A CULTURA MILENAR DO DRAGON CASTLE

Nº 15 Novembro 2018

VEM PRA MESA

SOBREVIVA EM CITY OF HORROR

CONEXÃO PORTUGAL: UMA AVENTURA EM BLACKWOOD

E MAIS... NAVEGANDO COM HANSA

VEMPRAAULA COM CODENAMES

PROTOTIPANDO: KEEP IT MICRO COM IAGGO PIFFERO

TOP 5: RANQUEAMOS ALGUNS ABSTRATOS SENSACIONAIS

TÔ SENTINDO CHEIRINHO DE SORTE!

PROMOÇÃO VOU GANHAR ESSE UGA-UGA BUFAPUM!

Mais uma edição com mais uma promoção da #revistavempramesa! Desta vez, com apoio da K&M Jogos, estaremos sorteando para vocês o engraçadíssimo **UGA-UGA BUFAPUM!** Quer ganhar esse jogão? Basta seguir as regras:

1) Siga a nossa página no Instagram
2) Curta a foto oficial da promoção *(esta)*
3) Marque 2 amigos na foto *(não vale perfis fakes, de loja ou famosos)*

Não perca a data, **O SORTEIO OCORRERÁ NO DIA 01/12**! Você tem até o dia 30/11/2018 para participar. Quanto mais você comentar mais chances tem de ganhar! 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 aqui comentadas. 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 ***revistavempramesa@gmail.com***. Participe e Boa sorte!

K&M -JOGOS-
100% NORDESTE

VEM PRA MESA
SUA REVISTA DE BOARD GAMES

CONTEÚDO

6 RADAR DE JOGOS

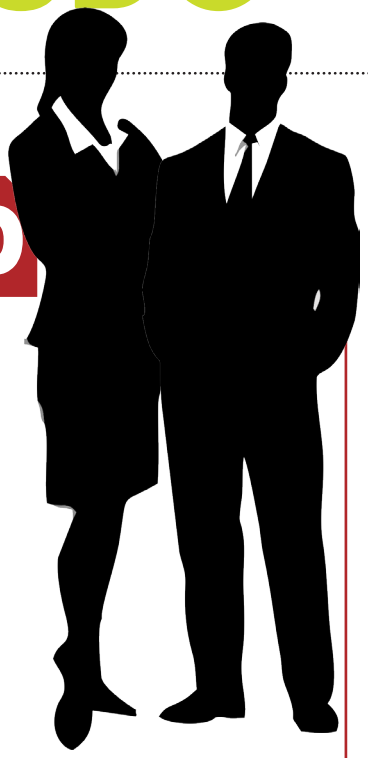
Notícias rápidas sobre tudo o que está rolando no mundo dos jogos de tabuleiro nacional e internacional!

10 NAVEGANDO COM HANSA

Cesar Cusin nos leva para a Europa do século XIV, onde cruzaremos o mar Báltico em um navio mercante à procura de oportunidades.

12 O RETORNO DA CULTURA MILENAR: DRAGON CASTLE

O mais antigo e importante centro de poder do reino está em decadência. Há décadas, seu poder e influência vêm enfraquecendo, ainda mais agora ao perder o apoio do poderoso Dragão Ancião. Laíse Lima nos traz uma resenha sobre o Dragon Castle.



20 VEMPRA AULA

Silvanir Souza nos apresenta Codenames e como a espionagem pode estar a serviço da aprendizagem.

24 CITY OF HORROR

O Apocalipse Zumbi chegou a uma pequena cidade e a meta é sobreviver para contar a história. Daniel Portugal nos traz uma fantástica resenha sobre este jogaço.

30 CONEXÃO PORTUGAL

Magias e feitiços ocorrem quando você se aventura na floresta. Carlos Abrunhosa desvenda os mistérios do jogo Blackwood.

37 PROTOTIPANDO KEEP IT MICRO

Trouxemos uma super entrevista com Iggo Piffero, um dos maiores designers de minijogos do Brasil.

44 COLUNA DO PORTUGA

Chegou o momento em que Daniel Portugal decidiu viver a vida reflexionando.

FALA AÍ EDITOR

Magarem

josealmirmedeiros@gmail.com

Eita que o ano voa! Décima quinta edição da Revista Vempramesa, já? Sim... Final do ano chegou, galera. Vempramesa alçando voo com matérias empolgantes sobre nosso hobby!

Para esta edição da Revista Vempramesa, Daniel Portugal resenha sobre o jogão City of Horror – zumbis nunca são demais, não é mesmo? Zombicide está vindo aí... Aguardem!

Nossa educadora Laíse Lima dá uma escapulida do "Vempraaula" para nos apresentar uma matéria marcante sobre o jogo que está na boca do povo: Dragon Castle! Esse merece, realmente, toda sua atenção: jogaço! Assumindo sua posição, Silvanir nos apresenta a bela matéria: Codenames, espionagem a serviço da aprendizagem de conceitos – imperdível!

O professor Cesar Cusin e nosso amigo português Carlos Abrunhosa retomam o espaço das resenhas para nos apresentar os jogos Hansa e Blackwood, respectivamente. Resenhas para todo o gosto! Roberto Pinheiro assume a TOP 5 dessa Edição, mostrando, mais uma vez, todo seu conhecimento e amor pelos jogos abstratos – sabe demais!

Por fim, mestre Zuzu realiza mais uma de suas empolgantes entrevistas. A bola da vez é Iaggo Piffero, designer de jogos, bastante conhecido por seus microjogos, além de ser o criador da editora Diceberry.

Portanto, caro leitor, acomode-se bem cadeira e leia nossas matérias, pois esta edição está muito legal!

Editor-Chefe

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero.

VEMPRAMESA
Publicação mensal
Nº 15 / Novembro 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 media:
Inspirar Design e Comunicação
Designers gráficos:
Julio Cesar e Patrícia Santos

PROJETO GRÁFICO

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

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

VEMPRAMESA

EQUIPE DE COLABORADORES

#15

NOVEMBRO DE 2018 BRASIL

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!

LAÍSE LIMA

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

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

SILVANIR SOUZA

Bióloga, professora do Ensino Médio e game designer amadora, se apaixonou pelo poder lúdico e didático dos jogos de tabuleiro.

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

MAGAREM

RADAR DE JOGOS

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

Antenados no Radar de Jogos? Vamos aos jogos relacionados em destaque neste mês!

ANUNCIADO

NEW EDEN PROJECT

Potato Cat

"O mundo está em guerra. Cidades são destruídas em segundos e reerguidas em semanas. Dessa forma, criou-se a demanda por empresas capazes de projetar e erguer inéditas e maravilhosas civilizações através das chamadas Reconstruções Emergenciais de Cidades (REC).

Uma nova catástrofe é iminente: um governo está prestes a explodir uma capital inimiga. Para demonstrar sua superioridade, abriu um edital, o New Eden Project, que tem como objetivo a criação de uma cidade modelo, a mais íntegra e distinta obra arquitetônica já feita. Represente sua companhia de REC e projete um novo paraíso para uma nova era!"

Com certeza, o New Eden Project é um dos financiamentos nacionais mais aguardados para esta segunda metade do ano! Quando anunciado ainda no primeiro semestre, pouco antes de enfrentar toda a "batalha" do Catarse, a galera "pirou" na arte das cartas e de sua caixa apresentada pela Potato, de autoria dos artistas Jessica Lang e Tiago Souza – sem dúvida alguma chamou bastante atenção!

A premissa de qualidade já atestada quanto à arte, também é esperada em seus componentes, já que se trata de um card game com um pequeno conjunto de dados.

New Eden Project é um jogo de construção de cidades, que tem como mecânica principal o tile placement com o uso de cartas. Também utiliza outras mecânicas, como sistema de pontos de ação, construção a partir de modelo e set collection.

Competitivo, para 2 a 4 jogadores, é um jogo familiar, que traz regras simples, mas que exige análise estratégica. O jogo foi projetado para ser jogado em 3 formatos bem diferentes entre si que garantem uma vasta rejogabilidade!

TRIORA, CIDADE DAS BRUXAS

Meeple BR Jogos
Arcano Games

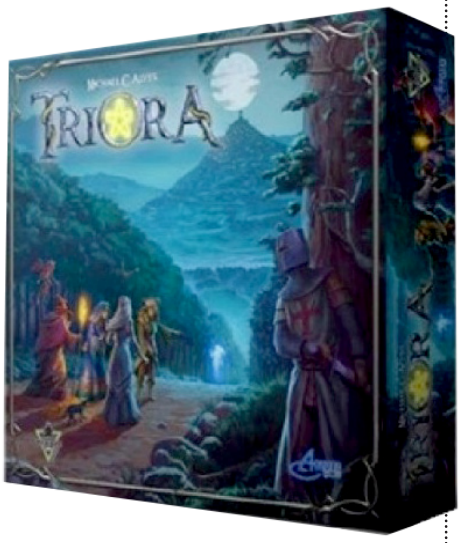
Assim como o New Eden, o Triora faz parte do "time" dos jogos nacionais mais aguardados para este segundo semestre. Fico feliz em presenciar este momento tão amplamente festejado com grandes projetos desenvolvidos por designers nacionais que prometem expandir para além de nossas fronteiras. Michael Alves já mostrou seu bom trabalho no Zona Mágica, no Anime Saga e no Contária, todos jogos muito bem recebidos pelo mercado nacional. Tenho certeza que o Triora será um divisor de águas de seu trabalho, um jogo mais "robusto", com ênfase em um eurogame!

Em Triora, cada jogador irá representar uma Bruxa que buscará vingança contra a cidade que queimou sua antiga líder. As Bruxas competirão

para destruir a cidade e a que causar a maior destruição se tornará sua nova líder.

Para destruir Triora, as Bruxas irão utilizar ervas e fazer poções para espalhar pragas e maldições pelos diversos locais da cidade, enquanto fogem da perseguição da Inquisição que irá caçá-las impiedosamente. Para auxiliá-las, o espirito de sua antiga líder ainda assombra Triora, guiando as Bruxas para conseguir sua vingança.

TRIORA tem um enfoque mecânico na administração de recursos, sem influência de sorte e com boa profundidade tática. Os jogadores não afetam diretamente uns aos outros, porém as escolhas e jogadas de seus adversários tem grande influência sobre quais as melhores estratégias para você. Cada jogo é único, pois os movimentos dos jogadores criam situações táticas muito diferentes, já que a posição de cada peça no tabuleiro tem grande importância. Além disso, pensar à frente e prever os movimentos de seus adversários se tornam essenciais.



TREta DO ANZOL

K&M Jogos

Após o lançamento do engraçadíssimo Uga Uga Bufapum, a K&M Jogos nos apresenta mais um jogo de "treta" com cartas, idealizado por Rodrigo Zuzu *(designer de Azzelij e Oktober)* e desenvolvido em conjunto com Mário Sérgio *(designer do Uga Uga Bufapum e Pega Ossos)*. O jogo vem com a arte belíssima de Douglas Duarte, o mesmo de Anime Saga. O jogo é um take that bem divertido, no formato de um party game para todas as idades.

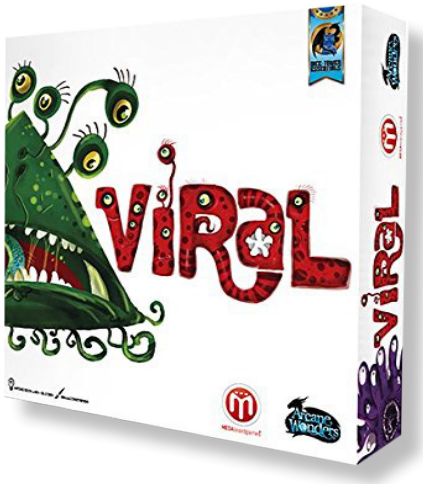
Sobre o jogo: Uma família de pescadores, muito competitiva, anualmente realiza um torneio para determinar quem é o melhor pescador. Nesta pesca, vale praticamente tudo. Assim, o vencedor receberá o título de "tretador" do anzol. O mais engraçado nessa história toda é que coisas estranhas acontecerão nessa pesca, desde aparecer um boto-cor-de-rosa, um monstro da lagoa ou até uma sereia. Cuidado! Gatos comerão os peixes dos competidores que não tenham um cachorro para proteger sua cesta. Objetivo do jogo: pesque muitos peixes, desde os mais valiosos aos mais simples, pois no fim aquele peixinho simples pode fazer toda a diferença!

VIRAL

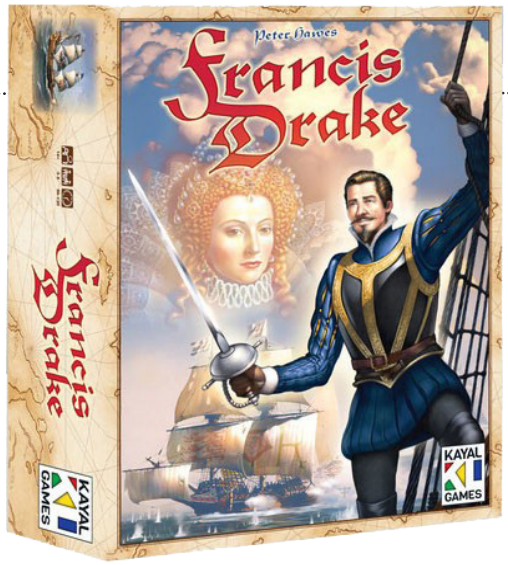
Paper Games

E o engraçadíssimo jogo Viral é anunciado pela Paper Games. Além do jogo base, a empresa traz consigo mais 4 expansões: Mutação violenta, Um vírus em Essen, Praga e Vaselitus. Em Viral, cada jogador é um Vírus que acabou de infectar um paciente. A partir deste momento, cada jogador precisa espalhar-se pelo corpo e conseguir mutações para infectar todos os órgãos. Seu objetivo é criar crises em órgãos ou controlar zonas do corpo para ganhar Pontos Virais. Mas existem outros Vírus – controlados por outros jogadores – e o próprio Sistema Imunológico que vão atrapalhar o caminho para a vitória. Quando o baralho de evento acabar, o jogador com mais Pontos Virais é o vencedor do jogo!

É um jogo familiar, muito bem humorado, perfeito para jogadores mais casuais, que se utiliza de diversas mecânicas de forma bem equilibrada, como o controle/influência de área, variedade de poderes e habilidades, movimento de área, seleção de cartas, construção de baralho/peças, ação simultânea e gestão de mão!



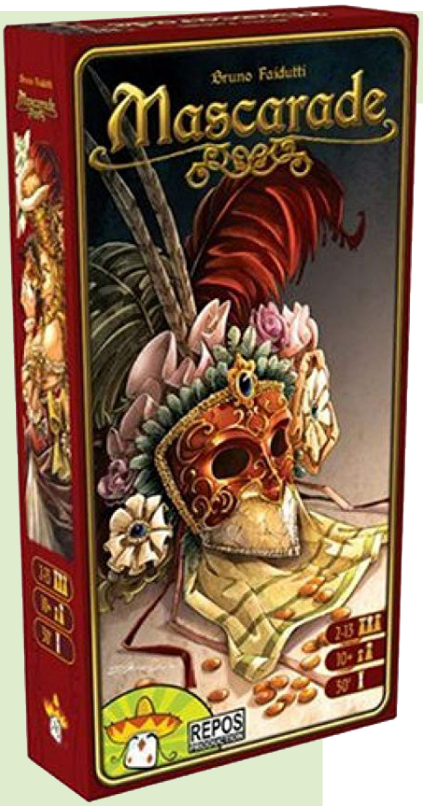
PRÉ-VENDA



FRANCIS DRAKE

Meeple BR Jogos

Após anunciar a edição limitada do Empires: Age of Discovery, jogo que já se encontrava esgotado das prateleiras mundiais, a Meeple Br anuncia a chegada do Francis Drake, mais um grande título fruto da parceria com a Eagle-Gryphon. O jogo se passa no ano de 1572, onde cada jogador é o capitão de um navio que parte do movimentado porto de Plymouth para três missões. É preciso preparar sua tripulação, conseguir armas e provisões, já que, uma vez ao mar, os perigos são constantes e não existe volta. Cada decisão em terra pode determinar seu sucesso nos territórios espanhóis.Trata-se de um jogo de corrida para ver quem pode zarpar e chegar primeiro às terras espanholas. As riquezas dos impérios asteca e inca aguardam esses capitães aventureiros. Cada nova viagem tem seus próprios desafios a superar, mas o ouro capturado, prata e joias devem agradar muito a Rainha. Francis Drake é um jogo de alta qualidade, em especial quanto aos seus componentes, bem relacionado entre os jogos do BGG, que promete tirar o sono de muita gente por se apresentar em tiragem limitada!



MASCARADE

REDBOX Editora

É um baile de máscaras no palácio real e os homens e as mulheres mais influentes do reino certamente estão presentes. Porém, alguns plebeus conseguiram entrar escondidos na festa. Todos os rostos encontram-se escondidos por belas e ornamentadas máscaras e assim que a dança começa, é praticamente impossível dizer o verdadeiro posto de cada um. Você pode até esquecer sua própria identidade! Porém, uma coisa é certa. Neste baile, todos têm o mesmo objetivo: ganhar mais ouro! Mascarade é um party game simples e rápido sobre blefe e identidades escondidas de 2 a 13 jogadores. Cada jogador começa o jogo com uma identidade conhecida por todos, mas logo essas identidades começam a se movimentar pela mesa de forma tão rápida que é quase impossível de acompanhar. Você pode começar o jogo como rei, mas estar com a identidade de um camponês em um piscar de olhos. Felizmente, não importa se você é um plebeu ou se é a rainha em pessoa. Com um pouco de sorte, um blefe ousado e sabendo o momento certo, você pode transformar qualquer personagem no mais rico do reino!

FINANCIAMENTO

ALLUMBRA
Cordilheira Games

Na correria dos financiamentos coletivos, nos deparamos como mais um novo título nacional, que busca "seu lugar ao sol", dentro da lista de jogos financiados: o Allumbra, da Editora independente Cordilheira Games. O jogo foi desenvolvido pelo gaúcho Tomás Queiroz, também criador da produtora, com as artes de Cesar Escher. Trata-se de um jogo de cartas para dois jogadores, onde os adversários duelam entre si prevendo as intenções do seu oponente. O jogo mistura sorte com estratégia numa rápida partida que leva em média 10 minutos. O jogo encontra-se em financiamento coletivo através da plataforma Catarse, com "pledges" que variam de R$59 - jogo básico – R$ 119,00 um deck box exclusivo em MDF preto, até R$ 159,00 ou mais, que garante além da entrega do jogo básico, marcada para abril, o recebimento do protótipo assim que a Campanha do Catarse terminar, por conta da empresa.

SOBREVIVÊNCIA NA AMAZÔNIA
Editora Independente

Finalmente, após 3 anos de muita luta e tempo investido em playtestes e grandes eventos nacionais, o jogo Sobrevivência na Amazônia, vencedor do prêmio Diversão Offline de 2017 (Área Catarse de Protótipos), do game designer carioca Roberto Tostes, promete ingressar em seu mais novo e importante desafio, agora, a fim de se tornar publicado, mediante apoio da comunidade gamer através da plataforma de financiamento coletivo Catarse!

Por sua vez, o designer admite que busca, com a publicação deste jogo, semear de forma lúdica uma nova consciência sobre a Floresta Amazônica, em especial, quanto a uma possível aplicação didática em sala de aula.

Sobre o jogo: os jogadores/exploradores saltam de paraquedas em pontos diversos da floresta amazônica. Todos possuem um objetivo a cumprir e a missão final de chegar ao mesmo ponto de resgate. Durante o trajeto, precisam sobreviver e escolher entre uma gama de ações e opções de movimento, como: coletar recursos para sobreviver; ajudar na preservação da floresta, registrando animais em extinção e ameaças a sua preservação e tomar decisões estratégicas quanto a caminhos e escolhas de itens e ações.

O jogo é finalizado quando um dos exploradores alcança o ponto de resgate ou quando a partida atinge a 18ª rodada. Todos os jogadores possuem uma base de contagem que registra suas perdas e ganhos.

Ao final, desempenho de cada um, contagem final dos recursos e prêmios obtidos, são os parâmetros determinantes para sagrar-se vencedor.

Com Cesar Cusin
cesar@cusin.com.br

Navegando com HANSA

Estamos na Europa, século XIV, cruzando o Mar Báltico em um navio mercante à procura de oportunidades. Navegamos entre as cidades-estado Hanseáticas negociando, comprando, vendendo, estabelecendo postos comerciais, ou simplesmente, viajando. Cabe a nós, no papel de mercadores, todos no mesmo navio mercante, cada um na sua vez, levar o navio onde quisermos e nos for permitido, de acordo com as rotas disponíveis, e assim, executarmos as ações que julgarmos pertinentes. Mas o jogo se resume a isso? Claro que não! O jogo reserva suas tomadas de decisões importantíssimas, a saber: como dito anteriormente, todos nós, mercadores, viajamos juntos no mesmo navio mercante, aí é que começam as decisões importantes: para onde levar o navio? Comprar algo nesta cidade-estado? Construir postos comerciais? Vender produtos? Reabastecer as cidades-estado? Manter mercadorias conosco? E como se isso não bastasse, só podemos executar uma, apenas uma ação em cada cidade-estado, fator esse que requer muita estratégia antes de qualquer ação. Sem falar que deixar o navio mercante em determinado local pode ajudar ou dificultar muito a vida do próximo mercador. Administrar todas essas ações é o que propõe Hansa. E aí... aceita o desafio?

Este é o cenário de Hansa que tem como mecânicas básicas colecionar componentes, movimento ponto-a-ponto, pegar e entregar e sistema de pontos de ação. Um jogo muito estratégico. Comporta de 2 a 4 jogadores, onde o objetivo final é obter o maior número de pontos de vitória através da construção de postos comerciais e rendimentos advindos de mercadorias e vendas das mesmas. Hansa é um board game de Michael Schacht publicado pela AbacusSpiele.

IMAGENS: CESAR CUSIN

Unboxing

A caixa do jogo é retangular, extremamente fina, aliás, nunca vi um board game com caixa tão fina. A capa traz na parte superior esquerda o nome do designer do jogo e logo abaixo o nome do jogo *(como se fosse a placa de um estabelecimento comercial)*. Ao fundo, como se estivéssemos no porto de alguma cidade-estado onde o comércio está ativo com compra e venda de mercadorias, remetendo ao núcleo do jogo. Ao centro dessa imagem, a figura do mercador, papel que representaremos no jogo. Por dentro, o insert é extremamente funcional e comporta com folga todos os componentes, a saber: marcadores de mercadorias, fichas de saco de dinheiro, navio mercante, tokens de postos comerciais, moedas, tabuleiro do jogo e o manual.

Hansa foi uma organização criada em finais do século XII na Alemanha, representada pela aliança entre as cidades livres mercantis do norte europeu.

Os marcadores de mercadorias, fichas de saco de dinheiro e moedas são todos em papelão de excelente qualidade e gramatura. Os marcadores de mercadorias são redondos e em diferentes cores para representar mercadorias diferentes, na frente contam com desenhos de barris que representam a quantidade da respectiva mercadoria. As fichas de saco de dinheiro são redondas e grandes para poder armazenar nosso dinheiro no jogo. As moedas do jogo, Taler, de valor único, são redondas, douradas, com um desenho dupla face de um navio mercante ao centro.

O navio mercante e os tokens de postos comerciais são em madeira. O navio mercante é no formato de um navio e cumpre sua função no jogo. Os tokens de postos comerciais são no formato de disco, o que facilita na hora de aumentar nossos postos comerciais, podendo empilhar um em cima do outro.

O tabuleiro é um show à parte, lindo e traz parte do Mar Báltico com 9 cidades-estado que faziam parte da aliança das cidades mercantis, a liga Hanseática. Em cada uma das 9 cidades-estado, devidamente numeradas de 1 a 9, há uma quantidade específica de armazéns para que as mercadorias possam ser expostas para compra, bem como, a partir de cada cidade há o caminho que pode ser seguido com o navio mercante, fator esse que faz parte da estratégia do jogo. Há também no tabuleiro, uma área para a reserva de mercadorias, 5 locais, zona esta responsável por disparar o final do jogo *(será explicado mais adiante)*.

O manual é muito bem explicativo, ricamente ilustrado e em 4 idiomas. Traz os componentes do jogo, um overview, setup, explicação das 4 fases do jogo, fim do turno, fim do jogo, pontuação, dicas estratégicas e um resumo do jogo.

O visual gráfico do jogo ficou a cargo do designer alemão Michael Schacht e busca dar um estilo semelhante aos mapas cartográficos do século XII.

SETUP

Preparar o setup de Hansa é bem simples. Coloque o tabuleiro no centro da mesa, dê a cada jogador: 15 tokens de postos comerciais e 3 Talers. Retire "x" marcadores de mercadorias de uma cor, dependendo do número de jogadores, embaralhe os marcadores restantes a abasteça os armazéns das cidades-estado de acordo com seus espaços, sempre iniciando da cidade-estado 1 a 9. Divida as fichas de mercadorias restantes em 5 pilhas de igual quantidade e coloque-as em seus respectivos espaços no tabuleiro do jogo. Coloque no navio marcante em Copenhaguen. Agora os jogadores colocam 6 postos comerciais *(2 de cada vez em 3 cidades-estado)*, menos em Copenhagen. Para finalizar, escolha o jogador inicial *(isso será importante no final do jogo)*. Pronto!

Agora vamos ao jogo, pois navegar pelo Mar Báltico negociando, construindo postos comerciais e competindo com os demais mercadores no mesmo navio mercante nos dará muito trabalho. Bem vindo a Hansa!

1ª Fase

Na Fase 1, recebemos sempre 3 Talers, independente de termos Talers remanescentes do turno anterior ou não. É simples assim? Receber Talers sim, mas saber se será necessário deixar Talers do turno anterior para o atual é que reside a estratégia, pois são os Talers que decidem quantas ações teremos no turno. Cada Taler nos permite fazer 1 ação, assim sendo, quanto mais Talers no turno, mais ações faremos. Mas é simples assim, economizar Talers em um turno a fazer muitas coisas no outro turno? Claro que não! Na Fase 4, você notará que há que se pagar impostos e pedágios. Há um limite do que se pode levar para o turno posterior, mas veremos isso a seu tempo.

IMAGENS: CESAR CUSIN

2ª Fase

A Fase 2 é muito importante, pois se trata da Fase de se repor ou não mercadorias nos armazéns das cidades-estado, mercadorias essas retiradas das 5 pilhas da reserva. Até um ponto pode-se usar a estratégia, repor ou não as mercadorias, isso pode lhe ajudar ou ajudar mais ainda seus oponentes, mas isso só é opcional quando ainda se tem alguma mercadoria no tabuleiro. Quando não há mais mercadorias no tabuleiro é obrigatório a reposição. Mas repor nem sempre é bom? Não! Para se repor, gasta-se 1 Taler e corre-se o risco das mercadorias que entrarem não lhe ajudarem tanto. Sobre isso, tipos de mercadorias, falarei mais à frente.

As peças são compostas por itens confeccionados em madeira e os tokens são de papel cartão de ótima gramatura, dando um charme todo próprio ao jogo.

IMAGENS: CESAR CUSIN

3ª Fase

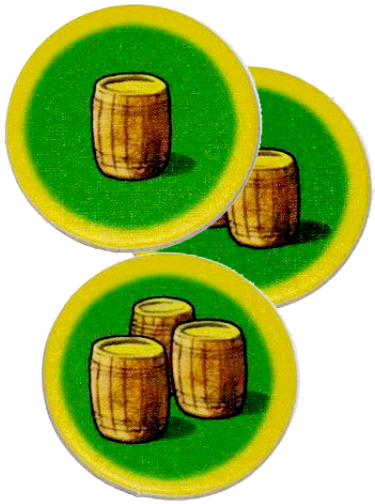
Já na Fase 3, é onde reside toda a maior parte da estratégia do jogo, pois é onde se pode mover o navio mercante, comprar mercadorias, construir postos comerciais e vender mercadorias. Cada uma dessas ações nos reserva uma estratégia à parte. Primeiramente, para apimentar o jogo, só é permitido 1 única ação em cada cidade-estado, isso nos faz pensar muito antes de executar qualquer ação na cidade-estado. Tudo deve ser muito bem pensado estrategicamente. Vejam: mover o barco mercante de uma cidade-estado a outra custa 1 Taler, isso pode ser feito a qualquer momento, mas somente de acordo com as setas direcionais mostradas no mapa, ou seja, não há como fazer algo em uma cidade-estado, sair dela e depois voltar para fazer outra coisa. As rotas não permitem isso muito facilmente, a volta pode lhe custar caro demais. Então, o simples ato de mover o barco mercante tem que ser muito bem pensado.

Comprar mercadorias é uma parte crucial do jogo, pois as mercadorias são usadas para dar pontos no final do jogo *(se apenas compradas),* são usadas para construir postos comerciais e para venda *(para dar mais pontos ainda no final do jogo)*. Comprar mercadorias pode ser feito em qualquer cidade-estado, mas desde que o navio mercante lá esteja. Outro fator estratégico na compra de mercadorias é em qual cidade-estado comprar. Vejamos: se comprarmos onde tivermos a maioria de postos comerciais, a mercadoria sai de graça. Se a maioria for de outro mercador, pagamos 1 Taler para ele, e se houver empate na quantidade de maioria de postos comerciais, pagamos 1 Taler ao banco. Ou seja, isso é estratégico, pois se pagarmos desmedidamente a outros mercadores, eles iniciarão o turno deles com mais Talers. Pense bem em qual cidade-estado fazer suas compras, ou melhor, tente estabelecer postos comerciais em quanto mais cidades-estado puder. Sobre isso, falaremos agora.

Para estabelecer postos comerciais é necessário ter antes coletado fichas de mercadorias, elas mostram uma quantidade de barris. Esse é o número de postos comerciais que você pode construir em uma determinada cidade-estado, onde o navio mercante estiver. Isso é estratégico, pois ter postos comerciais em várias partes lhe dá mais liberdade de comprar e vender mercadorias, além de receber dos outros mercadores, quando eles comprarem mercadorias nas cidades-estado em que você tiver a maioria de postos comerciais. Quando usar uma ficha de mercadoria para construir a quantidade de postos comerciais igual à quantidade de barris impresso na mesma, essa ficha sai do jogo.

Vender mercadorias só é permitido onde temos postos comerciais próprios. Isso de certa forma é bem simples, mas não menos estratégico. Vejamos: para vendermos mercadorias temos que ter uma dupla de fichas de mercadorias da mesma cor. Podemos vender várias duplas de mercadorias de cores iguais, mas sempre em duplas. Além disso, a cada venda, independente de quantas duplas de mercadorias da mesma cor vendemos, perdemos um posto comercial. Ou seja, vender é bom, mas nos enfraquece comercialmente. Por isso é interessante vendermos em cidades-estado diferentes, desde que tenhamos postos comerciais, lógico. Termos uma liga Hanseática ativa, ou seja, termos presença em todo o tabuleiro é importantíssimo. Mas vender se resume a isso? Não! Aqui começa um "toma essa!" que eu não havia falado ainda. A cada cor que vendemos, os mercadores oponentes perdem 1 ficha de mercadoria da mesma cor, ou seja, se ele estiver com mercadorias "dando sopa", ele pode perder. A vantagem de vender é que a ficha de mercadoria na nossa frente sem vender vale 1 ponto, uma ficha de mercadoria vendida *(virada com a face para baixo)* vale 1 ponto + a quantidade de barris impressa nela, ou seja, vender é um bom negócio.

IMAGENS: CESAR CUSIN



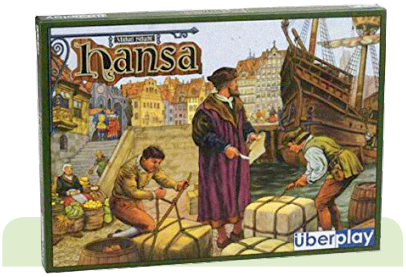
4ª Fase

Para finalizar, a Fase 4 é quando pagamos impostos e pedágios pela quantidade de Talers e fichas de mercadorias sem uso. Funciona da seguinte maneira: só podemos levar para o próximo turno no máximo 3 Talers e no máximo 3 fichas de mercadorias sem uso *(as vendidas não contam)*. Ou seja, temos que administrar nosso turno para que seja bem produtivo, sem deixar muito fácil para o mercador oponente, nem muito menos lhe dar tanto dinheiro em virtude da compra de mercadorias. Também cuidar para não ficar com mercadorias nas cores que possam ser vendidas nos turnos posteriores dos oponentes. Enfim, a Fase 4 deve ser cuidada desde o início de seu turno para que não falte nada e muito menos sobre demais. Todo o excedente é perdido, os Talers ao banco e as mercadorias saem do jogo.

Note que isso foi apenas 1 turno. Após o turno acabar, o primeiro jogador será o da esquerda e o turno dele se inicia. Isso se repete até que na Fase 2, durante a reposição das fichas de mercadorias, uma das fichas seja retirada da pilha 5. O turno vai até o final e todos os jogadores terminam seus respectivos turnos até que todos tenham a mesma quantidade de turnos. Após isso, ocorre a pontuação que se dá da seguinte forma: 1 ponto para cada ficha de mercadoria sem vender, 1 ponto + a quantidade de barris impresso em cada ficha de mercadoria vendida e 2 pontos para cada cidade-estado onde o mercador tiver postos comerciais independente da quantidade de postos comerciais de cada mercador *(ou 4 pontos se ele for o único a ter postos comercias na cidade-estado)*. Se houver empate, o jogador com a maioria de postos comerciais é o vencedor, se o empate persistir, dividem a vitória.

Durante todo o jogo, há muito que administrar e podem-se traçar altas estratégias. Esse é Hansa, um jogo altamente estratégico do início ao fim. Recomendo Hansa na sua coleção!

> *“ Se houver empate, o jogador com a maioria de postos comerciais é o vencedor, se o empate persistir, dividem a vitória. ”*



HANSA

País de origem: Alemanha
Estilo: Euro estratégico
Para: 3 a 4 Jogadores
Ano: 2004
Fabricante: Abacusspiele
Criador e Ilustrador: Michael Schacht

Com Laíse Lima
lailima19@gmail.com

O retorno da cultura milenar: DRAGON CASTLE

O Castelo do Dragão — o mais antigo e importante centro de poder do Reino — está em decadência. Seu poder e influência há décadas vêm enfraquecendo, mas, agora que perdeu o apoio do poderoso Dragão Ancião, o povo está abandonando a cidade em busca de um novo lar, onde possa ter uma vida longa e próspera. Vocês, os senhores dos reinos vizinhos, estão mais que dispostos a acolhê-lo! É a sua oportunidade de sair da sombra do Castelo do Dragão e subir ao poder... Mas será que você consegue ganhar a confiança e o suporte dos espíritos onipotentes? Será que você consegue ganhar o apoio do Dragão Ancião? Será que você irá construir o próximo Castelo do Dragão?

Fonte: Livro de Regras – Galápagos Jogos

Olha onde eu estou dessa vez! Isso mesmo, jovens, deixei o Vem Pra Aula aos cuidados da amiga e professora Silvanir Sousa e vim falar de lançamento para vocês! Lançamento que, inclusive, foi bastante esperado, com certa curiosidade, pela comunidade gamer. Estou falando do Dragon Castle, um jogo que traz, de forma moderna, quase um tributo ao clássico e milenar Mahjong.

O Dragon Castle é um jogo abstrato inspirado livremente no Mahjong Titans, a versão solitária do competitivo clássico chinês Mahjong Dragon. Eu sou uma apaixonada pela versão competitiva do jogo clássico e como a maioria das pessoas, conheci primeiro a versão solitária, porém confesso que a considero bastante monótona. Com a chegada do Dragon Castle, minha visão do grande tabuleiro, cheio de peças em vários níveis, mudou para melhor. Não estou na Vem Pra Aula, mas, como de costume, minhas matérias precisam ter história. Vamos lá!

IMAGEM: WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

IMAGEM: LAÍSE LIMA

De onde veio o Mahjong?

A palavra Mahjong é a transcrição livre ocidental do nome original Ma Jiang ou Ma Jiang Pai, onde Pai significa pedra. Inicialmente as fichas eram feitas de papel, semelhante ao baralho comum. Depois foram fabricadas peças de marfim ou osso, todas elas sobre o bambu.

A história do Mahjong é obscura e existem vários jogos antecedentes pouco documentados. A mais conhecida é de que o Mahjong moderno é descendente de um antigo oráculo que há milênios era consultado pelos adivinhos chineses. Quando seus astrônomos começaram a registrar as progressões do Sol, da Lua e dos planetas utilizavam um tabuleiro de adivinhações para prever a posição dos corpos celestes.

Essa é a história do Mahjong Dragon, o jogo competitivo para até 4 jogadores, contudo o Dragon Castle é inspirado no Mahjong Titans (solitarie) que não tem uma história tão antiga. Na verdade, o primeiro Mahjong solitaire distribuído popularmente foi criado pela companhia americana de jogos Activision, em 1986. Depois de ser disponibilizado em algumas universidades, como um projeto local, o jogo, que inicialmente foi chamado de “Shanghai”, obteve sucesso imediato, com mais de 10 milhões de cópias vendidas em todo o mundo, alcançando assim as plataformas digitais.

COMPONENTES DO JOGO E OBJETIVO

Assim como no Mahjong Titans, o jogo é composto por 116 peças que se assemelham muito visualmente e em qualidade às peças do Mahjong clássico:

76 de facção:
Numeradas de 1 a 6 *(no Mahjong competitivo essas peças são numeradas de 1 a 9)* – os comerciantes, soldados e fazendeiros *(no Mahjong chamados respectivamente de naipe dos Círculos, Caracteres e Bambus)*.

16 de estação:
Primavera, verão, outono e inverno

16 de vento:
Leste, sul, oeste e norte

12 de dragão:
Que são a representação dos 3 dragões presentes em Mahjong: Hong Zhong, Fa Cai e Bai Ban.

Essas peças são colocadas aleatoriamente no tabuleiro central em 3 andares, assim como no Solitarie e são elas que os jogadores vão coletar para formar o seu reino no tabuleiro individual. O jogo é competitivo e o vencedor, como na maioria dos abstratos euros, é aquele que conseguir o maior número de pontos de vitória ao final da partida. Essa pontuação é contabilizada de acordo com a estratégia de colocação das peças no tabuleiro individual.

Há entre os componentes, as peças de santuário *(telhados)* e as peças de contagem regressiva que contam pontos no final do jogo, além das cartas de espirito e de dragão que funcionam como um modo avançado, com objetivos específicos que dão mais rejogabilidade ao jogo.

Ações e pontuação

Durante a partida, os jogadores constroem seu reino *(tabuleiro individual)* para abrigar os imigrantes que saíram da cidade do castelo do poderoso dragão ancião *(o tabuleiro central montado em 3 níveis)*. Há um objetivo extra e um poder espiritual diferentes em cada partida, representados respectivamente pela carta de dragão e pela carta de espírito, selecionadas aleatoriamente no início do jogo. No seu turno o jogador DEVE realizar uma dessas ações:

A Pegar um par de peças, a primeira obrigatoriamente do nível superior e a segunda que tiver exatamente o mesmo símbolo, de qualquer nível, e colocá-las no seu reino. A peça precisa estar disponível, ou seja, com pelo menos um dos seus lados compridos livre *(da mesma forma como acontece no Mahjong Titans)*.

B Pegar uma peça do andar superior, colocar em seu reino e um santuário colocando-o no seu estoque.

C Descartar uma peça do nível superior virada para baixo e receber um ponto de vitória.

As peças coletadas pelo jogador devem ser inseridas no seu tabuleiro, viradas para cima, em um lugar vazio ou em cima de alguma peça que já esteja virada para baixo, ou seja, que já faça parte de um conjunto consolidado. Quando o jogador completar um conjunto de pelo menos 4 peças adjacentes *(em ortogonal)* ele DEVE consolidar as peças, virando-as de cabeça pra baixo e recebendo assim a quantidade de pontos de vitória, de acordo com o número de peças que foram consolidadas.

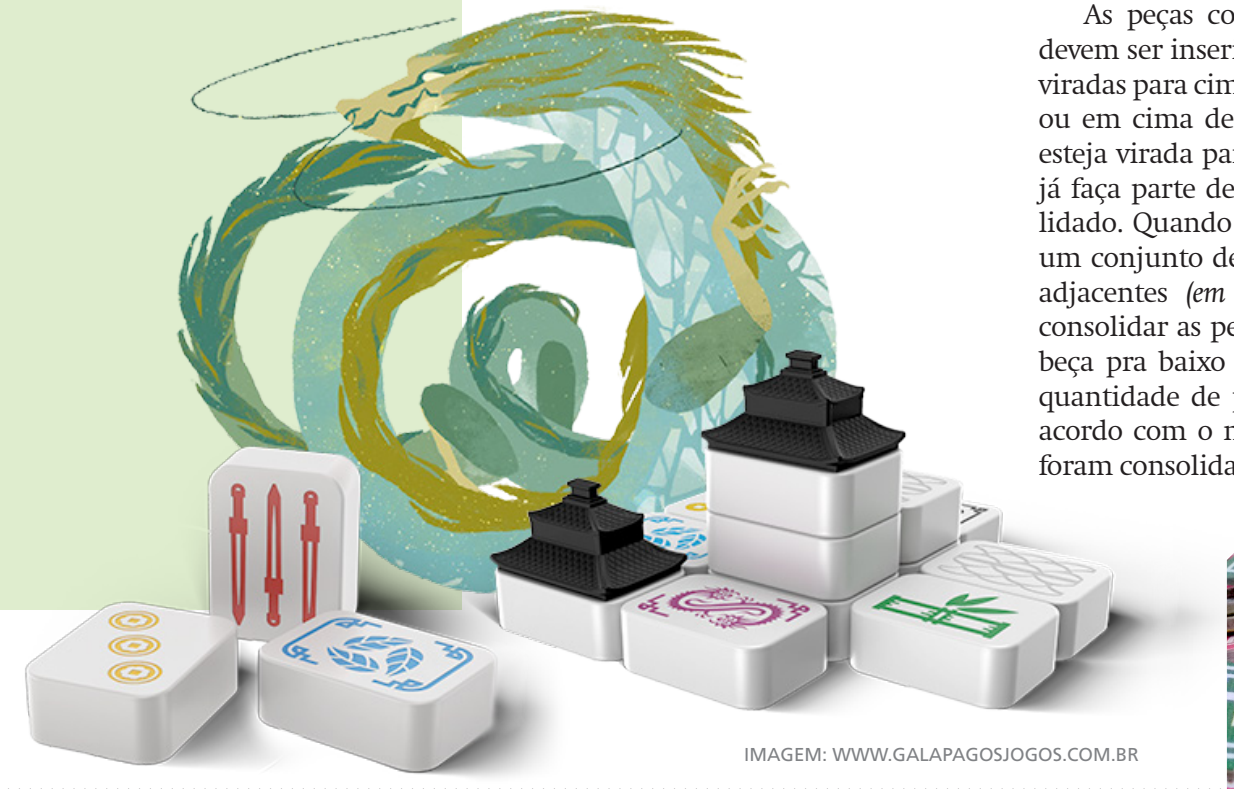


IMAGEM: WWW.GALAPAGOSJOGOS.COM.BR

É possível também conseguir pontos através de santuários, que são contabilizados apenas no final do jogo. Quando a consolidação é feita, o jogador pode inserir um santuário de seu estoque em cima de uma ou mais destas peças consolidadas. As peças de facção permitem a construção de um santuário, as peças de vento e estação permitem a construção de dois santuários, as peças de dragão permitem a construção de dois santuários e dão ao jogador 1 ponto de vitória.

No fim do jogo, cada santuário em seu reino renderá uma quantidade de pontos de vitória a depender do andar em que ele estiver colocado. Quanto mais alto o santuário, mais pontos o jogador ganha.

Uma forma avançada de marcar pontos é agradando os dragões, cumprindo com eficácia o objetivo extra designado pela carta de dragão presente no jogo. Durante a partida o jogador pode pedir o apoio dos espíritos, descartando uma peça virada para cima do seu reino ou um santuário do seu estoque para ativar a habilidade especial da carta de espírito.

Uma quarta ação é permitida aos jogadores quando resta apenas um nível no castelo do dragão. Em vez de realizar uma das três ações básicas, o jogador pode invocar o dragão ao pegar uma das fichas de contagem regressiva que rendem 2 pontos de vitória.

IMAGEM: LAÍSE LIMA

IMAGEM: LAÍSE LIMA

E aí, vale a pena?

Como falei no início da matéria, sempre achei a versão solitária do Mahjong extremamente monótona e quando soube que a inspiração para o Dragon Castle seria ela, desanimei um pouco, mas dei uma chance e me deparei com uma boa surpresa. Não entrou para os meus abstratos favoritos, porém é evidente a dinâmica fluida que os desenvolvedores conseguiram encaixar no jogo. Ele passa a sensação de uma verdadeira homenagem ao Mahjong e à cultura milenar chinesa, não é apenas um jogo abstrato, existe sentido imersivo nas pontuações. É um abstrato simples, com média rejogabilidade, visualmente atraente, muito fácil de explicar e cativa a gamers que não conhecem o universo dos analógicos.

Uma dica importante: para quem pensou, assim como eu, em comprar o Dragon Castle, para tentar conseguir as peças do Mahjong Dragon competitivo, isso não é possível. As peças de facção do Dragon Castle são numeradas de 1 a 6, já as do Mahjong vão até o número 9, além disso, o jogo não possui as peças das flores, que são opcionais mais importantes para a pontuação do Mahjong clássico.

DRAGON CASTLE

País de origem: Alemanha
Estilo: Abstrato
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2017
Fabricante: Galápagos Jogos
Criadores: Hjalmar Hach, Luca Ricci e Lorenzo Silva.
Ilustrador: Cinyee Chiu

Por Silvanir Souza

VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

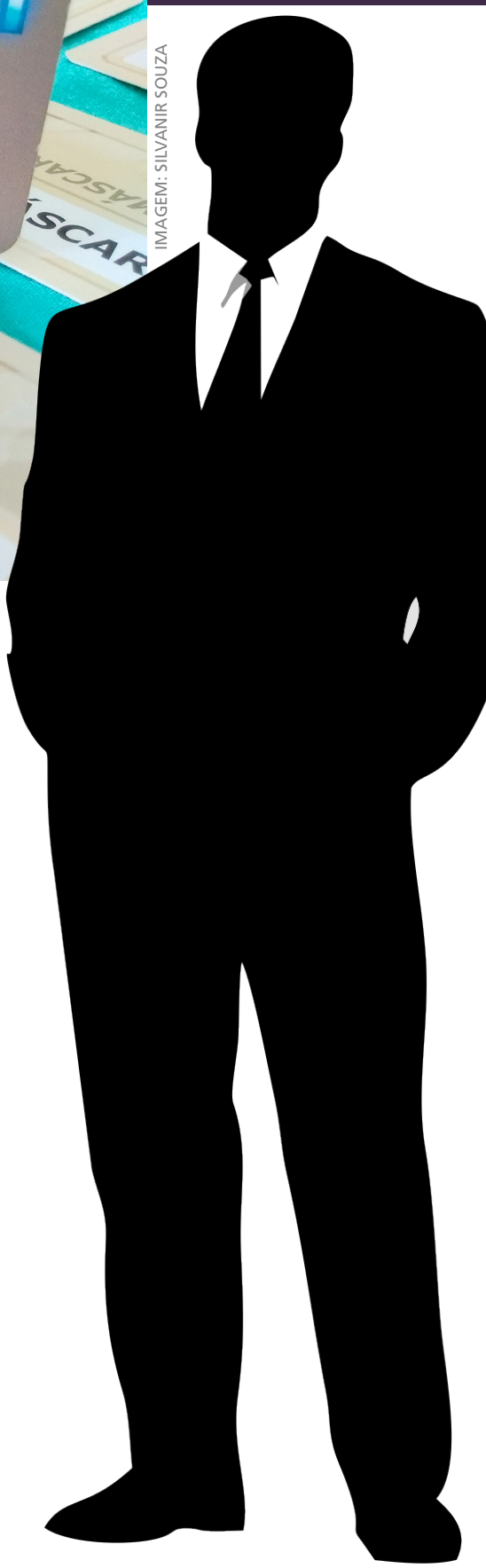
souza.silvanir2@gmail.com

CODENAMES

A espionagem a serviço da aprendizagem de conceitos

Uma das grandes dificuldades encontradas no processo ensino-aprendizagem refere-se à internalização de conceitos pelos alunos. Muitas vezes, eles não conseguem realizar sua inter-relação com outros conceitos, bem como utilizá-los em situações reais. Os conceitos são representações determinadas por signos linguísticos e para que sua aprendizagem seja significativa, é necessário o papel do professor enquanto condutor na estruturação do conhecimento. Os jogos analógicos representam uma estratégia pedagógica de grande relevância que permite a revisão de conceitos inerentes ao conhecimento, tornando-os significativos. Principalmente pela sua capacidade em promover a interação entre a assimilação de antigos e novos conceitos. Pensando nisso, a coluna "Vem pra Aula" apresenta o uso do jogo Codenames como instrumento de síntese e organização de conceitos para potencializar o aprendizado e permitir momentos de revisão.

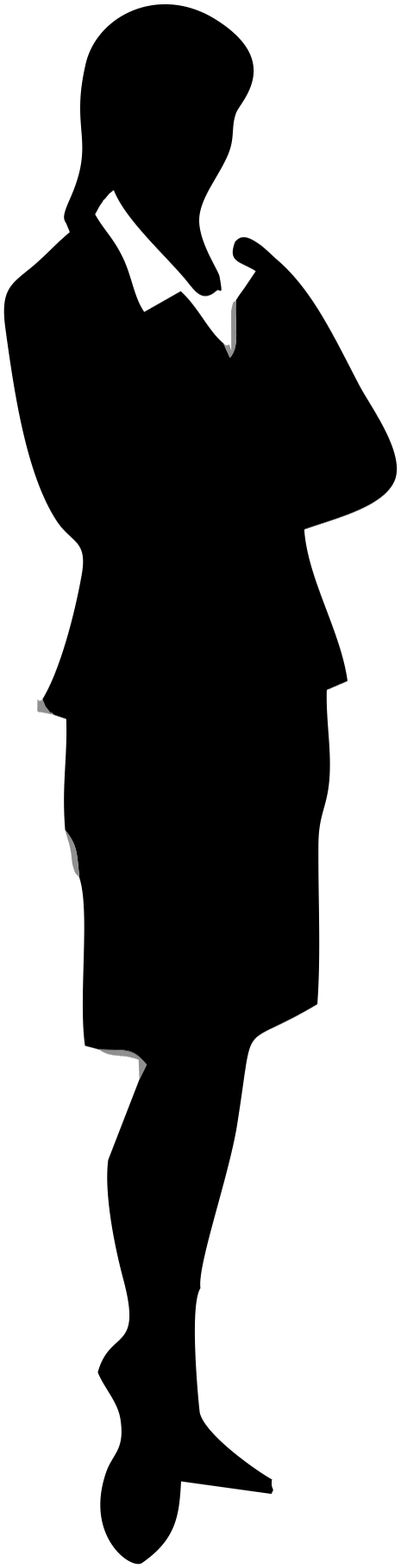
IMAGEM: SILVANIR SOUZA



O Codenames *(Codinomes na versão traduzida para o português)* é um jogo de tabuleiro (*estilo jogos de festa)*. O jogo consiste numa disputa entre espiões onde os Mestres espiões terão de se comunicar com os seus companheiros de equipe e guiá-los para decifrar as pistas que revelam onde estão os seus agentes. As palavras, portanto, representam os agentes. Para tanto, duas equipes se enfrentam no jogo: a azul, a vermelha e seus respectivos Mestres de casa equipe.

Um ou mais jogadores *(não existe um número máximo)*, para cada equipe irão ver um total de 25 cartas de palavras dispostas em linhas e colunas e organizadas num quadrado de 5×5. Os dois Espiões Mestres terão acesso também a uma Chave, a qual consiste numa carta quadrada que revela a identidade dos agentes (*as 25 palavras)* que estão na mesa. As palavras em mesa poderão representar agentes da equipe vermelha, agentes da equipe azul, civis ou inocentes *(cartas neutras)* e o assassino.

Os Espiões Mestre terão que, em cada um dos seus turnos, dar pistas a sua equipe para que eles adivinhem o maior número possível de seus agentes. Essa pista só pode ser uma única palavra relacionada com os nomes de códigos de um ou mais agentes *(e que tem de ser diferente das palavras existentes na mesa)*, e um número que indica quantos agentes estão relacionados a ela. Por exemplo, se o espião mestre da equipe vermelha vê que três dos seus agentes têm o nome de código chocolate, pudim e sorvete, ele poderá dizer "doce 3", indicando assim que existem três agentes cujo nome de código está relacionado com a pista "doce".



Cabe depois aos elementos de cada equipe tentar perceber a que se refere o seu Chefe e indicar o nome de código de um agente da sua própria equipe. Se conseguirem, podem continuar a indicar mais palavras que acham pertencer aos agentes da sua equipe. Se indicarem um nome de uma palavra pertencente a um agente de outra equipe, o agente é revelado e o turno passa para outra equipe. O que representa uma vantagem, pois ganha o jogo a equipe que primeiro revelar todos os seus agentes. Se apontar uma palavra que pertence a um civil, a equipe passa a vez. Caso a equipe indique um nome que revele o assassino, o jogo termina automaticamente, sendo que essa equipe que acertou no assassino perde imediatamente.

Codenames já alcançou a 17ª posição no ranking geral e o 1º lugar na categoria "Party Games" do site BoardGameGeek. Em 2016, ganhou um dos prêmios de maior reconhecimento do mercado de Jogos de tabuleiro, o Spiel des Jahres, na categoria de melhor jogo do ano.

Atualmente existem diversas versões do Codename *(Codenames Deep Undercover, Codenames Pictures, Codenames Duet, Codenames Disney Family Edition e Codenames Marvel)*, para nossa proposta o jogo base será adaptado para ambiente com poucos recursos e muitos estudantes. Uma vez que a proposta é utilizar o Codenames como ferramenta assimiladora e avaliativa da aprendizagem de conceitos, utilizamos os conceitos atrelados ao tema Evolução das espécies para exemplificar. A atividade pode ser aplicada para estudantes de qualquer escolaridade e sugere-se dividi-la em duas etapas.

IMAGEM: SILVANIR SOUZA

IMAGEM: SILVANIR SOUZA

1ª ETAPA

Inicialmente o professor fará aulas expositivas, debates e demais estratégias introdutórias sobre o tema escolhido, no nosso caso "A Evolução das espécies". A partir dessa exposição, os alunos serão solicitados a redigir um texto de uma lauda *(extraclasse e individual)* com palavras-chave sobre o tema, a exemplo: evolução, Darwin, genes, homólogos, fósseis, aves etc. Os textos serão corrigidos e devolvidos.

2ª ETAPA

Utilizando quadro branco ou de giz, o professor fará uma tabela com "5x5" linhas e colunas, representando a mesma disposição das cartas no Codenames. A turma será dividida em dois grupos: espiões vermelhos e espiões azuis. As categorias foram mantidas: espiões, civis e assassino, mas o professor poderá adaptar ao seu tema se achar necessário.

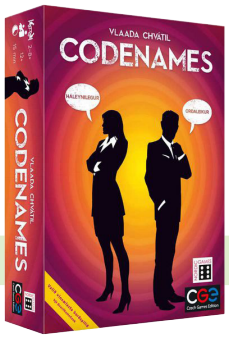
Previamente, você deverá preparar cartelas com mapas de distribuição dos espiões. Já existem na internet algumas ferramentas que geram esses mapas, mas o professor pode fazê-las manualmente em papel ofício e recortar.

Seguindo os conceitos trabalhados em sala e mencionados nos textos dos alunos, o professor irá sortear ou escolher de maneira proposital conceitos e escrever na tabela desenhada no quadro.

IMPORTANTE

O professor que tiver acesso a um projetor poderá fazer a tabela e digitar as palavras em forma de apresentação. Agora, o jogo segue a mesma dinâmica do Codenames original. Os alunos irão tentar adivinhar as palavras-chave para encontrar os espiões do seu time. Uma vez que as palavras estão ancoradas a um conhecimento anteriormente aprendido, ao final, independente de que time seja o vencedor, os conceitos serão revisados através das inter-relações, extrapolações e atribuição de significado às palavras em jogo. É possível realizar até três partidas por aula, cabendo ao professor entender até que ponto estaria satisfatório.

Assim como o Codenames original, essa versão adaptada consegue ser uma avaliação/jogo bastante interativa, divertida e que exige bom entendimento dos conceitos em jogo, raciocínio lógico e estratégia na escolha das palavras-chave. Por fim, os alunos deverão providenciar um relato escrito ou oral contendo os conceitos que não acertaram. Acreditamos que essa atividade é uma amostra de que os jogos podem ser inclusive ferramentas avaliativas por si só. E não apenas motivadoras do processo ensino-aprendizagem como é de se esperar. Portanto, colegas professores, convoquem seus espiões para aprender se divertindo! Essa mensagem se autodestruirá em cinco segundos...



CODENAMES

País de origem: Alemanha
Estilo: Party game
Para: 2 a 8 Jogadores
Ano: 2014
Fabricante: Devir Jogos

Criador: Vlaada Chvátil
Ilustradores: Stéphane Gantiez e Tomáš Kučerovský

Com Daniel Portugal
danportugal1978@hotmail.com

Sobrevivendo em CITY OF HORROR

IMAGENS: MIGUEL COIMBRA / REPOS PRODUTION

Achei que estaríamos seguros na cidade, pelo menos por um tempo, porém os mortos estão sempre famintos e dispostos a voltar. E numa noite, eles chegaram em bandos, não havia como detê-los, mortes espalhadas por todo lado, saqueadores aproveitavam, nós nos agarrávamos a tudo que pudéssemos usar como arma. A ambulância ficou presa num difícil acesso e o caminhão com suprimentos capotou. Num último suspiro de esperança, um agente federal pede por socorro e o resgate por helicóptero virá em quatro horas. Estamos cercados e com medo!

Quando olho para meus companheiros, um olhar suspeito, percebo o modo como seguramos nossas armas e me questiono se o perigo não é maior ainda!

Este é o cenário de City of Horror, um jogo de sobrevivência e negociação, de 3 a 6 jogadores, repleto de zumbis, lançado pela Repos Production em 2012, do designer Nicolas Normandon.

IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

PEDAÇOS PRA TODO LADO

Pela cidade, há 7 locais utilizados como esconderijos adaptados, precários e sem espaço suficiente para todos.

A CAIXA D'ÁGUA

Com a vantagem de avistar primeiro quem chega de longe, mas é fácil de ficar encurralado. Onde uma prece é bem-vinda e as grossas portas podem contê-los o tempo necessário para recuperar o fôlego.

A IGREJA

Onde uma prece é bem-vinda e as grossas portas podem contê-los o tempo necessário para recuperar o fôlego;

O ARSENAL

Para negociar armas e estratégias de ataque;

O BANCO

Embora dinheiro não vá servir para nada, é um ponto seguro;

O HOSPITAL

Onde é possível conseguir o antídoto e aumentar as chances de ser aceito e resgatado;

A ENCRUZILHADA

O pior lugar. Talvez você até encontre um pouco de comida, mas recheada de zumbis.

Mas eu devo ficar simplesmente imóvel esperando a morte chegar?

Em City of Horror, todos controlam personagens enfrentando uma invasão de zumbis. Quanto maior o número de jogadores, menor a quantidade de personagens e cartas de ação iniciais.

Não, o jogo não é cooperativo, embora, em alguns momentos, seja necessário fazer alianças, para desfazê-las num instante seguinte, traindo seus companheiros. Às vezes, a única saída é empurrar o adversário na direção dos zumbis e fugir, torcendo para que apenas uma morte seja o suficiente.

A cada hora/turno, os zumbis chegam através de cartas de invasão que determinam onde surgirão. Já os personagens se movem pelos 7 lugares do tabuleiro e finalmente cada local é resolvido.

Resistindo à investida dos zumbis, ao final dos quatro turnos, os jogadores somam os pontos de seus personagens vivos, além de verificar a comida acumulada, bem como o antídoto *(pelo menos um por personagem garante acesso ao helicóptero)*.

IMAGENS: MIGUEL COIMBRA / REPOS PRODUTION

IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

EM SEIS MOMENTOS SUA VIDA PODE CHEGAR AO FIM

Um turno de City of Horror é formado por 6 fases:

Fase 1: Observação/Caixa d'água

Observação/Caixa d'água: "daqui de cima, vejo além do alcance". Somente os jogadores que possuem personagens nesse local, poderão ter acesso prévio à carta de invasão, sabendo antecipadamente que locais os zumbis ocuparão nesse turno.

Fase 2: Escolha da carta de movimento

Escolha da carta de movimento: "pedra que rola não cria limo". Essa carta será usada na fase 4.

Fase 3: Invasão

"Bons sonhos são feitos disso". Grupos de zumbis concentram-se à entrada dos diferentes locais, grunhindo, arranhando e forçando a passagem.

O renomado ilustrador português Miguel Coimbra garante o belo visual gráfico de City Of Horror

Fase 4: Movimento do personagem

"Corre, galera!". Nenhum lugar é seguro, os jogadores precisam mover UM de seus personagens. Porém, isso obedece à ordem do turno, se escolher um local que esteja lotado, você irá direto para a encruzilhada. E acredite em mim... você não vai querer estar lá!

Fase 5: Resolução do local

"Amigo é coisa pra se guardar debaixo de sete palmos". Aqui está realmente toda a diversão! *(veja logo a seguir)*

Fase 6: Mudar o primeiro jogador

OK! Eles vão entrar no local onde estamos, o que faremos?

Calma, muita calma, vamos seguir o regulamento!

1º Ativação do local: os personagens confinados em cada local usufruem de seus efeitos. Por exemplo, é possível trocar cartas, receber antídotos, recuperar um personagem, achar comida, etc.

2º Ataque zumbi: em cada local do tabuleiro é preciso haver uma quantidade mínima de zumbis para que eles consigam invadir e matar um personagem. Pobrezinho! Porém, é nesse momento em que os jogadores podem *(e devem)* discutir à vontade para decidir o que fazer. O mais corriqueiro é usarem cartas que matam zumbis, reduzindo assim a quantidade e impedindo a invasão. Uma sobrevida!

É nesse ponto que o jogo mostra todo seu potencial: não é obrigado matar zumbis, as cartas são valiosas, uma vez gastas, é difícil recuperá-las. Começa um jogo de empurra-empurra, discussão sobre quem deveria agir, reclamações, acusações, complôs são formados, ameaças, dedo na cara. Quando um jogador age e extermina os zumbis, com certeza o fará para salvar a própria pele, do contrário sofreria consequências danosas.

Por outro lado, se ninguém matar os zumbis, eles invadem o local e famintos irão devorar um dos personagens. Nesse momento, não há volta, os jogadores que possuem personagens

ali devem votar, apontando, todos ao mesmo tempo, para quem deve morrer. É triste, eu sei!

Todos os jogadores que têm direito a voto erguem suas mãos. Os jogadores contam 1, 2, 3 em voz alta e no 3 devem apontar para um jogador. Antes dessa fatídica votação, mais conversas e promessas sobre intenção do voto. Sangue nos olhos, persuasão e em poucos instantes: traição. Aquele que prometeu votar em X acaba mudando de opinião na última hora e vota em Y. O personagem mais votado morre, se houver empate, o jogador inicial deverá decidir. Mais uma coisa a se considerar: bajulação.

3º Por último, os espólios. Se houver cartas ou antídotos no local que está sendo resolvido, ocorre mais uma votação da forma citada anteriormente, para decidir quem deverá distribuir os itens *(podendo ficar apenas com 1 item, tendo que repassar os demais).*

IMAGENS: MIGUEL COIMBRA / REPOS PRODUTION

Facada nas costas

Ao melhor estilo The Walking Dead, os zumbis são perigosos sim, entretanto, as pessoas são mais. Todo tipo de negociação é livre. Diversos acordos e juramentos são feitos, mas NADA DISSO, mas NADA MESMO, precisa ser cumprido. Então, em certa ocasião é comum você ajudar um adversário, pensando em algum ganho futuro e quando chega a hora de obter o mesmo auxílio, ele simplesmente dá as costas e não move uma palha *(ou melhor, uma carta).*

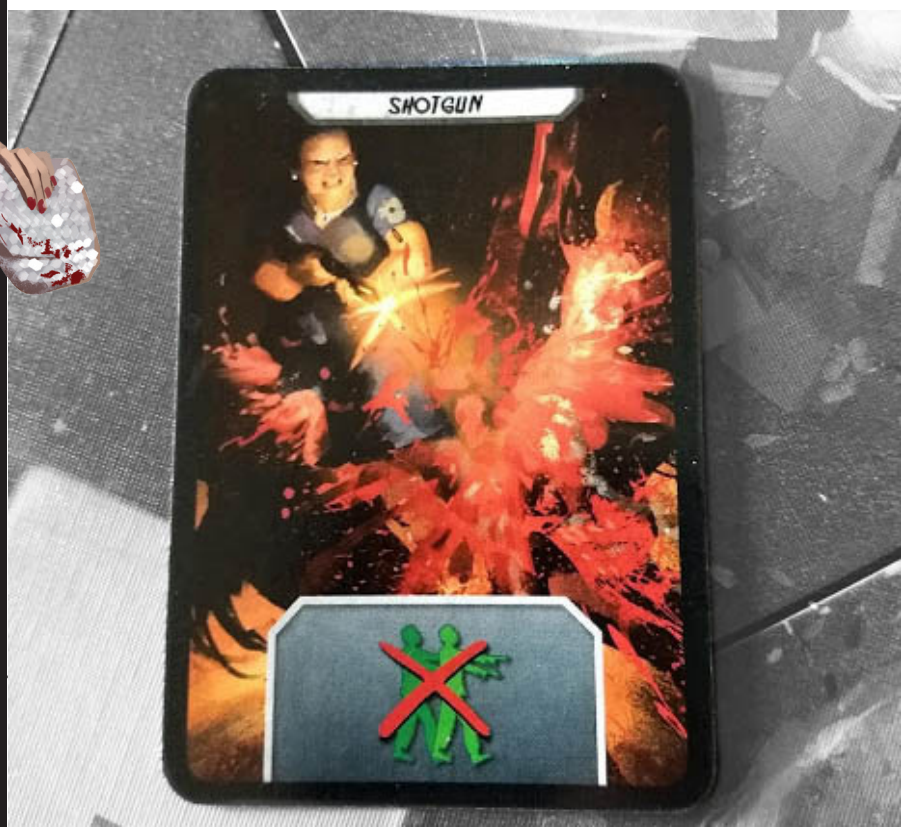
"Não contavam com minha astúcia"

Basicamente, há três maneiras para lidar com os zumbis:

I. Passar despercebido: saber se deslocar pelos locais, mantendo-se, a cada novo turno, em locais propícios e de fácil eliminação dos zumbis.

II. Cartas de ação: essas cartas servem para matar zumbis, para ficar invisível, ter voto dobrado, impedir movimento, deslocar zumbis de um local para outro, criar espaços extras num local já lotado, etc. São muito importantes, é bom economizar.

III. Poder dos personagens: todos os personagens possuem dois lados. Do lado "descansado", significa que seu poder ainda não foi usado e ao chegar com um personagem ao final do jogo sem usar seu poder, ele valerá mais pontos. Já do outro lado, significa que esse personagem foi gasto e consequentemente seu poder foi utilizado, ele valerá menos pontos no final do jogo. É possível recuperá-lo com certas cartas e locais.



IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

As minis são de ótima gramatura e dão ao jogo aquela tradicional pegada de jogos de Zumbis

Aparece cada tipo!

Existem 21 personagens no jogo, eis alguns em destaque:

A mulher grávida: quando usada, ela dá à luz e passa a ter dois votos durante qualquer votação. Obviamente, ele não pode retornar para seu estado prévio de grávida.

A loira escandalosa: sem parar de gritar atrai mais e mais zumbis.

O vovô e a vovó: casalzinho difícil de lidar. Ele não vota e ela não se move, porém valem bons pontos se chegarem vivos ao final.

O garotinho e garotinha: eles são pequeninos, fácil para se esconderem e ficarem invisíveis.

O guarda e seu cachorro Rex: eficientes, matam com um só golpe dois zumbis.

O ladrão: rouba uma carta de ação de outro jogador.

Aqui a gente adora

O sacrifício é grande. Embora o jogo não seja de grande complexidade, você termina uma partida bem desgastado, porque do início ao fim será preciso negociar, os ânimos se alteram e o falatório constante pode conduzir a berros. Tudo amistoso, é claro!

Para jogar City of Horror na sua plenitude é preciso entrar no clima, tanto diante dos zumbis que se aproximam e clamam por sua carne, como participar ativamente das discussões e conflitos que surgem durante a partida. A todo instante é preciso gesticular, chamar a atenção do adversário, fazer carinha de anjo e dissimular.

Alguns dependem da boa oratória ao explicar porque devem ser salvos em determinado momento, verdadeiras teses de sobrevivência. Se você for daqueles mais bonzinhos ao ponto de cair nessa conversa fiada, com certeza, não irá durar muito.

E aí? Que me diz? Você tem sangue frio ou quente? Você busca a sobrevivência custe o que custar? Adora toda essa confusão? Então City of Horror é pra você!

"Ouço o barulho do helicóptero, me ajude a subir que depois eu te ajudo, eu prometo..."

CITY OF HORROR

País de origem: Bélgica
Estilo: Negociação / zumbis
Para: 3 a 6 Jogadores
Ano: 2012
Fabricante: www.rprod.com

Criador: Nicolas Normandon
Ilustrador: Miguel Coimbra

Por Carlos Abrunhosa
carlosdeabrunhosa@gmail.com

IMAGENS: BRETTSPILL MED TAKRAS / FRAME

UMA AVENTURA EM BLACKWOOD

Blackwood é o nome de um pequeno lugarejo conhecido por ser o lar de inúmeras bruxas, que aproveitam o rico bosque circundante para apanhar os melhores ingredientes com que confeccionam as mais mirabolantes poções mágicas. Ao longo de décadas, a vida tem sido pacata e sem sobressaltos, mas nos últimos tempos a agitação tem tomado conta das habitantes de Blackwood e a razão é muito simples: o Conselho de Bruxaria irá admitir um novo membro no seu seio. Os critérios de seleção resumem-se apenas a um: ser o mais popular e eficiente feiticeiro, mago ou afim dentre todos os habitantes!

Para serem dignos de um assento no reputadíssimo Conselho, os jogadores irão tentar desenvolver as poções mais elaboradas e com elas granjear reputação e reconhecimento entre os seus pares. Será que estás à altura deste desafio?...

SETUP:

No centro da mesa coloca-se a régua de expedição devidamente montada *(aldeia, floresta e Lugar Oculto de Fagus)*. Separam-se as cartas de feitiços e colocam-se os 6 tipos diferentes por montes, em cima da régua de expedição na aldeia *(mais à esquerda)*, na aba seguinte forma-se uma coluna de 6 cartas de poção, as restantes colocam-se num monte de reserva, sobre a régua de expedição no Lugar Oculto de Fagus *(mais à direita)*. Por cima das 5 abas de floresta, coloca-se 1 carta de floresta, formando uma linha de cartas de floresta. Procede-se da mesma forma até ter:

3 linhas de cartas de floresta *(com 2 jogadores)*;
4 linhas de cartas de floresta *(com 3 jogadores)*;
5 linhas de cartas de floresta *(com 4 jogadores)*.

Por cima da aba Lugar Oculto de Fagus, coloca-se o monte de cartas de reserva de poções, as moedas, as cartas de floresta não usadas e as fichas de Fagus Bok.

Cada jogador recebe 3 marcadores numa cor e 8 moedas. Coloca-se o marcador de floresta na primeira casa de floresta da régua de expedição, enquanto o contador circular de expedições se coloca sobre o número 1, que se encontra na aldeia. Escolhe-se um jogador inicial que recebe o respetivo marcador *(caldeirão)*.

IMAGENS: BOARD GAME HEAVEN / FRAME

Desenvolvimento

Uma partida de Blackwood decorre durante 3 expedições, compostas por 5 rondas. Uma ronda divide-se em 2 passos: Exploração da floresta e regresso à aldeia.

Exploração da floresta

Começando pelo jogador inicial e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio, os jogadores têm de colocar um dos seus marcadores sobre uma carta de floresta antes de passar a vez ao jogador seguinte. Depois de todos os jogadores terem os seus 3 marcadores na floresta, a sua vez é saltada até que ninguém tenha marcadores por colocar.

Os jogadores podem colocar marcadores apenas nas cartas de floresta que estejam livres.

No seu turno, os jogadores podem executar ações opcionais que sejam autorizadas durante esta fase do jogo *(explicadas mais adiante)*.

Regresso à aldeia

Depois de completada a fase de exploração da floresta, os marcadores dos jogadores deverão regressar aos respetivos jogadores, em conjunto com os seus achados.

O procedimento nesta fase é o seguinte:

Jogador inicial: Primeiro os jogadores vão analisar a primeira coluna onde está o marcador de floresta e começando do topo para a base dessa coluna, entrega-se o marcador de jogador inicial da próxima ronda ao jogador que tenha o seu marcador na posição mais alta. Se não houver nenhum marcador, o caldeirão não muda de dono e o jogo prossegue para a preparação do próximo turno.

Compra de ingredientes: Depois de decidido o jogador inicial, os jogadores começam a resolver a coluna, começando agora da base para o topo. O dono do primeiro marcador encontrado neste sentido terá a oportunidade, se quiser, de comprar a carta de floresta onde está o seu marcador, pagando o valor indicado na carta para a reserva de moedas e colocando a respetiva carta à sua frente com a face visível, de forma a que todos os jogadores conheçam as cartas uns dos outros. O jogador pode optar por não comprar a carta, nesse caso descarta-se e entrega-se o marcador ao dono. As cartas à direita da carta descartada são deslizadas para a esquerda de forma a ocupar o espaço deixado livre pela carta descartada. Em seguida, volta-se a dar a vez ao marcador da coluna que estiver mais próximo da base, que pode inclusivamente ser um marcador que tenha vindo em cima da carta deslizada da esquerda! Neste momento é possível executar ações opcionais relativas a esta fase (explicadas mais adiante). Marcadores que não sejam recolhidos numa dada ronda ficam em jogo para serem recolhidos mais tarde.

IMAGENS: BOARD GAME HEAVEN / FRAME

Fim de uma ronda

Quando não houver mais marcadores na coluna ativa, a ronda termina. Repõem-se cartas de floresta para ocupar os espaços vazios e também se repõem cartas de poção que eventualmente tenham sido adquiridas durante a ronda que agora termina.

Em seguida, o marcador de expedição avança para a coluna seguinte *(desliza uma casa para a direita)*. O jogador com o marcador de caldeirão começa a nova ronda!

Fim de uma expedição

No fim da 5ª ronda, a expedição termina. Se os jogadores ainda tiverem cartas de ingredientes por usar à sua frente, precisam vendê-las pelar metade do seu valor *(arredondado para baixo)*, descartando-as em seguida. Os feitiços usados durante esta expedição são voltados para a sua face ativa para poderem ser usados na próxima expedição. Os marcadores que ainda estejam em jogo, mantêm-se e serão recolhidos na próxima expedição.

Move-se o contador circular de expedições para o número seguinte *(2 ou 3)*, enquanto que o marcador de rondas volta a ser colocado por baixo da primeira coluna de cartas de floresta. A nova ronda começa com o jogador que tiver o caldeirão.

Fim do jogo

O jogo termina no final da 3ª expedição, mas também pode acabar assim que as cartas de poções se esgotem por completo.

A pontuação de cada jogador é composta por:

os pontos de reputação das suas cartas *(usadas e por usar)*

1 ponto por cada 3 moedas

subtraem-se 5 pontos por cada ficha de Fagus Bok . Vence quem tiver mais pontos de reputação. Em caso de empate, ganha quem tiver menos poções e se seguir empatado ganha quem tiver mais dinheiro.

AS AÇÕES OPCIONAIS

PREPARAR UMA POÇÃO *(FASE 2)*

Descartam-se cartas de ingrediente que contenham os requisitos da carta de poção que se quer comprar *(ingredientes não usados são perdidos)*. Cada ingrediente só pode ser usado uma vez, mas diferentes ingredientes de uma carta de floresta podem servir para comprar poções diferentes. Ao comprar uma carta de poção, o jogador coloca-a a sua frente e ganha as moedas indicadas.

TROCAR POÇÕES POR FEITIÇOS *(FASE 1 E 2)*

Permite virar duas cartas de poção para obter uma carta de feitiço. O mesmo jogador pode comprar quantas cartas de feitiço desejar, mesmo sendo feitiços iguais, no entanto, pagará sempre 2 moedas pelo primeiro feitiço e depois +1 moeda por cada nova carta que compre, ou seja, segundo feitiço custará 3, o terceiro custará 4 moedas e assim por diante.

EVOCAR UM FEITIÇO *(FASE 1 OU 2 EM FUNÇÃO DO FEITIÇO)*

Evocar um ou mais que um feitiço obriga o jogador a virar os respectivos feitiços para a sua face inativa, só voltando a serem usados na próxima expedição. Há feitiços que só se podem usar na fase 1 e outros na fase 2!

VENDER UMA POÇÃO *(FASE 1 E 2)*

Os jogadores viram a carta de poção e recebem 3 moedas pela venda. No fim do jogo, a carta vai valer menos 2 pontos.

PEDIR DINHEIRO A FAGUS BOK *(FASE 1 E 2)*

Os jogadores viram a carta de poção e recebem 3 moedas pela venda. No fim do jogo, a carta vai valer menos 2 pontos.

OS FEITIÇOS

Como já sabemos, os jogadores contam com diferentes feitiços que colaboram com o andamento estratégico do jogo. Tais feitiços são usados nas fases 1 e 2, oferecendo ações como: trocar a posição de cartas de floresta sem marcadores presentes, usar um segundo marcador no mesmo turno, obrigar o jogador adversário a mudar seu marcador de lugar, tirar uma carta de floresta sem pagar por ela e pegar cartas do monte de cartas de floresta e comprar uma pagando apenas metade do valor. Além disso, existem feitiços que funcionam como coringa, representando qualquer ingrediente.

AVALIAÇÃO

Blackwood é um simpático jogo de colocação de trabalhadores, gestão e coleção de recursos que nos leva para um fantástico universo de bruxas, feitiços e poções. O jogo tem uma ilustração muito temática e bonita e o material é de boa qualidade.

A caixa do jogo é retangular de tamanho médio e serve perfeitamente para acomodar o material que traz. Em termos de jogabilidade, constatei que a enorme quantidade de cartas de floresta expostas e os vários ícones que cada uma tem, dificultam bastante a legibilidade geral do jogo e trazem a famigerada Analysis Paralysis *(AP)* para a mesa em doses massivas, especialmente se o jogarmos com 3 ou 4 jogadores. Para mim, o melhor mesmo é jogá-lo com 2 jogadores e escolher outra coisa se estiverem com 4 à mesa!

O princípio do jogo é simples,

no entanto, o livro de regras não ajudou muito a entendê-las de forma mais fácil. Acredito que lendo este artigo tudo irá correr bem!

Na verdade, o jogo é fácil de perceber e as rondas encadeiam-se de forma adequada e fluida, no entanto, as rondas são um pouco repetitivas e retiram Blackwood da lista de finalista ao prêmio de melhor jogo imersivo!

Nas primeiras partidas, andamos muito à procura das fases em que podemos fazer esta ou aquela ação opcional, mas com duas ou três partidas, já raramente se recorre à preciosa carta de ajuda que acompanha o jogo. O mesmo se aplica à simbologia das cartas de feitiços. As limitações mais gritantes do jogo, quanto a mim, são obviamente a legibilidade carregada com inúmeros ícones de ingredientes nas cartas de floresta; a necessidade de consultar com muita frequência a ajuda das cartas de feitiços e das ações opcionais nas primeiras partidas; e também um nível de rejogabilidade que me parece limitado com o tempo.

Com tudo isto, não acho o jogo nada mau, bem pelo contrário, é uma agradável surpresa, um bom acréscimo lúdico que proporciona prazer e desafio estratégico suficiente para merecer que o joguemos, todavia parece-me que terá dificuldades em resistir ao envelhecimento. O público mais adolescente adora jogá-lo e por isso mesmo é uma excelente proposta para cativar, sendo por isso uma boa alternativa quando os amigos nos visitam e levam os filhotes. Boas partidas!

HORA DE RELAXAR E LER UMA BOA VEMPRAMESA!

@vempramesa
www.facebook.com/revistavempramesa
issuu.com/revistavempramesa
pinheirobg.com/index.php/vempramesa/
revistavempramesa@gmail.com

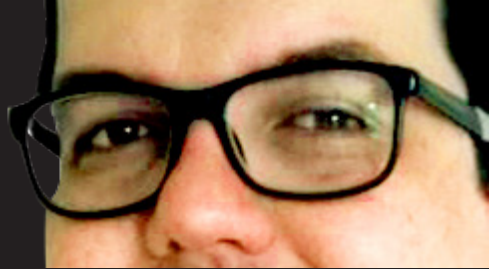
VEM PRA MESA
SUA REVISTA DE BOARD GAMES

IMAGEM: KABOOMPICS / PIXABAY.COM

Por Rodrigo Zuzu

PROTOTIPANDO

rodrigo@sampaiorodriguez.com.br



KEEP IT MICRO:

falando sobre microjogos com o Iaggo Piffero da Diceberry Editora

Este mês trazemos para a Prototipando uma entrevista especial com o Iaggo Piffero, designer de jogos, bastante conhecido por seus microjogos, além de ser o criador da editora Diceberry. Se você desenvolve jogos e ainda não conhece o mundo dos microjogos, vale muito a pena acompanhar este bate papo. A história do Iaggo e da Diceberry é bastante inspiradora.

IMAGENS: IAGGO PIFFERO

Iaggo, antes de tudo é um prazer enorme para nós da VemPraMesa conversar contigo. Iniciativas como a sua inspiram novos designers independentes a tirarem suas ideias do papel e partirem para caminhos viáveis de publicação. Conta um pouco para nós sobre você: quem é o Iaggo e como o design de jogos surgiu em sua vida.

Primeiramente obrigado pela oportunidade, é uma honra ter um espacinho aqui na revista e poder mostrar um pouco mais do meu trabalho. O Laggo *(como costumo me chamar na terceira pessoa)* é um ilustrador, game designer, boxer, editor e mestre culinário quando se trata de pizza e sanduíche com lasanha. Desde pequeno, eu curtia criar coisas, seja comida, brinquedo, música e coisas do tipo. Sempre fui autodidata, prefiro aprender algo sozinho do que ter alguém me explicando ali *(tanto que estou me graduando em Análise e Desenvolvimento de Sistemas EAD)*. O design de jogos surgiu assim que os conheci quando ainda era pequeno. Um grande influenciador foi o Yu-Gi-Oh, um jogo intrigante de cartas que estimulou minha criação. No entanto, antes mesmo dos jogos, sempre senti grande paixão pelos quadrinhos, formato este que contribuiu diretamente, também, para a criação dos jogos.

Ter dom e habilidade artística para desenhar com certeza ajuda demais no seu desenvolvimento, já que te dá uma visão mais concreta do que será o produto final. Seu gosto por "sanduba" de lasanha pode até ser questionavel, mas seu traço já é bem reconhecido por quem acompanha seu trabalho (risos). Pensando nisso, quais foram seus principais projetos como ilustrador?

IMAGENS: IAGGO PIFFERO

(Risos). Até agora os principais têm sido os três lançamentos da Diceberry: Jetpack Lhama, Magic Flow e Sudokiller. Tentei explorar um estilo diferente em cada um deles. Mas, também fiz artes para o Enchanted Cubes que foi lançado por print-on-demand pela Game Maker em 2017; o jogo Totêmica, do Jordan Florio, que está disponível no Studio Teia de Jogos e agora tive uma participação no Futboard, que foi sucesso na campanha de Financiamento Coletivo e estará pronto em meados de novembro.

Bastante versátil! Por falar em lançamentos, conta um pouco para nós sobre cada um deles e como foi esse seu despertar para o nicho dos microjogos.

Opa! Começando pelo Jetpack Lhama, é um jogo onde cada jogador é uma Lhama passando por uma ruína com um jetpack para fazer uma entrega. O que acontece é que você vai forçando sua sorte para conseguir o máximo de pontos possíveis sem ser amaldiçado. E, enquanto você "voa", os outros jogadores podem apostar quando virão maldições para você, a fim de conseguirem pontos extras - uma típica corrida de se arriscar para estar na frente.

O Magic Flow, por sua vez, é um jogo onde os jogadores enfrentarão uma bateria de monstros, com um interessante detalhe: os jogadores são Magos-Rappers. Então, improvisando rimas na hora, o jogador precisa atender aos requisitos do monstro atual para ficar com seus pontos, mas, mantendo-se atento, porque se vacilar outro jogador pode rimar em sua vez e roubar seu pontos.

E, por último, temos o mais sombrio: Sudokiller. Nesse jogo assimétrico, para dois jogadores, um jogador assumirá o papel de detetive e o outro, um assassino, num jogo de sudoku comum. Nesse jogo de números, cada grupo de células são chamados de "Cena do crime" e, com o assassino escolhendo dois números *(um para si e outro para sua vítima)*. Sempre que ele colocar o número dele numa cena de crime que já esteja sua vítima, ocorre um assassinato. Depois de um tempo no jogo, o detetive pode fazer perguntas de onde ocorreu o assassinato e, assim, desvendar os dois números escolhidos pelo assassino.

Em relação aos microjogos, sempre tive uma predileção por miniaturas em desfavor de "coisas" grandes. Então, a partir do momento que descobri os microjogos, já fui estudando os jogos da Oink games, Pack-o-games, Button shy games, etc. Desde então, fiquei com vontade de trazer este formato para aqui, mesmo sabendo que não tínhamos ainda a possibilidade de produzir algo deste porte através de alguma editora nacional *(apesar da Funbox, por exemplo, já ter trazido tantos jogos em conta)*.

Partindo destas referências de fora, como tem sido a aceitação dos microjogos por parte do público? Na sua visão o mercado de microjogos "puxa" mais pro gamer ou pro não-gamer?

A aceitação tem sido ótima! Fizemos o lançamento dos três jogos no Diversão Offline que aconteceu em setembro, no Rio de janeiro, e só nele vendemos quase metade de todos os jogos. Sem contar as mesas de demonstração que não paravam nunca e sempre a galera parava para olhar ou conversar sobre eles.

Microjogos, pra mim, se encaixam em tudo. É bom para as pessoas não-gamers por não serem tão pesados e com preços bem em conta. Assim, para uma pessoa que chegou agora no hobby e não conhece as mecânicas é uma boa para se ter uma diversão prévia. E, também, serve muito bem para os gamers, porque são jogos que se encaixam perfeitamente em situações diversas como uma conversa num bar, um aniversário, uma praia, enquanto se espera um jogo maior começar ou terminar. Ou seja, para todo lugar pode se levar um jogo que cabe no bolso, literalmente.

Muito bom este seu relato! Fico muito feliz com este sucesso grande que foi o DOFF para você! Em relação ao seu processo produtivo, como funciona o processo de playtest e de protótipos dos microjogos? Você considera que o tempo dedicado antes de publicar também é mais curto do que para jogos tradicionais?

Normalmente eu sempre faço a primeira versão toda no papel escrito a lápis para testar a ideia sozinho e depois com meus amigos. Após isso, faço algumas artes simples pra transmitir a ideia e passo para uma abordagem mais focada para o público, momento em que vou em lojas aqui de Brasília e apresento o jogo para as pessoas e colho feedbacks. O tempo testando antes de publicar depende muito de como o jogo é em si. Por exemplo: Tivemos bem mais mudanças de regras no Sudokiller do que no Jetpack, uma vez que, aquele tem diversas informações ocorrendo o tempo todo e a assimetria não pode desbalancear. Jogos com comportamentos

JETPACK LHAMA

País de origem: Brasil
Estilo: Party Game
Para: 2 a 8 Jogadores
Ano: 2017
Fabricante: Diceberry / Potato Cat

Criador e Ilustrador: Iaggo Piffero

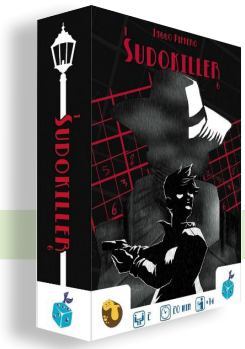
diferentes precisam de mais estudo, assim como a variação do estilo do jogo. Então, acredito que continua na média, mesmo sendo microjogos. O tempo só acaba mais rápido por ser mais simples de testar também (risos).

Muito interessante! Em sua opinião, os microjogos são uma saída viável para os desenvolvedores independentes viabilizarem seus jogos ou é algo ligado ao estilo de desenvolvimento? Adaptar um jogo padrão e transformá-lo em microjogo dá um resultado compatível ao de um jogo desenvolvido desde o início no formato micro?

Os microjogos podem ser vistos dessa forma, mas vale salientar que para ter um resultado efetivo na parte de custo benefício, o designer precisa estar atento a certos questionamentos, em especial a como o jogo é impresso e o quanto de cada componente pode ser aproveitado, porque ele pode muito bem criar um microjogo de 50 cartas, mas isso já na gráfica tem o peso de duas chapas de impressão, o que já aumenta bastante o valor.

O jogo adaptado pode dar o mesmo resultado sem problemas, contanto que o designer saiba como usar e manipular bem os componentes de forma criativa e buscando otimizar o uso deles. Mas, resta destacar algo de muito importante: para um jogo ser micro, não basta fazer ele pequeno, ele precisa dar a sensação de ser micro, então tem que estudar como usar os componentes e aproveitar o máximo possível qualquer detalhe, assim como encaixar bem as mecânicas.

IMAGENS: IAGGO PIFFERO



SUDOKILLER

País de origem: Brasil
Estilo: Party Game
Para: 2 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante:
Diceberry / Potato Cat

Criador e Ilustrador:
Iaggo Piffero

Perfeito! Pelo que você descreve, ser micro é acima de tudo um conceito, que deve respeitar inclusive os detalhes de produção, correto?

Com certeza! Por exemplo, um jogo como o Sudokiller que se resume a um só tabuleiro pequeno e lápis para escrever nele. Muitas pessoas nos testes falaram que seria melhor se ao invés de escrever fossem utilizados tokens com os números. No que isso implicaria? Precisaria ter 36 tokens e um tabuleiro maior pra suportá-los. Já sairia do escopo do projeto porque iria aumentar e muito o custo de produção e o preço sairia bem maior do que queríamos. Então, certas coisas tiveram de ser pensadas diferentes. E uma das coisas que pensamos de modo diferente para o Magic Flow foi a questão do tipo de rima que você deve fazer. O que decide se na sua rima tem que ter magia, algo que esmague, corte ou perfure, são os versos das cartas, porque, assim que você pega o bolo de cartas e expõe a que está mais acima, o verso da próxima carta define esse detalhe da rima. E isso gera uma combinação bem legal e variável para o jogo.

Muito massa, acho que todos nossos leitores neste momento estão mega curiosos em conhecer seus jogos! Sobre a Dice berry, como foi o processo de se tornar editora e como funciona a parceria com a Potato Cat?

A ideia já veio com a pretensão de ser uma editora, mas, o que fez retardar este processo foi encontrar uma forma de produzir os jogos com uma boa qualidade e com custo baixo. Levou mais ou menos 7 a 8 meses desde a ideia inicial até o ponto em que tudo estava decidido como impressão e primeiros lançamentos. A Diceberry faz parte da Potatocat, como uma linha micro. E são eles que têm financiado as impressões.

Esta parceria com a Potato Cat é muito bem vista, justamente pelo excelente trabalho que eles vêm fazendo. Sobre o futuro da Diceberry, já temos mais projetos sendo preparados ou saindo do forno?

Sim, foi uma ótima surpresa eles quererem participar desse projeto. Já temos um novo lançamento, o Sci-Die. Mas não como um jogo comum. Ele se trata do nosso novo cartão de visita. Já tivemos um cartão de estreia, o Fing-o-saur, e buscamos continuar trazendo jogos novos toda vez que se esgotarem os cartões. E, para grandes lançamentos, não temos nada ainda em concreto, mas queremos ter pelo menos mais três lançamentos para o primeiro semestre de 2019.

A todo vapor! Pelo visto a Diceberry tá com uma vontade enorme de crescer, o que é excelente! Iaggo, você planeja publicar jogos de outros autores pela Diceberry ou por enquanto o selo é exclusivo para jogos autorais?

O objetivo é fazer os microjogos uma coisa comum no mercado, então nada mais justo do que lançarmos jogos de outros designers também! Já temos alguns em vista, mas como ainda estamos estudando a aceitação do merca-

IMAGENS: IAGGO PIFFERO

do, esta decisão ficará um pouco mais para frente. Mas em menos de dois anos já teremos jogos de designers de fora da empresa!

Fantástico Iaggo! Qual seria seu conselho para os desenvolvedores que querem assim como você embarcar no mundo dos microjogos?

Para você que tem interesse em criar um microjogo e até tornar algo comercializável, dê uma olhada nas editoras que citei anteriormente *(Oink games, Button shy games, Pack-o-games)* e tente implementar algo ainda mais inusitado do que foi absorvido delas. Nessa etapa do ano, *(segundo semestre, não sei a data exata)*, sempre tem um concurso no Board Game Geek de criação de jogos com 18 cartas. E os que ficam em primeiro lugar tem seu jogo disponibilizado como print-on-demand na Gamecrafter, é uma oportunidade bem bacana. E claro, não deixe de dar uma olhada nos nossos jogos também (risos).

Dica de ouro, eu mesmo não conhecia este concurso, realmente uma bela ideia para quem está a fim de produzir microjogos. Iaggo, muitíssimo obrigado pela entrevista, ficamos muito felizes em conhecer um pouco mais sobre você e sobre a Diceberry! Agora o espaço é seu, qual recado gostaria de dar para nossos leitores?

Obrigado pela oportunidade novamente, é muito bom saber que uma revista específica para board games, e ainda, digital, esteja dando tão certo e ajudando o mercado a crescer! Quero agradecer também a todos que tem nos apoiado e dado uma chance para os nossos jogos. Continuem ligados na Diceberry, na PotatoCat e ainda, na revista "Vem Pra Mesa" e Keep it Micro!

MAGIC FLOW

País de origem: Brasil
Estilo: Party Game
Para: 2 a 6 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante:
Diceberry / Potato Cat

Criador e Ilustrador:
Iaggo Piffero

Investimento

SPA dos Jogos
Paraíba - 2018

De 29 de Novembro a 02 de Dezembro de 2018, no Hotel Cabo Branco Atlântico.
Salão 24h, incluí 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
Informações: gnuclear@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

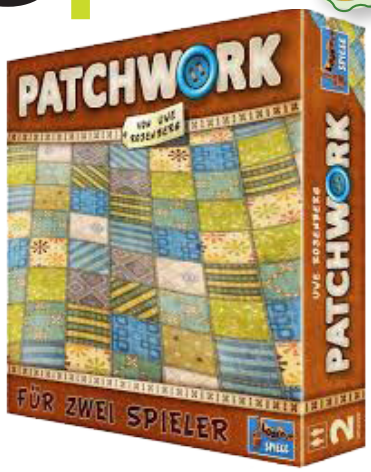
Por Roberto Pinheiro

TOP 5 ABSTRATOS SENSACIONAIS

Saudações amantes dos jogos abstratos! Começamos nossa jornada de resenhas de abstratos na 2ª edição. Nesse meio tempo, foram 13 resenhas de jogos abstratos. Pois bem, nesta edição não trago uma resenha, mas sim uma conclusão para essa jornada. Não, não estou saindo da revista, mas acho que deixei meu recado sobre os jogos abstratos e chegou o momento de iniciar uma nova série de resenhas. Então, concluo essa série de abstratos com os meus Top 5 Abstratos!

5 PATCHWORK

Tem resenha na **6ª edição**



Jogo do fazendeiro e game designer Uwe Rosenberg. Patchwork foi aquele tipo de jogo que eu vi quase uma dezena de vídeos e não entendia como o jogo podia ser bom. Como assim, você pega essas peças e vai colocando num tabuleiro tentando meio que completar um quebra-cabeça? Sério que o jogo é só isso? O jogo parecia completamente entediante. Entretanto, algo na minha cabeça ficava dizendo: compra esse jogo, talvez seja legal jogando. Fui lá e comprei. E não é que o jogo é bom! Patchwork é um jogo que se passa na sua cabeça inteiramente. Parece um simples jogo de encaixar, mas você tem que realizar isso da melhor maneira possível considerando seus recursos, o tabuleiro do oponente e o andamento na linha do tempo. É um jogo que uso até mesmo para apresentar novatos, pois é algo completamente diferente de tudo que viram, mas de regras simples, bastante intuitivo e com uma arte simpática. As partidas podem começar a adquirir um fluxo familiar e similar, mas já joguei 12 partidas e ainda não enjoei, um grande feito para mim. Patchwork foi lançado no Brasil pela Ludofy. Então, se você gosta da ideia de um quebra-cabeça competitivo para 2 jogadores com alguma profundidade sem ser intimidador, vale a pena dar uma olhada.

4 MEDINA

Tem resenha na **14ª edição**

Jogo dessa lista que conheci mais recentemente, mas que já ganhou bastante o meu respeito. Medina é um abstrato para 2 a 4 jogadores que funciona muito bem. Isso não é tão comum, pois abstratos geralmente envolvem um duelo de duas cabeças. Sendo que a dinâmica de uma partida de Medina, faz ele ser excelente para múltiplas cabeças duelando. Na verdade, acredito até mesmo que ele é melhor em sua capacidade máxima de jogadores. A dinâmica de Medina é basicamente leitura de mesa, com boas possibilidade para preparar armadilhas, cair nelas e tentar resistir as tentações, mas sem resistir demais. É tudo uma questão de timing, pois em Medina você pontua pelos palácios criados na cidade. Sendo que nenhum jogador domina nenhum palácio a priori, sendo definido no decorrer da partida. E uma vez definido um dono para um palácio, este não crescerá mais. Logo, é mais difícil conseguir muitos mais pontos com ele. Então, o jogo é uma brincadeira de criar palácios bons o suficiente para seus oponentes pegarem, mas ruins o suficiente para que você tenha possibilidades melhores. Um jogo com interação à flor da pele. Não se engane pela capa tranquila, Medina é uma briga de faca.

3 SAGRADA

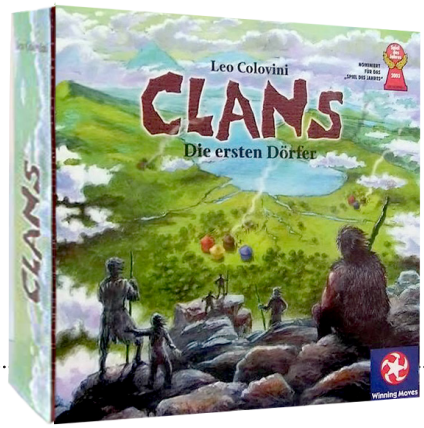
Tem resenha na **10ª edição**

Sagrada está na boca do povo e no hype. Sumarizando o jogo em uma sentença eu diria que é um puzzle dice drafting game. Traduzindo: é um jogo com uma pegada meio de quebra-cabeça com seleção de dados. Eu digo quebra-cabeça, pois você vai selecionando dados de cores e valores variados durante a partida para formar um painel 5x4 com eles, obedecendo às seguintes regras: dados adjacentes não podem ter nem a mesma cor, nem mesmo número. Eu acho jogos assim interessantíssimos, fora que adoro dados. Então, Sagrada caiu facilmente no meu gosto. Suas regras simples também possibilitam que seja utilizado como jogo introdutório e também familiar. Esses gêneros que raramente me agradam, mas Sagrada conseguiu manter a simplicidade sem perder a substância necessária para me deixar engajado durante toda a partida. Apesar de ser um jogo mais tático, Sagrada também possui uma dose de estratégia por conta dos objetivos da partida. Enfim, mais do que recomendado. Sagrada foi lançado no Brasil pela Galápagos. Então, se você não odiar dados, acredito que vai gostar. E, na realidade, até mesmo pessoas desse perfil, se tiverem alguma noção, vão perceber que a sorte não é, nem de longe, um fator crucial para a vitória.

2 CLANS

Tem resenha na **5ª edição**

Clans é um estilo que chamo de "jogos de cores secretas". Você tem uma cor que é a sua, mas ela é secreta e você deve tentar fazê-la alcançar o objetivo do jogo. Sendo que como todos os jogadores tem acesso a todas as cores do jogo, é importante que você mantenha sua cor oculta. Assim, você pode se beneficiar quando algum jogador avançar sua cor rumo ao objetivo. Fora que se você se revelar rapidamente aos jogadores, eles irão fazer jogadas apenas visando prejudicar sua cor. Então, para conseguir sucesso em um jogo assim, você precisa ler muito bem a mesa, conhecer seus adversários, saber blefar, induzir os oponentes ao erro e evitar cair no blefe alheio. São tantos aspectos que devem ser observados, que mesmo os jogos com pouquíssimas regras, como o Clans, precisam de uma certa concentração por parte dos jogadores para acompanhar as ações realizadas pelos seus oponentes. Eu gosto bastante de jogos nesse estilo. Geralmente são jogos simples, mas que deixam todos na mesa engajados tentando resolver o mistério de quem é quem, lutando para avançar sua cor, mas sem se revelar. Clans será lançado no Brasil com uma nova roupagem pela Conclave. A nova versão chama-se Fae e tem uma arte mais modernizada.



1 YINSH

Tem resenha na **2ª edição**

YINSH é um dos títulos da série de jogos abstratos criados pelo Game Designer Kris Burm. E para mim é, sinceramente, o melhor incomparavelmente. Algumas pessoas ainda preferem o TZAAR, outros DIVON, mas para mim nenhum consegue combater o senso de familiaridade transmitido pelo YINSH. Seu objetivo é simples: ter 5 peças da sua cor em uma linha ininterrupta. Simples, direto e elegante. YINSH é a definição de jogo abstrato: zero sorte com aparência "clássica" no qual existe um duelo de duas mentes tentando atingir o mesmo objetivo, mas como forças completamente opostas. YINSH é aquele jogo que você joga mudo, pois são tantas possibilidades, tantas armadilhas e tantas estratégias viáveis, que você simplesmente fica deliciado pensando em suas ações, seja no seu turno ou no turno do oponente. Alguns odeiam jogos assim, compreendo perfeitamente, eu não sou dos maiores fãs. Entretanto, uma partida de YINSH em silêncio, para mim, é a experiência perfeita de um abstrato. E olhe que eu nem sou bom nesse jogo. Vivo perdendo.

COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@hotmail.com

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

REFLEXIONANDO

ILUSTRAÇÕES: J.CESAR / STAND BOX

Flexibilidade

Você é uma soma de experiências. Para aumentar o seu total é preciso se permitir. A obrigação do contínuo posicionamento parece estranha e incômoda. Em certas ocasiões, observar tudo de cima do muro era agradável, apreciando a paisagem e curtindo a brisa.

Nas rodas de conversa, os mais próximos vociferavam argumentos, conjunturas e posturas que causavam náusea.

Prefere-se transitar entre mundos, extraindo o melhor de cada um. Não ser absolutamente religioso, mas adorar a religião. Dispor de uma simpatia espiritual por aqueles mais fervorosos, ser ecumênico e apreciar um mantra tibetano que termina em amém. Se chamar por Deus, tentar todos os nomes, sabendo que alguém atenderá, mais cedo ou mais tarde.

Comprovações eram desnecessárias, não é preciso decorar grandes passagens ou citações revolucionárias, mas simplesmente um ou outro mandamento. Aquele que soa melhor, aquele que no seu íntimo faz sentido. Essa flexibilidade nas escolhas só é possível através de muito estudo. Desde cedo, é importante respeitar a mente como uma grande companheira e para além do que está determinado e inscrito no mundo dos homens, encontram-se o bom senso e a credibilidade do próprio julgamento. Creia-se.

O clamor daqueles com planos já traçados, gente que já tinha definido todos os prós e contras da vida, é deixado de lado para se perder vagando, mudando de opinião, volúvel, destilando ideias aqui e ali, porém, nessa inconstância de ser, ouvia melhor, compreendia melhor as coisas e sabia que todo o ouro que encontrava não estava nos polos, mas sim, no movimento, beirando todos os antagonismos possíveis, abismando entre ser ou não ser.

Quando finalmente abrir a boca, só será possível apresentar opiniões resultantes daquele dia e daquele instante. Tudo sem suar a camisa. Por um lado dar voz àqueles dispostos a ouvir, e por outro lado, passar-se despercebido. O caso é que cada um tem seu próprio tempo, seja para amadurecer ou estragar-se. Não se deve descartar a possibilidade, simples e concreta, de que todo o discurso não passe de uma grande besteira, um legítimo erro, mas ainda assim, válido e promissor.

Erro

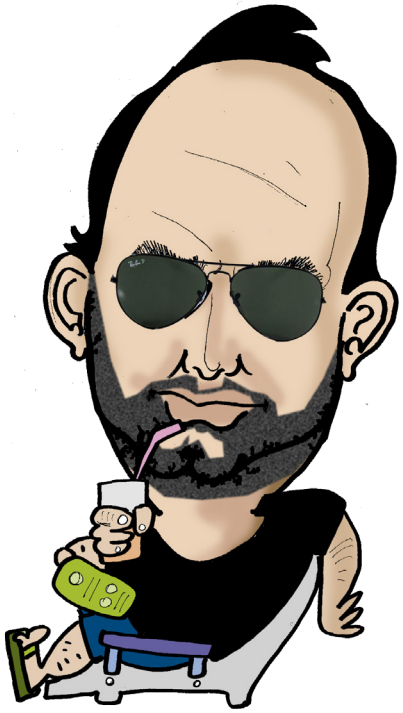
Primeiro, por ser criado assim, havia o medo de errar. “Papai do céu me proteja!” A crença de que o erro seria irreversível e irreparável, entretanto nunca o é.

Depois foi preciso errar mais, errar bonito. E assim, errando por muito tempo torna-se um ser errante. Enquanto uns caminham pelo labiríntico erro e se perdem nele, outros permitem que qualquer falha fosse lança atravessando o corpo inteiro, em paredes fluidas de bolhas de sabão.

Por último, veio o gosto pelo errar. Porque ao abraçar o erro e ouvir seus ossos estalarem, é possível finalmente dissolvê-lo na maquininha de triturar papéis.

E o peso retirado das costas é imensurável, ao ponto de sentir um pouco de pena daqueles homens curvados carregando em suas corcovas tanto medo de errar. Poderia tentar apresentar-lhes a água, contudo falta-lhes coragem para abrirem suas bocas.

Não há condenação, mas sim, espera paciente.



Paciência

Não se trata de conter-se, querendo rasgar-se por fora *(e por dentro)*. Paciência, às vezes, refere-se ao grito, ao agito e ao rebuliço. Só que ela vem depois, como se hoje você plantasse uma ideia, mesmo assustadora a todos, que precisa do tempo de florescimento. Não é para agora a sua colheita, muitos a regarão com súbitas ideias que desabrocharão em novos conceitos.

Então se a perda da calma, a precipitação e o descontrole vêm à superfície das discussões, no fundo, sombrio e calmo, algo começou. Algo que se tornará borbulhante e vívido.

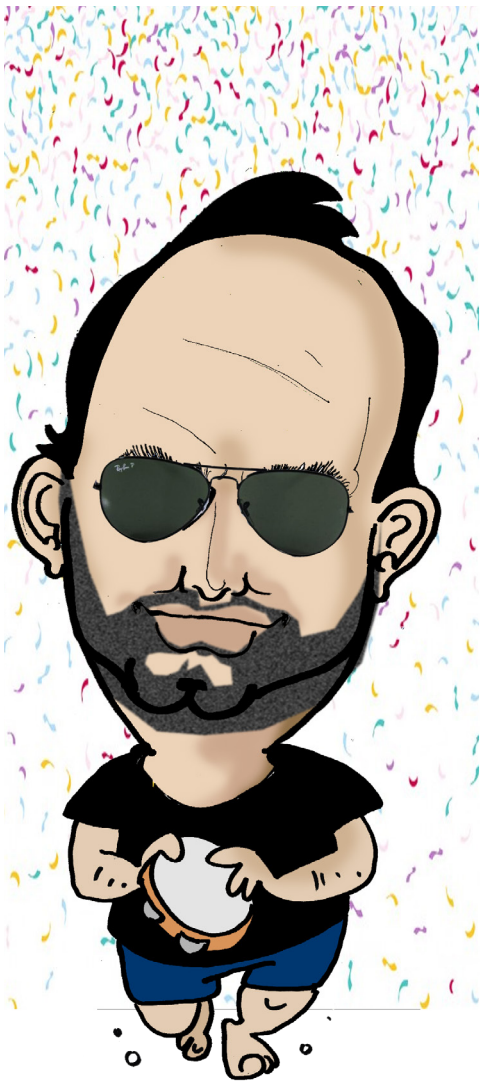
Em breve, todo pensamento que ora foi oxigenado converte-se em ações diferenciadas, meditativas, quiçá em prol do outro.

E se esse mesmo outro perceber suas intenções, fatalmente irá sorrir, recompensa de quem é paciente e sabe identificar o momento certo de se mostrar.

Humor

Não se deve fazer mais nada, exceto rir abestalhadamente de tudo. O riso se inicia na alma e que a partir dela chega ao corpo físico, primeiro através dos olhos. A boca escancarada vem depois.

Ao praticar o humor como tarefa diária, libera-se todo tipo de substância. Muitas precisam apenas desaparecer rápido, nem deveriam estar ali. Enquanto outras são exaladas no ar. São essas que quando combinadas com seres livres, átomo por átomo, geram amor. Nem é preciso dizer que é contagiante!



JCT
37
TESTA'S GUNSHOP
BAZINGA
SECURITY
VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES
STAND BOX
PUBLICAÇÃO BRASILEIRA