ESPECIAL: 5º SPA DE JOGOS

Nº 16 Dezembro 2018

VEM PRA MESA

ÁFRICA
nosso First Player

CONFIRA AINDA...

CLUBE DO ARANHA
A BELEZA DO FAVELAS
CONEXÃO PORTUGAL
PROTOTIPANDO
VEMPRAAULA COM STONE AGE
RADAR DE JOGOS

ENTREVISTAMOS: **KARINA LA FARINA**

PROMOÇÃO

VEM PRA MESA

FELIZ NATAL

Presentão

Pélaghos

#revistavempramesa

Basta seguir as regras: 1) Siga a nossa página no Instagram 2) Curta a foto oficial da promoção. 3) Marque 2 amigos na foto (não vale perfis fakes, de loja ou famosos) Não perca a data, O SORTEIO SERÁ NO DIA 24/12. Você tem até o dia 23/12/2018 para participar. Realizaremos o sorteio ao vivo pelo nosso stories do Insta. A verificação das regras é feita na hora. 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, fale conosco através do email **revistavempramesa@gmail.com**. Participe e boa sorte!

VEM PRA MESA
SUA REVISTA DE BOARD GAMES

TIKI GAMES

CONTEÚDO

10
A BELEZA DO FAVELAS

Jogo abstrato que criou um burburinho no Brasil por ter um tema tipicamente nacional, mas feito por um americano que nunca tinha vindo ao nosso país. Nossa resenha esclarece tudo!

14
CLUBE DO ARANHA

Criador dos mais amados super-heróis das histórias em quadrinhos e também do cinema, Stan Lee parte, mas sem antes deixar um legado contemporâneo para as novas gerações deste gênero de arte.

16
STONE AGE

Jogo clássico dos board games modernos que transporta os jogadores à Idade da Pedra e seus desafios

20
ENTREVISTA: SÃO JOGUE

Conversamos com Karina La Farina, proprietária de uma das principais luderias da cidade de Salvador na Bahia.

24
CONEXÃO PORTUGAL

O ano é 1811 e o Chile é considerado uma das rotas comerciais mais prósperas da América do Sul e que atrai empreendedores dispostos a transformar a cidade de Valparaíso no polo comercial das Américas.

29
PROTOTIPANDO
A HORA DO FEEDBACK

O designer pernambucano Roberto Pinheiro nos fala do que realmente é relevante no momento de utilizar os formulários de avaliação de protótipos.

32
METAGAME
ÁFRICA NOSSO FIRST PLAYER

Silvanir Souza nos mostra que foi entre as nações e civilizações africanas que surgiram as primeiras estratégias e mecânicas sob a forma de jogos de tabuleiro.

38
BEM-VINDO A JAMSPA

Estivemos em João Pessoa, na Paraíba, para conferir de perto mais uma edição do principal evento de board games da região Nordeste do Brasil.

46
COLUNA DO PORTUGA

Falaremos sobre o Papai Noel

FALA AÍ EDITOR

Magarem

josealmirmedeiros@gmail.com

Está chegando o Natal! E com ele mais um grande final de ano, independentemente de credos, é uma época especial para todos. Um momento de análise de tudo o que se passou no ano, repensar os erros e convergir nos acertos e, o mais importante: festejar jogando, estou certo?

Foi um ano bem promissor para o board game nacional. Novas editoras surgiram criando um novo espaço "indie" para promissores designers apresentarem suas criações, refletindo na popularização do board game nacional.

Pensando na Revista Vempramesa, alcançamos uma 16ª Edição com outro nível de entusiasmo e amadurecimento. A revista foi reformulada desde sua concepção, até o recrutamento de novos membros. Demos um salto de qualidade, em especial quanto ao conteúdo.

A Vempramesa é uma Revista digital "livre". Digo livre para download, acesso ilimitado para nossos leitores; livre quanto ao seu conteúdo, escrevemos o que "dá na telha"; e livre quanto a uma nova forma de se pensar BG, sem rotulações!

Então, mais um ano se aproxima! Que 2019 venha cheio de novidades e com muita jogatina para todos nós! A Revista Vempramesa agradece a todos nossos leitores, pelas mensagens de carinho e respeito pelo trabalho que é feito por todo nosso corpo editorial. Certeza de mais um ano com muitas matérias e bom conteúdo para todos vocês!

Valeu galera, Boas Festas!

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 16 / Dezembro 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

#16

DEZEMBRO 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.

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!

Dezembro chega e com ele o final de um ano bem movimentado no cenário dos board games no Brasil. Para se ter uma ideia, nada mais que 400 jogos dos mais variados estilos foram lançados no país em 2018, destes, o Radar de Jogos noticiou até esta edição 147 jogos. Alguns lançados, outros em pré-venda, anunciados ou financiados. É verdade porém, quem nem todos que apareceram no nosso radar lograram êxito e chegaram às mesas dos jogadores, mas, independente das razões, estivemos aqui divulgando cada proposta e apostando no sucesso de todos. Agora é aguardar 2019!

ANUNCIADO

KINGSBURG
SECOND EDITION

Bucaneiros Jogos

Mais uma novata promete trazer um clássico para o mercado brasileiro. A bola da vez é a Bucaneiros Jogos, lojista já bastante conhecido do público brasileiro, em especial quanto ao seu selo próprio de inserts e "sleeves" para jogos. Neste sentido, buscando alcançar um novo conceito, a Bucaneiros se estrutura para lançar um dos grandes clássicos do dice placement mundial: Kingsburg – não esquecendo que se trata de sua segunda edição 2017, totalmente remodelada *(se a primeira já era "top", imagine a segunda)*. Sobre o jogo: o reino de Kingsburg está sob ataque! Os invasores monstruosos estão se reunindo nas fronteiras, visando invadir e saquear o reino! Seu rei escolheu você para se encarregar e gerenciar uma província na fronteira e ajudar a defender o reino. Para conseguir isso, você deve influenciar os conselheiros do Rei e a Família Real para obter ouro, madeira, pedras e soldados

para expandir e defender suas terras. Mas você não é o único governador que busca o auxílio dos conselheiros! Os outros jogadores também procuram coletar os melhores recursos para seus próprios territórios. O rei Tritus está esperando por você. Você poderá ser o governador mais influente e poderoso do reino?

O jogo de Kingsburg ocorre em cinco anos, um total de 20 turnos. Em cada ano, existem três estações de produção para coletar recursos, construir estruturas e treinar tropas. A cada quarto turno é o inverno, no qual todos os jogadores devem lutar contra um exército invasor. Cada jogador deve enfrentar os invasores, então este não é um jogo cooperativo.

Os recursos para construir estruturas e treinar tropas são coletados influenciando os conselheiros do Conselho do Rei. Os jogadores colocam seus dados de influência sobre os membros do Conselho, e cada conselheiro atribui recursos diferentes ou aloca soldados, pontos de vitória e outras vantagens para o jogador que conseguiu influenciar esse conselheiro no turno atual. O jogador com menor soma de dados de influência é o primeiro a escolher onde gastar sua influência; isso atua como uma forma de equilibrar dados pobres. Mesmo com uma rolagem muito desafortunada, um jogador inteligente pode ainda sair do Conselho com um bom número de recursos e / ou soldados. No final de cinco anos, ganha o jogador que melhor desenvolveu seu território através do Conselho. Kingsburg *(Second Edition)* inclui seis módulos de expansão para uso com o jogo base.

QUEENDOMINO

Paper Games

Já era esperado! Após o sucesso mundial promovido pelo Kingdomino, vencedor do Spiel des Jhares 2017, a chegada do Queendomino ao Brasil, já não gera tanta surpresa assim. Digo, "tanta surpresa" relacionado ao hype gerado pelo King no momento de seu lançamento por aqui, pois, em relação a estrutura de jogo, o "Queen", sem sombra de dúvida, apresenta-se como uma evolução de se predecessor. Resta saber se o "Queen" fará o mesmo sucesso que fez o "King", que remou muito bem no hype da Spiel.

Como já dito, Queendomino é um jogo novo e completamente independente do premiado Kingdomino e oferece uma variedade de desafios mais complexos. Com os dois jogos em mãos, o jogador poderá combinar o Queendomino com o Kingdomino* e utilizar as variantes "Casamento Real", que incluem novas formas de jogar em grupos ou individualmente e permitem até 8 jogadores.

LA GRANJA

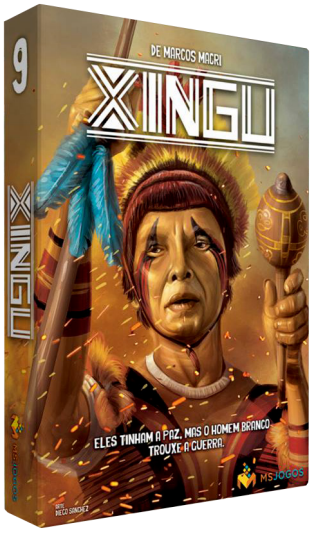
Across The Board

E a novata e até então desconhecida Editora Across the Board anuncia o lançamento do empolgante La Granja!

Um jogo de "peso", digo tanto quanto a sua complexidade quanto a sua estrutura em si. Será um grande desafio para a novata que promete lançá-lo entre a última semana de dezembro e a primeira de janeiro.

Em La Granja, 1-4 jogadores controlam pequenas fazendas pela lagoa Alpich, perto da aldeia de Esporles em Maiorca. Durante o curso do jogo, os jogadores tentam expandir continuamente suas fazendas na propriedade rural da poderosa La Granja. Eles também procuram entregar as mercadorias para a aldeia. Aqui, a velocidade é tudo.

La Granja é um jogo fascinante que requer um planejamento cuidadoso. Os jogadores de sucesso devem aprender a lidar com a imponderabilidade dos dados e também das cartas. O jogador que ganhar mais pontos de vitória no final do jogo é o vencedor e novo proprietário da fazenda La Granja!



XINGU

MS Jogos

Boa Macri! Já estávamos com saudade de seus incríveis jogos! Desta vez, uma homenagem, mais do que merecida, da cultura e história de resistência do povo indígena brasileiro.

A história do jogo se passa entre o final do século XIX e o início do século XX.

O Marechal Cândido Rondon, a serviço do governo brasileiro, recebe a missão de construir linhas telegráficas, de Mato Grosso a Goiás, região do baixo Xingu. Durante sua jornada, ele se depara com diversas tribos indígenas, desconhecidas até então, habitando a floresta Amazônica. Ao mesmo tempo, essas tribos são hostilizadas pela presença de fazendeiros inescrupulosos, interessados em mão de obra escrava, e tornam-se vulneráveis às doenças trazidas por exploradores.

Em Xingu, cada jogador será o líder de uma dessas tribos, e deverá usar a máxima habilidade e estratégia, para garantir sua sobrevivência, num cenário perigoso e hostil, devido à chegada do homem branco.

ARQUITETOS DO REINO OCIDENTAL

Meeple BR Jogos

A Meeple BR nos premia, mais uma vez, com mais um jogo de Shem Phillips, designer de Invasores do Mar do norte. O jogo foi financiado, no início do ano, pelo Kickstarter, momento no qual a Meeple BR firmou parceria com a Editora australiana Garphill Games a fim de trazer uma versão em português para os apoiadores brasileiros deste financiamento, e posteriormente, uma versão comercial para os lojistas.

Sobre o jogo: Arquitetos do Reino Ocidental acontece no fim do Império Carolíngio, 840 DC. Como arquitetos francos, os jogadores competem para impressionar o Rei ao construir vários marcos em todo o seu novo domínio. Os jogadores precisarão coletar matérias-primas, contratar aprendizes e ter um olhar atento em sua força de trabalho. Estes são tempos traiçoeiros. Arquitetos rivais não medirão esforços para diminuir seu progresso. Você permanecerá virtuoso, ou será encontrado na companhia de ladrões e mercadores negros?

O objetivo em Arquitetos do Reino Ocidental é ser o jogador com mais Pontos de Vitória (VP) no final do jogo. Os pontos são obtidos construindo diversos edifícios e avançando o trabalho na Basílica do Arcebispo. Ao longo do jogo, os jogadores precisarão tomar muitas decisões morais. No entanto, apenas no final do jogo serão julgadas suas virtudes. Algumas ofertas irregulares podem não parecer muito, mas vá muito longe e você será punido. O jogo termina assim que um conjunto de construções foi concluído.

HIVE

RED BOX Editora

E esse Hive sai ou não sai, Red Box? Pela terceira vez o Hive é "identificado" por nosso Radar... e pela terceira vez seremos forçados a dizer que não temos informações concretas sobre a possível publicação deste jogo! Na verdade, o título nem se encontra mais no site da editora na aba de "Próximos lançamentos", no entanto, quando questionada sobre o jogo a editora não confirma sua desistência de lançamento. Então, vamos deixar aqui registrado, mediante este último registro, nosso último alerta sobre este fantástico jogo!

Hive é um jogo de estratégia altamente viciante para dois jogadores, que não está restrito por um tabuleiro e pode ser jogado em qualquer lugar de superfície plana. Hive é composto por vinte e duas peças, onze pretas e onze brancas, com uma variedade de criaturas com formas únicas de movimentação.

Sem configuração inicial para fazer, o jogo começa quando a primeira peça é colocada para baixo. Como as peças subsequentes são colocadas adjacentes a esta primeira, e depois a outras peças, assim elas formam um padrão que se torna o tabuleiro de jogo. Ao contrário de outros jogos, as peças não são eliminadas. O objetivo do jogo é cercar totalmente a rainha do seu oponente, enquanto ao mesmo tempo tenta bloquear o seu adversário de fazer o mesmo com a sua rainha. O jogador que cercar totalmente a rainha do adversário ganha o jogo.

FINANCIAMENTO

VALENTE
O AMOR EM JOGO

Geeks N' Orcs

Há cerca de pouco mais de um mês, um jogo chamado Valente, o amor em jogo - alcançou 944% em campanha de financiamento coletivo mediante Catarse... Hã? Como assim? Como o Radar deixou escapar um sucesso como este? Isso demonstra fortes traços de evolução do consumidor brasileiro que não se preocupa apenas com grandes títulos da "vitrine" mundial... Novas estruturas e conceitos permitem que os designers comecem a propor um renovado cenário de jogos, exclusivamente nacionais, que ganham espaço e direito de se tornarem publicáveis. Parabéns ao Valente e a todos os envolvidos nesse grande sucesso! Dito isto, vamos ao jogo:

"Valente - O amor em jogo é um jogo de construção de narrativa baseado nas histórias criadas por mim, Vitor Cafaggi, sobre este jovem e garboso cãozinho, o Valente. Através da aleatoriedade das cartas e usando sua própria habilidade, raciocínio e experiência, os jogadores montarão tirinhas contando a história e as desventuras amorosas do Valente. Os jogadores têm o desafio de guiar o nosso herói para a escolha certa. E que escolha é essa?

Neste ponto de sua vida, Valente se encontra num momento difícil. Com uma história de amor platônico por Dama e vivendo uma paixão recente com Princesa, ele se vê em uma enrascada, sem saber a qual das duas entregar seu coração. No jogo, esse é o cenário. Você e os outros jogadores ajudarão Valente a tomar essa decisão, só que esse caminho não será fácil.

De acordo com as histórias criadas, você guiará o coração de Valente enquanto ele ouve os inestimáveis conselhos de sua melhor amiga Bu, joga RPG com seus amigos, leva sua irmãzinha para o balé e devora sanduíches de rosbife!"

PRÉ-VENDA

CLANK!
A DECK-BUILDING ADVENTURE

Conclave Editora

Para os fãs de deck building, com certeza, Clank é um prato cheio! Clank!: A Deck-Building Adventure foi um dos "decks buildings" mais populares dos últimos anos. Não só pelo jogo ter tido uma venda absurda desde seu lançamento, mas pelas inúmeras indicações no Golden Geek 2016. Em Clank!, os jogadores se aproximam de uma masmorra para roubar seu tesouro. Infelizmente, esta não é uma aventura livre de risco: se eles fizerem qualquer barulho enquanto estão no calabouço - representados por cubos de clank - então arriscam atrair a atenção do dragão que trará toda sua ira. Em suma, você está tentando entrar no calabouço, roubar tanto tesouro quanto for possível e depois escapar, antes de morrer sob um ataque de dragão.

Com Rodrigo Zuzu
rodrigo@sampaiorodriguez.com.br

A Beleza do FAVELAS

Favelas é o primeiro jogo publicado pelo designer Christopher Bryan e foi lançado em 2017. Tive o prazer de jogá-lo em Essen no lançamento e gostei bastante. O jogo por si só criou um belo burburinho nas comunidades brasileiras por ter um tema tipicamente brasileiro, mas feito por um americano que nunca tinha vindo ao Brasil. Verificando na Ludopedia, achei uma entrevista bem completa feita pelo canal Turno Extra que detalha bastante esta peculiaridade, recomendo fortemente darem uma lida!

Uma outra coisa interessante no jogo é que ele foi editado pela Wizkids, que é mais conhecida pelo Heroclix *(que eu particularmente ADORO)* e pelo Dice Masters do que por board games propriamente ditos. Pode ser ponto negativo para os gamers que se acham "GAMERS", mas para quem quer se divertir, pouco importa a editora, concordam?

Antes de começar, vejam como é linda a caixa do jogo. É um trabalho de arte BELÍSSIMO, que chama a atenção. Na visão do designer, as favelas funcionam como bairros que sofrem intervenções artísticas e se tornam obras de arte, o que não deixa de ser uma visão romântica do que são as favelas reais mas que, para mim, justificam a licença poética do jogo. Afinal, algumas favelas no Rio já se tornaram pontos turísticos e a própria região do Caminito em Buenos Aires, que é uma representação bem próxima de nossas favelas, também é um ponto turístico coloridíssimo e chamativo. Então por que torcer o nariz para esta licença poética do autor? Sinceramente, acho que ele usou bem o tema e transformou algo pejorativo em arte. E por falar em arte, segundo Christopher, o projeto gráfico seria do artista Weberson Santiago, um dos mais renomados e talentosos artistas brasileiros, mas por questões de agenda acabou sendo assinado pelo japonês Kwanchai Moriya. Eu sou ULTRA-FÃ do Weberson, mas devo admitir que a arte do Kwanchai também ficou FANTÁSTICA!

IMAGENS: WIZKIDS.COM

IMAGENS: RODRIGO RODRIGUEZ

Vamos jogar!

O jogo simula uma competição de arquitetura que acontece em 3 anos *(3 rounds, traduzindo para o "boardgamês")*, onde cada jogador tenta ganhar pontos do Conselho Arquitetônico, conquistando prêmios por maioria de cada cor e um prêmio adicional se tiver pelo menos uma construção de cada cor em seu bairro *(uso bairro ao invés de favela, para evitar mimimi antes mesmo de começar a jogar)*. No início do jogo, são rolados todos os dados das 5 cores e o dado transparente, o valor deles ao final de cada ano indica a pontuação que cada jogador ganhará, caso conquiste a maioria daquela cor (*em caso de empates, todos empatados recebem o valor total do dado)*. O valor do dado transparente é a premiação adicional, caso o jogador tenha em seu bairro pelo menos uma construção de cada cor visível. Cada jogador começa com um tile grande de bairro e em cada jogada ele escolhe um dos 3 tiles duplos que ficam sempre abertos na mesa ou um dos tiles simples *(pilha fechada)* e coloca em sua "favelinha". As premissas fundamentais são: você não pode expandir o espaço de sua favela *(tem que se limitar ao tamanho de seu tile inicial)* e um tile só pode ser colocado em cima de uma base completa, não permitindo por exemplo, apoiar um tile com uma parte em um nível mais alto e outra em um nível mais baixo.

Ao colocar um tile, se houver coincidência de cores entre o tile colocado e o(s) tile(s) que forma(m) sua base, o jogador deve aumentar ou diminuir em 1 o valor do dado da cor correspondente. Por exemplo: se coloco um tile duplo amarelo-amarelo em cima de uma base que é verde-amarelo, eu devo aumentar ou diminuir em 1 o valor do dado amarelo. Esta manipulação do dado faz com que a pontuação ao final do ano seja maior ou menor para aquela cor. Se ao invés de escolher um tile duplo, o jogador prefere pegar uma peça simples *(pilha fechada)*, ele deve modificar também o dado transparente, além de modificar o dado da cor do tile caso ele coincida com a sua base. Esta é a única forma de modificar o dado transparente dentro do ano e pode ser bastante importante para atrapalhar os planos dos vizinhos ou pontuar mais! Após pegar um tile duplo, o jogador deve revelar outro da pilha fechada e assim vai até chegar ao final do ano.

Cada ano é formado por uma pilha de peças duplas, no setup separamos 3 peças de Fim de Ano *(End of The Year)*, embaralhamos cada uma delas junto com outras 3 peças duplas comuns e só depois adicionamos mais peças duplas encima destas três pilhas *(quantidade depende do numero de jogadores)*. No momento em que a peça End of The Year aparece, o ano acaba e é feita a contagem de pontos do ano. Esta simples mecânica de embaralhar a peça que finaliza o ano com as 4 últimas peças da pilha cria um clima de tensão bastante interessante quando está acabando o ano: jogadores tendem a "fritar a cuca" para evitar que um jogador passe em maioria de uma determinada cor, mas não sabem ao certo quando o ano vai acabar!

IMAGENS: RODRIGO RODRIGUEZ

Outro ponto importante e desafiador: ao final decada ano, rolamos novamente TODOS os dados, o que altera as premiações de cada cor e o prêmio especial, MAS mantemos as favelas como estão! Se você foi o "Rei do Amarelo" na rodada passada, pode ter que encarar um dado com valor 1 no começo do novo ano. Esse fator dá uma dinâmica muito interessante, pois em cada um dos 3 anos o "valor" de cada prêmio pode mudar e você tem que "se virar nos 30" com o bairro que já tem!

Estrategicamente, o jogo parece ser bem simples e pode não agradar aos heavy-gamers *(que cá para nós são sempre difíceis de agradar, concordam?)*. Ele está mais para um jogo família do que para um jogo padrão gamer, mas dá oportunidades para boas estratégias que podem ser utilizadas o tempo todo: escolher tiles de cores que não possui maioria, apenas para diminuir o prêmio do jogador que está investindo nele; focar em fazer as 5 cores e draftar tiles simples para aumentar a pontuação do prêmio especial *(o que deixa o jogo mais longo, já que o tile End of The Year está na pilha de tiles duplos)*; ou tentar empatar na maioria com os dados que estão dando melhores prêmios. Enfim, há vários caminhos interessantes e a todo instante o jogador deve ficar ligado no bairro dos colegas para ver quem está tentando fazer o quê no jogo. Neste ponto, considero o número máximo de jogadores ideal: se pudéssemos jogar com mais do que 4 jogadores, as decisões seriam mais truncadas e o jogo perderia um pouco do charme de ser rápido e estratégico.

Componentes

Propositalmente escolhi falar dos componentes só depois de explicar o que é o jogo, pois para mim estes são a cereja do bolo: tiles bem coloridos e de espessura muito boa, arte FANTÁSTICA e bem detalhada, com tabuleiro principal bem clean e ao mesmo tempo bonito. Os dados são um xodó à parte: grandes, translúcidos e muito bem acabados, do nível dos dados do Quantum. Utilizei o jogo em eventos e é visível a atração que ele traz para quem passa perto de uma mesa com o setup dele pronto.

A ideia do designer de representar as favelas como algo arquitetonicamente estudado e de bom gosto foi muito bem representada pelo acabamento do produto final.

Sobre o jogo

Favelas é um jogo familiar muito bonito, rápido e que permite estratégias diversas para vitória. Por ser simples e direto, pode não agradar a todos e tende a "enjoar" caso jogue muitas partidas seguidas. Recomendo ter o jogo na coleção para jogar em família ou como um bom filler, agrada bastante a maioria das pessoas e tem uma arte fenomenal.

Não é meu favorito e acho que nem tem pretensão de ser um "clássico dos BGs", mas é um jogo bem interessante, principalmente para quem procura algo rápido e divertido. Recomendo fortemente para as pessoas que participam de eventos de demonstração de jogos, que usam jogos em sala de aula ou mesmo para quem tem luderias ou espaços de jogos. Se você é heavy-gamer, passe reto.

Acredito que o designer foi bem feliz em pegar um elemento brasileiro que tem um significado ruim e "ressignificar" o conceito de Favela como algo belo. O burburinho da "apropriação cultural" para mim não faz sentido, afinal vivemos num país de hot-rolls, sushis de morango, de pizzas de camarão e strogonoff de palmito. Por menos tretas culturais e mais licenças poéticas para o bem como esta!

FAVELAS

País de origem: EUA
Estilo: Abstrato/ Puzzle
Para: 1 a 4 Jogadores
Ano: 2017
Fabricante: WizKids.com

Criador: Chris Bryan
Ilustradores: Brigette Indelicato e Kwanchai Moriya

CLUBE DO ARANHA

Resenheiro
Magarem

No início dos anos 90, quatro adolescentes resolveram se unir, em prol de um clube exclusivo para amigos, que se dedicavam a ler e a estudar tudo sobre a história de seus heróis favoritos da Marvel Comics. Estava aí formado o Clube do Aranha. Tínhamos até um protótipo de uma "logo", rabiscada em papel de ofício e uma cartilha com regras que determinavam os "aportes mensais" que deveriam ser entregues por seus quatro sócios, a fim de "financiar" o objeto final desta pequena associação: os gibis!

Sim, éramos fissurados pela Marvel! Lembro-me bem que deixávamos de comprar o lanche do intervalo da aula para comprar uma edição especial do Homem-Aranha com a arte estonteante de Todd McFarlane. Valia cada centavo!

Presenciamos um momento mágico da Marvel! Conseguimos ler toda a história original de Peter Parker, com o advento da série Teia do Aranha, que relançou todo o clássico da Edição nº 01 até o casamento de Peter com Mary Jane na número 100 – com os traços clássicos de Jack Kirby com roteiro de Stan Lee! Sensacional!

Além do Aranha, com sua série normal e a teia, colecionávamos Super Aventuras Marvel, Grandes Heróis Marvel, Capitão América, Wolverine, X-Men, Edições especiais como a Saga de Thanos e o do Surfista Prateado... ou seja, tudo que surgia relacionado a Marvel estava em vias de ser adquirido pelo clube. Tínhamos todas as revistas catalogadas, inclusive com ficha técnica. Cada título adquirido era compartilhado por todos do grupo que liam os mesmos exemplares mensais e em seguida nossas preciosas revistas eram ensacadas e guardadas no armário de um de nossos integrantes! Pura dedicação ao hobby!

Esses relatos são reais! São lembranças que me vieram à tona no exato momento do anúncio do fa-

THANOS RISING
Lançado mês passado, foi a aposta da USAopoly na criação do designer alemão Andrew Wolf. O jogo une dados e cartas numa interessante pegada cooperativa.

CODENAMES
Além de jogos com enredo próprio, outros como o conceituado Codenames também tem suas versões com os personagens da Marvel.

STAN LEE

Novaiorquino, nasceu no dia 28 de dezembro de 1922. Era ator, publicitário e ilustrador. Criou uma série de personagens consagrados no universo das HQ's levando seu legado gráfico para vários segmentos, inclusive para os jogos de mesa.

LEGENDARY

Lançado em 2013, é o mais famoso Deck Building Game com a temática Marvel. Pode ser jogado por 1 a 5 participantes e foi criado pelo designer Devin Low.

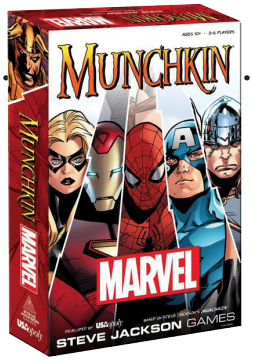
lecimento do mestre Stan Lee! Com a notícia, fui envolvido numa teia de sentimentos controvertidos e incompreensíveis, uma vez que não se tratava, na teoria, de um familiar ou alguém tão próximo a mim. Mas, será que não se tratava de alguém tão próximo assim?

Pensando bem, Stan se fez presente em boa parte de minha adolescência, sofri junto com ele na morte de Gwen Stacy – que roteiro fantástico! Ou na morte de metade dos heróis da Marvel contra o temível Thanos – esse foi demais pra mim. Fui entorpecido de felicidade com o casamento de Peter Parker com Mary Jane. Peter merecia isso, assim como a grande explosão galáctica causada pelo enfrentamento do Surfista Prateado contra o devorador de mundos Galactus. Estupendo!

Então, pensando bem, Stan faz parte de minha vida! Tirei alguns minutinhos para refletir e poder relatar o quanto suas histórias foram especiais para mim e o quanto contribuíram para minha formação moral e ética como ser humano – "com grandes poderes vêm grandes responsabilidades"!

Grande Stan, um entusiasta do lúdico, um gênio da arte e da ficção, o mestre imortal que se encontra vivo em histórias e gibis, personificado na vida e obra de suas mais de duzentas criações! Precisei de pouco mais de 5 anos de minha vida através dos 52 anos de sua carreira para me sentir parte desta grande família que se chama Marvel! Obrigado Stan!!!

CARICATURA: JULIO CESAR

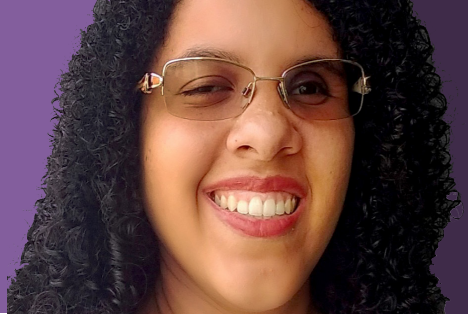


MUNCHKIN MARVEL

Trata-se do tradicional Munchkin bastante jogado no Brasil, porém, esta versão lançada em 2016 nos EUA e na Itália, ainda é inédita por estas bandas.

STRIKE TEAMS

Criado por Andrew Parks e lançado este ano. O jogo tem miniaturas dos heróis da Marvel e associa uma pegada de jogo narrativo com Dungeon Crawler



Por Laíse Lima

VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

lailima19@gmail.com

A pré-história vivenciada pelo STONE AGE

Cada Era apresenta um desafio específico. A Idade da Pedra se caracterizou pelo surgimento da agricultura, pela manipulação de alguns recursos básicos e construção de cabanas simples. O início do comércio e o crescimento da civilização levou o homem a criar raízes e propagar-se. Além disso, práticas tradicionais tais como a da caça não atendiam a demanda por alimentação, com tão grande crescimento demográfico.

Em Stone Age, o objetivo dos jogadores será enfrentar todos estes desafios. Há muitos caminhos para vencê-los e cada um poderá obter êxito à sua própria maneira. Trace uma estratégia e, ao final da partida, descubra se ela foi o melhor caminho.

Fonte: Livro de Regras – Devir

IMAGEN: JULIO CESAR

Cada vez que escrevo uma VemPraAula me apaixono mais pelos jogos históricos, que conseguem, de forma imersiva, nos fazer reviver uma época e os seus desafios. Assim é Stone Age, voltaremos à Idade da Pedra, como líderes de uma tribo, e enfrentaremos as barreiras que eles tinham para fazer prosperar uma civilização.

Já falamos sobre as grandes civilizações do mundo antigo, sobre mitologias e legados milenares, agora voltaremos ao início da história da humanidade. Nesta edição, mais uma vez focaremos nas mecânicas e regras do jogo, pois elas fazem todo o sentido tematicamente e passam muita história de forma dinâmica, desafiadora e através de muita matemática *(sério, se você quer colocar os alunos para fazer contas, este é o jogo!).*

Voltando à Idade da Pedra

A Idade da Pedra é o período da Pré-História durante o qual os seres humanos criaram ferramentas de pedra, a tecnologia mais avançada naquela época. A madeira, os ossos e outros materiais também foram utilizados, mas a pedra foi utilizada para fabricar ferramentas e armas, de corte ou percussão. O jogo mostra claramente os desafios das 3 fases dessa época: o período Paleolítico *(ou Idade da Pedra Lascada),* com um sistema econômico de caça-coleta; o Neolítico *(ou Idade da Pedra Polida)*, no qual acontece o surgimento agricultura e pecuária (*esta última é mais explorada em uma das expansões do jogo, a manada de mamutes);* e o período intermédio chamado de

Mesolítico, no qual usavam, ao mesmo tempo, instrumentos de pedra lascada e pedra polida.

No tabuleiro do jogo são representados alguns lugares importantes para a evolução da civilização e manutenção da tribo. No inicio da rodada, os jogadores, um por vez, escolhem os lugares que querem ir para realizar suas ações *(mecânica de alocação de trabalhadores)*, a maioria tem uma limitação na quantidade de trabalhadores que comportam, por isso é importante um bom planejamento na rodada anterior de quais serão as próximas ações e de quais serão as prioridades.

Fabricante de ferramentas:

uma das ações mais disputadas do jogo e onde só cabe um personagem. É um lugar tão disputado pois ele afeta diretamente no resultado das outras ações de coleta. A aquisição de recursos em Stone Age é feita através da rolagem de um dado para cada trabalhador presente no lugar de coleta (isso será explicado com mais profundidade, abaixo). Uma ferramenta facilitará a coleta, na prática do jogo dando mais números aos dados rolados.

Cabana:

nela só cabem exatos dois personagens de um mesmo jogador *(colocados ao mesmo tempo, representando um casal)*. É a moradia da tribo e onde eles fazem filhos, aumentando a população.

Campo:

nele só é permitido um trabalhador e também é uma ação muito cobiçada no início da partida, pois representa o nível de agricultura da tribo e a possibilidade de alimentar a população com mais eficiência. É basicamente um sistema de agricultura de subsistência, todo o final de rodada o jogador precisa alimentar cada trabalhador com a comida coletada, com um nível de agricultura alto, o jogador tem a cada rodada uma quantidade de comida garantida para consumo.

Campos de caça:

nesse local os jogadores coletam alimento para sua tribo. O jogador coleta a metade do valor tirado nos dados *(no qual, o número de dados rolados é igual ao número de trabalhadores do jogador na região)*, arredondado para baixo.

Floresta:

neste local os jogadores coletam madeira que servirá para a construção de edifícios e outras evoluções. A coleta funciona da mesma forma que nos campos de caça, porém o recurso final coletado não é a metade do valor dos dados, e sim o valor dos dados dividido por 3.

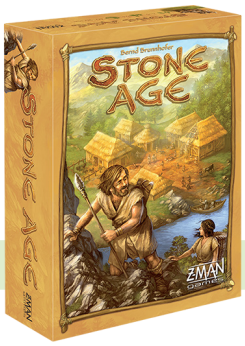
Poço de argila:

outro recurso importante a ser coletado é a argila e o valor adquirido é o número tirado nos dados dividido por 4.

Pedreira:

Na idade da pedra precisa haver o local de extração do principal recurso da época, a pedreira. O total adquirido aqui é o número dos dados dividido por 5.

IMAGEM: LAÍSE LIMA



STONE AGE

País de origem: Alemanha
Estilo: Estratégico
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2008
Fabricante: Z-MAN Jogos

Criador: Bernd Brunnhofer
Ilustrador: Michael Menzel

Rio:

por fim, o recurso mais difícil de ser achado. No rio, os jogadores podem encontrar ouro, representando a transição para a posterior idade do bronze e do metal. No rio, o ouro coletado é o valor tirado nos dados dividido por 6 *(eu falei que era muita matemática durante o jogo inteiro e ainda tem mais!)*

Pontuação

Existem 2 outros lugares no tabuleiro que não servem para a coleta de recursos ou ferramentas, mas representam a evolução da tribo e garantem pontos de vitória, durante a partida ou no final do jogo:

Construções: cada construção pode ser feita apenas por um jogador, através do pagamento dos recursos exigidos por ela. Assim que o jogador a constrói, na etapa da realização das ações no tabuleiro, ele garante os pontos de vitória descritos nela.

Cartas de Civilização: essas cartas proporcionam bens imediatos *(como recursos ou ferramentas)* e pontos de vitória no final do jogo.

As cartas com o fundo da cor de areia dão pontos através das coleções de construções, agricultura, ferramentas ou trabalhadores que o jogador adquiriu durante a partida.

As cartas com o fundo verde são cartas de ciência *(escrita, herbalismo, cerâmica, artes e música)* e dão uma pontuação um pouco diferente. É multiplicado o número de cartas de tipos diferentes por este mesmo número, portanto se o jogador tiver 5 cartas de tipos diferentes, ele conseguiu 25 pontos.

Importante

O jogador precisa alimentar toda sua tribo no final da rodada, se ele não tiver comida disponível para todos, poderá trocar outros recursos por comida (*escambo*).

E aí, vale a pena?

Não é um jogo para turmas grandes e sim para eventos esporádicos com turmas menores. Se você quer ensinar matemática de forma lúdica e, de quebra, falar muito de história, este é um dos jogos perfeitos para mostrar aos seus alunos do ensino fundamental, principalmente 5º e 6º anos. As regras são, apesar de muitas, fáceis de serem explicadas e aprendidas. Os jogadores fazem conta durante todo o jogo a fim de coletar recursos, planejar a alimentação de sua tribo e organizar a construção de cabanas. O tema é tratado de forma dinâmica e muito imersiva, apesar de ser um clássico euro com mecânicas de gestão e máquina de pontos, todas as ações fazem sentido e possuem uma explicação lógica tematicamente. Vale muito a pena tê-lo em sua coleção para aplicação pedagógica, apenas tome cuidado com o tempo reservado para a partida, ele não é um jogo que acaba tão rápido!

Abençoado SÃO JOGUE

Nicho ou comunidade? Esta é uma pergunta presente e inevitável que todo investidor se faz ao ingressar nesse novo negócio que se chama: Board Games! Novo? Nem tanto, para o "velho mundo", a temática sempre se mostrou presente, inclusive como alternativa de negócio rentável provedor hoje de recordes na maior plataforma de financiamento coletivo do mundo: o kickstarter! No Brasil, novos empreendedores, geralmente consumidores do próprio hobby, mostram-se propensos a investir cada dia mais nesse novo mercado que se apresenta "faminto" por novidades!

Assim, diante desta nova e crescente demanda, seguindo na esteira dos novos tempos dos jogos analógicos, novos empresários resolvem empreender em busca desta fatia do mercado que se mostra propensa a consumir seu cardápio lúdico!

Pensando nisso, para esta edição da Revista Vempramesa, entrevistamos Karina La Farina, sócia proprietária da São Jogue, a mais nova luderia de Salvador.

IMAGENS: FACEBOOK.COM/SAOJOGUE/

KARINA LA FARINA

IMAGENS: FACEBOOK.COM/SAOJOGUE/

Inicialmente, gostaria de agradecer, em nome de toda a equipe da Revista Vempramesa, a Karina La Farina e a todos os envolvidos no sucesso da São Jogue por seu importante trabalho de propagação da cultura dos jogos de tabuleiro na cidade de Salvador. Parabéns mesmo pelo excelente trabalho prestado a nossa comunidade! Desde já, gostaríamos de saber, de você, Karina, de onde surgiu a ideia da São Jogue, qual sua história?

A ideia surgiu a partir de uma percepção que tive quando vim morar em Salvador em 2013 e, vindo de uma vida noturna e cultural super diversificada de São Paulo, senti muito a falta dessas opções de entretenimento aqui em Salvador. Mas até aí era apenas uma percepção mesmo de que faltava algo por aqui. Como eu e meu marido já gostávamos de jogos, fazíamos umas noites de jogos em casa com os amigos e era sempre muito divertido e todos amavam! Nesse momento foi quando comecei a pensar que isso poderia se transformar em um negócio mesmo. Percebi então que as luderias estavam se espalhando pelo Brasil, cada uma com muitas ideias criativas. Foi aí que resolvemos agregar muitas dessas ideias no nosso projeto do São Jogue!

Lúdico! Esta palavra resume bem o que é a São Jogue? Qual o conceito da São Jogue e o que ela se predispõe a fazer pela comunidade soteropolitana de jogos de tabuleiro?

Acho que sim! Mas ainda diria que a essência do São Jogue é: conexão entre pessoas, cultura off-line, através do lúdico! Prezamos muito por possibilitar um tipo de interação social diferente do que as pessoas e o mundo estão acostumados hoje em dia! Através dos jogos, eventos e do ambiente descontraído que construímos no São Jogue, as pessoas podem realmente se conectar. Os jogos são um pretexto para conversas dos mais variados assuntos, para risadas sinceras e para olhar nos olhos dos outros em vez de estar olhando para a tela do celular. Nesse processo, as pessoas conhecem os jogos de tabuleiro e, como vocês podem imaginar, ficam apaixonadas! É muito gostoso ver as pessoas se encantando com algo novo e algo que é nossa paixão também!

Como já dito anteriormente, o lúdico faz parte da premissa da São Jogue. Então, para que este efeito se torne efetivo, como é trabalhado este lúdico no dia a dia da São Jogue? São permitidas doses homeopáticas de "loucura" dentre seus comandados monitores? Diga-nos, qual o segredo da alegria da São Jogue?

Hahaha, rapaz, procuramos ser nós mesmos! E felizmente conseguimos agregar muitas pessoas especiais nesses meses, nossos monitores. A maioria começou como cliente, já eram ou ficaram apaixonados por jogos

de tabuleiro e vieram trabalhar com a gente! Temos treinamentos frequentes nos quais procuramos enfatizar para todos que nossa missão é proporcionar um momento mágico de diversão para as pessoas. Que elas possam ser atendidas de uma maneira descontraída, mas extremamente pessoal de forma divertida e ao mesmo tempo acolhedora. Nos importamos muito com cada um que vem até nós e queremos que as pessoas sintam isso. Nossa equipe retrata isso, pois escolhemos pessoas que tenham também esses valores e essa atitude.

IMAGENS: FACEBOOK.COM/SAOJOGUE/

Inaugurada no início do segundo semestre deste ano, a São Jogue, mesmo com tão pouco tempo de existência, tem conquistado o público de Salvador pelo formato lúdico de servir bem seus clientes, com presteza e bastante diversão – esse feedback é geral! Então, analisando-se numa perspectiva empresarial, mesmo neste curto espaço de tempo, vocês já conseguem fazer um levantamento do público gamer de Salvador? E aí, somos nicho ou comunidade?

Sim! Felizmente tivemos uma aceitação gigante do público! Em menos de 5 meses recebemos o convite de abrir a Unidade no Shopping Bela Vista. Então, atualmente estamos com 2 Unidades e já analisando outros 4 convites!

Acho que um ponto que acertamos foi não mirar exclusivamente no público gamer, geek ou do hobby dos jogos de tabuleiro na cidade. Afinal, a essência do São Jogue é diversão e conexão. E todos querem se divertir e se conectar! De fato, em média 70% do nosso público são pessoas que ainda nem conhecem os jogos de tabuleiro modernos. Dessa maneira, conseguimos ampliar nosso público alvo e não depender exclusivamente do público gamer.

Ao mesmo tempo que conseguimos ser um espaço para acolher esse público que já tem o hábito de jogar e, muitas vezes, carece de um espaço legal e confortável para poder se reunir com os amigos e cultivar o hobby.

É sabido que a São Jogue tem firmado ótimas parcerias em prol do desenvolvimento cultural gamer e nerd de Salvador. Digo pela importante aproximação com a 42 Cultural, promotora de importantes eventos locais para o segmento, como Anipólitan e Gamepólitan e com a Matilha RPG, responsável por inúmeros eventos culturais ligados ao Role Playing Game. Quais os objetivos reais da empresa São Jogue: abraçar além dos boards outras "tribos" da Cultura Nerd?

Com certeza! Queremos agregar todo mundo que vem trabalhando pela Cultura Nerd nos últimos anos aqui em Salvador para fortalecer esse mercado aqui na região. Todos saem ganhando com isso. Porque, se ficarmos cada um no seu canto teremos uma representatividade bem menor em escala nacional. O nordeste ainda tem um estigma negativo em relação à cultura nerd e pouca representatividade no país, então queremos mudar esse cenário e estamos trabalhando para isso! Muito da produção cultural nerd e geek do Nordeste acaba não tendo espaços

dedicados para desenvolvimento, debate e exposição. Nosso objetivo é apoiar a produção cultural local e modelos de empreendedorismo nerd aqui na região.

Investir na ideia de uma "luderia" não é algo tão fácil assim como todos devem imaginar. Investir em um ambiente com pouca rotação das mesas demanda um equilíbrio, por exemplo, entre o valor cobrado pela monitoria dos jogos e o consumo médio das mesas. Para novos e possíveis empreendedores, o que dizer sobre o formato "luderia": a ideia veio para ficar? Vale a pena investir nessa ideia?

Vale a pena sim! Porém realmente é necessário ter esse cuidado com o modelo de negócio e, além disso, ter uma visão maior de outros serviços que se pode oferecer. Ter uma visão clara e profunda da essência do seu negócio e não ter medo de arriscar ajuda a alçar voos maiores

Muito obrigado mesmo por esta empolgante entrevista, Karina! A Revista Vempramesa agradece, em nome de todos os gamers, de Salvador, pelo seu amor ao hobby e pela bela iniciativa de tornar seu grande sonho parte de nossa realidade. Agora o espaço é seu, qual recado gostaria de dar para nossos leitores?

Muito obrigada pelo espaço e parceria! Nossa cidade precisa cada vez mais de pessoas com coragem para investir em novos negócios! Sempre temos em nossa mente um frase que escutamos de Sri Sri Ravi Shankar: "O universo não apoia suas ideias. O universo apoia sua Ação!"

Modelos de negócios inovadores, focados no desenvolvimento de pessoas, com um entretenimento cultural diferenciado e de qualidade, livre de drogas e de violência, são super bem-vindos e necessários nos dias de hoje para desenvolver e melhorar nossa sociedade... é um pouco mais difícil... mas com paciência e criatividade é possível!

Meu segundo recado é: venham pro São Jogue!!!

SERVIÇO

Av. Paulo VI, 1535
Salvador-BA / Brasil
acesse: saojogue.com.br
facebook.com/saojogue/

CONEXÃO
PORTUGAL

Por Carlos Abrunhosa
carlosdeabrunhosa@gmail.com

NEGOCIANDO EM VALPARAÍSO

Em Valparaíso os jogadores são levados para o ano de 1811, altura em que o congresso chileno decidiu liberalizar o comércio no porto comercial de Valparaíso. Com esta decisão, a cidade prosperou graças à ação reformadora dos seus cidadãos. Os jogadores farão parte dessa mudança tornando-se comerciantes astutos que, de forma cuidadosa, irão planejar as suas ações para desenvolver o comércio na cidade e com o mercado externo, tendo sempre presente que o final do jogo é um fator de pressão para potenciar a atividade econômica.

Como se joga:

No centro da mesa colocam-se o tabuleiro com a face de 2-3 jogadores ou 4-5 jogadores. Cada jogador escolhe uma cor e recebe 8 cartas de ação, 1 barco, 4 casas, 1 disco, 1 tabuleiro individual, 4 comerciantes *(3 em partidas com 2 jogadores)* e 20 pesos.

Cada jogador coloca:

- 1 disco na casa zero da escala de pontuação
- 1 comerciante na cidade de Valparaíso *(praia)*
- 1 comerciante à sua frente
- 1 ou 2 comerciantes no seu tabuleiro individual
- 4 casas no tabuleiro individual

Embaralham-se as fichas de mercado e colocam-se nas letras correspondentes dos 3/4 mercados *(5 espaços)*. As fichas que sobraram ficam na reserva que se encontra no canto superior esquerdo do tabuleiro.

Retiram-se do jogo algumas cartas de desenvolvimento em função do número de jogadores *(quantidade prevista no manual)*.

Define-se quem é o jogador inicial que recebe a ficha de farol.

O último jogador começa por escolher da reserva 3 cubos de recursos, continuando assim no sentido contrário aos ponteiros do relógio. Nenhum jogador pode escolher a mesma combinação de cubos já escolhida! Os cubos são colocados no armazém do tabuleiro individual de cada jogador, que não tem limite de armazenamento. Antes de iniciar o jogo, novamente começando pelo último jogador e seguindo no sentido contrário aos ponteiros do relógio, cada um coloca o comerciante que tem à sua frente numa das aldeias do tabuleiro.

Desenvolvimento

Uma partida de Valparaíso decorre durante várias rodadas até ao final do jogo. Cada rodada é composta por 3 fases:

- A **Planejar**
- B **Usar as cartas**
- C **Terminar a rodada**

Fase 1: Nesta fase os jogadores vão escolher as cartas de ação que querem usar na fase 2, colocando-as com a face oculta nas abas do seu tabuleiro, pela ordem que as desejam usar. No início do jogo, cada jogador apenas poderá usar 4 cartas, a aba para colocar a 5ª carta só está disponível para os jogadores que tenham já construído a sua 2ª casa.

Há ainda a aba que corresponde à casa do presidente, que também pode receber uma carta a troco de 5 pesos *(que se colocam em cima da carta)*.

Depois de todos terem colocado as cartas nas respetivas abas, revelam-nas ao mesmo tempo para a sua face visível. Não se pode mudar a ordem das cartas a partir deste momento. Todas as moedas colocadas nas cartas junto à casa do presidente são colocadas na reserva neste momento.

Fase 2: Um após o outro, começando pelo jogador inicial, executa-se a primeira carta da aba de cada jogador, depois de todos terem executado a primeira carta deslizam-se todas as cartas para a esquerda para ocuparem o espaço deixado vazio. Esta fase termina quando todas as cartas tiverem

sido usadas *(inclusive as cartas colocadas na aba da casa do presidente).*

Normalmente, os jogadores usam as cartas pela ordem que escolheram, no entanto, é permitido não respeitar essa ordem a troco do pagamento de uma penalidade, indicada na parte superior de cada aba. Depois de usar uma carta deslizam-se todas as cartas que estiverem à sua direita para ocupar o espaço deixado vago.

Todas as cartas usadas são colocadas novamente no monte de cartas de ação de cada jogador.

Todas as cartas têm duas opções de ação: a da parte superior *(ação principal)* e a da parte inferior da carta *(ação alternativa)*. As 8 ações principais são:

Transferir recursos

Transferir do armazém para o barco ou vice-versa, o número de recursos que o jogador quiser. Se encher o barco com esta ação, ganha 1 ponto adicionalmente.

Vender recursos

Vender 1 recurso do armazém por 10 pesos.

Contratar comerciante

Contratar um comerciante do tabuleiro individual e colocá-lo na cidade de Valparaíso a troco de 3 recursos diferentes *(laranja, branco e cinza)*.

Mover comerciante

Mover os comerciantes pelos caminhos do tabuleiro, o primeiro movimento é gratuito, o segundo custa 1 peso e o terceiro custa 4 pesos. Esta ação permite mover todos os comerciantes, mas o pagamento terá de ser por cada um também.

Construir casa

A troco de 10 pesos, os jogadores podem construir no primeiro espaço vazio da cidade de Valparaíso *(a partir do farol)*, ou numa aldeia que tenha ainda espaço para construir casa e onde o jogador tenha um dos seus comerciantes presente.

Em Valparaíso as casas trazem dividendos na fase 3. Nas aldeias com mercado, as casas contam como um comerciante presente na aldeia para o dono dela. Já nas aldeias sem mercado, as casas passam a permitir que o dono delas não conte a aldeia como um movimento para efeitos de movimentação dos seus comerciantes, adicionalmente os adversários que passem/parem nessas aldeias pagam 2 pesos ao dono da respetiva casa.

Começa-se sempre a construir a casa que esteja na casa com o número mais alto no tabuleiro individual de cada jogador. Assim que um jogador construa a sua segunda casa, passa a poder colocar 5 cartas de ação na fase 1 do jogo, e quem construir a última casa, ganha 1 ponto imediatamente.

Negociar na aldeia

Para aceder ao mercado, o jogador tem de estar presente numa aldeia com mercado. Quando o jogador escolhe esta ação, poderá então contar o número de comerciantes que tenha em casa um dos mercados do tabuleiro *(casas contam como +1 comerciante)* e realizar esse número de vezes *(se aplicável)* a ação da ficha que estiver na base da coluna do mercado. Em seguida, coloca essa ficha no topo do mercado de reserva (canto superior esquerdo do tabuleiro principal) e empurra toda a coluna para baixo. A ficha da base destaca-se e é colocada no topo da

coluna do mercado onde o jogador negociou. Em seguida, o jogador pode negociar com outro mercado que tenha comerciantes seus, usando o mesmo procedimento.

Mover barco

Pode mover o seu barco até 2 espaços no tabuleiro.

Negociar no mercado externo

Se um jogador estiver num dos três setores que permitem aceder ao mercado externo, podem pagar os três recursos iguais necessários e tirar uma das três cartas nas abas desse setor. Se for uma carta de nível A, o primeiro jogador a tirar carta leva 5 pesos adicionalmente, em seguida repõe-se imediatamente uma nova carta na aba deixada vazia.
Se o jogador quiser tirar uma carta de nível B e ainda houver pelo menos uma carta de nível A nesse setor, o jogador tem de pagar 10 pesos para poder tirá-la. Os 10 pesos são colocados no setor que tenha mais cartas de nível A, se ambos os setores estiverem empatados, é o jogador que paga quem decide qual dos setores recebe os 10 pesos.

Ação alternativa

A maioria das cartas mostra uma ação alternativa na parte de baixo que pode ser escolhida no lugar de realizar a ação principal. Dessa forma é possível ganhar recursos e pesos.

Fase 3: Depois de todos os jogadores terem usado as suas cartas todas, a rodada termina e todos os jogadores que tenham construído casa na cidade de Valparaíso ganham o respetivo proveito *(1 recurso, 3 moedas ou 1 ponto).*
Em seguida, determina-se quem tem mais casas em Valparaíso e esse jogador ganha 5 pesos e o segundo ganha 2 pesos. Em caso de empate, ganha o jogador que tenha construído a casa por último. Depois, por ordem de turno, cada jogador tem a possibilidade de descartar uma das suas cartas de desenvolvimento recebendo o seu valor de pontos de vitória.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

Condição de fim de jogo:

Se depois destas últimas ações algum jogador chegar aos 18 pontos de vitória na escala de pontuação, o jogo termina imediatamente. O jogo também termina se neste momento já não houver cartas de desenvolvimento para preencher totalmente as abas do mercado externo.

Nova rodada:

Caso não se verifique nenhuma das condições de fim de jogo, parte-se para nova rodada:
Todos os comerciantes dos jogadores nas aldeias regressam a Valparaíso, exceto 1 que esteja numa aldeia ainda sem casa do jogador. O regresso é gratuito.
O marcador de jogador inicial vai para o que tiver construído a última casa. Caso esse jogador seja já o jogador inicial ou não tenha sido construída ainda nenhuma casa em Valparaíso, o marcador passa para o jogador à esquerda do atual jogador inicial.

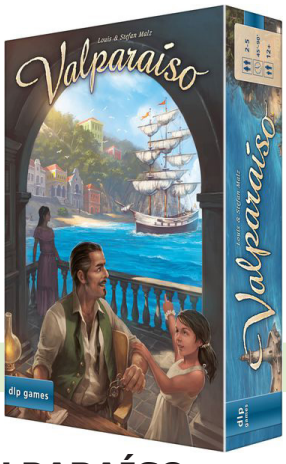
Pontuação final

Por fim, todos os jogadores devolvem os recursos que tenham no barco e/ou no armazém a troca de 3 pesos por cada um. Cada jogador recebe 1 ponto por cada 20 pesos devolvidos ao banco. Além disso, cada jogador recebe os pontos de vitória de cada uma das suas cartas de desenvolvimento.
O vencedor será o que tiver mais pontos no final desta contagem e, caso haja empate, o jogador que tenha mais dinheiro que não tenha sido entregue ao banco. Se ainda assim houver empate, ganha o jogador que tenha tido a ordem de turno mais alta.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

Avaliação:

Valparaíso é um jogo criado por uma dupla que já criou outros títulos interessantes, nomeadamente o mais ou menos desconhecido Edo - Stefan e Louis Malz.
Trata-se de um jogo com complexidade média, servido por material de boa qualidade e com ilustrações de Michael Menzel, que a mim agradam bastante, mas que já não tão consensuais como outrora.
Numa primeira abordagem, ficamos sem ter bem a certeza qual o caminho a seguir, pois na verdade há várias coisas interesantes para fazer: construir casas para poder colocar mais uma carta de ação por turno, pagar 5 pesos e jogar mais uma carta na casa do presidente para ter uma ação suplementar, investir na obtenção de recursos com ações alternativas para rapidamente conseguir ir ao mercado externo, mas também apostar nos mercados como forma de potenciar a obtenção desses recursos... enfim, uma pleiade de opções que podem trazer muitas dúvidas na escolha do rumo a seguir. O importante é optar por um caminho sólido e não desprezar por completo os outros e depois divertir-se.
A tensão e interação entre os jogadores é enorme, mesmo que não de uma forma confrontacional. Os jogadores estão permanentemente a "lutar" contra o tempo que traz inevitavelmente uma das duas condições de jogo. Alcançar 18 pontos não é nada de extraordinariamente difícil e esgotar as cartas de desenvolvimento também não, por isso é essencial fazer bem e rápido. Talvez aqui encontro o maior defeito, a rapidez com que chegamos ao fim, mas pode ser apenas o desejo que a experiência fosse mais longa.
Valparaíso é uma boa novidade chegada recente da Alemanha e mais uma estrela para a lista de bons jogos da DLP Games!



VALPARAÍSO

País de origem: Alemanha
Estilo: Estratégico
Para: 2 a 5 Jogadores
Ano: 2013
Fabricante: dlp games

Criadores: Stefan Malz e Louis Malz
Ilustrador: Michael Menzel

Por Roberto Pinheiro

PROTOTIPANDO

roberto@pinheirobg.com

A HORA DO FEEDBACK!

IMAGEM: OPENCLIPART-VECTORS / PIXABAY.COM

Os infames formulários de Feedback! Alguns adoram, outros odeiam. Em meu caso, mesmo aplicando esses formulários desde 2013, ainda não sei qual o real sentimento que sinto por eles. Os sentimentos estão sempre mudando de acordo com o resultado final. Esse resultado sempre varia de mesa para mesa, de jogador para jogador e até de jogo para jogo.

No comecinho das minhas andanças como Game Designer, utilizava um formulário de Feedback geral. Nesse formulário, os jogadores davam notas de 1 a 5 em elementos do jogo que eu julgava relevante. Existiam também algumas perguntas para responder, com proposições marcadas por "sim" ou "não". Outras perguntas, muito importantes por sinal, eram as perguntas abertas. Por fim, tinha a parte de informações pessoais do jogador.

Esse primeiro formulário me serviu para aprender algumas coisas:

NOTA É RELATIVO!

Cada pessoa pensa em nota de uma maneira diferente e isso é um problema grande. Então, qual a utilidade da nota ali? Perder tempo, tanto seu como do jogador. Até pode servir para identificar problemas, mas é melhor você identificar os problemas de outra maneira.

AS PESSOAS MENTEM!

Especialmente em perguntas que possam interferir no sentimento do criador. Dentre as perguntas existiam coisas como: Você jogaria novamente? Você compraria esse jogo? Obviamente, a maioria das pessoas diziam que "Sim". Imagina você dizer para o criador de jogo *(às vezes, seu amigo)* que não jogaria novamente o jogo?

NIGUÉM TEM PACIÊNCIA COMIGO!

Quase ninguém gosta de preencher formulário. Era perceptível a falta de paciência dos jogadores em dar um Feedback nas questões abertas. Quando acontecia era excelente, mas eu diria que menos de 20% dos Feedbacks tinham conteúdo de fato.

Na realidade, todos esses pontos se resumem em uma única coisa: as pessoas têm dificuldade em dar um Feedback sincero, especialmente as que não estão envolvidas no processo de criação. Elas acreditam que estão lhe ajudando ao massagear seu ego, quando, na realidade, estão até atrapalhando.

Com o tempo, fui mudando o formulário. Reformulei algumas vezes. Criei até formulários auxiliares. Tinha um para partida, outro era uma tabela de pontuação, outro era sobre o manual e assim eu tinha um conjunto de formulários. Terminou que dentre todos os formulários, o que mais me ajudou foi a tabela de pontuação. Foi nela que passei a detectar anomalias nas partidas. Até mesmo a falta de compreensão de algumas regras por parte dos jogadores em Blind Playtests. Por incrível que pareça, um bocado de números me deram um retorno mais significativo do que palavras, notas, sins e nãos.

	Não sei/Não entendi	Péssimo	Ruim	Regular	Bom	Excelente
Duração da Partida	○	○	○	○	○	○
Compreensão das Regras	○	○	○	○	○	○
Tomada de Decisões	○	○	○	○	○	○
Tempo de Espera (Downtime)	○	○	○	○	○	○
Interação entre os jogadores	○	○	○	○	○	○
Originalidade	○	○	○	○	○	○
Balanceamento	○	○	○	○	○	○
Quantidade de Sorte	○	○	○	○	○	○
Implementação do Tema	○	○	○	○	○	○
Diversão	○	○	○	○	○	○

O que irei tratar a seguir pode parecer óbvio, mas foi apenas com o tempo que percebi que formulários de Feedback são altamente dependentes de quem os preenche. Pessoas diferentes têm sentimentos diferentes, têm gostos diferentes. Então, mesmo a pessoa sendo sincera, a informação ainda pode ser complicada de avaliar. Por exemplo, em uma mesma mesa um jogador pode dizer que a partida foi rápida, enquanto que o outro pode dizer que a partida é lenta. São perfis diferentes de jogadores. Então, para não interrogar os jogadores além do necessário, transformei meu formulário de Feedback em uma minientrevista sobre o estilo do jogador. Assim, conhecendo seus jogos favoritos e seus jogos mais odiados, eu poderia traçar um perfil e ponderar suas colocações.

Então, qual o conselho que almejo transmitir com esta matéria? Deixe o formulário o mais enxuto possível! Use-o como meio de coletar informações de contato e talvez traçar algum perfil do jogador. Coloque a clássica pergunta sobre a "Parte Favorita e Pior Parte", isso pode lhe ajudar caso esbarre em um jogador mais interessado em jogos ou Game Design.

Por fim, observe e converse. As melhores maneiras de colher Feedbacks não são mediante uso de formulários. A melhor transparência de informações se obtém observando a partida e os jogadores. Você vai encontrar os engasgos nas regras, vai encontrar as frustrações e vai encontrar as partes legais. O que você não encontrar observando, poderá encontrar com uma discussão ao final da partida. Saiba quem pressionar e quem deixar quieto. Tente fazer com que os próprios jogadores tomem as rédeas da discussão. Não defenda seu jogo, mas se a discussão for promissora não deixe de expor seus pontos.

Aproveitando a oportunidade que estou na Prototipando, deixo aqui meu recado sobre o meu blog (Pinheiro BG). Lá você encontrará seções sobre Protótipos, sobre Playtest, sobre Manual e uma infinidade de postagens com dicas gerais sobre Game Design. Espero que a matéria de hoje tenha lhe dado ideias e motivado uma melhoria. Pois, no final das contas, o que importa é você curtir a experiência, respeitar os jogadores e continuar desenvolvendo suas criações.

Por Silvanir Souza

ÁFRICA nosso First Player

JOGOS AFRICANOS E AS RAÍZES DOS JOGOS DE TABULEIRO MODERNOS

A África é o lugar das primeiras descobertas, invenções e instituições humanas. Muito embora o reconhecimento de seu pioneirismo seja prejudicado pela perspectiva preconceituosa e estereótipos. De fato é o único continente em que os nossos antepassados habitaram há cerca de dois milhões de anos. E, foi entre as nações e civilizações africanas que surgiram as primeiras estratégias e mecânicas sob a forma de jogos de tabuleiro. Do Egito ao Congo, da Etiópia a Gana, a África é berço de um mosaico de jogos e brincadeiras, sendo impossível não reconhecer sua importância para a cultura de jogos.

As raízes de mecânicas famosas

Nem todos os jogos africanos podem ser considerados como mecânicas de jogos modernos, mas isso não muda o fato de que eles representam as ideias originais de mecânicas amplamente utilizadas no design de jogos. De acordo com a página ***League of Game Makers,*** dentre essas mecânicas podemos citar as chamadas: Movimento ponto a ponto, rolar dados, capturar peças do adversário e turno extra.

A mecânica ***"movimento ponto a ponto"*** consiste em jogos onde alguns pontos no tabuleiro podem ser ocupados por personagens ou marcadores *(por exemplo, cidades em um mapa)*. Esses pontos geralmente são conectados por linhas. Em Senet, as peças são deslocadas em três filas de dez quadrados em um padrão semelhante a uma cobra e são impedidas de parar ou iniciar uma determinada ação em quadrados específicos. Essa mecânica é encontrada em jogos atuais como Great Western Trail, As Viagens de Marco Polo, Pandemic, Concordia, entre outros.

A mecânica de ***"rolagem de dados"*** consiste em rolar os dados e, na maioria das vezes, dependem de sorte para levar vantagem nas partidas. Ainda no jogo Senet, quatro palitos são usados como dados de duas faces *(clara e escura)* e suas combinações determinam os movimentos dos peões. Essa mecânica é

encontrada em jogos atuais como The Castles of Burgundy, Twilight Struggle, Mansions of Madness, Stone Age, dentre tantos outros.

A mecânica ***"capturar Peças do adversário"***, onde as peças capturadas são mantidas pelo jogador que as capturou, está presente na Mancala, Alquerque, Yoté e outros. Ou, em outros casos, as peças capturadas são devolvidas, só que em uma posição particular no tabuleiro, como se observa em Senet - a peça oposta é movida de volta para o quadrado em que a peça atacante iniciou o movimento. Em um jogo atual, o Cappuccino, os jogadores utilizam pilhas de copos de café para capturar os copos dos outros jogadores.

A mecânica de ***"turno extra"*** também está presente em Senet, pois se você jogar quatro gravetos com resultados de 0, 1 ou 4, você receberá um lance extra. Também em Mancala se sua jogada termina no oásis, você terá direito a um turno extra. Muitos jogos modernos têm essa ideia de que você pode ganhar um turno extra através da sorte ou de uma ação do jogo. O Alhambra, por exemplo, permite que você realize um turno extra, se você comprar um prédio com a quantidade exata.

FONTES:

A história e regras dos jogos foram extraídas e adaptadas de blogs e sites, que podem ser consultados em:

www.leagueofgamemakers.com

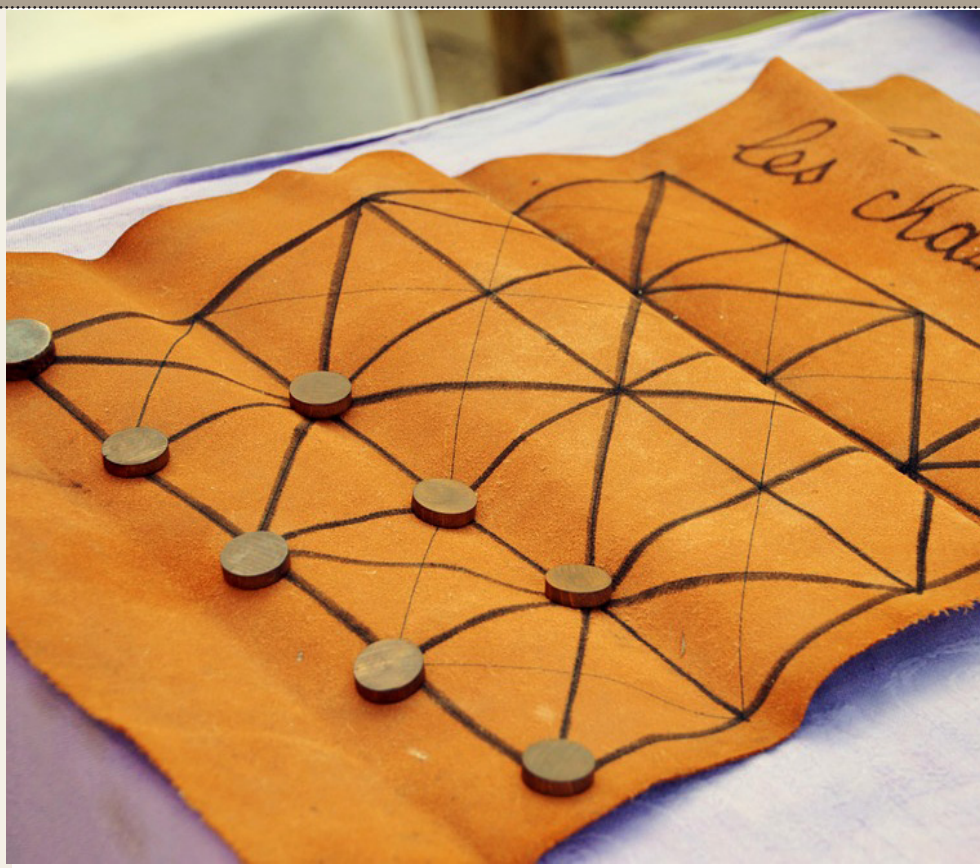
www.educacao3.salvador.ba.gov.br /pdfs-nossa-rede/

www.pt.thehessjourney.com/

3453-guide-to-traditional-african-board-games

www.iggamecenter.com/info/pt/morab.html

IMAGENS: VIVIANE/PIXABAY.COM



Alquerque

País de Origem:

Egito

Criado: 2.000 a.C

(Hipótese)

O Alquerque é um jogo muito antigo, sendo encontrado traços de seu tabuleiro em gigantescos blocos de pedra no templo de Kurna, no Egito, construído por volta de 1400 a.C. É um jogo em que o tabuleiro é formado por 25 casas dispostas em 5 fileiras de 5 casas cada uma, com 4 linhas ligando as casas medianas dos quatro lados consecutivamente. Cada jogador usa 12 peças. O Alquerque é considerado o antepassado das damas e outros jogos de captura.

OBJETIVO: capturar todas as peças do adversário ou criar uma disposição de peças no tabuleiro que impeça qualquer movimento as pedras do adversário.

SENET

País de Origem:

Egito

Criado: 2.500 a.C

Um dos mais antigos jogos de tabuleiro conhecidos, Senet, foi encontrado em enterros egípcios que datam de 3500 a.C. a 3100 a.C. O tabuleiro do jogo é uma grade de trinta quadrados, dispostos em três fileiras de dez. Não foram encontrados registros escritos das regras, numa pesquisa rápida é possível encontrar várias propostas na internet, uma até que se aproxima das regras do Gamão.

OBJETIVO: retirar seus peões do tabuleiro antes do adversário, avançando suas próprias fichas e capturando e bloqueando os peões do adversário. Quatro varas, pintadas de preto de um lado e branco do outro, são usados como dados para mover 1, 2, 3, 4 peões e/ou 6 passos.

MANCALA

O Mancala teria surgido na África, entre os egípcios, há cerca de 2.000 a.C., mas há relatos que falam em uma origem ainda mais remota. Foi concebido quando a humanidade vivia numa sociedade agrícola e isso explicaria o fato de usar sementes como peças e do tabuleiro ser composto de buracos na terra. A palavra "mancala" tem origem no árabe e significa "mover".

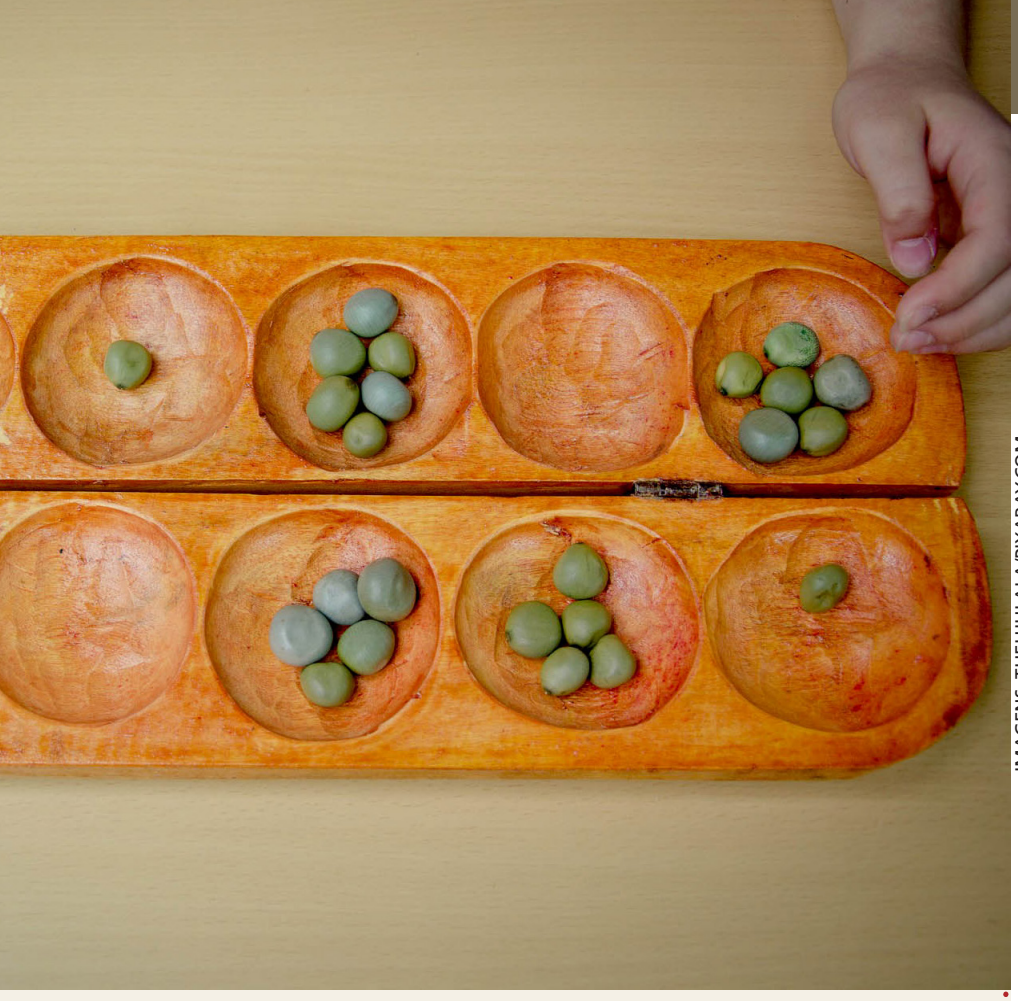
O Mancala tem um forte simbolismo das culturas africanas. Sua origem em comunidades agrícolas revela traços do coletivismo, já que você nunca elimina completamente o adversário. Em alguns lugares, o jogo é conhecido como Bao, Oware, Ayo, Omweso, Enkeshui ou Aweet. Há pelo menos mais de 200 versões deste jogo "semeadura" ou "contagem e captura", jogado em toda a África, todos com pequenas variações das regras. Muitos jogos modernos de tabuleiro utilizam o Mancala como mecânica, por exemplo: Five Tribes, Trajan e Istanbul.

OBJETIVO: distribuir as sementes uma a uma até que vença quem terminar com o maior número delas no oásis. Parece simples, mas, em algumas circunstâncias, pode ser comparado ao xadrez. Na versão com três sementes em cada uma das 12 cavas, existem nada menos do que 1 septilhão de opções de jogadas.

País de Origem:

Egito

Criado: 7.000 a.C
(Hipótese)



IMAGENS: THEUJULALA/PIXABAY.COM

SHISIMA

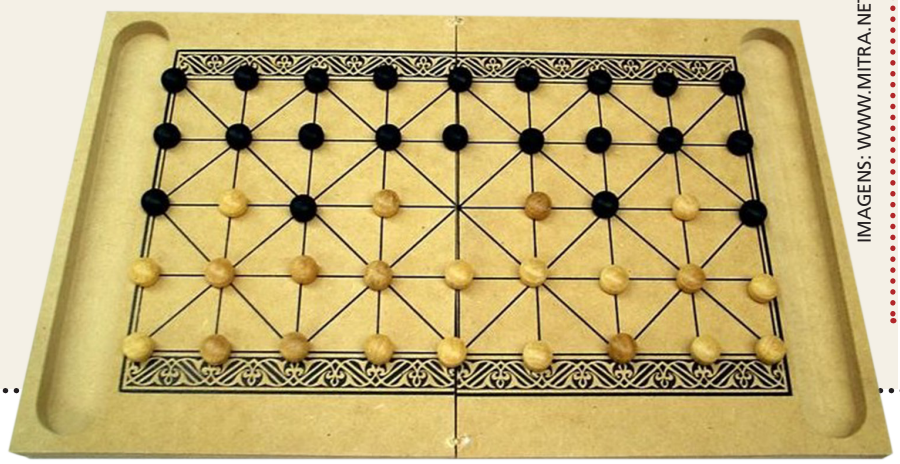
Na língua tiriki, a palavra Shisima quer dizer "extensão de água", esse jogo é apreciado pelas crianças da parte ocidental do Quênia. Elas desenham o tabuleiro na areia e jogam usando tampinhas de garrafa como peças, que chamam de imbalabavali, palavra que na língua tiriki, quer dizer "pulga d'água" *(esse inseto se movimenta tão rapidamente na água que as crianças lhe emprestaram o nome para simbolizar a velocidade com que precisam jogar)*. Este jogo se assemelha as estratégias utilizadas em nosso "jogo da velha", onde cada jogador recebe 3 peças *(de mesma cor)* e deve posicioná-las em linha reta.

País de Origem:
Quênia
Criado: 500 a.C
(Hipótese)

FANORONA

Jogo de tabuleiro muito popular em Madagascar. Tem sido jogado por centenas de anos, diz a lenda que em 1500, o filho de um rei era tão ocupado a jogar o jogo, ele perdeu a chance de herdar a terra de seu pai. É um jogo com peculiar sistema de capturas: por aproximação *(peças inimigas adjacentes são capturadas)* ou por afastamento *(o sentido inverso de uma adjacência também captura a peça adversária)*. Cada jogador tem 22 peças e o objetivo do jogo é capturar todas as peças dos adversários.

País de Origem:
Madagascar
Criado: 500 a.C
(Hipótese)



IMAGENS: WWW.MITRA.NET.BR

YOTÉ

Região de Origem:

África Ocidental

Criado: 800 d.C
(Hipótese)

Yoté é um jogo bastante popular porque envolve e motiva os jogadores a descobrir novas estratégias para conseguir a vitória e também porque é muito simples de ser confeccionado. Muito famoso nas aldeias de Senegal e Mali, compõe o repertorio lúdico familiar, sendo tarefa do pai ou de um tio, ensinar aos garotos as regras do jogo. O tabuleiro consiste em cinco fileiras de seis buracos cada uma, que podem ser cavados no chão e 24 peças/sementes *(12 de cada cor)* para ocupar os buracos.

OBJETIVO: Capturar ou bloquear todas as peças do adversário. Vence aquele que capturar todas as peças do adversário ou bloqueá-las de forma a não haver possibilidade de movimentos.

IMAGENS: WWW.MITRA.NET.BR

IMAGEM: BLACFOUNDATION/2014

MORABARABA

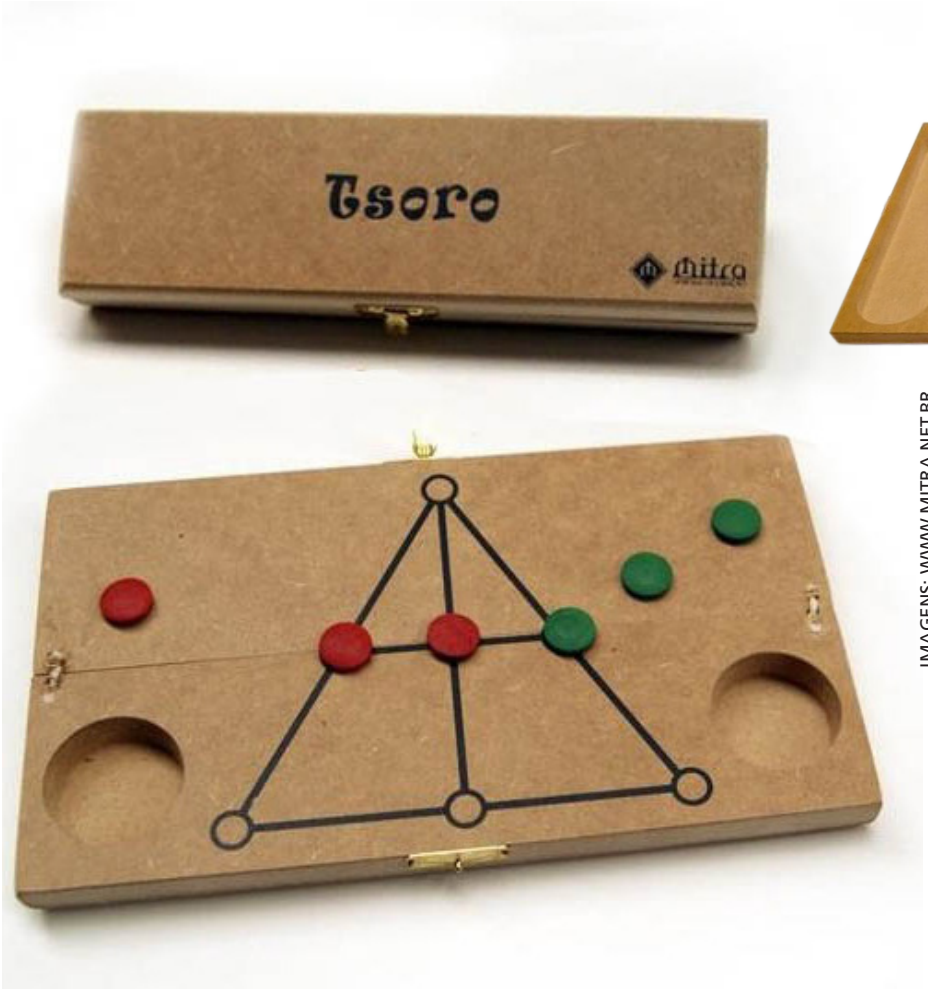
Região de Origem:

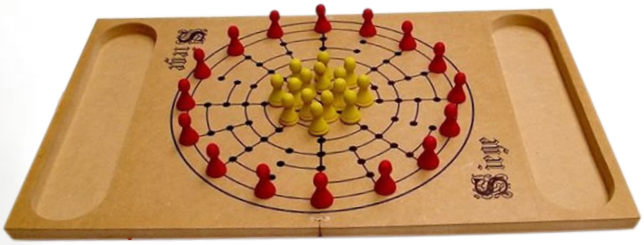
África do Sul

Criado: 1.000 d.C
(Hipótese)

Morabaraba é jogado num tabuleiro específico com 24 células circulares dispostas sobre três quadrados concêntricos. Os círculos estão ligados através de linhas. Existem dois jogadores: o primeiro jogador tem 12 vacas brancas e o segundo jogador tem, igualmente, 12 vacas pretas, antes do início do jogo. Na África do Sul, as peças do Morabaraba são chamadas de "vacas" e o objetivo é formar "moinhos" ou linhas de três vacas da mesma cor sobre qualquer um dos segmentos traçados no tabuleiro.

OBJETIVO: matar 10 vacas do adversário ou bloqueá-las de modo a que o adversário fique impossibilitado de realizar um movimento válido, no seu turno.





IMAGENS: WWW.MITRA.NET.BR

TSOLO YEMATATU

Tsoro deve seu nome a um complexo de construções antigas chamado de Grande Zimbábue ou "Grande Casa de Pedra", onde viviam os antigos governantes de um grande império conhecido por suas ricas minas de ouro. Tsoro Yematatu significa "jogo de pedra jogado com três" e era jogado pelas crianças de Zimbábue. O tabuleiro é um triângulo básico com dois lados iguais. Cada jogador recebe três peças do jogo cada. Existem sete pontos em que as peças podem ser colocadas, três ao longo de cada lado e um no meio.

OBJETIVO: Ser o primeiro jogador a completar uma linha de três peças suas. Você pode saltar sobre o seu adversário em um espaço vazio.

País de Origem:
Zimbábue
Criado: 1.500 a.C
(Hipótese)

SEEGA

Seega é um jogo de tabuleiro tradicional jogado em partes do Norte e da África Ocidental. Acredita-se que este jogo nasceu no antigo Egito, onde vários desenhos de tabuleiros com a estrutura deste jogo foram encontrados gravados em pedra, datados de aproximadamente 1300 anos a.C. Este jogo para dois jogadores é jogado num tabuleiro em forma de um quadrilátero, dividido em 25 casas, sendo que a casa central deve ser destacada, além de pedras ou bolas de gude. Usam-se 24 peças, 12 de cada cor ou tonalidade, que são colocadas no tabuleiro duas de cada vez, por sua vez. Uma vez colocadas estrategicamente, a captura ocorre por enquadramento. Quando um jogador, ao movimentar sua peça, consegue pôr a peça do adversário entre duas das suas, essa é capturada e retirada do tabuleiro. A praça central da placa é uma zona de segurança.

OBJETIVO: capturar todas as peças do adversário.

Espero que esses breves relatos tenham incentivado os leitores a conhecer mais os jogos africanos. Muitos deles podem ser confeccionados com poucos materiais ou podem ser comprados com algumas editoras brasileiras em versões de madeira. Além disso, existem versões online ou aplicativos de celular para jogos como Mancala e Yoté.

Bem-vindo a JAMSPA

Principal evento de board games do nordeste, o SPA de Jogos desembarcou na capital da Paraíba

Resenheiro

Daniel Portugal

É sempre um enorme prazer escrever sobre o SPA de Jogos, mas invariavelmente a escrita ficará pessoal, diria até, sentimental. Não há como ser diferente, pois o SPA significa muito para mim, sobretudo por sua singela definição: um grande encontro de amigos para sentar e jogar.

O SPA começa de mansinho. Você entra no salão todo decorado e arrumado para o encontro festivo e pode perceber os primeiro movimentos dos participantes. Alguns ainda tímidos, outros nem tanto, porém se sentindo realizados, afinal a hora de jogar finalmente chegou e mesmo nesse aquecimento inicial, todos sabem que será um privilégio vivenciar as partidas que estão para acontecer. Jogos e pessoas interessantes se misturam.

Francelino Segundo é o primeiro anfitrião, um dos mestres do evento, fazendo ajustes aqui e ali, firme, seguro e sempre alegre. Ele sorri, você sorri de volta.

Desta vez, olhares atentos à capital João Pessoa, estamos no Hotel Cabo Branco Atlântico, que por quatro dias foi o berço de batalhas espaciais, cubos se arrastando, cartas sendo embaralhadas, muita negociação, além de civilizações se erguendo e ruindo.

Com todo o setup organizado, uma fabulosa partida para 8 jogadores começa: Paraíba, Pernambuco, Rio Grande do Norte, Alagoas, Ceará, Pará, São Paulo e Paraná.

"Tarefa cumprida, a meta inicial era atingir pelo menos 15 quartos para viabilizar o evento e chegamos aos 35 quartos locados. Espero que todos gostem, me sinto bem realizado mesmo. Apesar de estar na organização, o que consome uma parte do tempo, estou fazendo o possível pra jogar, destaco o jogo Azul: Stained Glass of Sintra". *(Francelino Segundo, organizador).*

Essa gente bonita

Um choque arretado de pessoas, cultura e conhecimento. Os participantes do sul/sudeste, agora considerados amigos de longa data, apresentam suas preferências, contam experiências com jeitos e trejeitos, põem na mesa preciosidades escolhidas a dedo. Alguns chamam a atenção porque parecem gigantes elegantes, veteranos, que se aproximam com gentil presteza, como De Marchi e Romir *(Romir Play House)*.

"Organização muito bem feita, estão de parabéns, não foi organizado de uma hora pra outra, foi tudo muito bem organizado. Eu não fui aos outros, mas quem já foi falou que esse é o melhor em termos de organização. Eu gostei muito do jogo Underwater Cities, é realmente impressionante". *(Romir)*

Jogos como o Constantinopla (acima) e a nova versão do Azul foram destaques entre os mais de 400 jogos levados ao SPA de Jogos de João Pessoa.

"Curti demais, muito jogo, muita mesa, hotel excelente, já estive em eventos parecidos, mas esse é o melhor. Dos jogos que eu conheci me surpreendi com o Merlin que eu achava que não ia agradar, mas me agradou". *(Egon)*

Pelo lado de cá do nosso belo nordeste, os amigos dos estados vizinhos, que são gentlemen lúdicos e que formam um cordão de pessoas especiais, notáveis. Daquele tipo que quando se veem ao longe, já sorriem, ou desviam o olhar para depois olhar de novo, fazem uma cara estranha de chacota e se gostam.

"Eu achei esse SPA o melhor até o momento, estrutura muito boa, onde se joga é espaçoso e confortável. Hotel é muito bom, dá para as pessoas fazerem outras coisas, como piscina, banheira de hidromassagem e a praia em frente. Destaco o jogo Treta do Anzol, do Mario que é um desenvolvedor do nordeste, valorizando o que é da terra" *(Cleidson)*.

Agrados para todos

A preocupação com cada detalhe ficou vidente em diversos mimos proporcionados pelos organizadores e apoiadores. Desde o crachá diferenciado; caneca e copo estilizados; dice tray feito pelo Paulo da Print Cut; sacolas; um animado Quiz com perguntas desafiadoras, inclusive com questões de outros SPAs, consagrando Salomão como vencedor; torneio tríplice envolvendo os jogos Sagrada, Azul e Splendor; além é claro de muitos sorteios e prêmios oferecidos pelas empresas Devir, Galápagos Jogos, MeepleBr e Tio Gêra Geek.

Um dos momentos mais esperados foi o lançamento do jogo Treta do Anzol de Mário Sérgio e Rodrigo "Zuzu" Sampaio. É com grande orgulho que o jogo foi apresentado, jogado, elogiado e adquirido por muitos dos participantes.

"Posso falar do SPA com sabedoria porque eu estive em todos os cinco e está cada dia está melhor. Não sou digno de estar ao lado de figuras ilustres. Parabéns. Queria destacar o marco inicial que foi Campina Grande, foi onde me inspirei a fazer jogos, a cobrança de criar jogos, agradeço bastante. Tenho aqui o jogo Treta do Anzol, um jogo meu e de Rodrugo Zuzu, além do artista Douglas Duarte. Se você tiver o sonho de criar um jogo uma hora vai sair, é complicado, mas não desista do sonho de criar e lançar um jogo, uma hora dá certo". *(Mário Sérgio)*

Quartos, comida, lazer e salão de jogos

Durante o corujão da madrugada, jogadores como Daniel Conde, Egon Araújo, Remi e Romir preferiram jogos como Agrícola e Underwater Cities nas mesas.

"O nível de qualidade está aumentando, ser dentro da cidade gostei bastante. O que achei mais legal foi por ser um hotel onde você vai do quarto pro salão, do salão para o restaurante, já volta pro salão, tudo pertinho, pouco deslocamento com ainda mais tempo ainda jogar... esse foi o ponto alto. O novo Azul foi o melhor até o momento e todo mundo tem gostado. Já estou com mais de 10 partidas". *(Luiz Pedro)*

A permanência nos quartos era mínima. Tinha que ser rapidinho, pois a ansiedade de experimentar o próximo jogo não permitia um minuto perdido. Dessa forma, o alarme do celular é ajustado, já é hora de levantar e conferir quem está tomando café.

E diante de um desjejum requintado, a pergunta que mais se ouve é:

- Ficou até que horas?

Aqueles mais dispostos, guerreiros lúdicos, atletas de dados e cubos, facilmente esticaram até 4 ou 5 da manhã.

As refeições foram um deleite à parte. Com um excelente cardápio, comida muito gostosa e variada. Como se não fosse suficiente ter as três refeições principais incluídas no evento, de instante em instante um carrinho recheado de gostosuras adentrava o salão e o microfone providencial anunciava:

- O lanche está sendo servido!

Entretanto havia outras pausas, seja para curtir a cobertura do hotel com banheira de hidromassagem, piscina, sauna e lounge, ou simplesmente fazer um cooper no calçadão da praia de Cabo Branco, ou ainda atirar-se no mar... O mar que pra mim sempre foi restaurador.

"Estrutura excelente, eu nunca joguei em cadeiras tão confortáveis, nem em casa temos uma cadeira assim, aliás, eu tenho uma cadeira minha lá em casa, mas em via de regra, não temos assentos assim. Até o momento, o jogo que mais gostei e me surpreendeu foi o Ceylon, eu não sabia o que esperar, é um jogo fluido, com certa interação, com decisões interessantes e sem downtime. Outro de destaque é o novo Azul". *(Francisco de Assis)*

"O SPA está maravilhoso, local fantástico, muitas pessoas de regiões distantes, como sul e sudeste, que vieram e abrilhantaram o evento. Fora a qualidade do hotel que foi excepcional, parabéns aos organizadores que conseguiram fazer tudo isso. Quantidade fantástica de jogos e ótimos protótipos, presença gratificante do Sergio Halaban, figura histórica nos board games que tivemos o prazer de ter nessa edição. Adorei o protótipo de Halaban e do Paulo *(Corais)*, destaco o novo Azul que ficou bem interessante e mais estratégico". *(Tendson)*

O designer de jogos Sérgio Halaban esteve presente no evento distribuindo simpatia e atenção aos jogadores para o agradecimento dos mestres Tendson Silva, Paulo Juízo e Salomão Fernandes

Ave Cæsar, Sérgio Halaban

O cara é uma lenda que faz parte do nosso imaginário. Ele chegará num cavalo branco? Ele atravessará paredes? Ele entrará no salão fazendo o moonwalker?

Na verdade, ele faz bem mais que tudo isso. Ele foi e é responsável por muitas das alegrias de várias e várias gerações de jogadores. A vida não anda assim tão fácil para sorrisos e emoções de alento, então, aquele que trabalha para o bem de todos, para a integração e interação de pessoas de todas as idades, merece todo nosso respeito e admiração.

Halaban se movimenta com uma leveza de sábio, com fala ponderada e profunda. Sem a menor cerimônia vamos gostando mais dele. Sempre disposto a jogar e curtir no meio da galera, num momento se dispunha a experimentar o protótipo de Felipe Headley *(Taiji Quan)*, Paulo Roberto Gonzaga *(Corais)* ou Eduardo Loureiro Jr *(Pré-moldados)*, noutro momento, ele mesmo demonstrava seu protótipo, para apreciação popular, colhendo opiniões. Encontro quase místico que espero que se repita.

"Eu não tinha uma expectativa em especial, conversei com alguns que já tinham vindo, como o Diego da Djon que veio ano passado, que disse ser uma joga, o pessoal joga, mas gostei muito do ambiente e das pessoas, do carinho das pessoas e do envolvimento delas com os jogos. A gente está no sul/sudeste nesse grande Brasil e acaba que conhece e ao mesmo tempo não conhece as pessoas, então você vem aqui e tem uma surpresa fantástica". *(Sérgio Halaban).*

"Esse Spa marca um novo momento. Podemos dizer que ele se 'internacionalizou', ele se expandiu do nordeste para o Brasil como um todo. Isso faz com que você conheça novas pessoas do hobby, faça novos amigos, é muito gratificante. Joguei o campeonato tríplice, gostei de todos os jogos, sobretudo o protótipo Corais que achei pronto para ser publicado, sem desmerecer os demais. *(Pepe)*

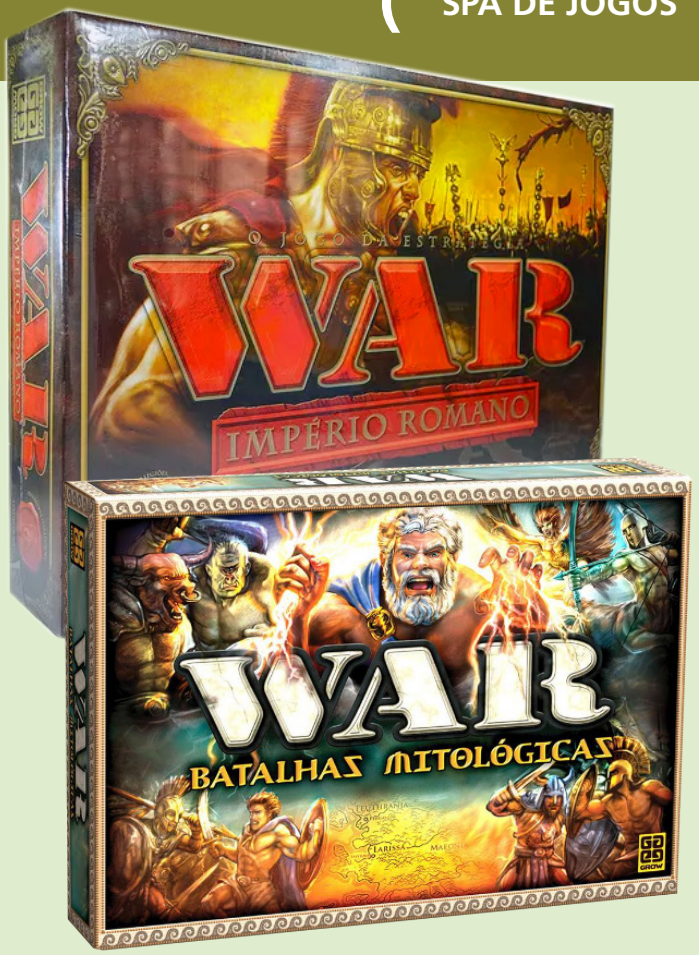
Dou-lhe uma, dou-lhe duas... vendido!

O leilão virou um clássico. Esse teve um gosto especial pelo crossover de leiloeiros. Presente no SPA, temos De Marchi, leiloeiro oficial do Retiro Lúdico realizado no Paraná. Já das terras natalenses, Daniel Portugal *(esse que escreve)*.

Tudo corria bem, o clima é de descontração, lances sendo concluídos aos poucos, até a entrada dela, a Dama de Ferro. Conhecida por sua fala ligeira e braço que uma vez levantado não torna a baixar. Para resumir: uma concorrente imbatível mais uma vez se fazia presente.

Tuanny Lôbo *(perceberam o sobrenome!?)* arrematou vários lances e, brincadeiras de lado, deixou o momento mais divertido e competitivo. Seu fiel parceiro e escudeiro real, Daniel Conde, corroborava com os lances, garantindo mais e mais jogos. A dupla De Marchi Portugal está desfeita, mas os laços da amizade perdurarão.

Leiloeiro oficial do SPA, Daniel Portugal posa ao lado do editor Mário Sérgio da K&M Jogos



Conversa descontraída sobre aquilo que amamos em silêncio

Augusto: Hoje em dia, quem tem 20 ou 25 anos não sabe nem o que é o War...
Halaban: Ah, sabe sim, viu!
Augusto: Depende, depende do pai, do tio...
Daniel Portugal: Halaban, você foi responsável por várias edições do War ou só algumas?
Halaban: Duas. Eu desenvolvi as versões temáticas do War Império Romano e Batalhas Mitológicas...
Tio Gêra: Vai agora e diz assim: "é tipo War?"
Augusto: War conquistou meu coração desde muito tempo. *(risos de todos)*
Tio Gêra: Eu amo o War!
Andrezza: O War é o War!
Halaban: Tenho um filho de 10 anos e um de 16 anos. Meus filhos jogaram War com os amigos deles na escola.
Tio Gera: Mas sem influência sua?
Halaban: Sem influência minha. Primeiro jogo que vira a cabeça do cara é o War, se gostar de War tem potencial para continuar...

Protótipos made in nordeste em destaque

"O jogo foi desenvolvido por mim e pelo Daniel Guimarães. As pessoas sentaram para jogar, por exemplo, o Sergio Halaban deu sugestões valiosas. O jogo já tem peças de alta fidelidade, o nome provisório é **Taiji Quan**. A proposta é que o imperador desse reino está morrendo e não teve um filho para sucessor direto e cada um dos líderes dos 4 clãs foram chamados para tentar erguer uma cidade sagrada para sepultá-lo e mostrar o quanto essa cidade será protegida. Quem construir a melhor cidade e combater mais, será o vencedor. É um jogo de grid, combate, alocação de trabalhadores *(guerreiros)* e sistema de combate usando dados diferentes, com um baguá de habilidades e cartas de objetivo. O jogo acaba ao fim de 4 estações. Um destaque é poder lutar e voar ao melhor estilo de filmes como o Tigre e o Dragão. *(Felipe Headley – Taiji Quan)*

"O SPA superou todas as expectativas, tanto em quantidade como qualidade, vocês estão de parabéns, que continue sempre esse evento e que não deixe morrer. Tanto o pessoal mais experiente e como os iniciantes gostaram do **Corais** e disseram que o jogo está pronto, então o próximo passo é achar uma editora que se interesse em publicar o jogo. Não é minha intenção fazer uma publicação caseira/independente. Quero deixar com quem entende pra fazer a arte, estou na expectativa e entrando em contato com algumas editoras, para ver se acontece. *(Paulo Gonzaga – Corais)*

Carpe Diem e Viticulture foram dois dos jogos que mais rolaram nas 72 horas ininterruptas de jogos de tabuleiro durante a realização do SPA de Jogos. O evento segue para Juazeiro do Norte-CE em maio de 2019.

O que temos para 2019

Todos extasiados. Quase 90 jogadores que não querem se despedir e mesmo no último dia, aceleram o café, voltam ao salão para ainda abraçar dois ou três jogos. Aqueles incansáveis obtêm permissão do hotel para jogar tarde adentro.

Já pertinho do fim, observo Geraldo Melo, nosso organizador bonachão, que com todas suas particularidades sempre quis fazer um excelente evento. E assim o fez! É ruim dizer adeus. Melhor, até breve.

"Mais uma vez conseguimos juntar o pessoal, unir essa família de novo, acho que hoje em dia está mais fácil encontrar com o pessoal do Spa do que com a família, tem tio que só vejo uma vez no ano e vocês eu vejo duas vezes. Jogar é um pouco prejudicado para quem fica na organização, mas havia dois jogos que queria muito jogar e consegui jogar mais ou menos: o Root e o Burgle Bross, com detalhe que eu estava tão cansado que nesse segundo jogo eu estava dormindo, mas não jogando". *(Geraldo Melo, organizador)*

Para maio de 2019, o SPA será em terras ainda não conquistadas do nordeste. Juazeiro do Norte, região metropolitana do Cariri, no Ceará. Cidade que fica a 491 km de Fortaleza, com uma altitude de 377 metros acima do nível do mar. Uma terra repleta de balneários e que recebe milhões de turistas por ano graças às tradicionais romarias da cidade. Por lá, teremos uma bênção especial da figura de Padre Cícero, além de muito artesanato e cordel.

À frente, dessa nova empreitada, Tiago Deividy e Mary que pretendem alcançar ainda mais pessoas, principalmente do Piauí, Maranhão e do próprio Ceará. O Hotel possui um salão amplo que acomodará muito bem todos os jogadores que passarão 4 dias intensos! Fica o convite, vejo você no próximo SPA! "Todo aquele que ensina é portador da luz para os que não sabem" *(Padre Cícero)*

COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@hotmail.com

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

PAPAI NOEL

Até o ar parece mais pesado nesses últimos dias. Não dá para dizer ainda se essa é mais uma novidade dessa tal modernidade, ou se há algo a mais por aí, inovador e assustador. Mas, por favor: chega de pavor!

À boca pequena, sussurram, entretanto ninguém se entende. Ora isso, ora aquilo e embora sejamos um povo gentil e guerreiro, talvez, pela primeira vez em muitos anos, prevalece a desconfiança e o desconhecido nunca se mostrou tão desconhecido.

É da natureza humana proteger os seus, querer o melhor, cercar-se de certezas e confirmações que vão garantindo o dia a dia, mesmo que seja apenas vagando para lá e para cá, pisando em algo sólido nem que sejam ovos. Isso costuma ser o bastante para seguir tocando a vida, porém, num coro arretado, os mais decentes, os mais otimistas e os indiferentes se uniram numa tremedeira. Chilique só!

"Precisamos de um herói".

Aquele que pode nos ajudar já tem idade avançada, cansado, aposentou-se, teve que fazer regime e entrar na onda fitness a contragosto. Por ordens médicas: chaminé nunca mais. Também, onde iria encontrar uma? No entanto, o bom velhinho, sim, ele mesmo, tão conhecedor do sorriso pueril e de seus desejos lúdicos, desperta de seu sono hibernal e ergue-se inconformado. E do catre de seu quarto, conclama: "Eu sou o Papai Noel. Mesmo sem minhas renas, tomarei as rédeas da situação. Tragam-me o saco vermelho vazio. Aproximem-se e escutem!"

"Não entendo de saúde, mas não haverá choro. Toda dor será tratada, com o carinho merecido, como mãe dando beijinho em machucado de filho. Haverá limpeza e presteza. Aquele mundo de pare-

des brancas será subvertido em cores que chamam a atenção e sem a menor espera pegam na sua mão e lhe conduzem, numa valsa restauradora, ao conforto que você merece. E lá, o que há de mais caro e moderno, o sorriso mais honesto, tudo feito para você. E se mesmo assim, as notícias não forem boas, serão menos dolorosas, pois serão humanas e todos gostam de um tratamento mais humano".

"Não entendo de educação, mas haverá conhecimento. O aluno entra sabendo e sai sabendo mais. A parceria se efetiva, aluno e professor, dentre eles há toda uma história a ser contada. Assim se enxergam, como cavaleiros de alta estirpe numa empreitada miraculosa. E aprende-se o que há muito não se via: o corpo, a natureza e o mundo. Os especialistas se assustarão por não saberem como usar seus achismos e logismos de sempre, toda essa parafernália estará sepultada, prevalecendo uma grande comunhão".

"Não entendo de segurança, mas ninguém será mais do que ninguém. Atenção redobrada a esse ponto. É o fim da insegurança, alguns pregoam até a volta da conversa abaixo da soleira, com cadeira de balanço e tudo. Porque esse povo tão sofrido precisa reaprender a sorrir, a se deparar com tempos mais calmos, com uma tarde amena. O sol vem na temperatura certa e a noite, apesar de suas sombras, serve de inspiração para os poetas, mas não para os gatunos. Voltem! Voltem a andar de mãos dadas pelo parque. O país precisa de vocês, passarinhos enamorados".

"Não entendo muito de gente grande, mas só quero para você o que eu gostaria para mim. Ponto tão simples e ao mesmo tempo tão equivocado, tão negligenciado. Alegro-me ao ver que esse meu Brasil faz coro para paz, se existem vozes contrárias são poucas, fraquinhas. Acredite! Tragam-me as virtudes para que todos escolham, feito sabores de picolé, como devem e podem fazer o bem. E esse resfriado de boas ações é contagiante, lubrifica as catracas e engrenagens humanas, fazendo jorrar, como há muito não se via, alegria".

Por fim, o homem de barba branca para e silencia, já não sabe o que dizer. Seu aspecto débil retorna e praticamente não repara que ao seu redor uma multidão se formara. Todos os louquinhos presentes se acotovelavam: do Coelho da Páscoa a Fada do Dente, de Napoleão a Stan Lee.

Interrompendo aquele alvoroço, abrindo passagem dentre os foliões desvairados, dois enfermeiros se aproximam rapidamente:

- Senhor Nicolau, o senhor está bem?

E numa voz bem baixinha, como se seu tempo estivesse se esgotando, balbucia:

- Somos estranhos no ninho. Vou pensar em você só mais um pouquinho. Congele-se o tempo e sinta-se aquecido. Feliz Natal!

VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES

STAND BOX

PUBLICAÇÃO BRASILEIRA