EXCLUSIVO: RESENHAMOS O JOGAÇO AMUN-RE

Nº 17 Janeiro 2019

VEM PRA MESA

VEMPRAAULA COM

VOSSA EXCELÊNCIA

O JOGO POLÍTICO

ESCÂNDALO:

PROTOTIPANDO FALA DA IMPORTÂNCIA DO TRABALHO DO EDITOR

DENÚNCIA:

COLUNA DO PORTUGA E O MUNDO PARTICULAR DE DIOGO

CONFIRA CONOSCO:

ANIMAL UPON ANIMAL
AS NOVIDADES DO RADAR DE JOGOS
FOTOSSÍNTESE
E MUITO MAIS...

EM 2018
CONQUISTAMOS
SEU RECONHECIMENTO.

EM 2019
PASSAMOS AQUI
PARA LHE DIZER...

OBRIGADO!

PARCEIROS PELO HOBBY!

CONTEÚDO

6 RADAR DE JOGOS

Ano novo chegando e aqui estamos anunciando as novidades que já começam a ferver no hobby.

10 CONEXÃO PORTUGAL

Colonos que vão expandindo a sua atividade ao longo de um rio serpenteante que nos leva da foz à sua nascente: construindo edifícios, recolhendo recursos, reclamando novas propriedades, este é o cenário do The River.

15 ANIMAL UPON ANIMAL

O mestre Roberto Pinheiro embarca no universo dos jogos de destreza e esmiúça este super jogo que cativa toda a família.

18 VEM PRA AULA

Vamos falar de política? Calma, não vamos polemizar aqui! Como os próprios desenvolvedores do jogo de nossa coluna dizem: nossa intenção é trazer visibilidade a um tema que precisa ser visto e bem entendido. É assim que Laíse Lima nos apresenta o Vossa Excelência: O Jogo Político.

22 RESENHA: CARPE DIEM

Estamos em Roma e como influentes aristocratas buscamos melhorar nossos distritos com as construções mais lucrativas. Hora de conhecermos este jogão de Stefan Feld.

26 AMUN-RE

Somos faraós tentando deixar nossa marca na história. Para tanto, temos que adquirir províncias, cultivar campos, construir pirâmides. Cesar Cusin nos leva ao Egito antigo.

31 METAGAME

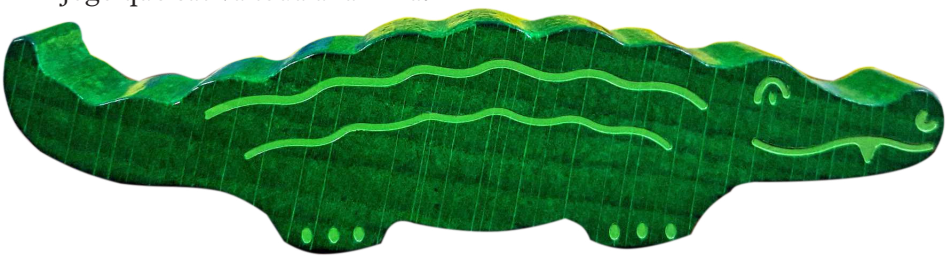
Engana-se o leitor se acha que estou me referindo a mais um jogo educacional, chato e manipulador. Fotossíntese ganha uma delicada análise por Silvanir Souza.

38 PROTOTIPANDO UM TOQUE MÁGICO

O mestre Rodrigo Zuzu nos apresenta em sua coluna o quanto é importante valorizar a opinião do editor na confecção, tornando seus projetos uma realidade nas mesas.

40 COLUNA DO PORTUGA

Mestre Daniel Portugal nos fala da “cabulosa” história do Mundo Particular de Diogo.



FALA AÍ EDITOR

Daniel Portugal
(Interino)

danportugal1978@hotmail.com

Um ano novinho pela frente. Torcemos para que seja um ano mais tranquilo, repleto de realizações, com ótimos jogos e pessoas à mesa. Já é esperado que o mercado de jogos de tabuleiro fique ainda maior, em previsões preliminares, acredita-se que quase 400 jogos chegarão para os brasileiros em 2019. Será mesmo tudo isso? É de se espantar!

Com a Revista Vempramesa chegamos à 17ª edição, contentes e empolgados por levar aos leitores matérias variadas e de qualidade. Há bastante dedicação! Acreditamos que aos poucos vamos conquistando nosso espaço e reconhecimento do público.

Nessa edição, quatro jogos foram resenhados, evidenciando seus aspectos positivos e negativos e, obviamente, avaliações pessoais: The River, Amun-Re, Animal Upon Animal e Carpe Diem.

Além disso, na coluna Vempraaula, temos o jogo Vossa Excelência – O Jogo Político, onde Laíse nos apresenta opções de abordagem da política em sala de aula, valorizando o diálogo e refletindo sobre a mesma na manutenção do ser. Na coluna Prototipando, um texto que dá sequência ao Complexo de My Precious, agora temos em destaque a relação entre Editor e Criador. Como essa relação deve fluir, até onde vai a responsabilidade e abertura de cada um. Em Metagame, Silvanir Souza nos traz a beleza e importância do jogo Fotossíntese, trabalhando em paralelo com a Biologia.

E, como de costume, na Coluna do Portuga, um texto descontraído trazendo aspectos particulares de escrita voltada para a Literatura e reflexão.

Aproveitem a nossa revista, muito obrigado por acompanhar nossa caminhada.

Um Feliz 2019!

NOSSA CAPA

Quem estampa nossa 1ª edição de 2019 é o jogo Vossa Excelência que traz o excelente trabalho ilustrativo do desenhista paulista Douglas Duarte.

VEMPRAMESA
Publicação mensal
Nº 17 / Janeiro 2019
@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
Designer gráfico:
Julio Cesar

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

#17

JANEIRO DE 2019 BRASIL

CARLOS ABRUNHOSA

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

CESAR CUSIN

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

DANIEL PORTUGAL

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

LAÍSE LIMA

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

ROBERTO PINHEIRO

Conheceu os jogos de tabuleiro modernos em 2010, começou a criar seus próprios jogos em 2011 e escreve sobre jogos desde 2013. Em 2017 começou seu blog PinheiroBG, onde conta suas experiências como Game Designer

RODRIGO ZUZU

É um boardgamer convicto, amante dos euros e abstratos. Birrento e sonhador é o nome por trás da editora experimental ZUZU Board Games

SILVANIR SOUZA

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

Fala aí leitor!

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

revistavempramesa@gmail.com

MAGAREM

RADAR DE JOGOS

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

Enfim 2018 passou! Depois do período de muitas festas e confraternizações. Vivemos aquele momento ideal de curtir aquele "joguinho" ganho ao lado de seu parceiro, amigo ou parente, com um título que ele tanto quer! Quanto a isto, fique tranquilo, pois nosso Radar está antenado nas novidades do mercado – basta dar uma verificada em nossa lista para saber o que vem por aí em 2019!

LANÇAMENTO

ATTACK ON TITAN: *THE LAST STAND*

Galápagos Jogos

Surpresa! Essa foi minha reação ao conferir dentre os stands da Comic ConXP um Titan de mais de 3 metros de altura montado à frente do stand da Galápagos. Um jogo de Antoine Bauza em parceria com Ludovic Maublanc: é muito hype para um jogo que representa uma premiada história de mangá japonês!

Não conheço *(ainda...)* o mangá! Mas só de olhar a arte do jogo e o release sobre sua história já fiquei motivado para conhecer. Acho que as escolhas dos designers foram bem favoráveis, inclusive por Ludovic, que já se mostra um entusiasta apaixonado pela cultura e arte japonesa – basta atestar alguns jogos de sua autoria como Hanabi e Takenoko.

Mantenho leitura constante de outros importantes blogs de nossa comunidade como o Turno Extra. Recentemente, no início do mês de dezembro, que me deparei com uma belíssima matéria, redigida por Aline Costa, sobre este jogo. Concordo 100% com sua análise quando ela destaca "sobre a necessidade de investir no lançamento de jogos com temas diversificados como ferramenta para ampliação de público, usando como exemplo a temática de animes" – feito aqui já realizado pelo Anime Saga, que abriu as portas para um novo público entusiasta de animes e mangás japoneses.

Sobre o jogo: Em Attack on Titan: The Last Stand, um dos jogadores representa o Titã enquanto os outros representam os heróis que lutam contra ele. O Titã é um tabuleiro vertical que os heróis devem escalar para tentar derrubar o Titã. Além de proteger suas vidas e as muralhas para salvar o dia!

A cada rodada do jogo, o jogador que controla o Titã escolhe duas cartas de ataque para jogar: uma virada para cima e a outra virada para baixo. Os outros jogadores rolam seus dados e tentam evitar estes ataques, mas sabendo apenas o que é um desses ataques. O outro ataque será surpresa, então os jogadores deverão usar sua astúcia para evitá-lo.

Posicionamento é a chave! Os jogadores movem seus personagens para cima ou para baixo para evitar seus ataques, ao mesmo tempo em que devem procurar o melhor posicionamento tático para aplicar um golpe devastador no Titã. As cartas táticas podem ser reveladas e usadas ou guardadas para uso em um melhor momento. Seu objetivo é enfraquecer o Titã para que ele esteja pronto para receber o seu golpe final.

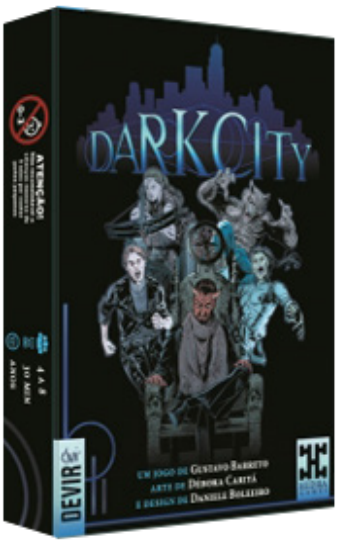
DARK CITY

Devir/Hidra Games

Dark City não é um jogo relativamente novo. Seu projeto já se encontra em vias de produção desde 2015 – pelo menos foi exatamente neste período que identifiquei sua existência quando veio à tona o anúncio da Hidra Games. O jogo passou por uma remodelação neste período – passando de 12 cartas para 34 - ajustando, de forma coerente, o melhor formato para seu lançamento!

Trata-se de um party game com cartas na temática de horror do designer Gustavo Barreto, responsável por outros jogos com Don Capollo e Tinco.

Sobre o jogo: Em uma cidade dominada pelas trevas, criaturas sobrenaturais saem de seus covis para disputar território e caçar, enquanto os seres humanos tentam livrar a cidade dessas monstruosidades. Dark City conta uma verdadeira história em quadrinhos: tem ação, suspense, reviravoltas, imprevistos, segredos relevados, mudanças inesperadas de planos e a cada noite é uma das criaturas das trevas que vence a guerra.



PRÉ-VENDA

EMPIRES: AGE OF DISCOVERY

Meeple BR

O Empires: Age of Discovery é uma reimplementação do jogo Age of Empires III. Ele ficou fora de catálogo há 7 anos, o que levou muitos fãs e críticos a pedir uma nova reedição do jogo. Desenvolvido pelo designer Glenn Drover, o jogo foi muito bem recebido pelo público por sua versatilidade como worker placement do gênero 4x. Por que digo isso? Ao contrário de outros jogos do tipo 4x que se mostram bem pesados e extenuantes, o Empires: Age of Discovery se mostra bem acessível e enxuto – mesmo que seu tamanho amedronte! – ele se desenvolve com grande fluidez. O jogo se destaca, também, em termos de cenário, que nunca parece vago ou superficial. Sua temática relacionada ao colonialismo, exploração e lucro, se encaixa muito bem, tudo muito "amarrado" e definido.

A Meeple Br mandou muito bem nessa pré-venda da edição de luxo desse belíssimo jogo! Vale a pena dar uma conferida!

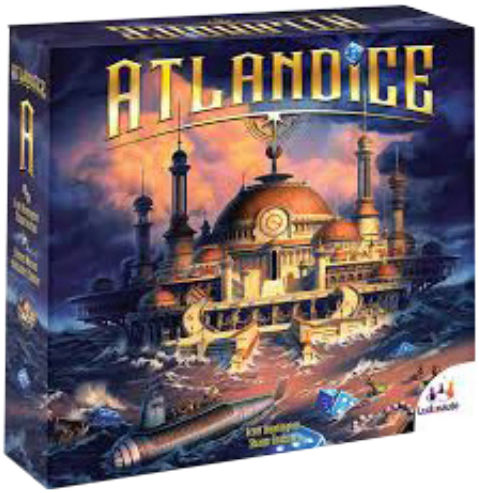
ATLANDICE

Meeple BR

Jogo fresquinho dos autores Shaun Graham e Scott Huntigton. Por que fresquinho? Porque se trata de mais um caso de lançamento simultâneo com o exterior em parceria com a Editora Ludonaute. Além disso, trata-se de mais um jogo de coletar tesouros na temática da misteriosa cidade de Atlântida – seria um novo Survive? Tire suas conclusões...

Sobre o jogo: A cada rodada, os jogadores vão visitando setores da cidade para pegar itens, tentando juntar as várias combinações. Isso acontece entre uma corrida contra o tempo e as jogadas dos outros jogadores. Quem conseguir escapar da ilha e fazer a melhor coleção, ganha o jogo.

No final, coletar e fazer mais pontos pode se tornar uma corrida contra o tempo, já que o místico continente de Atlântida está fadado ao fim, ainda que você possa conseguir sair dele como o grande colecionador desse legado.



PAPUA
Devir

Neste jogo, os jogadores assumem o papel de líderes de expedição, encarregados de explorar e pesquisar a ilha de Papua Nova Guiné, um dos territórios mais ricos em flora e fauna selvagem, nos últimos anos do século XIX. Suas descobertas irão surpreender a comunidade científica - mas somente se eles comandarem a expedição com sucesso. Quem conseguir coletar as descobertas mais relevantes será lembrado ao longo da história.

Durante a partida, eles terão que gerenciar seus cientistas e atribuir-lhes algumas tarefas, dentre elas, cultivar boas relações com os nativos a fim de obter sua ajuda para a expedição! Porém o mais importante é que eles trabalharão para reunir a mais incrível coleção de novas descobertas, com lances secretos para surpreender o mundo em geral.

Papua trata-se de um worker placement, com rolagem de dados e leilão dos designers Javier Garcia e Diego Ibañez, com a arte de Pedro Soto.

ANUNCIADO

ORBS
Usina Stúdios

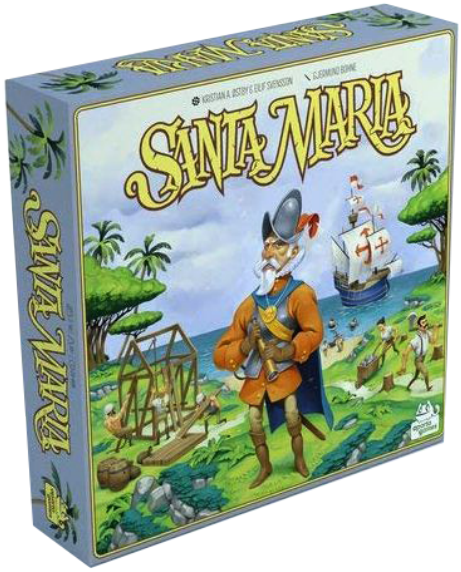
Orbs é um jogo do designer Raubher Borba, financiado mediante a plataforma Catarse em junho deste ano. O jogo nos apresenta uma temática bem interessante de ficção científica relacionada à viagem e exploração espacial. Durante a partida, cada jogador precisa fugir de uma explosão estelar para salvar sua espécie, levando todos os Orbs *(Planetas Artificiais)* para a órbita segura, que se encontra fora do raio de explosão.

O jogo apresenta tokens, cartas e tiles muito bem feitos, de boa qualidade, com especial atenção a disposição de seu mapa estelar; além da qualidade de suas peças, sua arte é bem criativa, responsabilidade do artista europeu José Serrano. Por fim, analisando-se a proposta do jogo *(mecânicas e temática)* e correlacionando-se à qualidade de suas peças, é um jogo que se apresenta bem "honesto" pelo que busca proporcionar!

SANTA MARIA
Paper Games

Na alvorada do século XVI, colonizadores migram para as colônias do Novo Mundo. Com o objetivo de criar a colônia mais desenvolvida. Cada jogador irá produzir recursos para expandi-la, estabelecer rotas de exportação, enviar conquistadores em busca de ouro, treinar estudiosos para habilidades especiais e muito mais.

Santa Maria é um dice drafting e tile placement criado por Eilif Svensson e Kristian Amundsen Østby. Os elementos de seleção de dados, combinado com os territórios em seu tabuleiro e as habilidades especiais, permitem pontuar de inúmeras formas, com pouca influência de sorte e pouco conflito entre os jogadores. Após três rodadas, cada qual representando um ano, o jogador cuja colônia for a mais desenvolvida será o vencedor.



HORA DE RELAXAR E LER UMA BOA VEMPRAMESA!

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

VEM PRA MESA
SUA REVISTA DE BOARD GAMES

CONEXÃO
PORTUGAL

Por Carlos Abrunhosa
carlosdeabrunhosa@gmail.com

Colonizando THE RIVER

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

Os jogadores são colonos que vão expandindo a sua atividade ao longo de um rio serpenteante que nos leva da foz à sua nascente: construindo edifícios, recolhendo recursos, reclamando novas propriedades ou mudando-as de lugar. Enfim, o objetivo é simples, chegar à montanha onde a nascente se faz rio mais rápido que os outros e com mais pontos também!

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

Como se joga:

No centro da mesa, coloca-se o tabuleiro com a face de 2 jogadores ou 3/4 virada para cima. Embaralham-se as fichas de terreno e colocam-se em dois montes de face oculta. Revelam-se tantas fichas quanto o número de jogadores mais uma *(3 com 2 jogadores / 4 com 3 jogadores / 5 com 4 jogadores)*.

Cada jogador recebe um tabuleiro na sua cor assim como um barco e 5 pioneiros. Um dos pioneiros é colocado no seu tabuleiro no segundo espaço dedicado às fichas de bônus, enquanto os outros 4 são colocados em cima do barco.

No tabuleiro principal, colocam-se os recursos nos diferentes espaços em função do número de jogadores, as cartas de edifícios são embaralhadas e colocadas no canto superior direito e revelam-se as 4 primeiras cartas para os respectivos espaços. No centro do tabuleiro, colocam-se as fichas de bônus: um monte por ordem decrescente do topo para a base, e o outro com as fichas de valor zero. *(Com dois jogadores só se joga com as fichas de bônus com o simbolo de dois pontos)*

Define-se um jogador inicial que recebe o barco branco *(de madeira)*. Antes de começar, cada jogador escolhe uma ficha de terreno inicial, começando pelo que está à direita do jogador inicial e seguindo no sentido anti-horário. Depois retiram-se todas as fichas de terreno que sobrarem e completam-se os espaços correspondentes com novas fichas da reserva. *(5 com 2 jogadores / 6 com 3 jogadores / 7 com 4 jogadores)*. A ficha escolhida é colocada na primeira casa do rio, no canto superior esquerdo do tabuleiro individual de cada jogador.

DESENVOLVIMENTO

The River é jogado em várias rodadas em que os jogadores realizam os seus turnos com as seguintes fases:

A **Fase de turnos:**

1. Colocar um pioneiro
2. Realizar a ação escolhida

B **Fase de preparação de nova rodada**

FASE DE TURNOS

Nota: Durante o seu turno, cada jogador pode trocar 3 recursos quaisquer por um recurso coringa *(peru)* enquanto houver na reserva. Esta troca pode ser feita quantas vezes o jogador quiser e tiver recursos para isso.

Em seguida, o jogador coloca um pioneiro num dos diferentes espaços do tabuleiro principal:

A **Reclamar terreno**

Este espaço está limitado a 2 pioneiros por jogador e permite recolher uma das fichas de terreno disponíveis. Essa ficha vai sendo colocada ao lado da última que tiver sido colocada pelo jogador no seu tabuleiro. Se ao colocar essa ficha tapar um espaço que tenha um recurso armazenado lá (celeiro), pode movê-lo para outro celeiro disponível, se não tiver, perde o recurso para a reserva.

B Produzir recurso

Este espaço é limitado nos três recursos *(pedra, madeira e barro)* e ilimitado no recurso peru *(coringa)*. O número de recursos que se podem retirar é igual ao número de recursos visíveis no tabuleiro desse jogador, exceto o recurso coringa que só se pode tirar 1 por pioneiro. Todos os recursos produzidos têm de ser armazenados em celeiros *(1 para 1)*.

C Reservar um edifício

Este espaço é limitado e permite que o jogador reserve para si uma das cartas visíveis *(não se repõe o espaço da carta retirada)*. Cada jogador só pode reservar até 2 cartas.

D Construir edifício

Este espaço é ilimitado e aqui o jogador pode construir uma carta de edifício que tenha reservado ou que esteja visível na área de cartas de edifícios. Se for uma das cartas visíveis, o jogador paga os recursos necessários e depois coloca metade da carta voltada ao contrário por baixo do seu tabuleiro, adicionalmente retira a ficha de bônus com o valor mais alto disponível e coloca-a no espaço correspondente do seu tabuleiro *(por cima da carta de edifício construído)*, no caso de ser uma carta reservada, o processo é o mesmo, mas o jogador paga um recurso a menos do que os exigidos pela carta. O segundo espaço para ficha de bônus permite receber o pioneiro para o seu barco e usá-lo de imediato no próximo turno!

Cartas e componentes são confeccionados em boa gramatura de papel

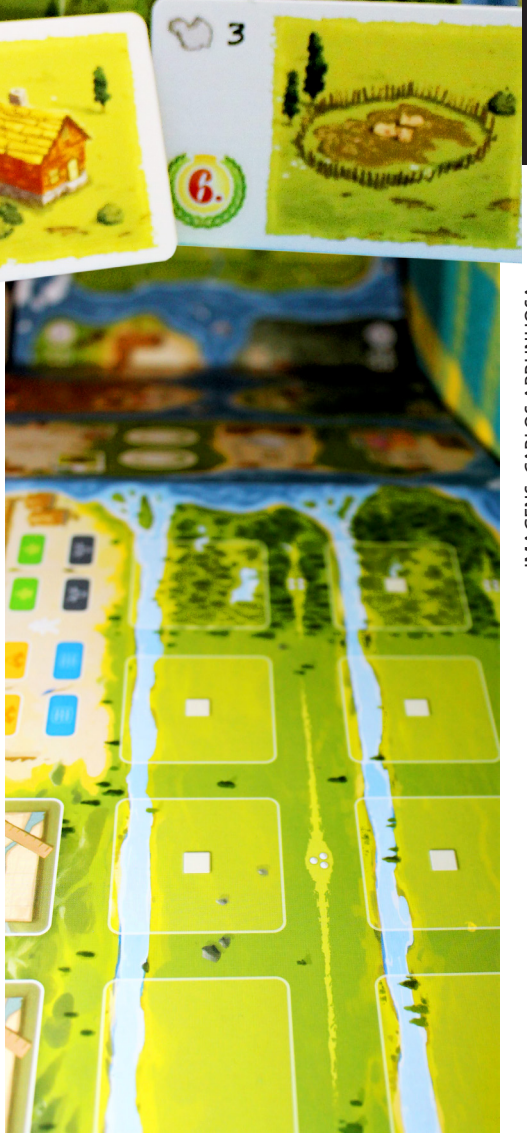
O tabuleiro tem arte simples e sem muitos mistérios quanto ao entendimento de onde devem ficar os componentes.

E Jogador inicial

Este espaço é limitado e permite que o jogador receba o marcador de barco de madeira e passe a ser o jogador inicial na próxima rodada.

F Mudar terrenos

Este espaço é limitado e permite ao jogador trocar duas fichas de terreno de lugar. Esta troca é importante porque uma das pontuações finais do jogo é por colunas com 2 ou 3 fichas do mesmo tipo de terreno que cada jogador consiga alinhar.



IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

PREPARAÇÃO DE NOVA RODADA

Depois de todos os pioneiros terem sido jogados, por todos os jogadores, começa a fase de preparação da nova rodada:

1. Retiram-se todas as fichas de terreno e preenchem-se com novas fichas da reserva;
2. Colocam-se cartas da reserva nos espaços vazios;
3. Cada jogador recupera todos os seus pioneiros;
4. O jogador com o barco de madeira começa a nova rodada.

ATENÇÃO

Ao longo do rio, há quatro espaços que depois de cobertos obrigam o jogador a colocar aí um dos seus pioneiros antes de prosseguir para a rodada seguinte.

Fim do jogo

O jogo termina assim que alguém consiga obter a sua 5ª ficha de bônus *(4ª ficha num jogo com 2 jogadores)* ou coloque a sua 12ª ficha de terreno. A rodada se conclui e depois é realizada a contagem dos pontos da seguinte forma.

1 ponto por cada 3 recursos;

2 pontos por cada coluna com as duas primeiras fichas de terreno iguais; OU

6 pontos por cada coluna com as três fichas de terreno iguais;

Pontos variáveis por fichas de terreno com condições de fim de jogo, fichas de bônus e cartas de edifício construídas.

Sobre o jogo

The River é um jogo da Days of Wonder, o que logo de cara é uma garantia de qualidade de produção e a certeza de um jogo com uma boa dose de teste antes de ser lançado. Há empresas que apostam em criar uma imagem de robustez e honestidade que os consumidores apreciam e recompensam. A Days of Wonder é uma dessas empresas.

O jogo pode ser incluído em qualquer ludoteca familiar, pois se trata de um jogo bastante acessível. Os fãs de Stone Age irão logo encontrar semelhanças entre estes títulos, sendo óbvio verificar que estamos aqui em presença de um jogo muito mais descomplicado e bastante direto nas consequências das nossas ações.

Para quem ainda não conhece o mecanismo de colocação de trabalhadores, este título é sem dúvida uma excelente opção de entrada, as partidas são rápidas, as regras quase intuitivas e quase sem situações de exceção.

Durante toda a partida, os jogadores irão produzir recursos para construir edifícios, enquanto vão paralelamente avançando pelo rio. Quem melhor conseguir otimizar estas tarefas e o fizer mais rapidamente, vai tirar os respectivos dividendos dessa argúcia.

Os componentes do jogo são de ótima qualidade, assim como a sua ilustração e na caixa há espaços pensados ao pormenor para que tudo se ar-

rume de forma perfeita.

Um daqueles euros que não desilude ninguém e que também não irá supreender por inventar roda em termos de inovação mecânica. Uma boa dose de tensão entre evoluir rio acima e a consequente "perda" de pioneiros nessa "corrida".

Nesta caixa vamos encontrar um jogo que usa um mecanismo amado por muitos, de forma singular, bem testada e onde se assegura aos jogadores fluidez e uma experiência muito agradável de jogo, embora as partidas com 3 e 4 jogadores sejam mais divertidas e ricas do que as partidas com 2 jogadores.

Em suma, um jogo simples, com bastante rejogabilidade, regras simples e elevada qualidade geral, divertido, fácil de explicar e de preparar e com uma duração relativamente curta.

THE RIVER

Estilo: Exploração
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante: Days of Wonder

Criadores: Sébastien Pauchon e Ismaël Perrin
Ilustrador: Andrew Bosley

Porque seu click faz toda a diferença!

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

SUA REVISTA DE BOARD GAMES

Com Roberto Pinheiro
roberto@pinheirobg.com

Equilibrando com ANIMAL UPON ANIMAL

FORMAÇÃO DE EQUILÍBRIO MERAMENTE ILUSTRATIVA

Caro leitor, sentiu minha falta? Depois de dois meses sem escrever resenhas, voltei renovado. Na verdade, voltei a mesma coisa, mas sempre quis escrever isso. Entretanto, uma coisa é certa: voltei com outros jogos em mente. Depois de uma sequência de 13 abstratos resenhados, vamos para outro segmento comumente ignorado: jogos de destreza. Sim, meu querido leitor, agora começarei mais uma jornada de resenhas dentro desse fantástico universo.

Na realidade, antes de começar, gostaria de dizer qual será a abordagem aqui. Geralmente, os jogos de destreza são criados tendo em vista famílias e crianças. Por isso, é comum serem jogos rápidos e extremamente simples. Bom, eu não tenho o costume de jogar com esse público. Então, as resenhas serão do ponto de vista de um adulto *(mais ou menos)* jogando com outros adultos. Isto é, o jogo por mais bobinho que seja, diverte um grupo adulto? Veremos!

Para começar a brincadeira, escolhi o Animal Upon Animal. Jogo acessível, pois

foi lançado pela Conclave aqui no Brasil, e com certa popularidade entre os jogos de destreza. Provavelmente é um jogo bastante adquirido como primeiro jogo de destreza de alguém. Mesmo sendo lançado em 2005, acredito que começamos com um bom título e que pode até ser considerado um clássico. Então, deixando de conversa, vamos à resenha.

Animal Upon Animal é um jogo para 2 a 4 jogadores que dura aproximadamente 15 minutos. Os componentes do jogo são basicamente animais de madeira em 3D e um dado *(também de madeira)*. Na versão clássica do jogo, cada jogador tem um macaco, pinguim, ovelha, cobra, porco-espinho, tucano e lagarto. Além dos animais de cada jogador, existe a base no qual todos serão empilhados: um grande crocodilo. Então, tendo em vista que cada jogador tem um conjunto completo no começo da partida, o objetivo é se livrar de todos os seus animais. No decorrer da partida o jogador pode aumentar ou diminuir a quantidade de animais que possui, dependendo do seu desempenho no jogo.

IMAGENS: ROBERTO PINHEIRO

As peças com teor divertido chamam a atenção dos jogadores, fazendo o jogo cativar não somente crianças, mas muitos adultos.

Como o jogo funciona?

É bem simples, no seu turno jogue um dado. Este dado irá definir qual será sua ação naquele turno:

A — **Um ponto:** você coloca um dos seus animais sobre a base *(o crocodilo)*;

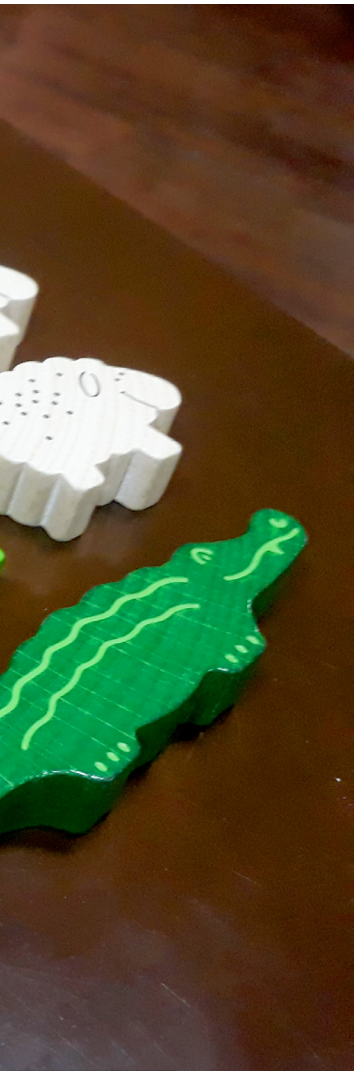
B — **Dois pontos:** você coloca dois dos seus animais sobre a base;

C — **Crocodilo:** você "amplia" o tamanho da base, unindo um de seus animais à base atual;

D — **Mão:** dê um dos seus animais para o oponente colocar sobre a base *(se ele derrubar a penalidade é dele)*;

E — **Interrogação:** os demais jogadores escolhem um dos seus animais para você colocar sobre a base.

Como você deve ter percebido, o jogo é de empilhar animais sobre uma base. A base inicial é apenas o crocodilo, mas pode ir aumentando durante a partida. A questão é que o jogador deve colocar os animais sem derrubar nenhum previamente colocado. Aqui é onde mora o desafio de destreza do jogo. Se você derrubar algum animal, você fica com todos os animais que você derrubou com um limitador de 2. Isto é, se você derrubou 5 animais, 3 voltam para a caixa e você fica com 2. Como o objetivo é se livrar dos



Outro aspecto legal é observar a estética visual das peças em equilíbrio na mesa de jogo.

animais, você atrasou sua vitória.

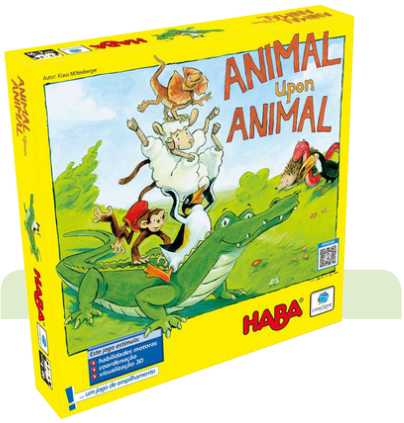
A partida termina quando algum jogador se livra de todos os seus animais. E só isso! Resumão: rola um dado, faz o que diz, se derrubou se lascou.

Então, Animal Upon Animal é um jogo divertido? Olha, é sim. Agora ele sofre de uma síndrome frequente nos Jogos de destreza: ele cansa. O jogo é muito simples, tem um aspecto de habilidade manual, porém com um aspecto de sorte muito grande. Não vai demorar nem 2 segundos para você perceber que o dado é totalmente desbalanceado. Isso aumenta demais a carga de sorte com relação à habilidade que poderia existir no jogo. Com o tempo, você irá se cansar das injustiças de fazer uma partida perfeita e não vencer, pois não tirou nenhuma vez no dado a opção de inserir dois animais em um só turno.

Veja bem, esse tipo de situação ocorre com a maioria dos jogos de destreza, especialmente com a repetição de partidas, você vai pegando a prática do jogo e fica muito bom nele. Consequentemente, o desafio manual se perde e o interesse de jogá-lo vai junto. Entretanto, eu acho que com Animal Upon Animal, ele cansa antes de você virar bom nele. Ao menos foi assim comigo. Comprei, joguei 6 vezes, cansei e vendi.

Claro que o jogo não deixa de ter seus méritos. Os animais têm formatos diferenciados e interessantes que proporcionam desafio e variedade nos empilhamentos. O jogo tem um detalhe bem importante: existe apenas um vencedor. Em jogos de empilhar, é comum ter um perdedor *(o colega que derrubou tudo no Jenga)* e o demais são vencedores. Aqui não, apenas um jogador é vencedor. É legal, mas pode render situações esquisitas. Por exemplo, um jogador derrubar tudo ou quase tudo, deixando a vitória muito mais fácil para o jogador que está na frente.

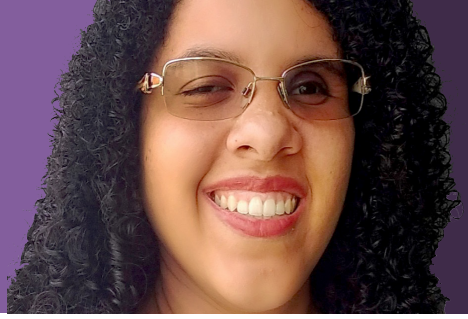
Então, qual o veredito final? Diverte, mas por um curto período, especialmente por conta da sorte.



ANIMAL UPON ANIMAL

Estilo: Destreza
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2005
Fabricante: Conclave Editora

Criador: Klaus Miltenberger
Artista: Michael Bayer



Por Laíse Lima

VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

lailima19@gmail.com

VOSSA EXCELÊNCIA

O JOGO POLÍTICO

Em Vossa Excelência, você assume o papel de um deputado federal recém-eleito, que precisa garantir sua permanência no poder dentro de quatro anos.
Para atingir esse objetivo, você terá que abusar das prerrogativas de sua posição a fim de reunir dinheiro e influência, recursos com os quais deve assegurar Eleitorados e capital político até as próximas eleições. Mas cuidado. Nem todas as manobras são exatamente... legais. Tem muita gente (*inclusive dentro do Congresso*) de olho no que você faz, que não vai hesitar em prejudicar seus planos. de olho no que você faz, e não vão hesitar em prejudicar seus planos.

Fonte: Livro de Regras – Ludens Spirit

ILUSTRAÇÕES: DOUGLAS DUARTE

Janeiro, um novo ano pela frente, mês de mudanças e da posse de um novo governo em nossa nação. Vamos falar de política? Calma, não vamos polemizar aqui! Como os próprios desenvolvedores do jogo do mês de nossa coluna dizem, nossa intenção é trazer visibilidade a um tema que precisa ser visto e bem entendido, não só em situações informais, mas também em sala de aula. Preparar os futuros eleitores, aqueles que são literalmente o futuro do país, para entender de forma clara o cenário político da nossa nação é crucial.

De acordo com o Fernando Prado e o Marcelo Dias, designers do Vossa Excelência, o objetivo é elucidar de forma leve e caricata, algumas das mecânicas mais comuns de desvio e apropriação de recursos públicos, sem banalizar, relativizar ou celebrar a corrupção. A ideia é não agredir qualquer pessoa, partido ou categorias de agentes públicos ou privados, mas apenas chamar a atenção para o ciclo vicioso que se instalou no sistema político do Brasil.

Vamos ver um pouco sobre o andamento do jogo e como podemos estudar sobre política de forma leve e coerente, sem brigas ou tendências partidárias.

ILUSTRAÇÕES DOUGLAS DUARTE

O criativo traço do ilustrador Douglas Duarte traz ao jogo um toque satírico característico das "politiquices" do Brasil atual.

Um Jogo de Sátiras e Bom Humor

Vossa Excelência já começa de forma divertida e irônica, na página 2 do manual encontramos uma paródia do poema "Quadrilha" de Carlos Drummond de Andrade que traz à tona de forma extremamente objetiva o clima do jogo e a situação política brasileira.

Como se não bastasse, os autores, na página 3, conseguem explicar todo o objetivo do jogo, de forma genial, através de uma carta de um deputado veterano, a você, querido jogador e deputado recém-eleito. Sem mencionar as opiniões dos colegas senadores sobre o jogo, mais uma sátira que me tirou muitas risadas!

Quem conhece a Vem Pra Aula sabe que quando se trata de jogos imersivos eu me empolgo e nesse quesito o Vossa Excelência chamou minha atenção logo no início do manual de regras. Sabe quando alguém te dá um soco no estômago de forma irônica e com aquele bom humor irritante, mas divertido? Pois é isso que os autores fazem. Mostram que a intenção não é apenas falar do sistema político, mas também do comportamento do brasileiro diante da corrupção e dos interesses partidários, incitando o questionamento, a discussão, e quiçá, a mudança.

Objetivos e Cartas do Jogo

Vence a partida o jogador que possuir maior "capital político" ao final do jogo. O capital político é medido em pontos que são calculados de acordo com as cartas e contadores em seu gabinete. O jogo se passa em 7 rodadas, cada rodada representa um semestre do ano, totalizando quatro anos e finalizando nas eleições (*contagem de pontos*).

AS CARTAS QUE DÃO CAPITAL POLÍTICO SÃO:

Cartas de Eleitorado:

Forma mais efetiva de conseguir pontos, afinal a reeleição garante a permanência do parlamentar no Congresso. Representam grandes grupos de eleitores que podem ser influenciados, através dos formadores de opinião e cabos eleitorais. Essas cartas permanecem em um monte separado do jogo e algumas delas vão aparecendo para compra durante a partida, na Zona Eleitoral.

Cartas Parlamentares

São cartas que permanecem do gabinete do jogador gerando efeitos diretos ou sendo articuladas para gerar efeitos. Elas somam pontos no final do jogo. Algumas cartas, quando articuladas, envolvem riscos, que são resolvidos por rolagem de dados. É um fator aleatório no jogo que está bem ligado à sua temática. Por exemplo, a carta "Padrinho Político" pode gerar 1 ponto de poder caso você passe na rolagem de risco, este padrinho pode não ser tão eficiente e correto, se é que me entende! Também existem as cartas Parlamentares de Manobra que causam efeitos instantâneos no decorrer da partida. As cartas Parlamentares representam a mão do jogador.

Os contadores de dinheiro também valem ponto no final do jogo e é um recurso importante que paga os custos de praticamente qualquer coisa no cenário político.

É importante ficar atento para não receber muitas cartas de infâmia que representam ilegalidades e escândalos que foram publicamente vinculados ao seu político

DURANTE O JOGO VOCÊ RECEBE ALGUMAS OUTRAS CARTAS:

Carta de Político:

É quem você representará durante a partida. A figura central do gabinete. Cada político possui uma habilidade única e influencia com mais eficiência um grupo específico do eleitorado.

IMAGEM: LAÍSE LIMA

Os tokens de dinheiro são pontos preciosos e as cartas de partido dão a cada jogador habilidades únicas no jogo.

Carta de Partido:

Representa o partido político ao qual o político é afiliado e também concede uma habilidade única.

Cartas de Evento:

Representam grandes acontecimentos em âmbito nacional, que afetam diretamente os políticos. Ao final de cada rodada *(1 semestre do ano)* um evento acontece.

O jogo prossegue com os jogadores fazendo suas ações em seu turno: comprar cartas de eleitorado; colocar cartas parlamentares em jogo, pagando seus custos *(se houver)*, articular cartas parlamentares de apoio, descartar cartas de forma estratégica e repor a mão, até a chegada das eleições e da contagem de pontos.

E aí, vale a pena?

É um jogo rápido e com regras fáceis de serem absorvidas. Apesar de não ter dinâmicas e mecânicas inovadoras, o bom humor presente nas cartas e a simplicidade que desemboca na fluidez dos turnos o torna um jogo divertido e dinâmico. Sério, leia todas as cartas, vale a pena e você vai rir muito. Em momentos informais é um jogo para mesas casuais e que atrai não gamers, mais um atrativo para o ensino nas escolas. Sobre a sala de aula, um tema importante, sempre atual e que precisa ser discutido de forma sadia e estruturada, sem ofensas e constrangimentos. Sem dúvidas, vale a pena ter esse e mais jogos do tema na coleção para jogar com seus alunos!

O Vossa Excelência: O Jogo Político foi lançado de forma independente através do financiamento coletivo, depois de 3 anos de produção. A expansão Projeto de Poder já foi lançada e acrescenta cartas novas ao jogo, que incluem taxas a serem pagas para articular cartas e a carta "Presidente da Câmara". Existem planos para próximas expansões!

VOSSA EXCELÊNCIA
O JOGO POLÍTICO

Estilo: Card Game
Para: 1 a 6 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante: Self-published

Criadores: Fernando Augusto e Marcelo Dias
Ilustrador: Douglas Duarte

Com Daniel Portugal
danportugal1978@hotmail.com

Stefan Feld com estilo

CARPE DIEM

A expressão latina Carpe Diem aparece no poema de Horácio e é popularmente traduzida para "colha o dia" ou, melhor dizendo, "aproveite o dia". Estendendo seu significado, deve-se evitar gastar o tempo com coisas inúteis ou tem-se a liberdade para o prazer imediata, sem medo do futuro.

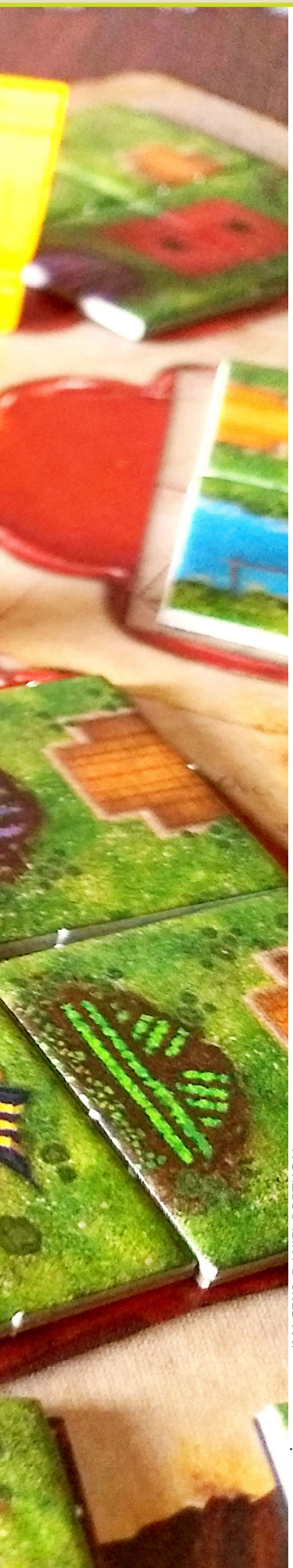
Bom, o prazer aqui está em desfrutar uma partida de jogo de tabuleiro, modernamente "curta o momento", "sinta a vibe". É dessa forma que o jogo Carpe Diem, de Stefan Feld, lançado em 2018, chega para nós.

Estamos em Roma, ano 1 a. C. e como influentes aristocratas buscamos melhorar nossos distritos com as construções mais lucrativas e, para agraciar os sentidos, apreciar lindas paisagens.

E, se tudo isso parece cansativo e digno de estresse, é preciso imergir no tema, deixando de lado os negócios para colher saborosas uvas, dedicar-se à bucólica pescaria, dar milho às galinhas e cultivar ervas terapêuticas.

Um partida dura apenas 4 fases com sete turnos em cada. Ao final de cada fase, há uma pontuação.

HORÁCIO: nasceu em Venúsia, Itália, no ano 65 a. C. Filho de um escravo liberto que exercia a função de cobrador de impostos, fez seus estudos em Roma onde foi aluno de Lúcio Orbílio Pupilo. Aperfeiçoou seus estudos literários em Atenas onde despontou como poeta.



IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

Como devo aproveitar meu dia?

Carpe Diem surpreende por uma mecânica extremamente simples: colecionar diferentes peças que vão aos poucos se encaixando no seu distrito.

Na parte central do tabuleiro principal há um heptágono com 7 espaços. Em cada espaço cabem 4 fichas de construção. No início da partida, cada jogador começa em um dos espaços do heptágono e na sua vez deve deslocar seu aristocrata *(meeple)* para um dos dois lados opostos. Uma vez lá, ele deve simplesmente escolher uma ficha de construção e colocar no seu tabuleiro pessoal.

Resumindo: mover o aristocrata + escolher 1 ficha + colocar no seu distrito.

Meu distrito, minha vida

O mais importante é onde a ficha coletada será colocada. Num estilo que lembra Carcassonne, é preciso colocar sempre uma ficha adjacente ortogonalmente a outra. Além disso, é preciso respeitar o tipo de ficha no momento de completar um terreno: grama, paisagens, vilas e habitações.

Para ver o distrito prosperar, deve-se investir em:

1. **Paisagens:** consistem de 2 a 4 fichas e quando concluídas fornecem 4 tipos de mercadorias usadas no jogo *(ervas, peixes, galinhas e uvas)*.

2. **Habitações:** consistem de 2 fichas. Há 4 tipos de habitações: Comerciante, que troca todas as suas mercadorias por moedas; Padeiro, que fornece 2 pães; Administrador, que faz avançar na trilha de pontos de vitória e; Artesão, que permite comprar imediatamente mais uma ficha de construção.

3. **Construções individuais:** consistem de apenas 1 ficha. Há 3 tipos: Mercado, que fornece 1 moeda; Padaria, que fornece 1 pão e; Fonte, que fornece uma carta de "objetivo" usada para obter pontos no final da partida de acordo com determinadas construções em seu distrito.

Tudo isso!? Eu pensei que ia apenas curtir a vida...

Pois é, você está curtindo, mas nem tudo são flores! Os jogadores seguem movendo seus aristocratas e escolhendo fichas de construção até que não exista mais nenhuma no tabuleiro principal e então temos a fase de pontuação.

No começo da partida, 12 cartas de pontuação *(com 4 jogadores)*, foram dispostas na parte esquerda do tabu-

leiro e agora quem estiver mais à frente na trilha de pontuação é o primeiro a escolher duas cartas para cumprir seus requisitos. O jogador paga um dos seus discos *(total de 5; 4 para 4 cartas de pontuação e 1 marca a trilha de pontos de vitória)*, e coloca entre duas cartas, mostrando que irá "resolver" essas duas cartas adjacentes.

As cartas de pontuação oferecem pontos que vão de 1 a 8 desde que o jogador tenha em sua reserva determinadas mercadorias que podem ser pagas mais de uma vez, ganhando assim pontos dobrados; ou se no distrito do jogador existirem as paisagens, habitações ou construções individuais requeridas.

Sobretudo na primeira pontuação, se o jogador não se planejou de modo adequado, é comum não cumprir os requisitos de uma ou até mesmo de duas cartas de pontuação e por essa falta, perde-se 4 pontos de vitória por carta.

O que há de tão especial em Carpe Diem?

A ação de coletar e colocar peças, que se mostra demasiadamente simples, torna-se uma tarefa interessante e estratégica desde o primeiro turno de jogo. Veja por quê:

A Ao escolher uma ficha, deve-se pensar na pontuação que acontecerá ao final da fase. É preciso verificar sempre as cartas de pontuação que foram selecionadas para a partida em questão. Há 60 dessas cartas, porém apenas 12 entram numa partida com 4 jogadores. Embora toda construção completa forneça algum tipo de bônus e mercadoria, deve-se valorizar habitações e/ou paisagens exigidas na pontuação.

B O tabuleiro individual é um sistema de grade 6 x 6 que fornece pontos ao final da partida se algumas habitações ou paisagem forem construídas no lugar correto. Há ícones nas laterais do tabuleiro que mostram o que deve ser preferencialmente construído num certo local. Respeitar esses ícones fazem com que você obtenha pontos extras referentes a 8 construções.

C Marcar o adversário! A todo instante esticamos o pescoço para conferir o distrito do adversário. É importante perceber e bloquear o interesse do adversário por determinadas fichas, retardando seu bônus e/ou mercadorias.

IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

É preciso saber que...

Há ações e itens valiosos no jogo. Como, por exemplo, o pão que uma vez devolvido à reserva permite que você se movimente para qualquer um dos 7 espaços do heptágono central, burlando a regra de movimento para lados opostos; ou usar 3 pães para cumprir os requisitos de uma carta

IMAGENS: DANIEL PORTUGAL

de pontuação em vez de pagar mercadorias ou possuir construções descritas na carta; ou ainda, usar moedas *(coringas)* no lugar de mercadorias.

Eu quero uma vila no campo...

As vilas são fichas especiais, colaborando com as fases de pontuação, mas valorizadas, sobretudo, no final da partida. Uma vila não tem limite de tamanho e vai crescendo durante as 4 fases do jogo, entretanto precisa ser concluída até a última fase para que sejam levadas em consideração na pontuação final.

E aí? Dá para aproveitar o jogo?

Com certeza. Mesmo no começo de cada fase, quando ao se mover você tem mais opções, o jogo se apresenta com um fluxo constante, e, em futuras partidas, eu diria até intenso. Uma partida pode durar menos de uma hora com jogadores já acostumados.

É de grande importância o planejamento prévio e a observação das escolhas dos adversários.

Carpe Diem é daqueles jogos que dá pra marcar bem os demais, embora o foco não deva ser apenas esse, sob pena de não desenvolver bem seu distrito e acabar com baixa pontuação.

Boa dosagem de estratégia, as fichas de construção permitem todo tipo de desenvolvimento, há aqueles que jogam focando mais nos pontos obtidos através do tabuleiro individual, cartas de fonte e vilas, não se preocupando tanto com as 4 fases intermediárias de pontuação.

Há um certo descompasso na abordagem do tema, que ficou um pouco solto, o que na verdade é um tanto corriqueiro nos jogos do Feld, mas que não é, de forma alguma, um demérito ao jogo. Encaixaria nos jogos de peso médio para leve do autor, numa complexidade aproximada a Rialto, La Isla e The Oracle of Delphi.

Há um reclame que as cores de algumas fichas, sobretudo aquelas de tom amarelado, como o Comerciante e o Padeiro, bem como o verso verde-claro e verde-escuro, ficaram com cores bem parecidas, podendo gerar confusão em algum momento, por outro lado, o material do jogo é de boa qualidade, cartas de tamanho mini euro, molduras, tabuleiro principal e individuais de boa gramatura, além de peças de madeira *(mercadorias, discos e meeples)*.

É isso! Para todos que chegaram até aqui, aproveitem o dia com o Carpe Diem!

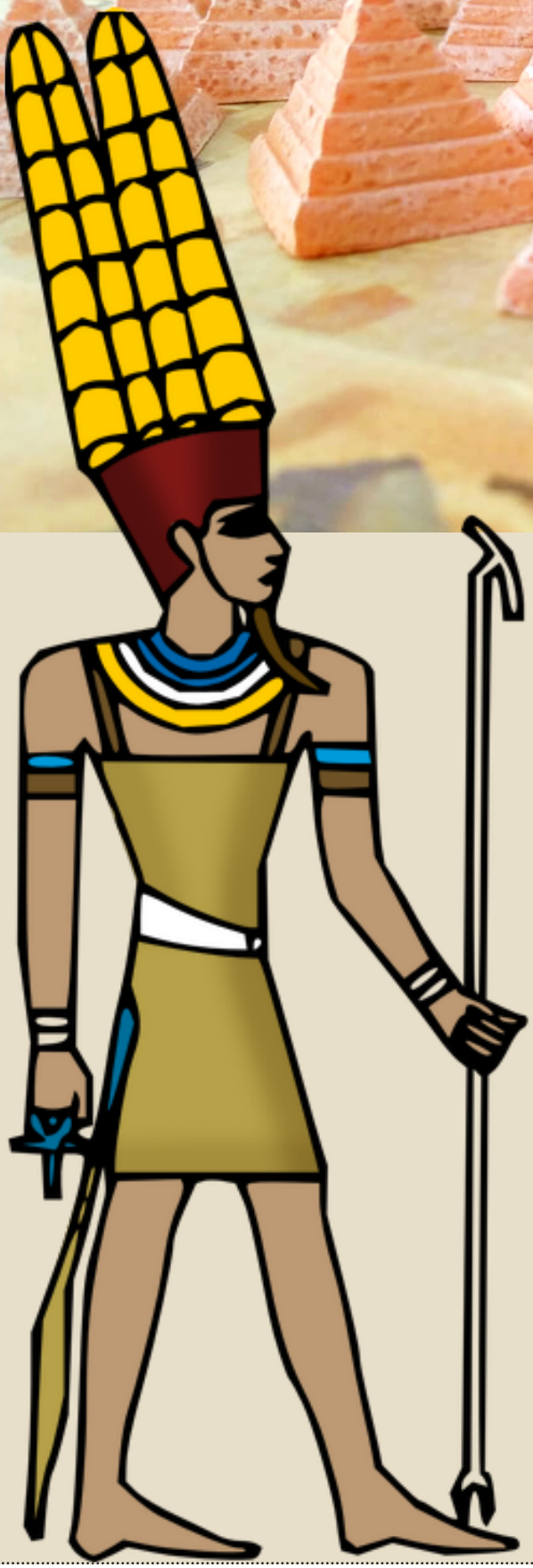
CARPE DIEM

Estilo: Eurogame
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante: Ravensburger

Criador: Stefan Feld
Ilustrador: Lalanda Hruschka

Com Cesar Cusin
cesar@cusin.com.br

IMAGENS: CESAR CUSIN



O EGITO DE AMUN-RE

Estamos no Egito antigo, no papel de faraós tentando deixar nossa marca na história. Para tanto, temos que adquirir províncias, cultivar campos, construir pirâmides e sem se esquecer de fazer oferendas a Amun-Re para que o Nilo fertilize nossas terras. E o que temos mais de novidades? Adquirir províncias é só pagar? Claro que não! A aquisição funciona a base de leilão... e dá-lhe emoção! Cultivar campos é só estar na respectiva província e pronto? Também não! Precisamos contratar camponeses para nos ajudar no cultivo.

Comprar tijolos sim é uma tarefa fácil, basta ter dinheiro. Bem, isso não é tão simples assim, não se tem dinheiro sobrando sempre, saiba administrar, pois ainda é necessário guardar um pouco *(ou muito)* para ofertar a Amun-Re. Oportunidade essa onde a pontuação acontece, ganham-se dinheiro e prêmios *(ou não)*. Ah, e ainda tem que ficar ligado no fim do Reino Antigo e no início do Novo Reino. Sim, tudo, com exceção das pirâmides e tijolos, é varrido do mapa... é o caos! Administrar todos esses fatores é o que propõe Amun-Re. E aí... aceita o desafio?

IMAGEM: PIXABAY.COM / ARTSYBEE

Este é o cenário de Amun-Re que tem como mecânicas básicas o leilão e o controle/influência de área. Um jogo independente de idioma, bem estratégico que comporta de 3 a 5 jogadores, onde o objetivo final é obter o maior número de pontos de vitória através da construção de pirâmides, prêmios, por templos na sua província, por quantidade de camponeses no cultivo, por caravanas de camelos e minas de ouro, enfim, são vários caminhos que levam você a ser o melhor Faraó. Amun-Re é um board game de Reiner Knizia publicado no Brasil pela Conclave.

A caixa do jogo é quadrada, na parte superior da caixa vem o nome do jogo e ao fundo uma grandiosa pirâmide, pessoas trabalhando no cultivo, montanhas, o rio Nilo com suas embarcações e pessoas fazendo oferendas a Amun-Re. A caixa comporta com folga os componentes, a saber: tabuleiro, tokens de camponeses, de primeiro jogador e de oferendas, cartas, meeples, tokens de pontuação, pirâmides, tijolos e manual.

IMAGENS: CESAR CUSIN

O tabuleiro é relativamente grande, bem maior que os padrões tradicionais. É de excelente qualidade, dividido em 15 províncias, cada qual com suas peculiaridades de templos, áreas de cultivos, cartas de favor, minas e caravanas de camelos. Há também a área de camponeses e de pirâmides. São 8 províncias de um lado e 7 do outro, divididas pelo rio Nilo. No topo do tabuleiro, há o espaço para as cartas de províncias, de favor e para o token de oferenda a Amun-Re *(que norteará a pontuação)*. O tabuleiro também se divide entre Alto e Baixo Egito. Ao redor do tabuleiro encontra-se o tracking de pontuação. Os demais tokens de camponeses, de primeiro jogador e de oferendas são de excelente gramatura e cumprem seu papel.

As cartas são de alta qualidade. As cartas de várias funções no jogo representam ouro, favores, províncias, outras coloridas com funções de acordo com as fases do jogo, isso ajuda muito. São totalmente icônicas e sem nenhuma texto.

Os meeples e tokens de pontuação são em madeira nas cores dos 5 possíveis jogadores. Os meeples são diferentes do padrão e representam os escribas *(com aquelas mãozinhas invertidas)*. Os tokens de pontuação são quadrados. As pirâmides e os tijolos são de resina, mas no formato e cor de tijolos e pirâmides. São em 3D e trazem mais charme ao jogo.

O manual é muito bem explicativo e ricamente ilustrado. Traz um overview do jogo, objetivo, setup, componentes, como jogar, simbologia, etapas do jogo, muitos exemplos, resumo das regras e regra avançada.

IMAGEM: PIXABAY.COM / CLKER FREE

SETUP

Para preparar o setup de Amun-Re siga os seguintes passos: coloque o tabuleiro no centro da mesa, dê a cada jogador: 3 escribas, o token de pontuação *(já o coloque próximo ao tracking de pontuação)*, 20 de ouro *(em cartas)*, 1 carta de Roubo, 1 carta de favor do Arquiteto. Embaralhe o deck de províncias *(o nº de províncias depende do número de jogadores, são 3 províncias por jogador a serem embaralhadas)* e o deck de favor. Coloque-os nos respectivos locais no tabuleiro.

Sorteie o jogador inicial e dê a ele o token de 1º jogador. Coloque os tokens de oferenda próximos da parte superior do tabuleiro.

Coloque as pirâmides, tijolos e tokens de camponeses nos seus respectivos locais no tabuleiro. Coloque as cartas de ouro próximas ao tabuleiro. Assim o setup está pronto!

IMAGENS: CESAR CUSIN

Vamos Jogar!

Agora vamos ao jogo, pois adquirir províncias, contratar camponeses, conseguir matéria-prima para construir pirâmides e ainda arrumar tempo para fazer ofertas a Amun-Re não parece ser tão simples assim. Bem-vindo a Amun-Re!

Amun-Re é dividido em 2 períodos, Reino Antigo e Novo Reino, cada período tem 3 turnos consecutivos e 1 contagem de pontos, cada turno tem 4 fases sucessivas. Aqui será explicado 1 turno, 1 fim de período e o fim do jogo.

1ª FASE

FASE VERMELHA E DE USO DE CARTAS VERMELHAS

O jogo começa quente, os jogadores gastam seu ouro com o leilão das províncias. Cartas de província são viradas no tabuleiro em quantidade igual ao número de jogadores e aí se inicia o leilão a partir do 1º jogador que coloca apenas 1 de seus escribas sobre a carta de província que deseja comprar *(as cartas tem uma sequência de valores específicos)*. O próximo jogador pode colocar seu escriba em outra carta de província ou disputar uma província que já tenha o escriba de outro jogador lá, porém sempre deve colocar seu escriba em valor superior ao do escriba do oponente. Aí que começa a emoção do jogo.

Essa escolha de província se dá até que todos os jogadores coloquem 1 de seus escribas em províncias que desejam disputar. Agora a partir do jogador inicial, o jogador que teve seu lance superado deve partir em busca de outra província *(livre ou entrar em outra disputa com outro escriba)*, não é possível aumentar seu lance na mesma província, a não ser que se tenha a carta Suborno

que lhe permite disputar a mesma província se seu lance for superado. Uma outra carta estratégica que pode ser usada nesta fase é a carta Proteção, que lhe protege de alguém que queira dar um lance imediatamente superior ao seu. Se alguém quiser disputar essa província terá que desembolsar um valor maior.

Assim transcorre a 1ª fase até que 1 escriba de cada jogador esteja alocado em uma província. Ou seja, essa fase é bem disputada, pois há províncias com bônus imediatos e bônus permanentes, fato esse que torna umas províncias mais atrativas que as outras.

2ª FASE

FASE ROXA E DE USO DE CARTAS ROXAS

É chegada a hora de adquirir cartas de favor *(tão importantes durante o jogo)*, mais gasto de ouro para contratar camponeses e comprar tijolos *(matéria-prima)* para as pirâmides. Perceba agora a importância de ter adquirido uma boa província. O número máximo de cartas de favor que pode ser comprado é igual o maior bônus permanente de cartas de favor de uma de suas províncias *(você terá mais de uma no decorrer do jogo)*. Contratar camponeses também é limitado ao número de campos de cultivo livres em suas províncias. Viu só como escolher uma boa província faz a diferença! A quantidade de tijolos a serem comprados é livre, ao menos isso... e se tiver sobrado dinheiro. Nesta fase podem ser usadas as cartas de Arquiteto *(que permite que se construa uma pirâmide com somente 2 tijolos, o normal são 3)* e de Camponês Extra, que permite adicionar 1 camponês em qualquer uma de suas províncias mesmo sem ter campo de cultivo, nem espaço de cultivo para tal. Nesta fase, as pirâmides são construídas automaticamente nas províncias que contenham 3 tijolos *(ou 2 com a carta de Arquiteto)* e devolvem-se os tijolos para a reserva.

3ª FASE

FASE AZUL E DE USO DE CARTAS AZUIS

É chegada a hora de fazer oferendas a Amun-Re e saber se o Nilo trará fertilidade as nossas terras. Lá se vai mais do nosso ouro! Secretamente os jogadores fazem oferenda em ouro para Amun-Re.

Nessa hora, os jogadores colocam suas cartas de ouro em oferenda em suas mãos. Some-se a isso *(ou não)* as cartas de Ajuste de Oferenda *(que aumenta ou diminui o valor total das oferendas em 3)* ou de Roubo, que é jogada ao invés de se fazer oferendas e diminui o valor total das oferendas em 3. Essa parte é crucial no jogo, pois é com base nesse valor de oferenda que se desencadeia uma série de coisas, a saber: o jogador que fizer a oferta mais alta será o jogador inicial no próximo turno e ganha 3 prêmios *(uma combinação ou não de cartas de favor, camponeses e tijolos)*; a 2ª oferta mais alta, 2 prêmios; e a 3ª, ganha 1 prêmio.

Quem usou a carta Roubo ganha 3 em ouro e não ganha nenhum prêmio. Com base no total das oferendas, coloca-se o respectivo token de oferenda a Amun-Re e descobre-se se o Nilo foi ou não fértil para suas províncias.

IMAGENS: CESAR CUSIN

4ª FASE

FASE VERDE E DE USO DE CARTAS VERDES

Em função de o Nilo ter se enchido ou não, faz-se a colheita e recebe-se os rendimentos. Cada camponês lhe rende em ouro a quantia impressa no token de oferenda. Se o Nilo não encheu *(resultado de uma oferenda baixa)* os camelos farão caravanas e receberão o valor indicado em seus respectivos distritos que possuem camelos. As minas de ouro pagam pelo seu valor impresso nas respectivas províncias. Aqui podem ser usadas as cartas de Colheita Excepcional *(que aumenta em 1 o valor a receber de cada camponês de uma única província sua)* ou Rendimento Fixo, que substitui todo o valor em rendimentos de uma única província que porventura tenha dado pouco rendimento.

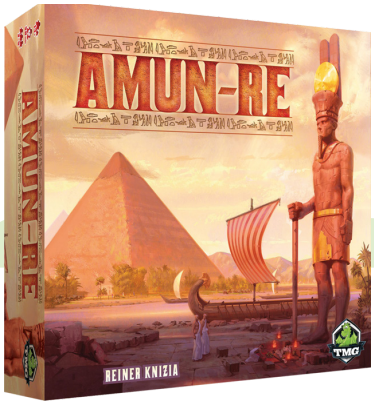
Com isso finda um turno, mas há um detalhe que faz toda a diferença. Você não pode usar cartas de favor iguais em nenhuma das fases. Não importa se você tem 2 cartas de Arquiteto na Fase 2, você só pode usar 1 delas. Em contrapartida, as cartas de favor podem a qualquer momento, cada uma delas, serem trocadas por 1 de ouro da reserva.

Vejamos agora o exemplo do fim do 1º período, ou seja, a passagem do Reino Antigo para o Novo Reino.

O fim do Reino Antigo se dá após a 4ª fase do 3º turno, momento esse em que se pontuam também: os templos *(que houver em seu distrito)*, as pirâmides, províncias com a menor quantidade de pirâmides, maioria de pirâmides sobre uma das margens do Rio Nilo, cartas de favor com objetivos *(com fundo amarelo)*. Mais uma vez a escolha correta de províncias na fase 1 se mostra crucial!

Após essa pontuação, de um Reino para outro, são "varridos do mapa" todos os escribas e camponeses, só permanecem os tijolos e pirâmides que porventura lá estejam. Inicia-se então o Novo Reino com mais 3 turnos. Ao fim do 3º turno do Novo Reino há uma nova pontuação de final de Reino e pontos extras para quem tiver mais ouro na mão *(do 1º ao 3º colocado)*. Ao final, tem-se o vencedor.

Durante todo o jogo há que se fazer uma leitura de todo o mapa para saber onde e em que investir, em qual província se encontram as maiores oportunidades, em fazer ou não a oferta a Amun-Re. Esse é Amun-Re, um jogo altamente estratégico do início ao fim. Recomendo na sua coleção!



AMUN-RE

Estilo: Eurogame
Para: 3 a 5 Jogadores
Ano: 2008
Fabricante: Conclave Editora

Criador: Reiner Knizia
Ilustradores: Isidre Monés e Franz Vohwinkel

Por
Silvanir
Souza

Luz do sol, que a folha traga e traduz...

FOTOSSÍNTESE

"Em verde novo, em folha, em graça, em vida, em força, em luz" *(Caetano Veloso)*. Não haveria canção mais apropriada para um jogo que explora a fotossíntese. Engana-se o leitor se acha que estou me referindo a mais um jogo educacional, chato e manipulador. Fotossíntese é um jogo divertido de controle de área, onde os jogadores controlam uma espécie de árvore que cresce em uma pequena floresta.

Para isso, posicionam suas árvores na floresta para receber a maior parte da luz do sol, a fim de semear, desenvolver, crescer e colher sementes, mesmo que isso signifique impedir que as árvores dos adversários recebam a preciosa luz do sol.

O objetivo do jogo é conseguir a maior quantidade de pontos de vitória que são obtidos com uma árvore através de seu ciclo de vida completo. O jogo terminará depois de três rotações do sol em volta da mesa e o jogador com mais pontos será o vencedor. Vejamos quais referências da Biologia podem ser encontradas através de um paralelo entre os elementos e mecânicas do jogo com conceitos biológicos.

COMPONENTES OU ECOSSISTEMA

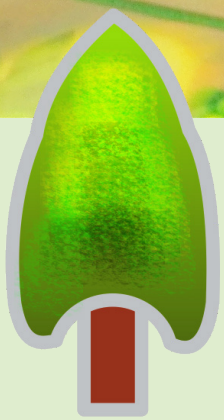
Ecossistema: é qualquer unidade que inclua a totalidade dos organismos (comunidades) de uma determinada área, que atuam em reciprocidade com o meio físico de modo que uma corrente de energia conduza a uma estrutura trófica, a uma diversidade biótica e a um ciclo biogeoquímico (Odum, 1972).

A qualidade dos componentes reproduzem o ecossistema com muito boa qualidade: 1 manual de regras, 1 tabuleiro de bosque, 1 marcador de sol, 4 marcadores de rodada, 4 tabuleiros de jogador, 1 marcador de primeiro jogador, 24 marcadores de pontos, 4 marcadores de pontos de Sol, 24 tokens de sementes *(6 de cada espécie)*, 32 árvores pequenas *(8 de cada espécie)*, 16 árvores médias *(4 de cada espécie)* e 8 árvores grandes *(2 de cada espécie)*.

Dentro do conceito biológico de ecossistema, o tabuleiro do bosque representa uma determinada área, com representação gráfica dos limites espaciais e elementos do meio físico como solo e água *(elementos gráficos no tabuleiro)*, a corrente de energia *(marcador do sol)* e o tempo *(os marcadores de rodada)*. A totalidade dos organismos *(comunidades)* seria representada pelas sementes, as árvores de cada espécie, assim como os elementos artísticos, como plantas de outras espécies, animais como esquilos, borboletas. A arte do Fotossíntese é de uma beleza à parte!

As lindas árvores tridimensionais não são todas europeias e como sugestão poderiam ter habilidades diferentes, deixando o jogo menos repetitivo. A partir da observação das sementes e coloração das folhas, bem como através da pesquisa realizada pelo usuário HU-3Brutus da Ludopedia e fóruns do site boardgamegeek, chega-se a seguinte lista de identificação *(Veja a tabela)*:

IMAGENS: SILVANIR SOUZA



BORDO

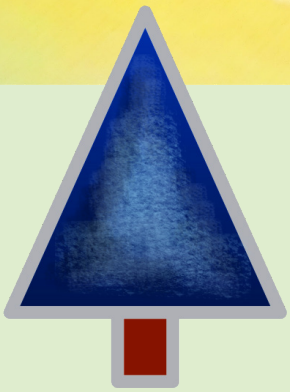
(Acer saccharum)

O símbolo mais poderoso do Canadá é a folha de Maple que está em tudo, desde a bandeira da nação até roupas e objetos decorativos. As suas folhas são verdes, amarelas, alaranjadas ou vermelhas. Essa árvore também possui frutas na forma de sâmaras, que são sementes com forma alada.

TÍLIA

(Tilia americana)

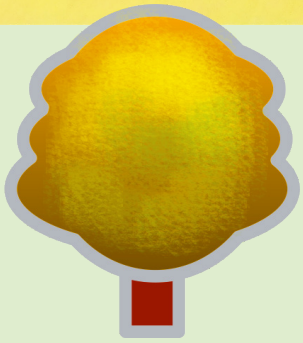
Uma árvore de folha caduca com folhas em forma de coração e flores amareladas perfumadas, nativas das regiões temperadas do norte. As flores dão um mel saboroso e são usadas para fazer infusões (chá). O fruto é uma noz globosa com 2 a 3 sementes.



ABETO AZUL DO COLORADO

(Picea pungens)

O abeto azul tem agulhas de cor azul e é uma árvore de coníferas. É uma espécie de árvore de abetos. Ele é nativo do Canadá e dos Estados Unidos. São usados como fonte de madeira e das suas folhas extraem-se óleos essenciais. Suas sementes em escamas (pinhas) não são protegidas por um fruto.



CARVALHO BRANCO

(Quercus alba)

É um carvalho de longa vida e encontrada na região limitada pelo Quebec, Minnesota, Flórida e Texas oriental. De acordo com as estações passa por mudanças de cor rosa suave, branco prateado e finalmente amarelo esverdeado. Assim como os demais carvalhos produzem a bolota como fruto, que é usada como alimento por vários animais, como os esquilos.

A NATUREZA FAZ O SEU TRABALHO

O Fotossíntese começa com o segmento do sol sendo colocado no seu símbolo no tabuleiro e os jogadores se revezam colocando uma pequena árvore em qualquer espaço aberto no anel externo do tabuleiro. As duas sementes restantes, duas pequenas árvores e uma árvore média são colocadas na área disponível para uso do jogador. Agora a natureza fará o seu trabalho, pois cada rodada ocorre em duas fases: a Fotossíntese *(ganhar pontos de luz)* e o Ciclo da Vida *(realizar ações ganhando pontos de vida)*.

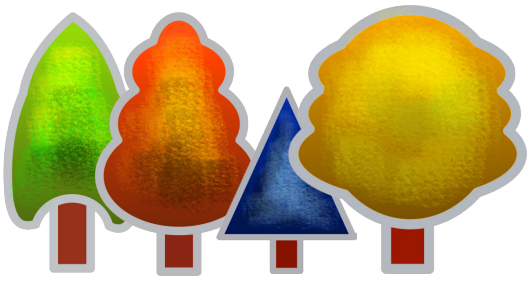
FOTOSSÍNTESE

Fotossíntese é um termo que significa "síntese utilizando a luz". É definida como o processo físico-químico, a nível celular, em que a energia solar é capturada por organismos clorofilados e transformada em energia química. Por meio dela, muitos organismos autotróficos conseguem sintetizar material orgânico, ou seja, produzir seu próprio alimento.

O primeiro jogador moverá o sol para a próxima posição no sentido horário. Esta etapa *(ignorada na primeira rodada)* pode ser análoga aos meses/estações do ano, pois a cada posição, ele ficará mais próximo ou distante de uma região. Cada jogador ganha pontos de luz por qualquer árvore que não esteja na sombra de outra árvore *(no máximo de 20 pontos de Luz)*.

Árvores pequenas = 1 ponto de Luz
Árvores médias = 2 Pontos de Luz
Árvores grandes = 3 Pontos de Luz

O jogo foca no elemento físico da luz como fator primordial para realização da fotossíntese. Ganhar pontos de luz é ganhar energia física *(sol)* que será convertida em energia química *(açúcar!)* e utilizada para planta crescer *(aumento de matéria orgânica)*. De fato, deixar uma planta sem luz seria o mesmo que não alimentar um animal. O gás carbônico é extremamente importante como fonte de carbono para construir a matéria orgânica em si, porém esse elemento está implícito e não faz sentido ser incluído como componente deste jogo, pois exigiria mudanças na mecânica.



PLANTAS CARNÍVORAS: ELAS FAZEM FOTOSSÍNTESE?

Sim! Estas plantas realizam fotossíntese como fonte de nutrição. Entretanto, por crescerem em solo pobre em determinados nutrientes – como nitrogênio, fósforo e potássio, optam por insetos e outros animais como um cardápio complementar. Espertas!

O bosque do jogo representa um fragmento de floresta. Há na mecânica do jogo referências a conceitos ecológicos, como competição inter e intraespecífica (entre indivíduos de espécies diferentes e entre indivíduos de uma mesma espécie), além de abordagens da Ecologia da Conservação, como o Efeito de Borda.

IMAGENS: SILVANIR SOUZA

Competição e efeito de borda

O efeito de borda em fragmento de floresta é uma das principais consequências promovidas pelo uso e exploração humana de áreas onde ocorrem ecossistemas naturais. A disponibilidade de luz tende a diminuir de intensidade à medida que se afasta da borda em direção ao interior do fragmento e, consequentemente, há uma redução na exposição das plantas à luz. A borda florestal compete por luz, água e nutrientes. As diversas espécies vegetais reagem a cada tipo de competição de maneira diferente e por isso a competição inter e intraespecífica tem importante papel na organização dos indivíduos num habitat. Além de efeitos indiretos que ocorrem através de intermediários, como insetos benéficos ou pragas que se associam às plantas da borda. Fica aí uma sugestão para uma Expansão do jogo Fotossíntese.

CICLO DA VIDA

Plantas com sementes ou espermatófitas – as sementes contêm o embrião da planta protegido em tecido materno (revestimento da semente). A semente inicia o crescimento absorvendo água do solo e consumindo reservas próprias de nutrientes. Quando as primeiras folhas aparecem, a planta passa a gerar nutrientes pela fotossíntese, absorvendo água, luz e gás carbônico do ambiente. As árvores são plantas lenhosas de grande porte, com mais de 3 metros de altura e formadas por raiz, caule, ramos e folhas. Algumas dão flores e as sementes são protegidas por um fruto (angiospermas) e outras plantas não tem frutos, nem sementes protegidas (gimnospermas).

Durante esta fase, os jogadores gastarão seus pontos de luz para realizar ações. Cada ação está ligada a uma parte do desenvolvimento de uma árvore. Gastando seus pontos de luz, os jogadores plantam a semente, fazem a árvore crescer, desenvolver-se e ganham pontos de luz pela fotossíntese. Depois de ganhar os pontos de luz, os jogadores gastam para fazer suas ações. Caso um jogador não gaste todos os seus pontos de sol, ele pode guardar para as próximas rodadas. As ações disponíveis são: comprar, plantar, fazer crescer uma árvore e colher.

COMPRAR - Compre árvores e plantas fora do tabuleiro do jogador e coloque-as na área disponível para uso na frente delas.

PLANTAR - Plante uma semente de sua área disponível no quadro de uma árvore existente. A distância que uma semente pode ser colocada de uma árvore é baseada em seu tamanho. Pois quanto maior o porte, maior a quantidade de sementes e, portanto maiores as distâncias de dispersão *(pela água, vento, animais, etc)*:

Árvore pequena - 1 espaço de distância
Árvore média - 2 espaços de distância
Grande árvore - 3 espaços de distância

Os espaços podem ser para qualquer direção e podem pular espaços com sementes ou árvores. Porém, não é possível utilizar o mesmo espaço naquela rodada. Uma referência para esta regra pode ser encontrada na competição entre sementes de um mesmo fruto. Por vezes, a competição entre irmãos é tão intensa que um deles morre. Talvez essa restrição de não ativar o mesmo espaço duas vezes seja apenas pra simbolizar que o processo de fotossíntese leva tempo.

FAZER CRESCER UMA ÁRVORE

A semente se transformará em uma árvore ou desenvolver uma árvore até o tamanho seguinte. Apenas árvores da área disponível de um jogador podem ser usadas para cultivar sementes e árvores. Quando uma árvore cresce para o próximo nível, a versão menor dessa árvore é devolvida ao tabuleiro do jogador para o ponto mais alto da coluna correspondente. Se não houver espaços disponíveis, ela será removida do jogo.

COLHER - Uma vez que uma árvore está no seu maior tamanho, ela pode ser colhida para ganhar pontos. A árvore grande será removida do tabuleiro e colocada de volta no tabuleiro do jogador *(ponto mais alto aberto da coluna correspondente)* e o jogador receberá uma ficha de pontuação com o mesmo símbolo em que a Árvore grande estava crescendo. Os autores usaram o termo colher provavelmente para causar menor impacto negativo. O que para mim não faz sentido, a ação é claramente de cortar ou derrubar a árvore, o que desde a primeira vez que joguei achei estranho e que não se encaixaria bem no tema. Mas, como no jogo somos proprietários das árvores do ponto de vista econômico, faz todo sentido, mas per-

Os tokens de sementes são belos, coloridos e chamam bem a atenção quando são colocados no tabuleiro. Eles mostram a sutileza da arte da ilustradora Sabrina Miramon.

de o senso ecológico. Não vou desvalorizar a integração do tema por conta dessa manobra da mecânica, pois isso parece ser comum aos jogos com referência abstrata.

Os jogadores podem realizar qualquer uma dessas ações quantas vezes quiserem desde que tenham pontos de luz pagando os custos.

SUCESSÃO ECOLOGICA

É o nome dado à sequência de comunidades, desde a colonização até a comunidade clímax de determinado ecossistema. É chamado de comunidade clímax o processo em que comunidades simples são substituídas por populações mais complexas. Na sucessão, primeiramente têm-se ambientes desprovidos de vegetação, seguidos por populações pioneiras, posteriormente as intermediárias, até que se alcance o clímax. Geralmente as espécies vegetais típicas desse estágio são de maior porte, além de mostrar alta eficiência entre produção e consumo de nutrientes.

IMAGEM: WWW.BLUEORANGEGAMES.EU

FINAL OU CLÍMAX

Chegamos ao clímax, momento em que o ambiente terá um elevado número de espécies e nichos ecológicos, alcançado um estado de equilíbrio. Portanto, o clímax no jogo está representado nas últimas rodadas do jogo, pois analogamente nestas rodadas a diversidade de espécies e tamanhos de árvores é elevada e existe pouca possibilidade de modificações no tabuleiro. Nesse momento, não existem muitas árvores grandes porque elas precisam ser removidas para marcar pontos. Dessa forma, no final do jogo você vai acabar com uma floresta menor com árvores pequenas e médias.

O jogo acaba assim que o sol tenha passado pelo tabuleiro três vezes *(18 rodadas)*. Os jogadores adicionam os pontos que receberam dos tokens de pontuação e também recebem pontos para cada três pontos de Luz não usados. O jogador com mais pontos é o vencedor!

Variante Avançada: A variante avançada adiciona mais uma rotação de sol ao jogo (24 rodadas) e os jogadores não podem plantar ou crescer em espaços que são sombreados por outra árvore.

IMAGENS: SILVANIR SOUZA

Educadores...

O jogo Fotossíntese tem um apelo estético grande e fica muito bonito na mesa. Sendo interessante seu uso em situações de sensibilização e motivação, através da simulação de partidas anteriores às aulas de Ecologia, Bioenergética ou até mesmo Botânica. Fotossíntese é um jogo simples, mas inteligente. Poucas ações, poucas mecânicas, mas estrategicamente profundo.

Eu senti que a jogabilidade precisaria melhorar, pois da metade do jogo *(com quatro jogadores)* em diante, as repetições de ações deixou-o cansativo e ousaria dizer chato. Também por isso e conhecendo a realidade da sala de aula, não indico este jogo para partidas completas, pois a duração varia entre 45 e 60 minutos.

Mas se ainda assim quiser utilizar o jogo, você precisará de várias cópias ou cada espécie de planta deve ser controlada por um grupo de estudantes. De certa forma, ele lembra um pouco um xadrez com plantas, sendo possível com o tempo desenvolver melhores jogadas.

O JARDINEIRO É JESUS... E AS ÁRVORES SOMOS NOZES?

Eu li o manual diversas vezes e tinha entendido que os jogadores eram pessoas que cultivam árvores. Mas fiquei confusa quanto ao papel do jogador em Fotossíntese, pois em comentários na Ludopedia e no BoardGameGeek, há jogadores que afirmam que somos uma espécie de árvore que trabalha para cultivar árvores a partir de sementes e, lentamente, atualizando o maior número possível para se tornarem grandes árvores.

Fica difícil imaginar uma árvore comprando árvores. Talvez por conta disso, houve atualização no manual por parte dos desenvolvedores.

Na versão consultada, claramente os jogadores são mencionados como proprietários das árvores. Dessa forma, faz sentido o jogador ganhar pontos cortando as árvores e não as plantando. Será que há espaço para inserir uma madeireira ou fábrica de papel?

FOTOSSÍNTESE

Estilo: Controle de área
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2017
Fabricante: Mandala Jogos

Criador: Hjalmar Hach
Ilustradora: Sabrina Miramon

Por Rodrigo Zuzu

PROTOTIPANDO

rodrigo@sampaiorodriguez.com.br

Um toque MÁGICO

A IMPORTÂNCIA DO TRABALHO DO EDITOR

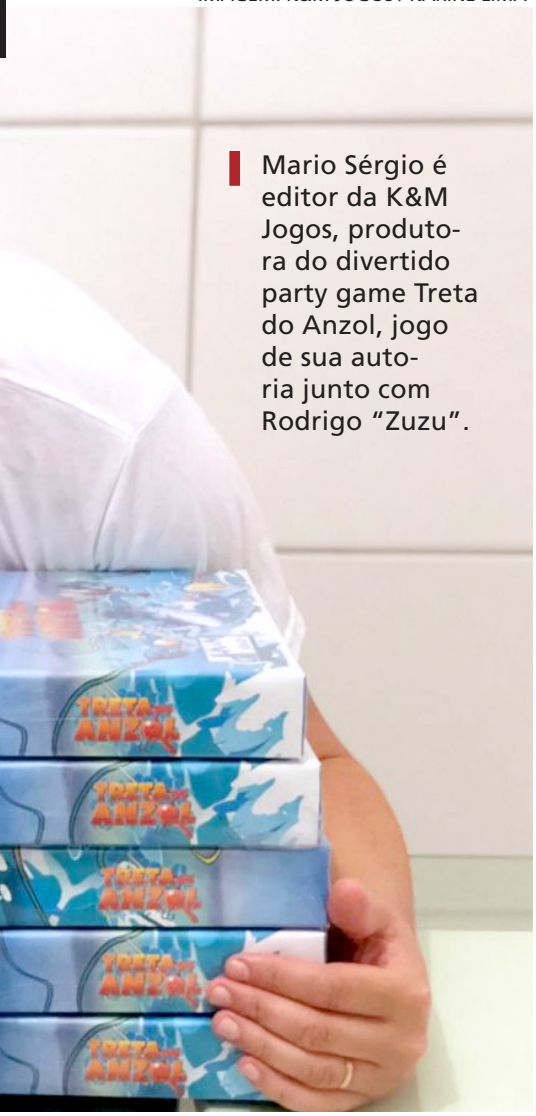
Um tempinho atrás resolvi dar uma geral em meus arquivos do computador e por alguma iluminação sobrenatural encontrei os primeiros esboços da coluna Prototipando. Naquele momento, veio à mente um dos textos que mais gosto até hoje, que é o Complexo de My Precious *(2ª edição da VemPraMesa, setembro, 2017)*. Foi um dos textos que mais tive bons feedbacks dos amigos e que rendeu boas histórias.

Hoje, mais de um ano depois, percebi que havia uma continuação perdida para este tema e resolvi trazer para vocês outra reflexão: superado o complexo do My Precious, será que estamos preparados para deixar um editor dar o rumo do nosso jogo para enfim virar um produto na prateleira?

Veja que este ponto é uma etapa posterior: não estamos falando em divulgar, mostrar, testar, comunicar. Após tudo isto ter sido feito, uma editora te procura e quer seu jogo, mas na verdade ela quer transformar seu jogo em um produto, afinal ela é uma empresa e não uma entidade filantrópica. Você está preparado para isto? Quem desenvolve jogos já deve ter ouvido várias histórias do tipo, não custa nada relembrar dois casos interessantes.

O primeiro que me recordo é um lançamento muito bem sucedido do querido Rodrigo Rego, que já estampou a Prototipando com um belo Diário do Designer: o Dead and Breakfast. O projeto anterior era muito bem rodado nos eventos do Rio de Janeiro que tinha o singelo nome de "Mi Casa, Su Casa", e acabou recebendo novo nome e uma roupagem de terror light, por sinal com bela arte e produção de muito bom gosto. Com certeza a mudança de tema e nome foi um trabalho feito pela editora que publicou o jogo do Rodrigo, e esta "concessão" em mudar o tema e nome do seu jogo foi fundamental para adequar o produto ao mercado internacional e viabilizar sua publicação. O Rodrigo Rego, sendo um designer experiente, espantou o complexo de My Precious, ponderou as alterações sugeridas pela editora e transformou o projeto em um produto muito bom. É desta coragem e determinação que estou falando, nós como designers precisamos estar prepara-

IMAGEM: K&M JOGOS / KARINE LIMA



Mario Sérgio é editor da K&M Jogos, produtora do divertido party game Treta do Anzol, jogo de sua autoria junto com Rodrigo "Zuzu".

dos para isto, e ao mesmo tempo ter senso crítico para não deixar o nosso projeto se perder.

Outro exemplo que trago é do recém lançado Treta do Anzol, jogo da K&M Jogos criado pelo Mário Sérgio e por mim. A história dele é bem mais "pesada" que a do Dead and Breakfast: um tempo atrás eu havia desenvolvido um projeto chamado Rei do Anzol, que se propunha a ser um party game de pesca com muito take that. O projeto tinha uma mecânica de pesca que demorava demais para um party e a essência da interação entre jogadores ficava um pouco cansativa com o desenrolar da partida. Em um evento, mostrei o protótipo pro Mário Sérgio, editor e proprietário da K&M Jogos, e falei que precisava de ajuda pois o projeto não estava satisfatório e eu já tinha desistido de seguir pelo caminho que havia proposto. Praticamente dei carta branca pro Mário fazer o que bem imaginasse com o jogo e o Rei do Anzol virou o Treta do Anzol.

Analisando o projeto que eu tinha no papel e o produto final, o que temos hoje não é só um ajuste temático e de nome: o trabalho do Mário Sérgio mudou completamente a experiência de jogo, transformando um party game demorado e chato em algo rápido, dinâmico e muito divertido. Quem jogou o antigo protótipo e também o jogo novo nota que do projeto anterior basicamente ficaram a ideia da pesca alternada e alguma referências às cartas de "treta", como a bota, linha embolada e outras mais. É um outro jogo, que não teria saído do papel se eu não tivesse coragem de entregar o filho pro mundo, dar carta branca e ter deixado o editor trabalhar.

Assim como estas boas histórias acima, há casos em que um editor procura um projeto e tenta ajustar tanto para transformar em um produto que faça sentido em seu portfolio que transforma seu jogo em algo que não te representa mais. Ou mesmo consegue deixar a experiência de jogo que você planejou e testou pior do que estava. Existe sim uma linha tênue entre confiar no editor e ser vaidoso demais para as mudanças. Como designer, não há espaço para frescuras e vaidades, se você quer ver seu jogo na prateleira tire a soberba da frente e julgue o caminho que o editor está dando de forma imparcial. É difícil, mas mesmo quando o editor está indo para um caminho que você não previa, é importante deixa-lo trabalhar. O pior que pode acontecer é chegar em um ponto que você não concorda mais e a parceria terminar, isto parece ruim mas é bom para os dois lados: nem sempre o que você espera para o seu jogo é aquilo que cabe no portfolio e estratégia daquela editora.

> **"Existe sim uma linha tênue entre confiar no editor e ser vaidoso demais para as mudanças."**

Então, meus amigos, finalizo este texto complementando o que falei anteriormente: se você quer ver seus jogos na prateleira das pessoas, espante de vez o Complexo de My Precious, procure um editor em que você confia para transformar seu projeto em um jogo bom, deixando-o trabalhar, sem ranços, nem vaidades. Você verá que em pouco tempo seu projeto pode estar nas prateleiras do mundo todo, ao invés de estar guardado em uma caixinha de sapatos debaixo da sua cama.

COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@hotmail.com

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

O mundo particular de Diogo

Há dias em que nos sentimos bem pequenos, o olhar só enxerga o chão.

Terça-feira, 2 de janeiro, 7h 45min da manhã, a avó de Diogo causa o maior estrondo na porta do quarto. Pontualmente, ela sabia que devia acordá-lo. Levantou-se num sobressalto, com direito a cara remelenta, garganta doendo e olhos arranhando pela noite mal dormida.

Diogo assustado contracenava, mesmo que inconsciente, com o desenrolar desse dia que não prometia nada de especial. Uma verdade que já estava acostumado e que parecia não importar mais.

Aproximou-se da porta para avisar que já estava de pé. Não foi preciso dizer nada, a velhinha já se distanciava, andar quase centenário, arrastando os chinelos. Provavelmente convencida de que o porre dessa vez foi demais da conta.

Já no banheiro, aproveitou o embalo dos passos rápidos para colocar para fora as últimas estripulias do dia anterior. Cabeça abaixada na privada, o nariz voltava a sangrar.

Ao colocar a cabeça para trás, pode sentir o sangue fresco que chegava à boca, quase sem aquele gosto de ferrugem. A boca estava dormente. No chuveiro, a água esquentou rápido demais, em seguida esfriou de uma só vez. Não alcançava o meio termo. Inutilmente tentava se lembrar de cenas de filmes onde o protagonista se deliciava com uma ducha quente, pretendia ficar por ali algum tempo. As tensões se aliviavam e cessou o escorrimento.

O avô na sala assistindo a um programa sem graça. Atualmente todos são assim. Diogo dá um bom dia que sai entrecortado, devia ter testado a voz antes, pensou.

Sem dar brecha para as perguntas que começariam a surgir, pegou a chave, os óculos escuros, a carteira em cima da mesa e num instante já se encontrava no hall, chamando o elevador.

Sua família ainda não podia saber que estava desempregado. O bico que tinha arranjado nos finais de semana já tinha acabado e não tinha aparecido mais nada. Já na calçada, parodiava baixinho o mestre Gullar: *Não há vagas. O preço do feijão não cabe no poema. O preço do arroz não cabe no poema...* Parou, pois só sabia até aí, mas ainda completou: Eu mesmo não caibo no poema. Parou mais uma vez pensando se a palavra caibo estaria certa. E o dia passa, lerdo, indolente, moroso.

Um conhecido pediu cinco pratas. Deu e ficou sem dinheiro para o salgadinho, mas sabia que podia filar o almoço em um dos seus chegados.

Foi quando viu a moça. E pela segunda vez.

Vendo-a se afastar, deu um assobio baixo, ela não ouviu, depois deu um mais alto. Ela se virou e apontou para o próprio peito, como quem pergunta - é comigo?

Era com ela.

O papo, que é o de menos, teve reticências, falsas exclamações e verbos no imperativo.

- Mas por que não? – Diogo ponderava, sem usar muito qualquer valor.

Com seus 20 aninhos, quando muito, quando muito, uma estatura que não chegava a 1,60 m, calça jeans, tênis e top discreto *(paradoxo inevitável)*.

Ao mesmo tempo em que Diogo procurava afastar suas intenções, por outro lado, via como seria fácil a investida.

Emezita, esse era seu trágico nome, parecia simples, falava direitinho, arrumadinha, apenas com uma cárie em evidência bem no dente da frente.

Sem muito esforço, Diogo a convenceu a acompanhá-lo até o apartamento dos avós. Durante o percurso ficou mudo, como quem pensa uma última vez, agora já com o pensamento pronto, no que está prestes a fazer. Apertou o passo para que nenhuma lucidez o alcançasse.

No andar de seus avós, as luzes do corredor apagadas pareciam improvisadas. Deslizando para as escadas, puxou-a pela mão.

Seus lábios se tocaram e o rosto suado de Diogo lambuzava a ambos, gerando aquele gosto salgado no beijo. Ela não se importou. Ele sabia que ela não se importava. Seguindo para um vão ainda mais escuro, típico de um prédio tão antigo, aproveitavam aquele momento, uma pausa na vida de ambos.

Enquanto a língua de Emezita invadia sua boca, Diogo apertava seu corpo, roçava e puxava seus cabelos. Agora eram as mãos ligeiras dela que adentram pela camisa do rapaz, deslizando por seu corpo suado, perpassando costas, barriga.

Diogo desabotoou a própria calça, esperando por qualquer iniciativa da parceira.

As mãos pequenas e macias alcançaram as intenções do rapaz que num desespero qualquer se movimentavam num ritmo já conhecido.

O prazer aumentava e o calor também. O botão da calça dela providencialmente se soltou e à procura do zíper, Diogo encontrou mais botões. Calça moderninha.

Num suspirar constante, ali o mundo de ambos se estendeu, momento incerto. Mas não era só isso, ainda se mordiam, sussurravam e gemiam.

Não durou muito, o grito abafado foi único, preciso, perigoso. Ambos encharcados se rendiam.

No escuro a escada irradiava, o prédio irradiava.

Porém acabou!

Ela recolheu a mão depressa, a respiração ainda alterada, se Diogo pudesse ver seu rosto, veria que estava envergonhada.

Já não havia mais vontade de beijá-la e parte do enjoo matinal havia voltado.

Nesse momento, não havia arrependimento, mas também

nenhuma satisfação. Ainda na escada Diogo pode perceber discretamente que ela sorria. Devia ser um sorriso bonito, mas ainda daria pra ver a cárie.

Foram para o ponto de ônibus. Felizmente não demorou muito para que sua condução chegasse. Não combinaram nada, não trocaram nenhum número, não se conectaram. Sem saber direito o porquê, Diogo acaba por cumprimentá-la num gesto que misturava estranhamento e beirava à idiotice. Ela o abraçou e disse para que ele não se preocupasse.

Enfim partiu.

Já no apartamento dos avós, teve um impulso de ir escovar os dentes. Quando percebeu que um dos dedos estava avermelhado. Reparando melhor, havia sangue nele que se coagulara por debaixo da unha. Sentiu-se mal, segurou-se na pia, ajoelhou-se.

Quando se recompôs, lavou as mãos com bastante sabonete, jogou água no rosto, fechou a torneira e manteve-se com a cabeça para baixo pingando na pia.

Pegou suas coisas, poucas já não havia quase nada.

Saiu dali, andava a esmo.

Parou, sentou-se num dos bancos da praça e quando deu conta de si, a tarde já se escondia e uma lua despontava pelo canto de seus olhos.

Nessa hora, sentiu um aperto grande, levou a mão ao peito e agarrou com força sua camisa, já surrada. Não poderia se distrair. Não queria mais aquilo.

Foi quando uma cadela passou ao lado de Diogo, passo acelerado, seguida por meia dúzia de cachorros, sendo que o mais próximo a lambia incessantemente.

Lá estava Diogo. Lá estava tudo mundo. Imaginou-se no lugar do cachorro, estaria no lugar do cachorro se não tivesse tanta gente por perto. Sentiu um nojo terrível. Para sair daquele transe, colocou o dedo na boca e deu uma mordida. Sabia que estava perto do fim.

Olhava atônito para a marca de dentes que ficou cravada e se deparou mais uma vez com o sangue coagulado e que ainda insistia. Que ainda insistia...

BURGER + BOARD GAMES

BRAZERO SALVADOR
PARCEIRO **VEMPRAMESA**

Brazero
BRASA BURGER BEER

VEM PRA MESA

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

VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES

STAND BOX

PUBLICAÇÃO BRASILEIRA