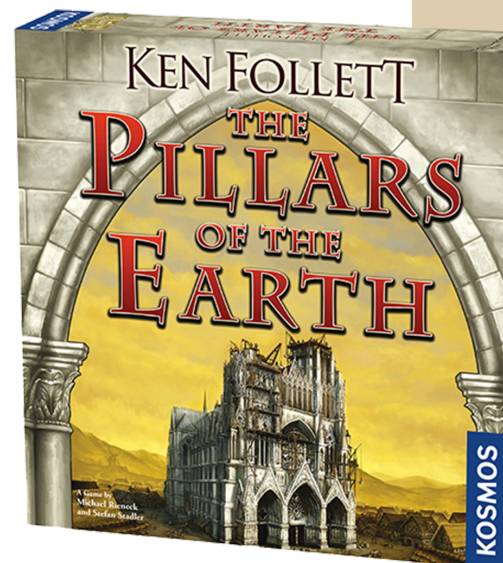


## Construindo THE PILLARS OF THE EARTH

Estamos na Inglaterra, início do século XII, mais especificamente em Kingsbridge, cidade turística e de forte mercado. Prior Philip, superior de uma ordem religiosa, tem um sonho: construir a mais bela catedral da região. Cabe a nós, no papel de mestres construtores, ajudarmos empregando os melhores artesãos para construirmos a catedral. Mas o jogo se resume a isso? Óbvio que não. O jogo nos reserva boas surpresas, a saber: temos que administrar nossos pontos de vitória (*que nos fazem vencer no jogo*) e nosso ouro (*dinheiro do jogo*). O fato é que há muito trabalho para poucos trabalhadores, há que se elaborar uma estratégia para executar sua parcela de construção da catedral de forma mais eficiente com as matérias-primas e material humano disponível. Aí é que começam os questionamentos: Onde alocar meus trabalhadores? Defender-se dos eventos e quem sabe ganhar algo no mercado? Ir trabalhar na fábrica de lã e conseguir ouro? Ten-

tar obter vantagens em Kingsbridge? Ir ao convento e obter pontos de vitória? Enviar trabalhadores para conseguir matérias-primas? Tentar escapar do imposto do Rei e quem sabe obter um metal? Obter outros artesãos? Conseguir trabalhadores extras? Ir ao mercado para comprar e/ou vender matérias-primas ou ser o primeiro a fazer as escolhas no próximo turno? Quaisquer que sejam suas escolhas, há muito o que se fazer para no final de cada turno ajudar a construir parte da catedral. Administrar todas essas opções é o que propõe The Pillars of the Earth. E aí... aceita o desafio?

Este é o cenário de The Pillars of the Earth que tem como mecânica básica a alocação de trabalhadores. Um jogo altamente estratégico. Comporta de 2 a 4 jogadores onde o objetivo final é obter o maior número de pontos de vitória através da construção da catedral. The Pillars of the Earth é um board game de Michael Rieneck e Stefan Stadler publicado pela Kosmos.





WWW.REZEANDSAVE.COM

● Os pinos de mestre, meeples de trabalhadores, cubos de matérias-primas, discos de pontuação, de marcador de ouro e de custos e peças da catedral são todos em madeira, cada um nos seus respectivos formatos, em excelente qualidade e cores respectivas respeitando a quantidade de jogadores e suas funções.

● As cartas são em boa gramatura, com ícones que facilitam a compreensão. As que têm texto, são bem pequenos e de fácil compreensão. As costas das cartas ajudam a identificar as respectivas cartas de artesão, de evento, de material de construção, de vantagens, de resumo e rodada de jogo.

WWW.BLOGCLAUBER.COM



O belo e detalhado tabuleiro do jogo, além do traço artístico da dupla Anke Pohl e Thilo Rick, conta também com o trabalho ilustrativo do consagrado ilustrador alemão Michael Menzel.

## Descrição

A caixa do jogo é quadrada. A capa traz na parte superior o nome de Ken Follet, autor do romance “The Pillars of the Earth”, publicado em 1989, que serviu de base para o board game. Logo abaixo o nome do jogo. Ao fundo, como se estivéssemos enxergando através de um grande arco, se encontra a cidade de Kingsbridge e em destaque a construção da catedral com trabalhadores em volta atuando na

sua construção. Por dentro, o insert é excelente e comporta com folga todos os componentes, a saber: pinos de mestres de obras, meeples de trabalhadores, cubos de matérias-primas, discos de pontuação, de marcador de ouro e de custos, cartas de artesão, de evento, de material de construção, de vantagens, de resumo e rodada de jogo, dado de impostos, peças da catedral, bag, tabuleiro e manual.

● O dado de jogo é de madeira com as faces com valores 2, 3, 3, 4, 4 e 5. As 6 peças em madeira que compõem a catedral são um espetáculo à parte. Servem também para marcar as 6 rodadas do jogo e quando montadas, exibem a catedral finalizada. Um brinde aos olhos dos jogadores. A bag é preta e usada no sorteio dos mestres de obras.

● O tabuleiro, não menos detalhado, mostra nas bordas esquerda, direita e superior, a trilha de pontos de vitória. Na borda inferior aparece a trilha de ouro e a trilha da fase 1 do jogo, que é a escolha de artesãos e matéria-prima. Conta com 9 locais para alocar cartas de artesãos e matérias-primas. A parte central do tabuleiro mostra os 14 locais possíveis para alocação de trabalhadores e mestres de obras. Conta com imagens perfeitas da catedral do bispado, fábrica de lã, a cidade de Kingsbridge, o convento, floresta, pedra, areal, corte do Rei, Shiring, castelo de Shiring, mercado de Kingsbridge, local de construção da catedral e local de primeiro jogador. É realmente um lindo tabuleiro que enche os olhos dos jogadores.

● O manual é relativamente pequeno, embora apresente tantas opções de ações durante o jogo. Traz o overview do jogo, os componentes, o setup, o objetivo do jogo, um resumo, uma rodada de exemplo (com suas 3 fases), tudo ricamente ilustrado com exemplos. Traz o ajuste após cada rodada, o fim de jogo, critérios de desempate e no final, as explicações das cartas de artesãos.

CÉSAR CUSIN



Preparar o setup de The Pillars of the Earth é relativamente simples. Coloque o tabuleiro no centro da mesa, dê a cada jogador: 3 mestres de obras (que são colocados na bag), 12 trabalhadores (1 maior que vale 5 e outros 7 de valor 1) que ficam na sua frente, 1 disco de pontuação que deve ser colocado na trilha de pontuação na posição 2, 1 disco de marcador de ouro que deve ser colocado na trilha de marcador de ouro (1º jogador na posição 20, 2º jogador na posição 21 e assim sucessivamente), 3 artesãos iniciais e 1 carta com resumo do jogo e da rodada. As cartas de artesão são separadas por

rodadas (4 cartas por rodada, os números estão na parte de trás das cartas); coloque as 2 da primeira rodada em Shiring e as outras 2 no início da trilha da fase 1 do jogo. Embaralhe as 9 cartas de matérias-primas e coloque 7 delas para completar a trilha da fase 1 do jogo. Retire as 2 cartas de vantagens (marcadas com uma janela redonda na parte de trás da carta) para o último turno. Das 14 cartas restantes, retire 4 delas do jogo, as 10 que sobraram coloque (devidamente embaralhadas) sobre as 2 separadas para o último turno. Agora abra 2 delas e as coloque em Kingsbridge. Das 10 cartas de evento, retire 4



## FASE 1

Agora vamos ao jogo, pois construir a catedral de Kingsbridge, passando por maus bocados com eventos ruins, impostos e com tão poucos trabalhadores, dará muito trabalho. Bem-vindo a The Pillars of the Earth!

Antes mesmo de começar, já sabia que seus 3 artesãos iniciais têm funções especiais que lhe permitem algumas ações durante o jogo (*habilidades de compra e venda no mercado de Kingsbridge e pontos de vitória*). Se os perder, perde suas habilidades. O jogo já começa assim, empolgante.

No início, o primeiro jogador pega a 1ª das 6 peças da catedral (que representam os 6 turnos do jogo). Na fase 1 do jogo, onde se dá a escolha dos artesãos e matérias-primas na respectiva trilha de escolha. Os artesãos se pagam com ouro e as matérias-primas com trabalhadores. Lembrando que há somente 2 artesãos disponíveis nessa fase e 7 cartas de quantidades diferentes de matérias-primas com custos diferentes. Os trabalhadores não utilizados para a aquisição de matérias-primas devem ser colocados na fábrica de lã para conseguir mais ouro. Há muita disputa na fase 1 e como resultado dela será o que iremos ou não colaborar na fase da construção da catedral, aliando os artesão que temos com as matérias-primas disponíveis. Há realmente muita estratégia envolvida nesta fase 1. Como se isso não bastasse, todos os jogadores têm que administrar e trabalhar com no máximo 5 artesãos, a não ser que se tenha uma vantagem do Rei que aumenta esse valor em 1 ou um evento que também aumenta esse valor em mais 1.



CESAR CUSIN



## FASE 2

Na fase 2, não menos empolgante, consiste em o 1º jogador retirar da bag, os mestres de obras dos jogadores e posicionar na trilha de custos de alocação de artesãos. O valor inicial para alocar o artesão é 7. Quando o pino de um jogador sai, o custo inicial é 7. Se o jogador decidir não pagar, o custo agora será de 6, e assim sucessivamente até o valor 0, ou seja, de graça. Quando todos os mestres de obras forem sorteados, é hora daqueles que não foram colocados no tabuleiro entrarem nos locais remanescentes do tabuleiro (de graça). Essa fase 2 é muito importante pois envolve seus recursos em ouro e escolha dos melhores (e poucos) locais para os mestres de obras no tabuleiro. Há ainda um recurso que o jogador da vez pode usar que é o poder de devolver à bag um mestre de

do jogo. Embaralhe as 6 restantes e as coloque no início do tabuleiro (número 1), uma delas irá ser usada por rodada. Coloque os cubos de materiais nas suas respectivas áreas (*cubos marrons na floresta, cinzas na pedreira e os claros no areal*). Coloque 4 matérias-primas de cada no Mercado de Kingsbridge, coloque 1 metal na corte do Rei. Coloque o trabalhador de cor preta ao lado do tabuleiro e os 4 trabalhadores cinza no castelo de Shiring. Coloque o marcador de custos na trilha de custos de alocação de mestres de obras. Para finalizar, coloque as partes da catedral ao lado do tabuleiro. Pronto!

obras que foi sorteado e que ele não queria que fosse sorteado nesse momento. Momento tenso do jogo por envolver recursos que mais à frente serão tão escassos. Após todos os mestres de obras terem sido alocados nos melhores locais (*ou não*), passa-se para a fase 3.



## FASE 3

A mesma consiste em executar os 14 locais do tabuleiro em ordem sequencial. Aí é que as coisas realmente acontecem. Inicialmente, abre-se a carta de evento. Nesse momento todos os jogadores saberão se o evento é bom ou ruim. Momento de tensão, pois no 2º local do tabuleiro (*Cátedra do Bispado*) há um local para 1 mestre de obras que pode ter escolhido estar lá para se defender deste evento (*e se o evento for bom, ganha 1 matéria-prima do mercado de Kingsbridge*). No 3º local, na fábrica de lã, nossos trabalhadores executam tarefas e ganham ouro como pagamento (*1 ouro para cada trabalhador*).

Após isso, em Kingsbridge, 4º local, há 2 cartas de vantagens do Rei (*e exatamente 2 locais para mestres de obras*). E mais, as cartas podem ser de uso imediato, de uso até o fim do jogo ou de uso único. É um local disputadíssimo. No convento, 5º local, o primeiro a chegar ganha 2 pontos de vitória e o segundo ganha 1 ponto, ou seja, só há 2 locais disponíveis para 2 mestres de obras. Esse local pode dar mais pontos se você conseguir uma carta específica de vantagem do Rei em Kingsbridge. Os locais de 6 a 8 são locais onde

**“Detalhe importante, os locais são numerados, ou seja, quem for primeiro ao mercado tem preferência. A disputa é grande!”**

pegamos nossas matérias-primas conseguidas na fase 1 do jogo.

Na corte do Rei, 9º local, quem chegar primeiro ganha 1 metal, que pode ser vendido no mercado de Kingsbridge ou usado para dar pontos com outros artesãos. Nesse momento, o jogador da vez rola o dado para calcular o imposto que o Rei cobrará dos jogadores. Quem estiver lá, não paga, quem não estiver lá, paga. No 10º local, em Shiring, há 2 locais onde somente 2 mestres de obras podem contratar 1 mestre de obras cada, sem pagar o seu custo. No castelo de Shiring, 11º local, pode-se contratar 2 trabalhadores temporários para seu próximo turno e assim garantir mais matérias-primas ou ouro. No mercado de Kingsbridge, 12º local, existem 4 locais para comprar e/ou vender matérias-primas. Detalhe impor-



CESAR CUSIN



tante, os locais são numerados, ou seja, quem for primeiro ao mercado tem preferência. A disputa é grande!

Agora o ápice do jogo (13º local), a construção da catedral. Cada jogador usa suas matérias-primas, via seus artesãos, para ajudar na construção da catedral, convertendo as matérias-primas em pontos de vitória. Se sobra mais que 5 matérias-primas após a construção, elas serão perdidas. Neste momento, o jogador da vez coloca a peça da catedral no lugar.

Para finalizar, no 14º local, há apenas 1 espaço para mestre de obra, que define o primeiro jogador da próxima rodada. Se ninguém for neste local, o primeiro jogador da próxima rodada será o jogador à esquerda do jogador atual.

Note que isso foi apenas 1 turno do jogo. Após o turno acabar, retiram-se do jogo as cartas que por ventura sobraram e repõem-se as cartas e artesãos, de vantagens, de matérias-primas, mestres de obras de volta à bag, repõem-se as matérias-primas no mercado de Kingsbridge, o metal na corte do Rei, seus trabalhadores voltam para os jogadores e inicia-se uma nova rodada.

Note que na fase 1, de contratação de artesãos e de aquisição de matérias-primas, há que calcular a quantidade de artesãos e de matérias-primas para nada se perder. É importante fazer com que nenhum artesão fique sem trabalhar e nenhuma matéria-prima seja perdida após sua colaboração na construção da catedral. Há realmente muita estratégia envolvida. Isso sabendo que os artesãos, na medida em que o jogo avança, vão ficando mais eficientes, ou seja, gerando mais pontos com menos esforço, ou seja, qual artesão e em qual momento contratar é primordial.

Perceba também que na fase

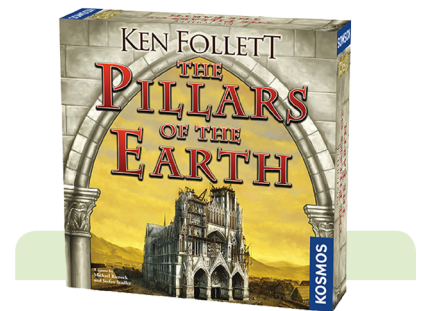
2, escolher o momento certo de pagar para alocar seus mestres de obras nos locais específicos de acordo com seu momento no jogo é crucial. Gastar ouro ou não para alocar os mestres de obras nos melhores locais garante o sucesso do turno.

Na fase 3, colheremos os frutos de nossas opções nas fases anteriores. Mas isso não significa que não há surpresas, pois se no mercado de Kingsbridge não atuarmos corretamente, nossa estratégia pode ir por água abaixo, já que na sequência iremos contribuir na construção da catedral. Ou nos preparamos muito bem na fase 1 ou teremos que ser muito eficientes no mercado para garantir uma boa colaboração na construção da catedral.

Note que as três fases do jogo são empolgantes e nos reservam surpresas e viradas espetaculares. Tudo isso se dá até o final da 6ª rodada, onde quem tiver mais pontos de vitória vence o jogo. Se houver empate, dentre os empatados, quem tiver mais ouro vence.

Durante as 6 rodadas, há muito tempo para administrar tudo o que o jogo pode oferecer. Esse é The Pillars of the Earth, um jogo altamente estratégico do início ao fim. Recomendo The Pillars of the Earth na sua coleção!

CESAR CUSIN



## THE PILLARS OF THE EARTH

**País de Origem:** Alemanha

**Estilo:** Euro estratégico

**Para:** 2 a 4 Jogadores

**Ano:** 2007

**Fabricante:**

Kosmos Jogos

**Criador:** Michael Rieneck e Stefan Stadler

**Ilustradores:** Michael Menzel, Anke Pohl e Thilo Rick



# TSURO

## Em busca da iluminação

Caro leitor, chegamos hoje para mais um abstrato belíssimo. Esse jogo foi lançado em 2009 e ganhou uma repaginada em 2012. A nova versão de 2012 se tornou mais popular com sua aparição no Tabletopia, um programa do Youtube, em 2014. Obviamente, o sucesso da nova versão contribuiu também para que a versão original fosse mais divulgada e mais conhecida. Hoje, falaremos de Tsuru. Sim, o original, não aquela lambança que fizeram no Tsuru of the Seas.

Tsuru é um jogo de 2 a 8 jogadores, no qual cada jogador controla um dragão que se move por caminhos criados no decorrer da partida. Na realidade a descrição do jogo diz que é uma clássica busca pela iluminação. Algo extremamente poético, mas pouco palpável. Então, apesar de Tsuru ser, de fato, um jogo abstrato, eu digo que controlamos dragões na tentativa de se manter voando por mais tempo possível.

A preparação do jogo é bem simples. Tsuru é composto de um tabuleiro com 6x6 posições. Em

cada posição ficará um tile. Esses tiles serão colocados no decorrer da partida, com a função de criar caminhos para que os dragões possam se movimentar pelo tabuleiro. Cada jogador pega um dragão de uma cor e coloca-o em qualquer uma das posições de entradas, localizadas nas bordas do tabuleiro. Existem duas entradas por espaço da grade, então cada lado do tabuleiro possui 12 entradas possíveis. Quando todos os dragões estiverem posicionados,

cada jogador recebe 3 tiles e a partida pode começar. O turno em Tsuru também é igualmente simples. O jogador coloca um dos tiles da sua mão no tabuleiro, no espaço imediatamente na frente do seu dragão. Ao colocar o tile, o dragão irá se mover seguindo a linha como indicado em cada tile. Com esse movimento, o jogador poderá sair do tabuleiro, colidir com outro dragão ou simplesmente avançar no tabuleiro para um novo espaço vazio. Nos dois primeiros casos, o jogador é eliminado; no segundo caso, tudo está bem. Ah claro, não falei até agora, mas deve ser um bom momento: o objetivo do jogo é ser o último jogador na mesa. Isto é, o jogador que não colidir com outros jogadores e não sair do tabuleiro!

O jogo segue assim até que alguém consiga a vitória ou exista um empate por uma eliminação de todos os jogadores restantes em um mesmo turno. Mais fácil que isso, só dois disso!

Antes de começar a falar de Tsuru, vou citar um pouco as di-





WWW.SKROUTZ.GR

LANÇADO EM 2004, TSURO SURPREENDEU OS AMANTES DOS JOGOS DE MESA NA EUROPA COMO UM DOS MELHORES FAMILY GAME DA ÉPOCA. EM 2006, ACABOU PREMIADO COM O GOLDEN GEEK BEST LIGHT/PARTY GAME.

ferências desse para o Tsuru of the Seas. Tsuru é a versão mais simplificada e direta do jogo. Tsuru of the Seas possui um tabuleiro maior, os jogadores controlam barcos e devem fugir dos dragões (*um novo elemento*) que ficam transitando no tabuleiro. Os dragões se movem de acordo com rolagens de dados. É possível jogar o Tsuru of the Seas com as regras de Tsuru, mas o inverso não é verdade. Já que você precisaria de mais componentes e um mapa maior. Eu, sinceramente, acho a nova versão pior do que a original em todos os quesitos. Tanto em jogabilidade como em

aparência. Acho o original muito classudo nos componentes e as regras novas só inserem uma aleatoriedade que deixa o jogo mais lento e muito mais caótico.

Agora, voltando para Tsuru. O que o jogo tem de bom? Os componentes são excelentes. Tem até excesso de componentes: as regras ficam em uma espécie de menu de restaurante, existe um papel manteiga (*ou algo do gênero*) totalmente desnecessário. É perceptível o esmero na elaboração desse produto pela Calliope Games. O

CALLIOPE GAMES



CALLIOPE GAMES

Uma disputa dura pouco mais de 20 minutos, porém um dos pontos mais elogiados é com certeza a beleza das ilustrações e componentes.

jogo funciona bem com qualquer quantidade de jogadores, sendo que obviamente quanto mais jogadores, menor o controle. Talvez não seja também o jogo mais indicado para apenas 2 jogadores, mas funciona perfeitamente e consegue divertir se os jogadores partirem um para cima do outro. Essa grande variedade de jogadores permite que Tsuro sirva como aquele jogo quando veio gente demais para a jogatina. Afinal, são raros jogos (*que não sejam Party Games*) que comportem tantas pessoas assim. Outra qualidade que é importante a ser destacada é a facilidade para ensinar, aprender e jogar. É o tipo de jogo que qualquer pessoa consegue desenrolar. Juntando todas essas qualidades eu posso afirmar com grande

certeza que Tsuro é um excelente jogo para alguém que organiza encontros ou que leva seus jogos em encontros. Afinal, um jogo fácil de ensinar, bonito e que comporta tantas pessoas, é um excelente modo de iniciar uma galera novata no hobby.

Entretanto, nem tudo são flores. Tsuro tem lá seus percalços. As decisões em Tsuro são relativamente fáceis. Então, eventualmente você irá se cansar da falta de desafio. Mesmo quando jogado por jogadores experientes, basta você encontrar uma maneira de se afastar do conflito que o jogo se torna um cara ou coroa, pois perderá o jogador que não tiver os tiles corretos para se livrar das bordas do tabuleiro. Algo que tenho observado bastante com Tsuro, é

que ele não resiste às coleções de jogadores mais experientes. Conheço diversas pessoas que já tiveram Tsuro, mas poucas delas o mantiveram na coleção. Isso indica que o jogo tem um certo prazo de validade. Eu, como ex-dono de um Tsuro, concordo e colaboro para essa conclusão. Oguei Tsuro 22 vezes e vendi sem dó, pois já não aguentava mais jogá-lo.

Então é isso. Se você tiver um evento ou quiser jogos acessíveis até mesmo para crianças, eu recomendo conhecer e até comprar Tsuro. Se você for fã de jogos casuais, Tsuro também é uma excelente escolha. Entretanto, se você busca por um jogo permanente na coleção, com peso médio ou pesado, talvez seja melhor procurar algo com mais densidade e longevidade.



## TSURO

**País de Origem:** Alemanha

**Estilo:** Abstrato

**Para:** 2 a 8 Jogadores

**Ano:** 2004

**Fabricante:**  
Calliope Games

**Criador:** Tom McMurchie  
**Ilustradores:** Cathy Brigg, Shane Small, Franz Vohwinkel e Imelda Vohwinkel

# PROMOÇÃO EU QUERO UM AZZELIJ



## A VEMPRAMESA IRÁ SORTEAR PRA VOCÊ!

Curta a foto oficial da promoção em nossa página no Instagram, marque 2 amigos e não perca a data do sorteio. Quanto mais você comentar mais chances tem de ganhar!



Jogo autografado pelo autor

## #revistavempramesa

Basta seguir as regras: 1) Siga a nossa página no Instagram 2) Curta a foto oficial da promoção. 3) Marque 2 amigos na foto (*não vale perfis fakes, de loja ou famosos*) Não perca a data, **O SORTEIO SERÁ NO DIA 01/10!** Você tem até o dia **30/09/2018** para participar. Realizaremos o sorteio ao vivo pelo nosso stories do Insta. A verificação das regras é feita na hora, por isso seu perfil precisa estar aberto no dia do sorteio, caso contrário realizaremos um novo até chegarmos a um ganhador que esteja de acordo com todas as regras. Entraremos em contato com o ganhador Via Direct, se em até 2 dias não houver resposta, realizaremos um novo sorteio! Esta promoção é válida somente em território nacional e para pessoas físicas. Qualquer dúvida sobre a promoção, fale conosco em (e-mail [vempramesa@gmail.com](mailto:vempramesa@gmail.com) ou outro meio). Participe e Boa sorte!



## NO GIRO DO HAMSTERROLLE

**H**amsterrolle é um jogo de destreza onde o objetivo é conseguir colocar todas as peças na parte interior de uma roda, antes que todos os outros adversários. Como a roda vai girando, as peças vão caindo e dificultando esse objetivo, por isso é necessária muita astúcia na colocação das peças e na escolha das suas formas.

### Como se joga: .....

No início distribuem-se as 7 peças diferentes a cada um dos jogadores. Começa o jogador mais novo. Antes do jogo começar é colocada a peça preta (*em forma de cone*) no compartimento mais baixo da roda para lhe dar o equilíbrio inicial.

Joga-se uma peça por turno e os turnos dos jogadores jogam-se sempre no sentido horário. O jogador inicial começa por decidir se coloca a sua primeira peça do lado direito ou esquerdo da peça preta, essa decisão influenciará definitivamente o sentido do movimento da roda que todos os jogadores terão de respeitar daí por diante. A primeira peça a ser jogada tem de ser colocada obrigatoriamente no segundo compartimento (*direito ou esquerdo*) em relação à peça preta. Depois do primeiro jogador, continua-se por ordem de turno e no sentido horário, como referido anteriormente. Os jogadores seguintes terão de observar as seguintes regras na colocação das peças:

### UM

A peça só se pode colocar no mesmo compartimento da peça colocada pelo jogador anterior ou nas 2 seguintes, respeitando sempre o movimento da roda.

### DOIS

Não se podem colocar duas peças da mesma cor no mesmo compartimento.

### TRÊS

Quando se coloca uma peça no mesmo compartimento da peça colocada anteriormente, esta terá obrigatoriamente de “ultrapassar” a posição da anterior.

A curiosidade neste jogo é sua plataforma física que se estrutura em um componente circular.



IMAGEM: BOARD GAME GEEK



## A minha opinião:

Hamsterrolle é um jogo de destreza muito agradável, rápido e simples. É fácil conseguir reunir à sua volta jogadores de todas as idades. O material do jogo é (como habitualmente) de qualidade elevada e o efeito visual da roda e das peças sobressai pela beleza do conjunto, criando quase sempre o efeito “UAU” dos vizinhos do lado!

Um aspecto negativo é a necessidade de bastante espaço. Habitualmente as mesas são “curtas” para jogar o jogo todo, ou seja, normalmente com o avançar da partida, e conseqüentemente da roda, é necessário levantá-la e colocá-la de novo no início da mesa. Uma recomendação para quem jogue Hamsterrolle: nunca se pode jogar este jogo com uma toalha ou pano sobre a mesa, pois o verdadeiro efeito do (des)equilíbrio das peças só se consegue quando a roda não tem nenhum tipo de fricção além do tampo da mesa!

Em suma, Hamsterrolle é um belíssimo jogo de destreza, muito original onde o que tem mais graça é deixar os outros com a “batata quente na mão”! Altamente recomendado para a convivência intergeracional.

Se ao colocar a sua peça, o jogador deixar cair peças fora da roda, esse jogador terá que as guardar para si. Se um jogador demorar mais de 30 segundos para colocar a sua peça é obrigado a largá-la, tentando que nenhuma caia fora da roda. No caso de cair, fica com todas!

Se um jogador não tiver peças para jogar, ele pode escolher uma já colocada na roda, nos 2 compartimentos anteriores àquele onde teria de colocar a sua peça, e voltar a colocá-la no compartimento seguinte àquele de onde a tirou. Todas as peças que caíam neste processo serão recolhidas pelo jogador.

Se, comprovadamente, caírem peças da roda sem que ninguém seja “culpado”, essas peças são retiradas do jogo.

O jogo termina logo após um dos jogadores conseguir colocar a sua última peça, sendo considerado vencedor.



### HAMSTERROLLE

**País de Origem:** Alemanha

**Estilo:** Family Game

**Para:** 2 a 4 Jogadores

**Ano:** 2000

**Fabricante:**

Zoch Verlag

**Criador:** Jacques Zeimet

**Ilustradores:** Andrea Hofbeck e Stefan Sälzer



Por Laíse Lima

**VEMPRAAULA**

Jogos de tabuleiro na educação

# PANDEMIC

## A força do trabalho em equipe

Uma equipe altamente especializada em contenção de doenças mortalmente contagiosas luta bravamente para encontrar a cura de 4 doenças que começam a se espalhar pelo mundo. O relógio está correndo. Surto e epidemias estão se espalhando como uma praga. Você é um dos personagens principais, o que fará para ajudar a proteger a humanidade?

### Você sabe o que é um jogo cooperativo?

Que tal imergir seus alunos em um frenético filme no qual o tempo é seu pior inimigo e seus talentos e anos de estudo podem ajudar a salvar a humanidade? Este é o Pandemic, um jogo cooperativo que coloca os jogadores juntos contra um inimigo maior. Os jogos de tabuleiro modernos inovaram com vários conceitos novos, um deles foi este modo de jogo, no qual todos os jogadores lutam juntos contra o mecanismo do próprio jogo, que possui regras que simulam a IA (*Inteligência Artificial*) do tabuleiro.

LAISE LIMA



Criado por Matt Leacock e ilustrado por Josh Cappel e Christian Hanisch, Pandemic é considerado o jogo cooperativo mais vendido no mundo.

O tabuleiro do jogo mostra vários grandes centros populacionais na Terra. Em cada turno, um jogador pode utilizar até quatro ações para viajar entre cidades, tratar populações infectadas, descobrir uma cura, ou construir uma estação de pesquisa. Tomando um papel único dentro da equipe, o jogador deve planejar a sua estratégia e combinar as suas ha-

bilidades especiais com as dos seus companheiros, a fim de encontrar a cura das doenças. Imagine um jogo sobre medicina e ciência leve e, ao mesmo tempo, tenso. Cada partida do Pandemic é uma experiência diferente! Vamos detalhar mais os mecanismos do jogo, como sempre fazemos na Vem Pra Aula, com o foco na imersão, uma das grandes chaves para o engajamento!







## Objetivo e ações dos jogadores

O objetivo é salvar a humanidade descobrindo a cura para quatro doenças mortais que ameaçam o planeta com epidemias, simples assim! É sempre importante enfatizar o objetivo para os jogadores e sempre lembrá-los, em termos de história, do porquê de estarem fazendo suas ações, principalmente dentro de um jogo cooperativo, no qual eles sempre conversam para ajustar suas ações em prol de um objetivo comum. No manual do jogo não são especificadas quais são as quatro doenças, então você pode, junto com os alunos, nomeá-las de acordo à sua realidade, tornando a aula ainda mais contextualizada. Se a equipe não for capaz de conter essas doenças, o planeta será assolado e o jogo terminará com a derrota para todos.

Iremos nessa edição falar com mais detalhes das ações e dos personagens do jogo, pois cada ação tem um termo relacionado à imersão e pode ser usado para construir uma história de verdade junto com os alunos. Os jogadores têm 4 ações para serem gastas em seu turno, em qualquer ordem, dentre as listadas abaixo:

- +** **DESCOBRINDO CURA:** o objetivo do jogo! Se seu peão estiver em uma cidade com um Centro de Pesquisa, descarte 5 cartas da cor da doença que deseja descobrir a cura!
- +** **CARRO/BALSA:** mova seu peão para uma cidade adjacente (*que são ligadas por linhas no mapa*). Inclusive o mundo é redondo, então Los Angeles e Sidney são consideradas adjacentes!
- +** **VOO DIRETO:** descarte uma carta e mova seu peão para a cidade mostrada na carta.
- +** **VOO FRETADO:** descarte a carta correspondente à sua localização e viaje para qualquer lugar do mapa.
- +** **PONTE AÉREA:** voe para outro centro de pesquisa do mapa.



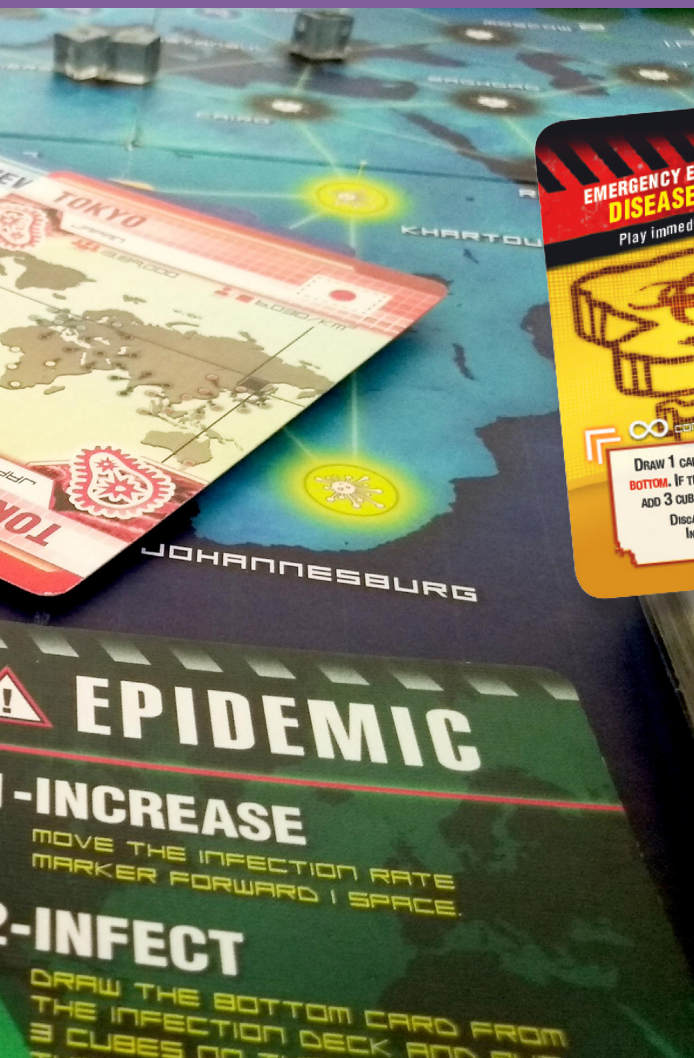
- 
**CONSTRUIR UM CENTRO DE PESQUISA:** é nesse centro que os jogadores descobrem a cura para as doenças, descarte a carta da sua localidade e construa um.
  
- 
**TRATAR DOENÇA:** enquanto a sua equipe trabalha para descobrir a cura das pragas, ela também precisa tratar dos focos de doença (*gaste uma ação para tirar um cubo da sua localidade*), afinal há epidemias eclodindo por todo o mundo.
  
- 
**ERRADICAR DOENÇA:** descobriram a cura de alguma doença e tiraram todos os seus focos? Parabéns, essa doença não vai mais aparecer, ela foi erradicada!
  
- 
**COMPARTILHAR CONHECIMENTO:** é uma das ações mais difíceis de serem compreendidas no jogo, porém o seu conceito é muito simples. Para descobrir a cura de uma doença é necessário ter 5 cartas em mãos da cor correspondente à doença que se quer curar e descartá-las. Porém, é muito difícil conseguir essas 5 cartas sozinho, por isso o jogo é cooperativo. Qualquer personagem pode se mover para a mesma localidade do seu companheiro e lhe entregar a carta dessa localidade. Fazendo isso, ele está compartilhando o conhecimento que tem sobre a doença naquele local, ou seja, trabalhando em equipe! Observe que o nome e a descrição de cada ação trazem ao jogo partes de uma história a ser contada e promovem uma interação fantástica entre os jogadores. Esses termos precisam estar na ponta da língua, muitos deles são termos técnicos usados na medicina e que trazem conceitos científicos que podem ser explorados com os alunos de forma divertida e espontânea. Experimente explicar dessa forma a diferença entre tratar focos de doença, descobrir a sua cura e erradicá-la!



## Personagens e habilidades especiais

**Agente de Viagens (despachante):** este personagem facilita a movimentação do grupo. Deixe claro ao jogador que comandar esse personagem que ele está ali para organizar os outros personagens no tabuleiro e agilizar a busca pela cura das doenças. O agente de viagens pode movimentar outros personagens como se fosse ele e mover um personagem para junto de outro personagem.

**Especialista de Operações (engenheiro):** mais um personagem que facilita a movimentação do grupo pelo tabuleiro. O engenheiro constrói um Centro de Pesquisa apenas gastando um ponto de ação. Ele não precisa descartar uma carta da sua localidade.



**Cientista:** para descobrir a cura de uma doença, os personagens precisam descartar 5 cartas da mesma cor, a cientista por sua vez só precisa descartar 4 cartas da mesma cor. Ela, conceitualmente, é a especialista nos trabalhos dentro dos centros de pesquisa. Na prática pode parecer uma vantagem pouco aproveitável, mas faz toda a diferença durante o jogo.

**Médico:** é um dos personagens mais requisitados pelos jogadores, afinal a sua habilidade é muito boa e coerente com sua profissão. Ele é o responsável por tratar os focos das doenças de forma mais rápida. Enquanto os outros personagens gastam uma ação para tirar um cubo de sua localidade, o médico gasta uma ação para tirar todos os cubos que estão ali. Além disso, ele pode erradicar uma doença mais facilmente, passando por uma cidade que tem uma doença que já teve sua cura descoberta.

**Pesquisadora:** se a ação de compartilhar o conhecimento é difícil de ser realizada (*estar jun-*

*to de outro personagem e entregar a carta daquela localidade específica*), a pesquisadora facilita isso. Quem comandar essa personagem ao fazer a ação de compartilhar o conhecimento, pode entregar qualquer carta a outro personagem, basta que estejam juntos.

**Planejador de Contingência:** em um dos baralhos do jogo, há cartas de evento que ajudam muito o grupo no seu objetivo. O Planejador de Contingência pode recuperar os eventos que já foram usados e fazer com que eles se repitam durante a partida, simulando um planejamento detalhado de ações.

**Especialista em Quarentena:** quarentena é a reclusão de indivíduos ou animais sadios pelo período máximo de incubação da doença, contado a partir da data do último contato com um caso clínico ou portador. Na prática do jogo, quando a especialista em quarentena está em uma localidade, focos de doença não podem entrar ali ou em regiões adjacentes.



LAISE LIMA

## Resolução de problemas durante a partida

Em jogos cooperativos como o Pandemic, geralmente há uma forma de ganhar o jogo e várias formas de perder!

Se o marcador de outbreak (*Surto*) chegar em sua posição final, a equipe perde a partida. Isso geralmente acontece quando uma carta de epidemia surge. Vamos entender o que acontece quando uma epidemia aparece.

Epidemia é a propagação de uma doença infecciosa, que surge rapidamente em determinada localidade ou em grandes regiões e ataca ao mesmo tempo muitas pessoas.

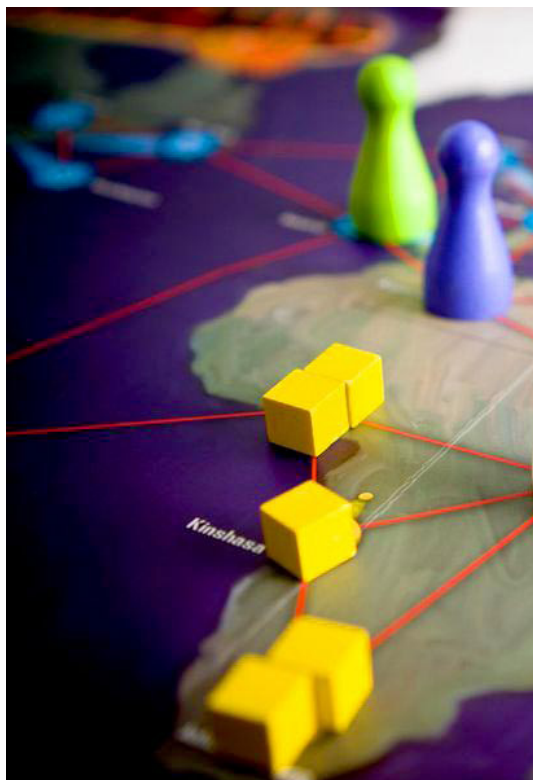
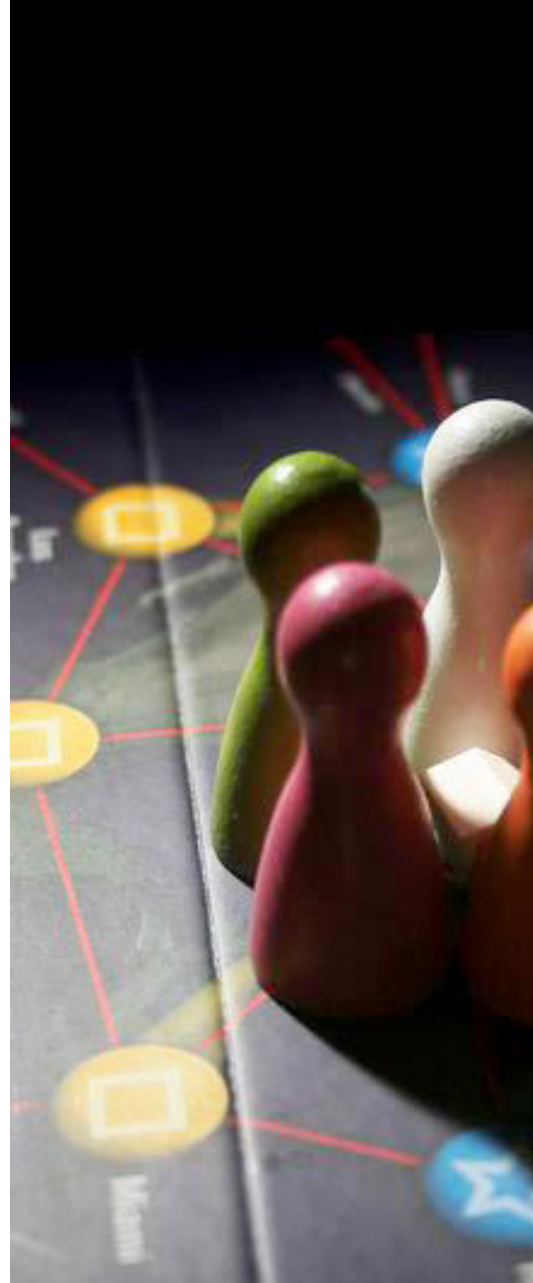
Quando uma carta de epidemia aparece, a taxa de infecção (*representada por um marcador no tabuleiro*) aumenta e os lugares já infectados voltam ao baralho de cartas ativas no jogo. A possibilidade de os mesmos lugares receberem mais focos de doença aumentam e isso pode gerar um surto (*no jogo descrita como uma reação em cadeia, com a doença se es-*

*palhando rapidamente na localidade e em regiões adjacentes*).

Surto é um termo usado na epidemiologia para identificar quantidades acima do normal de doenças contagiosas ou ordem sanitária. Se os jogadores precisarem tirar cartas do baralho principal e não houver mais cartas, a equipe perde a partida e significa que eles não foram rápidos o suficiente para conter as doenças.

Se focos de doença precisarem entrar no tabuleiro e não houver mais cubos, a equipe também perde a partida e significa que a doença se espalhou muito e já contaminou uma quantidade de pessoas fora do controle, caracterizando uma Pandemia (*em inglês, Pandemic!*).

A pandemia é uma epidemia que atinge grandes proporções, podendo se espalhar por um ou mais continentes ou por todo o mundo, causando inúmeras mortes ou destruindo cidades e regiões inteiras.



# Achando demais? Ainda tem as expansões!

O Pandemic definitivamente não é um jogo fácil de ganhar, mas alguns veteranos podem ficar experts em montar as melhores equipes e criarem estratégias fortes para alcançar a vitória. A curva de aprendizado do Pandemic é fantástica, pois a cada partida uma estratégia nova é descoberta e a expectativa de montar as melhores equipes de personagens cria um clima desafiador.

Se chegar um momento, depois de muitas partidas, no qual achar que está fácil demais ganhar, veja as expansões, que não só trazem uma dificuldade maior ao jogo, como também acrescentam conceitos técnicos a mais que podem ser explorados em sala de aula.

## ***Pandemic: State of Emergency***

nessa expansão três novos desafios são acrescentados. O Desafio Hinterlands, em que doenças se espalham a partir de animais para seres humanos; o Desafio dos Eventos de Emergência, em que os eventos imprevisíveis têm efeitos desagradáveis sobre o jogo e os jogadores tentam usar quarentenas para parar a propagação da doença em todo o mundo; e o Desafio Superbactéria, no qual uma quinta doença que não pode ser tratada ameaça o mundo, para combater esta ameaça, os jogadores devem primeiro encontrar a sua cura, em seguida, produzir doses da vacina e depois erradicar a doença para ganhar. São 3 módulos de jogo que podem ser usados juntos ou separadamente.

## ***Pandemic: in the Lab***

os jogadores, nesse novo desafio, vão usar um novo tabuleiro que permite mover os peões em um laboratório. O objetivo desta atividade é o mesmo

que no jogo base, encontrar curas para doenças, mas desta vez de uma maneira nova. Atrás de portas lacradas, os cientistas correm contra o tempo para sequenciar as doenças, colher amostras e testar as curas.

## ***Pandemic: no Limite***

inclui novas cartas de evento, novos papéis, regras para cinco jogadores e jogo opcional com desafios para aumentar a dificuldade do jogo. O Vírus Estranho torna uma doença particularmente mortal de maneiras imprevisíveis; o desafio Mutação que acrescenta uma quinta doença (roxa), que se comporta de forma diferente do que as quatro originais e o desafio do Bioterrorista que coloca um jogador contra os outros!

No mercado, ainda há a série Pandemic Legacy que já está em sua segunda edição. É uma nova dinâmica que está surgindo nos board games e o Pandemic foi um dos seus primeiros testes. Nesse formato de jogo, a equipe está em uma verdadeira campanha, na qual personagens podem morrer, doenças podem sofrer mutações, componentes podem ser literalmente destruídos e uma verdadeira história é contada. A equipe precisa enfrentar por um ano as pragas que assolam a humanidade!

Sou suspeita para falar do Pandemic. Ele foi o meu TOP 1 da edição de aniversário da Vem Pra Mesa, justamente por trazer tantos conceitos e imersão em um jogo cooperativo frenético que pode ser aplicado de forma peculiar em sala de aula, trabalhando conceitos de trabalho em equipe, até conteúdos técnicos escolares. Se você é professor (mesmo se não for de biologia) e quer trabalhar com jogos em sala de aula, o Pandemic é obrigatório em sua coleção!



MIKE HULSE BUS / BOARD GAME GEEK



BASIL MICHAEL / BOARD GAME GEEK

Por Rodrigo Zuzu

# PROTOTIPANDO



# BUSCANDO O BALANCEAMENTO EM SEU JOGO

Por definição, um jogo balanceado permite que os jogadores tenham ferramentas suficientes para buscarem um desempenho igual, independente se o jogo é simétrico (*todos os jogadores com mesmos poderes e recursos*) ou não. Mesmo nos jogos com mais presença do fator aleatório, o desenvolvimento deve levar em consideração o balanceamento para evitar experiências frustrantes na mesa.

Eu diria que na grande maioria das vezes que converso com desenvolvedores mais novos, esta é uma das primeiras perguntas que ouço: “Como você faz para balancear seu jogo?”. Existem vários métodos e formas de fazer o balanceamento acontecer, o que importa é que após toda a matemática envolvida, o jogo esteja sólido e bastante testado com o público para manter sua essência.

Um exemplo bacana sobre como fazer o balanceamento foi o processo utilizado pelo Thiago Mello no Pélaghos, jogo que já comentamos aqui na edição nº 7. Para quem já conhece o projeto, sabe que existem muitas interações de recursos/habilidades/eventos no jogo, o que torna o desafio de deixar o jogo equilibrado ainda maior.

Segundo o próprio Thiago, o balanceamento do Pélaghos começou na base do “achismo”. E isto não é um demérito não, a grande maioria

dos primeiros protótipos de jogos chegam à mesa na base do achismo mesmo, e com o tempo vão sendo utilizadas ferramentas para achar um ponto ideal para equilibrar as coisas. Em um jogo cheio de interações, o desafio do Thiago era gigante: “vimos que faltava muito e que fazer isso na mão seria além de demorado, uma tortura, pois em cada tripulante a gente precisava de um atributo de mínimo X e de máximo Y que não pudesse ultrapassar W no total das somas de todos eles. Também havia as habilidades que não podiam se repetir no mesmo tripulante e também ter uma habilidade característica da classe, como por exemplo: O militar teria que ter uma das 4 habilidades Espadachim, Tiro, Canhoneiro ou Timoneiro. Então, era algo realmente complicado de fazer quando você tem mais 100 tripulantes únicos no jogo.”

Não dá para ensinar estatística básica, nem probabilidade em uma matéria de revista, mas um ponto certo para quem procura fazer o balanceamento de um jogo é sair do “papel” e utilizar um software como o Excel. O meu protótipo Oktober foi planejado e balanceado no Excel de maneira bem simples e a ferramenta ajudou demais nesta árdua tarefa.

No caso do Pélaghos, o Thiago teve auxílio de uma ferramenta di-

ferenciada: desenvolveu um software específico para auxiliar na tarefa: “Como eu tenho um irmão programador e um amigo que também o é, o Rubens, falei com ambos, e sim, era possível. Meu irmão estava bem ocupado na época, acho que se formando e por fim foi o Rubens que acabou fazendo, depois o Roice fez uns ajustes, mas foram mínimos”.

A utilização de ferramentas como esta ajuda também na resolução de erros básicos, como criar personagens ou eventos com os mesmos parâmetros. Neste caso, o Oktober e o Pélaghos possuem problemas de tamanhos iguais: existem 100 receitas diferentes distribuídas em 11 famílias de cerveja no Oktober, enquanto no Pélaghos foram criados mais de 100 personagens com diferenças de classes, nações e atributos.

Os pontos básicos de equilíbrio que podemos fazer inicialmente ao planejar o balanceamento incluem a quantidade de recursos/desafios/ferramentas a serem distribuídos de forma proporcional (*igual para todos, com menor frequência para recursos mais “premium” ou outro conceito que você definir*), a probabilidade de se receber uma carta com determinado recurso (*se em um deck com 10 cartas, 8 são do recurso A, a chance de receber um deles ao cavar uma carta é de 80%*,

concorda?) e também o equilíbrio “econômico” do jogo.

Para explicar melhor este último ponto, o que mais gastei tempo com o Oktober foi simulando qual seria a margem de lucro para cada tipo de receita das cervejas artesanais, para não transformar a economia do jogo em uma bola de neve gigante: uma receita que custa 8\$ é vendida por 10\$, por exemplo. Depois de muitos ajustes, consegui chegar em uma margem que faz com que os jogadores comecem o jogo com 30\$ e terminem geralmente por volta de 150\$. Nos primeiros testes com “margens” mais altas, na terceira rodada, os valores já estavam em 300\$, explodindo demais a necessidade de recursos.

Tenha sempre em mente que todo balanceamento DEPENDE diretamente dos playtests! Nenhum software ajusta seu jogo sozinho, a sensibilidade de como o que foi planejado funcionou na mesa é fundamental para deixar o jogo redondo. Os ajustes nas planilhas vão e voltam com os playtests, é uma relação fundamental e você saberá na prática quando o projeto está da forma que pensou. Nem sempre o jogo estará 100% balanceado e isto não é um problema. Assino embaixo no depoimento do Thiago: “Não creio em um jogo totalmente balanceado quando você dá opções de escolhas aos jogadores, como no caso do Pélaghos, que o jogador escolhe nação, avatar e tipo de jogo e que suas decisões fazem a diferença. Por isso trabalhamos em cima de balanceamento que consideramos o ideal para o jogo”. O balanceamento ideal para cada jogo é fruto da sensibilidade do designer em relação ao que ele planejou, executou e testou. Não há fórmula matemática que resuma o seu ideal!

## EXEMPLOS DE BALANCEAMENTOS

### ESTRUTURA DAS CARTAS DO MESTRES DE HARHENA/ ARMAMENTOS

NOME	CLASSE BÉLICA	AMBIENTE	EXTRA	ALCANCE
CIBERIS	5	GELO	+1	
ORMI	8	GELO	1*	
PULSAR	12	GELO	2*	
KALENIANO	12	SOLO	2*	
TATO	10	SOLO	+1	
LETAL US	8	SOLO	1*	
FATAL A.1	6	ÁGUA	+2	
LETAL A.5	5	FOGO	+2	
SHALAMAYA	10	FOGO	+3	
PLEIADIANO	12	FOGO	3*	
GARRA	4	G/F/S	X2	3
PLANA	4	F/S/A	X2	3
FACA	4	A/S/G	X2	3
DISCO	4	A/F/G	X2	3

(+) Significa valor somado ao dado de potência, (\*) significa o valor somado ao dado de disparos e (X) por quanto é multiplicado o valor do dado no local.

**Nome:** Refere-se à denominação do armamento. **Classe Bélica:** Determina qual tipo de dado será utilizado pelo armamento para as ações de ataque e defesa. **Ambiente:** Indica em que ambiente o armamento possibilita ação extra. **Extra:** informa que tipo de ação extra o jogador será beneficiado nos dados. **Alcance:** Determina o alcance máximo do disparo do armamento. **Danos:** Acusa o nível de dano que é causado de acordo com a distância efetuada da ação de ataque. **Mira:** É uma ação inserida na carta que se alcançada em sequência nos dados, ativa um ataque ou contra-ataque fatal contra o oponente.

Desenvolvidas em plataformas distintas, porém, com a mesma função objetiva. No topo, o balanceamento do projeto do Oktober relacionado aos ingredientes do jogo. No centro, balanço dos personagens do jogo Pélaghos e, abaixo, o balanceamento das armas do projeto do jogo Mestres de Harhena.



Por Magarem

# TOP 5

## Cervejas e jogos de tabuleiro: **HARMONIZAÇÕES!**

**A**mo os jogos de tabuleiro de forma incondicional! Hoje, o ato de jogar board game, para mim, é mais do que um hobby, é um momento único especial, com o qual partilho com aquelas pessoas que me fazem bem e que compactuam de meu vício: socializar e jogar!

Atrelado ao ato de “socializar”, percebi, que além de jogar com amigos, o momento em si de festejar, atrai outro hobby que tanto gosto, e que, de uns anos para cá, tenho investido, tanto na teoria quanto na prática, na “gourmetização alcoólica” de meu paladar: cervejas artesanais!

Nossa! São tantas possibilidades, tantos aromas, maltes e sabores a serem explorados que minhas papilas gustativas se viciaram em degustar! Desta mesma forma me sinto quanto aos jogos. O universo é tão amplo, são tantos estilos e designers a serem conhecidos que acabamos por nos perder na imensidão de possibilidades!

Pensando nisso, passei a desfrutar de dois hobbies, que tanto amo, ao mesmo tempo! Passei a entender que um complementa o outro. No fim das contas, com todo respeito àquelas pessoas que não consomem bebidas alcoólicas, são dois hobbies que se entendem e se harmonizam, diga-se de passagem, muito bem!

Avançando nesse sentido, resolvi estruturar esse TOP 5 de uma forma inusitada, que foge ao formato padrão, sem “ranqueamento”. Para esta edição, vou elencar 5 estilos de cerveja que agradam meu paladar, que combinam bem com certas categorias, designers e jogos de tabuleiro encontrados no mercado, com toda a conotação advinda de cada estilo! Vamos à lista!



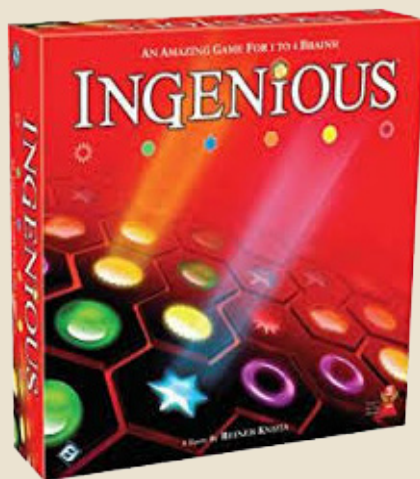
## Weizenbier (Trigo)

Pensando em cervejas de trigo, o que vem logo a sua cabeça? Claro, Alemanha, o berço mundial do trigo! Mais ainda, a lei de pureza alemã, que ainda hoje, com as devidas adaptações - como a adição do fermento, desconhecido até o século XVI - prevê o uso de apenas três ingredientes para a criação da cerveja: malte, lúpulo e água. Simples assim!

Bem, como disse, tão simples... só que não! Este efeito me faz lembrar um tal alemão chamado Reiner Knizia. Para muitos, o maior de nosso século, reconhecido mundialmente como um dos designers de jogos mais prolíficos do mundo, com uma bagagem imbatível de mais de 500 jogos publicados em vários idiomas e países.

Minimalista e simplista, esses são dois bons conceitos para entender a obra de Knizia. Isso não quer dizer que seus jogos, em regra, possuem um entendimento raso ou de baixa complexidade, muito pelo contrário: são jogos, normalmente, de fácil conceituação mais que exigem um pensamento estratégico consistente - ou seja, tudo o que uma Weissbier ou Weizenbier proporciona: simplicidade na medida certa com incrível qualidade e consistência; cervejas de cor amarela pálida, refrescante e efervescente com "final seco" - o sabor do lúpulo e o amargor variam de muito baixo a nenhum, práticas e agradáveis como Knizia!

Jogos como Genial, Samurai e Through the Desert, do magnífico mago dos jogos, harmonizam perfeitamente com a sutileza e a pureza dos padrões gerados pelos jogos do operário Knizia. Por que operário? Seus jogos são simples em compreensão, mas com alta aplicação estratégica, o que provoca um trabalho mental contínuo em suas sessões de jogos. Este efeito combina perfeitamente com uma cerveja de trigo alemã, pois, em geral, são cervejas não filtradas, ou seja, as leveduras permanecem na garrafa "trabalhando e produzindo" de forma incessante, assim como os jogos de Knizia, os maravilhosos sabores e aromas originários desse gênero!



Ingenious é um dos sucessos do mestre dos jogos modernos Reiner Knizia. Sua simplicidade e estratégia na medida certa se harmonizam à sutileza e ao sabor de uma Weizenbier. Uma cerveja de boa qualidade e consistência, além de muito refrescante.

## Witbier

Partindo agora para a escola Belga, encontramos as agradáveis e refrescantes Witbiers! Fabricada com malte de cevada e trigo cru, condimentada com coentro e casca de laranja-azedada da ilha de Curaçau (*Antilhas Holandesas*), a cerveja de trigo de estilo belga é uma das poucas sobreviventes daquela época. Turva devido à levedura e muito pálida, é chamada na Bélgica de Witbier (*cerveja branca*). É um dos estilos mais populares hoje em dia devido a sua drinkability (*no Brasil é muito vendida por ser uma bebida de alta refrescância*). Embora seja um dos estilos mais populares, há apenas poucas décadas quase foi extinta pelo sucesso das Lagers que invadiram o mercado.

Quer harmonizar com jogos? Contexto perfeito que se afeiçoa a história de um dos grandes game designers de nosso país, ao qual, diga-se de passagem, sou fã: Marcos Macri! Saborear um jogo de Macri tem tudo a ver com uma witbier, pois analisando este estilo, percebe-se o quanto é um estilo fácil de degustar! É uma cerveja que advém de um estilo clássico belga (*especialistas em inovações*) de cerveja de trigo, de leve acidez que não interfere no paladar e que apresenta tanto no aroma como no sabor, notas agradáveis de malte, fermento, casca de laranja e coentro. Macri, diga-se de passagem, é até hoje, um desbravador do mercado brasileiro de jogos, um verdadeiro cervejeiro "belga", receptível a inovações e criador de jogos agradáveis e de fácil aceitação popular.

Assim como o estilo Wit, muitos acreditaram que seu estilo sucumbiria ao boom de editoras trazidas pela fome de novos títulos de nosso mercado. Ledo engano! A MS Jogos permanece até hoje, firme e forte, produzindo seus jogos com selo de qualidade deste inventivo designer brasileiro que se remodela a cada ano. Dentre seus jogos que harmonizam bem com uma boa Witbier, destaque o Dogs, Gran Circo e Jester!



FACEBOOK.COM/MARCOSMACRI

Marcos Macri

O talento do Marcos Macri que perdura e se aprimora com o passar dos anos, reflete bem o estilo e a refrescância das cervejas Witbier e nada melhor que uma boa partida de Jester para representar seu sabor leve.

#### FONTES DE PESQUISA

BLOG.CLUBEDOMALTE.COM.BR (WEISSBIER)  
DUJOAOMERCEARIA.COM.BR (WEISSBIER)  
MAISUMGOLE.COM.BR (WITBIER)  
CLUBEDOMALTE.COM.BR (STOUT)  
BEERBIER.COM.BR (DRINKABILITY)  
CERVEJANAGUELA.BLOGSPOT.COM (PILSEN)  
EMPORIODACERVEJA.COM.BR (IPA)



Vlaada Chvátil

## Stout

As cervejas do tipo Stout são cervejas pretas, bem escuras, de um estilo parecido com as cervejas Porter. O estilo surgiu na Irlanda para servir de bebida para os “porters”, os carregadores dos portos. Eles precisavam trabalhar com peso o dia todo e por isso necessitavam de uma cerveja forte e bem robusta. Alguns não gostavam de cervejas mais adocicadas do estilo Porter e por isso criaram as Stouts, que têm aroma e gostos de café e malte torrado.

São caracterizadas pela sua cor escura e pelos aromas e gostos torrados, que lembram cappuccino, chocolate e cacau. O corpo geralmente é cremoso, amargo e seco, e sua espuma é volumosa e vai de uma cor clara até o marrom. O sabor característico se deve ao uso de maltes torrados na produção.

A força das cervejas Stout pode ser comparada a uma boa rodada de Mage Knight

Eh amigos! Em minha opinião, nada como finalizar uma noite com uma (Russian) Imperial Stout! É um estilo sa-gaz, atrativo para quem busca robustez para seu paladar ou “peso” em sua mesa de jogos! Dentro desta linha, um designer tcheco, em especial, desponta na frente, harmonizando perfeitamente com uma caneca fria, valiosa e negra como o petróleo, seu nome é Vlaada Chvátil.

Through the Ages, Dungeon Lords, Mage Knight, Galaxy Trucker... são tantos jogos de peso na lista desse camarada que não poderia deixar de destacá-lo! Stout para ele, harmonização perfeita!

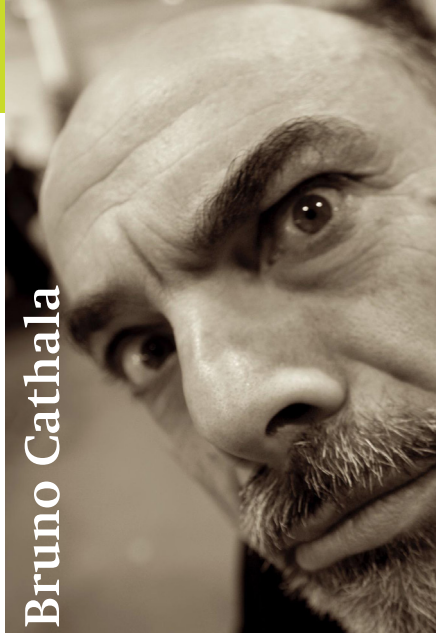


## Pilsen

Em 1842, criou-se, na cidade de Pilsen, na atual República Tcheca, uma cerveja lager mais clara, que veio a ser denominada cerveja “Pilsen”, ou “Pilsener”. O mestre cervejeiro alemão Josef Groll foi convidado a trabalhar numa cervejaria recém-inaugurada na cidade de Pilsen, região da Boêmia, atual República Tcheca, no ano de 1838. Em 1842, ao fabricar uma cerveja de baixa fermentação, obteve como resultado uma cerveja extremamente límpida e cristalina para os padrões da época. A cor dourada chamava muito a atenção, e aliada aos sabores e aromas notáveis de malte e lúpulo, a nova cerveja se tornou popular muito rapidamente. O aspecto belíssimo da cerveja, que remetia a ouro líquido, pode ser apreciado plenamente nos copos de cristal transparentes difundidos na mesma época na região.

A Pilsen é o exemplo perfeito da ascensão rápida de um estilo de cerveja que se popularizou por seu alto drinkability. Drinkability é um conceito subjetivo que vai medir o quanto o líquido é bebível e agradável. Então, quanto maior o grau de drinkability, maior é a satisfação provocada pela degustação da cerveja e sua repetição, para tanto, toma-se como parâmetro três condições: sabor, aroma e “corpo”.

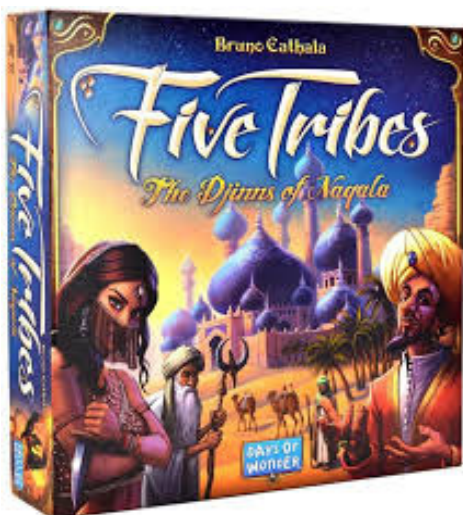
Pensando em alto “drinkability”, fluidez e beleza técnica de um bom designer, não tenho dúvidas de que Bruno Cathala harmoniza e se ajusta perfeitamente ao estilo Pilsen. É um designer eclético, marcado por grandes produções como Shadows over Camelot, Abyss, Cyclades, Five Tribes e Kingdomino, com amar-



Bruno Cathala

gor comedido que não afronta a grande maioria dos paladares.

Ao se olhar para uma mesa montada, como do jogo Five Tribes, percebe-se, de imediato, todo o trabalho técnico de um bom designer, que se preocupa tanto com a estética quanto com a fluidez estratégica de seus jogos. Não são jogos complexos como de um Vlaada, nem tão minimalista como um Knizia. Bruno Cathala se posiciona, com altíssima popularidade, como uma Pilsen que agrada aos olhos e ao paladar de seu público por ser bom, sem tanto amargor! IBU equilibrado!



Uma Pilsen é tão equilibrada quanto o Five Tribes

## Indian Pale Ale (IPA)

India Pale Ale (as famosas IPAs) é um estilo que se origina das conhecidas Pale Ales. Para preservar o sabor das Pale Ales na viagem da Inglaterra para as Índias, os ingleses elevaram o teor alcoólico e adicionaram mais lúpulo (que além do amargor também é bacterostático). Por esse motivo, elas são famosas por seu amargor, sabor e aroma de lúpulo acentuado.

Sou suspeito para falar de IPA's, já que se afigura como meu estilo preferido dentre as "Ale". Existe uma enorme variedade de lúpulos utilizada hoje nas IPA's, sejam eles lúpulos americanos (Amarillo, Cascade, Centennial, Zeus...), ingleses (Fuggie, Admiral, Target...), alemães e tchecos (Saphir, Tettwang, Spalt...), belgas e australianos se acentuam com o uso de técnicas marcantes como o Dry Hopping. São tantos aromas e sabores marcantes hoje proporcionados por este estilo, sem mencionar o amargor persistente de IPA's admiráveis como uma Imperial/Double IPA ou uma Black! Sensacional!

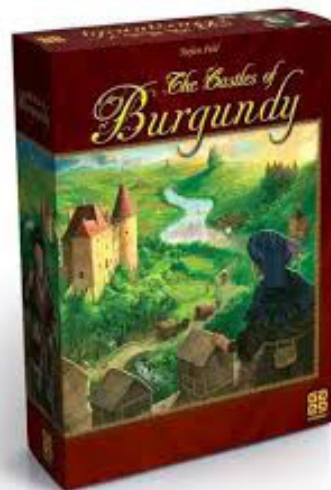
Pensando nessa variedade de aromas e sabores, constituídos em torno de uma técnica chave: adição extra de lúpulo - que torna este estilo único, não poderia deixar de mencionar o quanto o estilo de Stefan Feld se aproxima da proeza advinda de uma boa IPA, já que é parte de sua natureza inventiva criar jogos que fogem aos padrões do mercado: Feld sempre está à frente de seu tempo!

Sua enorme variedade de jogos, como Bora Bora, Trajan, In the Year of the Dragon, Notre



Stefan Feld

Dame, Macao, Luna ou um The Castles of Burgundy, trazem conceitos modernos e únicos que buscam sempre evoluir a cada nova produção! Assim ocorre com as IPA's e seus inúmeros estilos que surgem a todo o momento. Seja ela uma English IPA, uma American IPA, uma Session IPA, uma Black IPA, uma White IPA... "whatever", a IPA sempre estará lá, sendo um dos estilos mais experimentados e recriados no mundo que se rende a complexidade final de seu amargor - efeito Feld! Feld é vida, Feld é IPA!



As IPAS e seus sabores inteligentes e temperamento criativo é como ter um Burgundy sempre disposto na mesa.

# COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@hotmail.com



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

# Eu, jogos & ela

A verdade  
sobre tudo  
(ou pelo menos,  
sobre os jogos)



O que faz um jogo ser bom? Há muitas respostas possíveis, oscilando entre aqueles mais simplistas até nossos especialistas atuais, afinal, para alguns, o jogo de tabuleiro precisa ser estudado, dissecado e hierarquizado.

Dentre essa miríade de classificações, é possível dizer que um jogo é bom e cumpre seu papel se com ele você se divertiu, se não viu o tempo passar, se deixou o celular de lado e, sobretudo, se quer jogá-lo mais vezes. Aspectos até simplórios numa primeira análise, mas que determinam o jogar em essência: diversão e repetição.

O sentido de diversão é amplo, não se limitando a um jogo onde se ri o tempo todo, mas onde a interação e o contentamento fluem durante a partida, não deixando brecha para distração ou aborrecimento. Diz-se que o jogo realmente o conquista e qualquer barreira entre você e ele deixa de existir. Há uma entrega!

Embora possa causar estranhamento em alguns, a repetição é necessária. Só depois de muitas partidas é possível apreender o que o jogo quer passar, captá-lo num sentido mais amplo, trata-se do poder de não se tornar enfadonho ou cansativo. Jogar várias vezes e usufruir melhor a cada nova partida. Se preferir, posso usar o termo mais adequado: rejogabilidade.

Nesse sentido, quando olho para trás, vejo jogos enfileirados, como peças de dominó em pé, um disposto diante do outro, numa incontável estrada de jogatinas, repleta de pessoas especiais com quem tive o prazer de sentar ao lado.

Dias de um passado distante! Pequeninho, meu tamanho não era suficiente para alcançar as prateleiras superiores e, contando com

a paciência de meu pai, dizia: “esse não”, “esse também não”, “mais pro lado”, “sim, esse sim”. E como aquela garra das máquinas que dão (*não dão*) bichinhos de pelúcia, o jogo era baixado e entregue para mim. Essas eram mãos mágicas!

Esse é o começo de tudo, era Paleozoica dos jogos para mim, a essa altura, todos os jogos já conhecidos e que foram responsáveis pelo início de muitos jogadores estão presentes. Não se engane, antes mesmo de War e Banco Imobiliário, havia Ludo, Damas, Pega-Varetas, Dominó, Uno, etc.

E o baralho de Uno não saía do bolso do meu uniforme escolar. O jogo disputava espaço com as figurinhas de álbum no jogo de bafo-bafo. Se as brincadeiras eram bola, ioiô, pular elástico, queimada e pique-bandeira, por outro lado, o Uno era a diversão do carteadado.

Não se lia a regra, alguém aprendeu a jogar através de antepassados, pela transmissão oral e ali ficávamos por horas, ou melhor, enquanto durasse o recreio. Não encontrei jogo com mais variantes nas regras do que o Uno, em cada lugar, uma variante que inclui jogar com um olho fechado, uma mão para trás, jogar cartas sem ser seu turno, gritar e por aí vai.

Bons tempos de Uno, sobretudo porque rodear-se de amigos é muito bom. Onde estarão esses amigos de outrora? Será que ainda jogam?

Anos depois, outro jogo terá presença cativa na mesa: Imagem & Ação.

Já sou juvenzinho, os jogos de interação social estão em alta: Jogo do Dicionário, Mímica, Gincanas, Perfil, Improvisando, Verdade ou Consequência e é claro, Imagem & Ação.

Praticamente ninguém dese-

nhava, a mímica, era o destaque, o jogo poderia se chamar Ação & Ação. Já em minha casa, quase sempre divididos em dois grupos, virávamos a noite em partidas acirradas. Tínhamos mudado totalmente as regras, ora anulando e/ou equalizando os pontos recebidos ao acertar uma palavra, ora inventando as próprias palavras, em rodadas de desempate: a morte súbita.

A regra era não ter regras. Tudo era válido, tanto na hora de fazer a mímica dividindo palavras em nível silábico, até o uso de nomes próprios ou expressões típicas de certa região ou país. Lembro-me de minha belíssima atuação ao fazer a mímica do Circuito de Spa-Francorchamps, usando em certo momento minha “coxa”, na palavra “corchamps”.

O divertido é hilário, risadas o tempo todo, daquelas que você precisa de um tempo para recuperar o fôlego.



Recordo-me bem de muitos que participavam dessa odisséia mímica, ainda os vejo por aí e se à distância sorriem para mim, ou simplesmente acenam com a cabeça, volto a pensar em nossas partidas e tudo o mais que vivemos naqueles tempos.

É claro que chegamos ao jogo War. Os anos trouxeram novas edições, como War Império Romano, mais para frente o War Batalhas Mitológicas e, bem recentemente, War Vikings. No meu armário, War I e II resistiram ao tempo e estão lá até hoje. Já na sua caixa, uma informação de destaque e quem sou eu para questioná-la: War, o Jogo da Estratégia. Pouco ou nada importava saber que é um jogo que conta com a sorte, ou que parece se apresentar com uma estratégia engessada, ou até mesmo afirmar que não há estratégia. Certo, e daí? O que eu quero mesmo é rolar os dados, tirar um 6 e fazer cara de convencido! Quero começar na Oceania e me estender pelo mundo, colocando assim a Oceania no mapa. Quero sim, marcar um adversário e encher de exércitos um único território, deixando-o impenetrável.

Curiosamente, não me lembro de uma partida que não tenha chegado ao fim. Há um reclame geral de que as partidas eram in-

findáveis, porém, comigo, sempre houve um fim, será que eu joguei errado a vida inteira? Isso também pouco importa. O que vale mesmo é que eu era imbatível (*mentira, que mentira!*) e vencer meu irmão era o único objetivo válido.

Há espaço também para jogos elegantes. Um deles sempre me acompanhou. Nem o Xadrez, nem as Damas, mas o Gamão é minha escolha de jogo abstrato. Ele tem um lugar especial ao longo de tantos anos, desde a idade mais tenra, quando uma querida mentora me ensinou os primeiros movimentos, até a participação de torneios oficiais, ao lado de campeões consagrados. Entretanto, o que eu gostava mesmo, era da sonoplastia das ondas do mar que testemunhavam as partidas realizadas ali mesmo na praia, copo de dados numa mão, sanduíche natural noutra.

No princípio fez-se Puerto Rico. Bom, pelo menos no meu princípio! O que era aquilo? Por que esse jogo é tão diferente de tudo que já joguei? Esse era o jogo do estranhamento, eu não era (*e ainda não sou*) um conhecedor de jogos. Ao redor da mesa, amigos que se assustavam, contatos imediatos de terceiro grau com essa nova leva lúdica e olhavam mais atentamente aos materiais do jogo, mexiam, inconscientemente, nos barquinhos para lá e para



BOARDGAME GEEK

cá. Miravam de perto as diferentes cartas de profissão, pensando: “eu vou ser o prefeito!”.

Eu não fazia ideia que minha preferência seria por jogos classificados como euro e “arrastar de cubinhos” seria a minha sina. Também não pensava no fator sorte de um jogo, ou, pelo menos, não pensava como algo depreciativo ou desmerecedor. Foi quando Cyclades e Stone Age chegaram pelos Correios (*chegaram mesmo!*). As miniaturas mitológicas do Cyclades eu queria colocar na mesa de centro da sala e assim o fiz, mas quando voltava, não estavam mais por lá. Alguém já tinha as devolvido à caixa do jogo. Por outro lado, o tabuleiro do Stone Age queria pendurar na parede, que belo quadro daria! E assim, eu e meus cúmplices rolávamos, com o maior prazer, todos aqueles dados e executávamos sem chiar o trabalho braçal de pegar e pagar recursos. Pegar e pagar recursos. Um ciclo frondoso.

Dei sorte e ampliei o leque de possibilidades, bem como o ta-



Com WAR você vai descobrir que jogar é uma das coisas mais emocionantes que existem. Você vai vibrar desenvolvendo estratégias para conquistar países e derrotar seus adversários em lances eletrizantes onde é preciso muita sorte e espírito de competição. Convide seus amigos para jogar WAR e passe algumas horas intensas e agradáveis com eles! Ai você vai entender por que WAR tem sido o jogo preferido pelos adultos brasileiros!





manho da felicidade, quando tive uma Loja de Jogos de Tabuleiro só para mim (*e meu sócio, é claro*). Ainda voltado para a socialização, os jogos mais usados são aqueles onde o povo se mexe o tempo todo na cadeira, gesticula, dedo em riste, aponta e acusa, difama, inflama e disfarça. Os mais divertidos, descontraídos, party games se preferir. Era a descoberta de Dixit, The Resistance e City of Horror. Esse último, provavelmente menos conhecido, garantia as melhores disputas, onde dissimulação,

manipulação e poker face são as credenciais para uma boa partida. Se não tiver isso, perdeu playboy.

Tantos jogos e eu ainda não conhecia Feld. Enquanto boa parte dos jogadores conhece Feld através de Castles of Burgundy, foi outro jogo que me conquistou: O Nome da Rosa.

Trabalhando como professor de Literatura, a certa altura de nossos estudos, eu usava o filme O Nome da Rosa com meus alunos. Os tempos eram outros e ainda se conseguia a atenção desejada em filmes mais sérios. Os assassinatos sucessivos de monges e o pensamento lógico de William de Baskerville, protagonista no filme e no jogo, sustentam um clima tenso do início ao fim.

Verdadeiro deslumbre ao encontrar um jogo de tabuleiro homônimo ao filme e que mantém a mesma pegada, mesmos locais do mosteiro beneditino, localizado na Itália, onde monges de Idade Média tentavam não levantar suspeitas diante de mortes inexplicáveis.

2018. Vejo grupos surgindo e se consolidando a todo instante. Agora, cada jogador possui seu pequeno (*ou grande*) acervo de jogos, fomenta o hobby, colabora, organiza, publica, comenta, posta e interage. Às vezes, perturba mais do que colabora.

O pecado mora ao lado. Na verdade o pecado mora comigo. Tenho sorte nos jogos, tenho sorte nos bons (*e poucos*) amigos, porém o maior prêmio é ter uma verdadeira parceira ao lado. Uma pausa na escrita e vou lá ganhar um beijo.

Pronta para os pecados, loucuras e partidas. Essa vida já

deu muito certo e há muito por vir. Quando bem lá na frente, eu fizer a derradeira viagem e, inesperadamente, houver outra vida, quero encontrá-la, pois assim seria mais feliz, de novo. E já que estou fazendo desejos, quero os meus jogos também. Ora bolas!

Eis que surge o óbvio: ela tem suas preferências e é um verdadeiro deleite atender seus gostos, afinal, quantas vezes ela já atendeu os meus (*e olha que homem é chato pra caramba!*).

Orleans e Terra Mystica. O primeiro vale a pena só pelo fato de ver sua aflição ao tirar do saco o personagem desejado, sempre torcendo muito para que a sorte dê uma ajudinha. Sorrisos! Já o segundo, quinto membro que perambula pelos corredores aqui de casa, numa presença quase carnal, não sai da mesa, não volta para a estante de jogos. Veneramos! Oremos!

E eu acho que no final das contas, dentre tantas e tantas coisas que almejamos, dentre tantos percursos, idas e vindas, altos e baixos, o que realmente queremos é alguém que nos entenda, que tenha um olhar de cumplicidade, parceria ardente e que não se importe com o 1 no dado.

