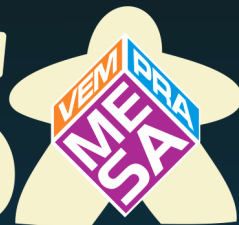


Nº 18 Fevereiro 2019

# VEM PRA MESA



DESCEMOS A LENHA COM

## CLICK CLACK LUMBERJACK



**ESPECIAL  
BOARD GAMES  
INCLUSIVOS**

**FORUM  
TRAJANUM**

NO CONEXÃO PORTUGAL

RESENHAMOS

**THE GREAT  
CITY OF ROME**

E AINDA...

COLUNA DO PORTUGA, RADAR DE JOGOS  
METAGAME E JALEQUIM

**VEM PRA AULA: O JOGO TINCO NA ASSIMILAÇÃO DE CONCEITOS**

# HORA DE RELAXAR E LER UMA BOA VEMPRAMESA!



@vempramesa

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

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

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

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





# CONTEÚDO

# 6

## RADAR DE JOGOS

Fique por dentro das novidades no mercado de board game neste mês de fevereiro.



# 10

## METAGAME:

O assunto é polêmico porque divide opiniões, uns não acham justo, outros não o fazem por preguiça e ainda outros, até por maldade. E aí, você dá dicas?

# 13

## FOZ DO IGUAÇU VESTIU JALEQUIM



# 16 VEM PRA AULA

O jogo Tinco entra em cena na assimilação de conceitos. O professor Fausto Macgyver demonstra como a atividade lúdica pode auxiliar no conhecimento em sala de aula.

# 21

## CONEXÃO PORTUGAL:

## A Roma do Forum Trajanum

Stefan Feld volta a ser destaque, desta vez, na coluna de Carlos Abrunhosa sobre um dos eurojogos mais procurados do momento.

# 28

## RESENHA: CLICK CLACK LUMBERJACK

Roberto Pinheiro nos traz outro super jogo de destreza nesta resenha de descer a lenha que agrada crianças e adultos.

# 31

## ESPECIAL BOARD GAMES INCLUSIVOS

# 38

## RESENHA: THE GREAT CITY OF ROME

Mestre Tendon resenha este jogo que tem por tema o império romano.

# 41

## COLUNA DO PORTUGA

Mestre Daniel Portugal anda tão à flor da pele.



# FALA AÍ EDITOR

**Daniel Portugal**  
(Interino)

 danportugal1978@hotmail.com

Um ano e meio de vida. 18 edições levando para você, caro leitor, matérias exclusivas, entrevistas, resenhas bem humoradas, lançamentos, reflexões e muito mais. Sempre um conteúdo agradável e inteligente que conta cada vez com mais leitores e colaboradores.

Desde os primeiros dias de 2019, os lançamentos não param e algumas dessas novidades podem ser conferidas no nosso Radar de Jogos.

Nessa edição, Roberto Pinheiro nos traz mais um jogo da série de destreza. A bola da vez é o divertido Click Clack Lumberjack com seus machados e troncos de árvore. Ainda dentro das resenhas, Carlos Abrunhosa diseca o mais recente feito do autor Stefan Feld, trata-se do Forum Trajanum: profundo, denso e trazendo uma variedade incrível de ações e pontuação.

Além disso, na coluna VemPraAula, tivemos uma grata participação do colaborador Fausto Macgyver que fala sobre as particularidades do jogo Tingo e sua aplicação em sala de aula, com enfoque em diferentes disciplinas.

De forma descontraída, Silvanir nos conta sobre o mais importante Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia, carinhosamente alcunhado de JALEQUIM. Vale a pena conferir tudo o que rolou por lá.

Do outro lado da moeda, na coluna Metagame, nosso veterano Cesar Cusin fala num tom intimista sobre um assunto que pode gerar polêmica: Dar dicas ou não: eis a questão!

Essa edição ainda traz um Top 5 peculiar. A soteropolitana Laíse Lima nos apresenta jogos desenvolvidos para pessoas com algum tipo de deficiência. Não se confunda: não são jogos adaptados, mas sim, jogos pensados desde o primeiro instante para atender a esse público que merece seu espaço. Saiba também como concorrer a um desses jogos, o Code Table.

Mestre Tendson, um dos maiores colecionadores e incentivadores do nosso hobby, abrilhantou essa edição com seu texto sobre o jogo The Great City of Rome.

E, como não poderia faltar, na Coluna do Portuga, um conto fantástico que despertará seu lado onírico.

Permita-se ser levado pelo prazer da leitura!

## Daniel Portugal

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



## NOSSA CAPA

O Click Clack Lumberjack destaca nossa capa deste mês e com ele reproduzimos o traço apurado dos ilustradores Max Hollyday, Vincent Kim e Alisson Litchfield.



### VEMPRAMESA

Publicação mensal  
Nº 18 / Fevereiro 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.



**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.



**Fausto  
Macgyver**

Químico Industrial, mas que ama trabalhar com educação, tenta, sempre que possível, explorar a utilização de jogos e outras atividades lúdicas no contexto do ensino.



**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



**SILVANIR  
SOUZA**

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



**TENDSON  
SILVA**

Técnico Judiciário Estadual, amante da vida e das pessoas, apaixonado pelo lúdico e desde criança colecionador de jogos de mesa. Minha máxima: Sejamos o sal da Terra!



**MAGAREM**

Cocriador do grupo Vempramesa. redator do site Nerdsport, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador da Joga Brasileiro.

## Fala aí leitor!

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

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





# RADAR DE JOGOS

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

Aberta a corrida de jogos 2019! Janeiro e fevereiro “pipocando” de novidades! Algumas realmente “novas”, outras um tanto ainda atrasadas, mas o que importa é que os lançamentos não param aqui no Radar de Jogos! Vamos aos jogos!!!

PRÉ-VENDA



## TWILIGHT IMPERIUM: FOURTH EDITION

Galápagos Jogos

Um verdadeiro clássico! Com certeza um divisor de águas dentre as publicações orquestradas até hoje por nossa comunidade de jogos. Uma aposta inesperada que pegou muita gente de surpresa pela pretensão de se lançar um jogo tão robusto em nossa língua. Esse jogo é o Twilight Imperium, uma mega produção mundial que se encontra hoje em sua quarta edição por ter se tornado uma lenda dentre os jogos temáticos de conquista espacial. A Galápagos Jogos apostou neste feito e, promete, a partir daí, aventurar-se em voos cada vez mais altos!

Sobre o jogo: Twilight Imperium (Fourth Edition) é um jogo de conquista galáctica no qual três a seis jogadores assumem o papel de uma entre dezessete facções, competindo pela dominação galáctica através de poderio militar, manobra políti-

ca e barganha econômica. Cada facção oferece uma experiência de jogo completamente diferente, desde os saltadores de wormholes Fantasmas de Creuss, até os Emirados de Hacan, mestres do comércio e economia. A essas dezessete raças são oferecidas diversos caminhos para a vitória, mas apenas uma pode sentar no trono de Mecatol Rex como os novos mestres da galáxia.

Nunca dois jogos de Twilight Imperium serão idênticos. No começo de cada era galáctica, o tabuleiro de jogo é único e

estrategicamente construído utilizando 51 tiles de galáxias que abrangem tudo, desde exuberantes novos planetas e supernovas, até campos de asteroides e fendas de gravidade. Jogadores recebem uma mão desses tiles e se revezam criando a galáxia em torno de Mecatol Rex, o planeta capital, disposto no centro do tabuleiro. Uma tempestade de íons pode bloquear o progresso de sua raça através da galáxia, enquanto uma fenda de gravidade fortuitamente colocada pode protegê-lo de seus inimigos mais próximos. A galáxia é sua tanto para forjar como dominar.



## GREEN/ORANGE STORIES

### Galápagos Jogos

Aproveitando o sucesso alcançado pela série Black Stories, a Galápagos Jogos busca uma nova campanha nesta linha de jogos do tipo “pocket” de narrar histórias: o Green e o Orange Stories! Ambos trazem 50 histórias cheias de mistério, no caso do

Green, sobre florestas selvagens, animais e plantas estranhas, sussurros suspeitos na calada da noite, ruídos horripilantes em meio à mata; já o Orange, por sua vez, traz 50 mistérios por trás de viagens de férias, sobre nadadores assíduos, escaladores audazes e verdadeiros aventureiros. É importante destacar que esta é uma versão que busca também atender um público infantil, a partir de 8 anos.



## LORDS OF HELLAS

### Galápagos Jogos

Entre na Idade das Trevas da Grécia, governada por poderosos Deuses usando tecnologia avançada.

Controle heróis assimétricos e escolha o seu caminho para a vitória, seja por controle estratégico ou no estilo aventura caça monstros e missões. Melhore suas 3 estatísticas básicas e faça a coleta de artefatos. Construa majestosos monumentos de vários deuses no tabuleiro e desbloqueie seus poderosos poderes que o ajudarão a vencer e sobreviver às invasões de monstros, que viajam por terra e pelo caos da chuva. Em Lords of Hellas, você controla um herói assimétrico, aumentando suas 3 estatísticas básicas e coletando artefatos.

Através do jogo você pode escolher entre várias ações e influenciar o jogo graças aos poderosos monumentos dos deuses básicos: Zeus, Athena e Hermes. Você precisa mover estrategicamente seus exércitos e heróis, bem como gerenciar suas ações, a fim de ganhar. Há também eventos aleatórios, onde os jogadores precisam votar ou agir juntos.

Os jogadores podem ganhar de várias maneiras: controlando áreas, templos ou monstros assassinos que estão vagando pelo mapa e interferindo de várias formas. Uma vez que qualquer condição de vitória é cumprida, o jogo termina (não há nenhum sistema de pontos).



## STUFFED FABLES

### Galápagos Jogos

Sou fã declarado de Jerry Hawthorne! Para quem não sabe, Jerry é o designer do fantástico jogo Mice & Mystics – uma obra-prima do gênero narração de histórias. Por ser pai, um de seus sonhos sempre foi fazer um jogo de táticas de estilo dungeon crawler que ele poderia jogar com seus filhos. Deste sonho surge o Stuffed Fables, um jogo que adota o sistema Storyboard, formato no qual os jogadores abrem em sequência páginas de um livro que regem cenas com regras e instruções específicas.

Durante a partida, os jogadores assumem os papéis de valentes que buscam salvar a criança que amam de um engenheiro mental malvado. Faça ousados ataques corpo a corpo, passeie através das correias transportadoras, ou até guie um vagão de corrida por uma colina que se encontra em perigo. O jogo oferece uma narrativa emocionante impulsionada pelas escolhas dos jogadores. Os jogadores exploram um mundo de maravilhas e perigos, desbloqueando descobertas curiosas. Os capítulos de Farças Recheadas exploram marcos da vida de uma criança, criando um conto memorável ideal para famílias, bem como grupos de adultos que não esqueceram o seu senso de maravilha infantil.





## LANÇAMENTO

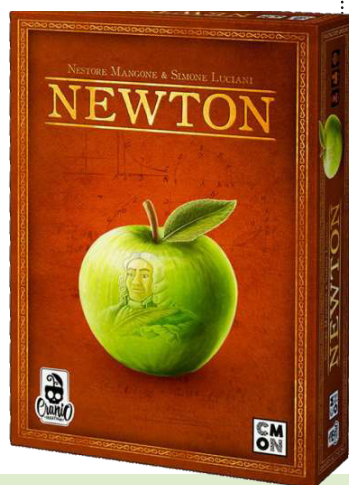


### NEWTON

Meeple BR Jogos

Em meados do século XVII, com o advento do método científico, inicia-se um período de grandes mudanças, chamado de revolução científica. Muitos grandes cientistas, com suas teorias e ideias, mudaram nossa percepção do universo: Galileu Galilei, Copérnico, Kepler, Bacon e, acima de tudo, Sir Isaac Newton.

Em Newton, os jogadores assumem o papel de um jovem cientista que quer se tornar um dos grandes gênios desse período. Para isso, eles viajam pela Europa, visitam universidades e cidades, estudam para descobrir novas teorias, constroem novas ferramentas e trabalham para ganhar dinheiro.



### DANÇA DOS OVOS

Mandala Jogos

Sensacional! Quase caí pra trás de felicidade quando vi esse anúncio! Conheci esse jogo em 2017 no SPA de Jogos e posso garantir, sem sombra de dúvida alguma, que foi o party game mais engraçado que já joguei em minha vida! Durante a partida, cada jogador tem que agarrar, ficar em pé e esconder esses ovos malucos para pegá-los. Os jogadores devem agir rapidamente com base nas instruções dadas por um dado, a fim de obter um ovo.

O primeiro jogador a coletar cinco ovos ganha o Dança dos Ovos (ou o jogador que tiver mais ovos se todos os dez forem tomados). Pegue o maior número possível de ovos e seja o melhor frango de todos! Esse jogo é doido demais!



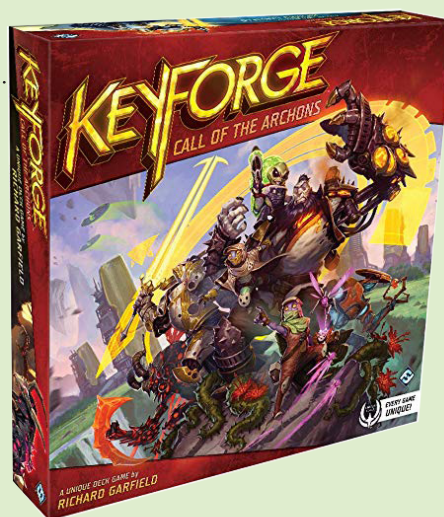
## ANUNCIADO



### KEYFORGE: CALL OF THE ARCHONS

Galápagos Jogos

Richard Garfield: só com esse nome à frente de um jogo já é sinal de um sucesso de vendas mundial! Para quem não sabe Garfield é o homem por trás do Magic: The Gathering, o TCG mais respeitado do mundo! Ao contrário dos tradicionais TCGs, que dependem da vida massiva de boosters randomizados para construir baralhos competitivos



de cartas, o KeyForge será vendido pelo baralho. Cada deck terá uma formação única que não pode ser alterada, o que significa que está pronto para jogar imediatamente.

Isso não só elimina a necessidade de construção de deck ou boosters, mas também cria uma nova forma de jogabilidade com mecânica inovadora que desafia você a usar todas as cartas do seu baralho para encontrar as combinações mais rentáveis possíveis. Não são as próprias cartas que são poderosas, mas sim as interações entre elas - interações que só podem ser encontradas em seu baralho. Sua capacidade de tomar decisões táticas difíceis determinará seu sucesso enquanto você e seu oponente trocam golpes que podem mudar instantaneamente!

# PRÊMIO LUDOPEDIA



SONHAR NÃO  
CUSTA NADA,  
MAS NA REAL,  
É MUITO BOM  
MERECEER  
AQUELA  
FORCINHA!

A VEMPRAMESA está concorrendo  
na categoria mídia escrita. Acesse nossa  
página [ludopedia.com.br/canal/vempramesa](http://ludopedia.com.br/canal/vempramesa)  
inscreva-se e vote. Afinal de mídia escrita nós  
entendemos ao pé da letra!



Ou entre usando  
nosso QR Code

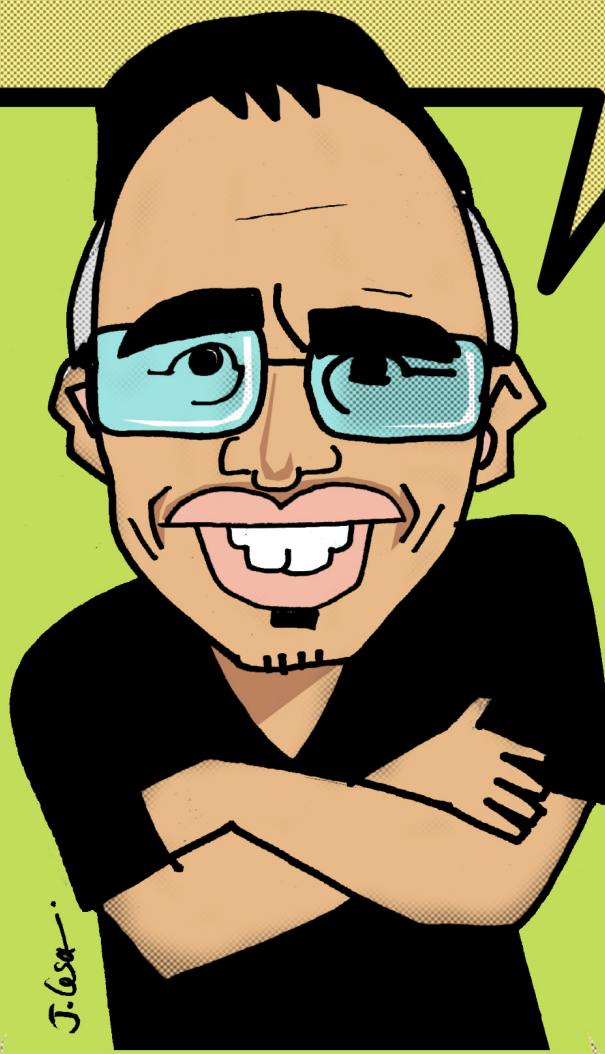




Por  
Cesar  
Cusin

# META GAME

**EU DOU  
DICA,  
E VOCÊ?**



ILUSTRÇÃO: J. CESAR



**O**lá meus amigos, trago aqui nessa edição um assunto que na verdade é uma prática pessoal e por vezes polêmica. Prática pessoal, pois eu sempre fiz isso, e confesso, continuarei fazendo, pois com meu grupo, amigos e novos jogadores isso tem dado certo. Polêmico porque dividem opiniões, uns não acham justo, outros não o fazem por preguiça e ainda outros, até por maldade.

Bem, então vamos lá: eu dou dicas sobre melhores jogadas, estratégias, sugestões, etc... enfim, dou dicas. Tenho vários motivos para tal atitude e vou explicar uma a uma para vocês.

### Primeiro motivo:

Quando explico as regras, dar dicas estratégicas ajudam a exemplificar uma ou outra ação do jogo, por exemplo: use essa ação para conseguir tal bem ou atingir tal objetivo.

### Segundo motivo:

Tenho notado que os jogadores novos no mundo dos board games ou novos em um jogo mais pesado sentem-se mais seguros com as dicas e assim tendem a ter menos resistência ao jogo.

### Terceiro motivo:

Isso é muito pessoal mesmo, eu interfiro durante o jogo quando vejo que uma ação irá prejudicar demais o jogador novato ou beneficiar demais o jogador já experiente, pois isso pode gerar frustração no novato, principalmente se a mesa começar a rir dele por ter feito uma jogada tão “infantil” ou sem atenção a todas as minúcias do jogo.

Pois é, eu disse que era polêmico... mas o que gera tanta polêmica? As próprias dicas. Já tive casos em que os próprios novatos me disseram: “não dê dicas, queremos ir aprendendo com o jogo”. Acho justíssimo, esse é o espírito da coisa, jogar várias vezes e ir aprendendo com os próprios erros, é uma satisfação e tanto, aprecio isso. É a tal curva de aprendizagem.

Já em outras ocasiões os jogadores me disseram: “vai dando dica, pois senão ficaremos perdidos”. Também acho isso justíssimo, pois veja o caso de um jogo com várias possibilidades de ações e suas consequências, o novato poderá se perder, fazer uma jogada ruim para ele e ainda beneficiar todos os demais e não a ele mesmo, ou, pior ainda, todos rirem dele? Sim, o jogador ter o

pavio curto e se estressar com a turma, abandonando tudo...

Ok, pintei o pior cenário possível, o fato é que tenho tido mais aceitação e pedidos de dicas do que apenas explicar as regras e sair jogando. Outra constatação é que com as dicas o clima fica melhor, a novato não repete mais o “possível” erro, sai feliz e contente da mesa mesmo que não ganhe, acreditem!

Ficam com aquela sensação de “quero jogar novamente” e aplicar essa e outras dicas, uma ou outra estratégia, tentar esse ou aquele caminho, enfim, ganho mais um jogador!

Converso isso sempre com outros amigos que também explicam regras e uns alegam não dar dicas por preguiça: “já expli-co a regra, ainda tenho que dar as dicas?”, dizem. Creio que esse argumento talvez esteja embasado na máxima de permitir ao novato fazer suas descobertas por seus próprios esforços (*já citei isso anteriormente*). Reitero, acho justo, mas preguiça é de lascar.

Infelizmente já participei de mesas em que o jogo não era trivial e jogador que explicava as regras se deleitava quando o novato errava. Esse por sua vez se martirizava ressaltando o erro, enquanto o jogador experiente respondia: “mas eu disse isso quando expliquei as regras”. Uma situação constrangedora na minha opinião.

Dar dicas é muito complicado. Às vezes elas são bem-vindas, noutras situações não é o caso e nem acontece... e é polêmico mesmo!

Enfim, eu dou dica, e você?



III ENCONTRO NACIONAL  
DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS  
ENSINO DE QUÍMICA, FÍSICA E BIOLOGIA

JALQUI  
JOGOS E ATIVIDADES

LEOQUIM



# Foz do Iguaçu vestiu JALEQUIM

ENCONTRO NACIONAL DISCUTE O USO DE JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS NO ENSINO DE QUÍMICA, FÍSICA E BIOLOGIA



**Resenheira**

Silvanir Souza

O Encontro Nacional de Jogos e Atividades Lúdicas no Ensino de Química, Física e Biologia, carinhosamente alcunhado **Jalequim** é um evento bienal promovido pela parceria entre docentes de diferentes Universidades Federais do Brasil. O evento em suas edições anteriores reuniu e debateu aspectos da pesquisa e a aplicação de jogos e atividades lúdicas no ensino de química. Em 2018, além dos pesquisadores de Química, foram incluídas também pesquisas no Ensino de Física e Biologia. E aí que eu apareço! Não pensei duas vezes. Quero ir, e fui! A 3ª edição ou nível aconteceu na cidade de Foz do Iguaçu – PR, entre os dias 29/11 e 01/12 de 2018. Imagine um evento que reúne jogadores, nerds, cosplayers, cientistas, definição de melhor rolê!

Além de participantes brasileiros, muitos eram de países vizinhos, em geral estudantes da UNILA - Universidade Federal da Integração Latino-Americana, par-

ceira no evento. A UNILA fica no Parque Tecnológico Itaipu – PTI, outra parceira do evento.

A programação foi a mais diversificada possível, com palestras, workshops, apresentação de trabalhos, atividades lúdicas e mostra de jogos e atividades lúdico-didáticas. Na abertura do evento, fomos presenteados com uma bela apresentação de dança típica do Paraguai e depois surpreendidos pelo cosplay de Jigsaw nos convidando para os jogos!

A brilhante conferência de abertura, “Palestra - Brincar é aprender: dimensões conceituais e operacionais da abordagem lúdica do ensino”, da Profª Dra. Tânia Ramos Fortuna, me deixou encantada. Gente, quem me dera um dia ter o domínio e a leveza em conduzir uma palestra como ela. Para mim, só essa palestra já valeu o evento. Vale a pena procurar os livros e publicações da Dra. Tânia para entender mais sobre as questões epistemológicas do brincar e do lúdico.

Outro destaque foi Escape Room Science Education (ERSE), o 1º Escape Room Científico do Brasil, de autoria da Maria Cleophas (presidente do evento) e Eduardo



IMAGENS: SILVANIR SOUZA

Entre os destaques do evento, um destilador com perfil de jogo de tabuleiro.

Cavalcanti. Tive a oportunidade de jogar com mais duas participantes de química. No jogo, estávamos investigando um caso de assassinato em um consultório médico, até o assassino descobrir





Projetos de jogos voltados ao auxílio do ensino foram destaques durante a edição em Foz do Iguaçu, no Paraná.



e trancar a sala. Obviamente os enigmas eram em sua maioria de química (*uma vez que os coordenadores são da área*). No entanto, para escapar do consultório também eram necessários conhecimentos de biologia.

Como nem todo congresso e evento se faz dentro do evento, no tempo livre conheci a cidade de Foz do Iguaçu e as cataratas do lado Argentino. Se você acha que evento acadêmico é pura chatice, acho que não está fazendo isso da maneira certa! E acredite, nesses momentos além de aprender mais sobre a cultura do lugar, você estabelece novas amizades e network!

Tinha expectativas quanto às apresentações dos trabalhos, esperava encontrar um universo de jogos bem próximos da realidade dos jogos que costumo jogar. No entanto, percebi poucos trabalhos com jogos de tabuleiro modernos. Inclusive os pesquisadores e participantes que avaliaram minha apresentação, ficaram surpresos e interessados em conhecer alguns jogos que citava. O que significa que precisamos de maior participação de pesquisadores e desenvolvedores de jogos de tabuleiro modernos no ambiente escolar e em eventos como esse.

A organização inovou nas apresentações orais. Os palestrantes participavam de um jogo, onde em duplas percorriam uma trilha com espaços que representavam as etapas da pesquisa que explicariam ao público. A sorte nos dados fazia com que sua apresentação fosse um pouco mais longa ou curta, forçando o apresentador a improvisar. A iniciativa tem futuro para expansões!

Apreendi com o **Jalequim** que esquecer a diversão é manipular um jogo para dar conta de conteúdos acadêmicos. Ou seja, chama-

mos de jogo simplesmente porque tem um tabuleiro ou cartas. Enquanto o conceito de jogo está para além dos seus componentes. Essa mensagem foi reforçada na divertida e escrachada “Conferência intergaláctica de encerramento” do Prof<sup>o</sup> Dr. Márlon Herbert Flora Barbosa Soares. Quem sabe em 2020, com o excelente momento vivido pelos jogos modernos, tenhamos mais jogos divertidos e menos jogos de trilha ou de pergunta e resposta.

Enfim, o **Jalequim** é daqueles eventos que reúne professores descolados que a gente ama, mas que ao mesmo tempo levam a sério a diversão. A data para a IV edição ainda não foi divulgada, mas já sabemos que ocorrerá no Rio de Janeiro. Se Deus quiser estarei lá e dessa vez trarei lindas imagens do Pão de Açúcar pra vocês!

IMAGENS: SILVANIR SOUZA



Uma edição impressa da revista Vempramesa foi apresentada durante a participação de Silvanir Souza no Jalequim 2018.



# BURGER + **BOARD GAMES**

**BRAZERO SALVADOR**  
PARCEIRO VEMPRAMESA



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





Por Fausto Macgyver

# VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

✉ f\_macgyver@gmail.com

# TINCO

## NA ASSIMILAÇÃO DE CONCEITOS

“O mestre abre a porta; o aprendiz entra sozinho... ou com a ajuda de um tapa certeiro na nuca”. Ba Tsen Doh, mestre do jogo, apesar da ludicidade da frase, sintetiza bem o papel de um professor dentro de uma sala de aula, desmistificando-o da imagem de detentor do conhecimento. O aprendiz, através de diversos processos, como a assimilação, é capaz de agrupar e classificar novos saberes a partir de concepções prévias. Aí surge o mestre como mediador, travessia, tendo o objetivo de estimular o aluno a ter reflexões, abraçar o

desejo de aprendizado, despertar o conhecimento e “acomodar” os conceitos, moldando-os se necessário. Os jogos analógicos configuraram-se como uma estratégia para que os jogadores consigam assimilar conceitos e categorizar grupos de acordo com características em comum. Pensando assim, a coluna “Vem pra aula” apresenta o jogo Tinco como um instrumento que pode ser utilizado por professores de diversas disciplinas para a classificação de conhecimentos de acordo com elementos ou conceitos em comum.

## Vamos treinar?

O Tinco é um jogo de cartas do estilo de jogos festivos e pode ser bem qualificado com dois adjetivos: rápido e frenético. Ou nada zen e repleto de kung fu superior. Seu objetivo é formar o tinco, pegar um caco do medalhão da Concórdia e subir a torre da perfeita harmonia. Mas o que é o tinco? O conjunto de cinco cartas com elementos iguais

que variam de acordo com o desafio escolhido no jogo.

Dois desafios são propostos por Ba Tsen Doh: Xing e Hong. O Xing é o desafio das formas, portanto a meta é reunir cinco cartas que possuam o mesmo animal que representam vários estilos e técnicas das artes marciais chinesas, como, por exemplo, cinco dragões celestiais ou

IMAGENS: JULIO CESAR





cinco serpentes sorrateiras. Já o Hong é o desafio das cores, onde as cartas devem ser classificadas de acordo com a mesma cor dos fragmentos do medalhão carregados pelos animais. Dessa forma, o Xing é um desafio mais fácil de realizar, enquanto o Hong carrega características que podem ser mais difíceis de localizar e associar.

As cartas são então selecionadas de acordo com a quantidade de jogadores (*um animal a mais que a quantidade de jogadores*) e os cacos do medalhão são colocados no centro ao alcance de todos (*um pedaço a menos que a quantidade de jogadores*). As cartas são embalhadas e distribuídas para os participantes e não há problema algum se alguém ficar com carta a mais ou a menos do que os outros. É assim mesmo!

E como se joga para transformar as cartas que tenho na mão em um tinco? É uma das partes mais interessantes do jogo e onde entra todo o frenesi. Não há turnos! Todos os jogadores jogam simultaneamente através da troca de cartas. Então se você tem, por exemplo, quatro tigres caçadores na sua mão e você tem seis cartas ao todo, você fala “Troco 2! Troco 2!” e então troca, sem mostrar quais são as cartas, com alguém que queira trocar aquela quantidade também. Caso você escute alguém dizendo “Troco 1!”, você pode então trocar apenas uma dessas suas cartas com o jogador.

Mas cuidado: Não deixe Xi, a Discórdia, instalar-se em seu coração! A carta chamada de Xi, a Discórdia, ou então simplesmente



IMAGEM: FAUSTO MACGYVER

Usando a proposta do Tingo é possível confeccionar jogos onde as crianças em sala de aula podem não apenas melhorar seu conhecimento, como também se divertir aprendendo.

de Trinco, deve ser evitada. Então preste atenção! Outro ponto em que se deve tomar cuidado é com os cacos do medalhão ao centro. Assim que alguém tiver feito um conjunto de cinco cartas pode pegar um dos cacos e não precisa (*e nem deve!*) anunciar a ninguém. Quando todos perceberem que os cacos estão sumindo, que estão sendo pegos (*um dos participantes fica sem! Bao Qian*) e não restar mais nenhum na mesa, os participantes revelam suas mãos e é chegada a hora de ver quem subirá um pouco mais para a torre da perfeita harmonia ou estará um pouco mais próximo de afundar-se no lago da reflexão concreta.

A pontuação também é simples: quem formou o tinco e pegou um caco, sobe; quem não fez o tinco, mas pegou um caco, fica

no mesmo lugar; quem não pegou o caco, independentemente se fez o tinco ou não, desce e fica de boca aberta. Além disso ainda temos o trinco. Você devia evitar, lembra? Em qualquer uma das hipóteses anteriores, ela faz com que você desça (*mais*) um andar. Dessa forma, se tem o trinco na mão e formou o tinco e pegou um caco, permanece no mesmo lugar; não formou o tinco, mas pegou o caco, desce um andar; e se não pegou o caco, independentemente das outras hipóteses, desce dois e fica de boca escancarada!!

O jogo continua, rodada após rodada, até que alguém chegue ao andar mais alto da torre (*posição +5*) ou no andar mais baixo do lago (*posição -5*). Nesse segundo caso, ganha o jogador que estiver no andar mais alto da torre da perfeita harmonia.



## Tinco sugestões

Portanto como adaptar o jogo para o contexto da sala de aula? Formulamos algumas sugestões onde é possível a utilização do Tinco nos mais variados conteúdos e disciplinas, mas não se limitem! Utilizem a criatividade para adaptar o jogo para o contexto da sua sala de aula.

É importante que sejam englobadas sete categorias para que possa haver a aplicação do jogo com o máximo de participantes – seis ou então seis grupos. Ao trabalhar com grupos, um mecanismo que pode ser utilizado é a formação de equipes onde cada jogador da equipe joga por uma rodada ou então há a formação de diversos grupos de seis jogadores cada um com as suas próprias cartas do jogo.

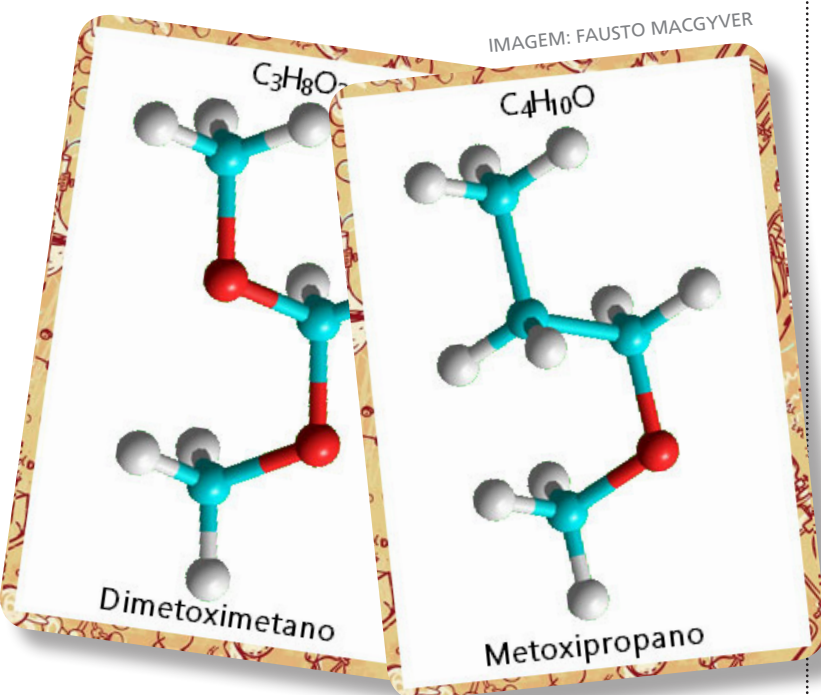
### Química

#### Conteúdo a ser abordado:

Funções orgânicas.

#### Categorias:

Cartas com funções orgânicas representadas pela fórmula estrutural, representação geométrica ou de traços e nomenclatura. Álcoois, aldeídos, cetonas, ácidos carboxílicos, éteres, ésteres e aminas, por exemplo.



### Física

#### Conteúdo a ser abordado:

Diversos assuntos como mecânica, eletricidade e energia, ondulatória, termodinâmica e óptica.

#### Formas das Cartas:

As cartas podem ser divididas com conceitos que relacionem cada um dos conteúdos citados acima ou divididos em sete categorias em relação a apenas um assunto, como fontes renováveis de energia por exemplo.

### Biologia

#### Conteúdo a ser abordado:

Zoologia, botânica, taxonomia, biomoléculas.

#### Formas das Cartas:

Aqui é onde possivelmente temos mais possibilidades de criação de jogo. Podemos fazer um tinco apenas com animais invertebrados e seus filos (*poríferos, cnidários, platelmintos, nematelmintos, moluscos, anelídeos, artrópodes e equinodermos*); apenas com animais do filo Chordata (*utilizando-se dos subfilos urocordados e cefalocordados e cinco classes do subfilo craniata, como peixes, anfíbios, répteis, aves e mamíferos*); utilizando alguns filos do reino Plantae (*briophyta, hepatophyta, pterophyta, lycophyta, coniferophyta, cycadophyta, magnoliophyta*); biomoléculas (*monossacarídeos, dissacarídeos, polissacarídeos, proteínas, ácidos nucleicos, lipídios e vitaminas*); entre outros temas.





## História

### Conteúdo a ser abordado:

Períodos da história.

### Formas das Cartas:

As cartas podem conter elementos que referenciem os períodos da pré-história e história categorizados em período paleolítico, neolítico, idade dos metais, idade antiga, idade média, idade moderna e idade contemporânea.

## Geografia

### Conteúdo a ser abordado:

Biomos brasileiros.

### Formas das Cartas:

Os conceitos aqui relacionados envolveriam biomas terrestres e aquáticos representativos do Brasil como Amazônia, cerrado, mata Atlântica, caatinga, pampa, pantanal e bioma aquático.



IMAGEM: FAUSTO MACGYVIER

# Todo mestre é aprendiz

Nas propostas sugeridas, cabe ao professor categorizar e escolher os assuntos a serem tratados. O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível de ensino dos alunos (pode ser aplicado tanto no fundamental, no médio e superior) onde, por exemplo, poderíamos aplicar uma espécie de desafio Xing e Hong. Vejamos como modelo o jogo com a temática de funções orgânicas. O Xing poderia estar relacionado à sepa-ração das cartas em relação à própria função (*cetonas, álcoois, éteres, ésteres, etc*), enquanto no Hong poderíamos separar as cartas em relação a outras características como compostos com cadeia fechada, compostos halogenados, compostos insaturados, moléculas que contenham duas funções orgânicas, entre outras características estruturais.

Outro modo de aplicar dois tipos de desafio seria, por exemplo, com o conteúdo de zoologia e taxonomia. O objetivo poderia ser reunir cinco animais do mesmo filo ou reunir cinco (ou mais) animais de filos diferentes. Cabe tanto da imaginação do professor quanto dos alunos em associar as cartas de formas diversas proporcionando diversos estilos de jogo.

Mais um ponto interessante que pode ser trabalhado é que você não precisa fazer uso apenas da representação gráfica, mas pode fazer com que os alunos associem também outros conceitos. No contexto da química, nós podemos trabalhar na mesma carta, a representação gráfica (*seja ela de forma geométrica ou mesmo pela fórmula de traços*), a nomenclatura e a fórmula estrutural.

O ponto chave é que se consiga envolver o aluno e torná-lo parte do jogo. Tinco é divertido também pelo seu contexto de imersão no kung fu, fazendo dessa forma que nos sintamos guerreiros em uma missão. Portanto, contextualizar o jogo para a temática abordada é muito importante. Mais uma vez na abordagem quí-

◀ Com base no jogo Tinco é possível desenvolver cartas com temas direcionados a várias disciplinas facilitando o ensino.

mica, testada por alguns grupos para validação inicial da proposta, o jogo foi totalmente adaptado para um contexto da área onde ao invés de chegarem no fim da torre ou do lago, acabaria culminando na premiação com o Nobel ou então um terrível acidente no laboratório onde você perderia todas as suas pesquisas.

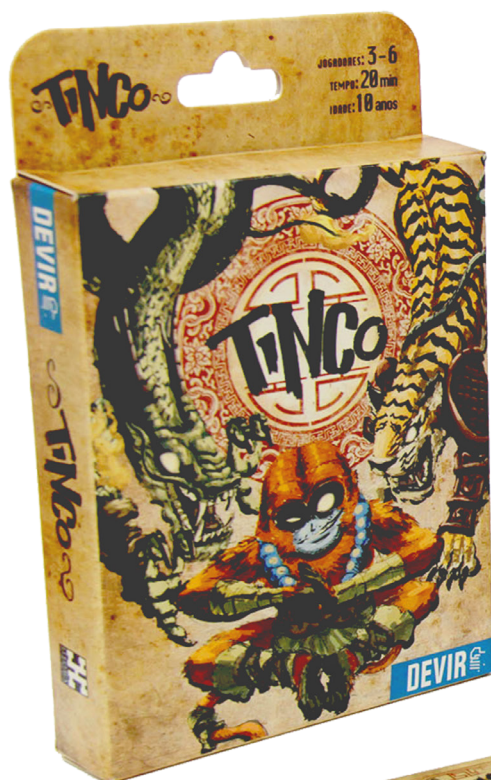
O jogo nesta proposta pode ser aplicado como atividade prévia onde dessa forma faz com que o próprio aluno tente associar as cartas. Gera então uma discussão inicial entre os alunos para definir como aquelas cartas devem ser classificadas para assim iniciar o jogo, o que é importante,

pois faz com que os discentes trabalhem com os conceitos que já têm e construam novos conceitos com base na associação e assimilação. Por exemplo, levam-se as cartas relacionadas aos períodos da pré-história e história e então se pede que associem as cartas em 7 grupos de 5 cartas de acordo com os conceitos que eles achem que unem tais cartas.

Dessa maneira, caso os alunos acabem escolhendo por conceitos errados, cabe ao professor acomodá-los da forma correta, fazendo com que o jogo também sirva para a verificação de nivelamento da turma. Outra maneira de ser aplicado é como atividade posterior a aulas ou sequências didáticas do assunto como forma lúdica de revisão que potencializa o aprendizado.

Pode-se perceber também que há um contexto de interdisciplinaridade dentre algumas das proposições listadas como, por exemplo, a utilização do jogo em relação aos biomas tanto para a geografia, biologia e ciências ou o conteúdo de biomoléculas para química e biologia.

Para o jogo com o conteúdo de funções orgânicas, único até agora aplicado, houve uma boa aceitação por parte dos discentes. O jogo tem um forte caráter lúdico, mas conseguiu cumprir o objetivo de fazer com que os alunos associem os conceitos que caracterizam as moléculas como componentes de certo grupo. Dessa forma, cabe ao mestre utilizar-se do jogo da maneira mais adequada para a sua situação. Esperamos que essas sugestões ajudem na formação de aulas com maior ludicidade, criatividade e diversão. Kin Lai.



## TINCO

**Estilo:** Card Game

**Para:** 3 a 6 Jogadores

**Ano:** 2015

**Fabricante:**  
Devir

**Criador:**  
Gustavo Nascimento Barreto



IMAGEM: DEVIR.COM





# CONEXÃO PORTUGAL

Por Carlos Abrunhosa

✉ carlosdeabrunhosa@gmail.com



## A Roma do **FORUM TRAJANUM**

Onde os jogadores procuram desenvolver a sua colônia de forma sustentável e equilibrada, enviando regularmente emissários à capital para informarem o imperador sobre o seu progresso, contribuindo assim para o desenvolvimento de Roma.



## Vamos Jogar?

Depois de se colocar o tabuleiro principal no centro da mesa, embaralham-se as cartas de rua e formam-se três montes com 8 cartas em cada. Essas cartas serão colocadas no lado esquerdo do tabuleiro principal. Ao lado dessas cartas, colocam-se três cartas de tarefas de ciclo: uma carta de tarefa de ciclo I em cima, no meio uma carta de ciclo II e em baixo uma carta de ciclo III. Todas as cartas de tarefas de ciclo não utilizadas são colocadas na caixa e não serão usadas durante o jogo.

Em função do número de jogadores colocam-se os cartões de mosaico no centro do tabuleiro principal (*ver regras*).

Em cima do tabuleiro principal colocam-se as fichas de edifício duplo: metade do lado esquerdo com um edifício colorido e outro cinzento; e a outra metade, com os dois edifícios coloridos, do lado direito. Faz-se o mesmo com as fichas de 1 edifício, na parte inferior do tabuleiro.

Cada jogador coloca um dos seus marcadores hexagonais, na entrada de cada uma das pistas de privilégio (*basílica-balança, mercado-ânfora e biblioteca-papiro*). O marcador de pontuação é colocado na casa zero da trilha de pontuação.

Ao lado do tabuleiro principal, separam-se as fichas multiplicadoras, as moedas, assistentes (*meebles marrons*), tribunos (*meebles brancos*), construtores (*meebles cinzentos*) e trabalhadores (*vermelhos, amarelos, verdes e azuis*).

As três peças da coluna romana colocam-se da seguinte forma: o pedestal (3 pontos) na pista da coluna romana; o pilar (2 pontos) sobre o segundo monte de cartas de

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA



Aqui o pilar, o pedestal e o capitel foram substituídos por pedras proporcionando maior imersão no jogo

rua (*as do meio*); e, finalmente, sobre o terceiro monte das cartas de rua (*em baixo*) o capitel (1 ponto).

Cada jogador recebe um tabuleiro individual que deverá virar para o lado A (*canto inferior esquerdo*) nas primeiras partidas. Na parte superior do tabuleiro coloca a barra de pontuação flutuante, mais à esquerda possível.

Em cada um dos 4 cantos da sua colônia, colocam-se as 4 fichas de grua, com a face colorida voltada para cima.

Em seguida, embaralham-se as 3 fichas de colônia com a imagem de uma mulher, dessas fichas escolhe-se uma e vira-se. Há três símbolos que podem surgir

nessas três fichas: coluna (*patrício*), saco (*comerciante*) ou martelos (*artífice*). A ficha escolhida irá para uma das duas casas disponíveis com esse símbolo, do lado esquerdo do tabuleiro, que representa os cidadãos com habilidades especiais, as duas fichas restantes viram-se e colocam-se sobre duas fichas de grua, diagonalmente opostas. As restantes fichas de colônia são embaralhadas e colocadas com a face oculta sobre cada um dos espaços da colônia, exceto sobre os espaços com o desenho do templo.

Sobre cada uma das duas fichas de grua também se coloca uma ficha de colônia, no entan-





## Desenvolvimento

O jogo decorre em 3 ciclos com 4 rodadas cada um. Após a conclusão de cada um dos ciclos, há lugar a uma pontuação:

gruas reveladas durante o ciclo;

edifícios cinzentos em cada uma das linhas da colônia;

emissários adjacentes a águias;

maior área de emissários conetados;

Carta de tarefa de ciclo (*tarefas cumpridas*).

Durante uma ronda, executam-se as seguintes tarefas sequencialmente:

- 1 Revelam-se 2 cartas de rua;
- 2 Escolhem-se duas fichas de colônia da linha/coluna correspondente aos símbolos das cartas de rua;
- 3 Guarda-se 1 ficha de colônia e passa-se a outra ao adversário da direita.



## As fichas de colônia e os diferentes meeple

to, estas são viradas para a face visível, ao contrário de todas as outras que permanecem com a sua face oculta voltada para cima. Sobrará uma ficha de colônia que se coloca sobre o barco com a face oculta (*canto inferior direito do tabuleiro individual*).

Cada jogador recebe agora 1 moeda, 1 assistente (*meeple marrom*), 1 tribuno (*meeple branco*) e 1 construtor (*meeple cinzento*).

Escolhe-se um trabalhador de cada cor (4) e, de forma aleatória, atribui-se um a cada jogador (*se forem menos de 4 jogadores devolvem-se à reserva os que não forem atribuídos*). Entrega-se o marcador de jogador inicial (*amarelo*) ao jogador inicial.

Por ordem de turno, os jogadores executam as seguintes ações:

Das duas fichas de colônia disponíveis (*uma sua e outra do adversário da esquerda*), escolha uma para receber os recursos indicados nela ou colocar um cidadão na área correspondente (*patrício, artífice ou comerciante*) e descarte a outra.

Todas as fichas com a sua cor são colocadas posteriormente com a face oculta voltada para cima no espaço do barco (*exceto as que se tornam cidadãos especializados*), e as da cor do adversário são colocadas ao lado do seu tabuleiro individual.

As fichas de colônia serão usadas durante todo o jogo para receber trabalhadores, assistentes, tribunos e construtores.

Os construtores (*cinzentos*) servem para construir edifícios cinzentos; os trabalhadores servem para construir os edifícios das respectivas cores e também podem ser usados para trocar dois (*de qualquer cor*) por um construtor (*cinzento*); os assistentes (*marrons*) servem para juntar a um trabalhador e obter a cor desejada, ou seja, quando um jogador quer construir um edifício azul, mas

só tem trabalhadores amarelos, usa um assistente mais um trabalhador amarelo para transformá-lo no trabalhador azul que necessita; os tribunos podem ter duas funções, a primeira é permitir receber os recursos das duas fichas de colônia da rodada a troco da entrega de dois tribunos, a segunda é permitir tirar uma ficha de colônia da linha/coluna que se quiser, a troco de um tribuno, não tendo de obedecer ao símbolo de uma das cartas de rua dessa rodada.

Depois de todos os jogadores terem recebido os recursos do ponto anterior, irão construir um edifício (*simples ou duplo*). Se for um edifício simples terão de entregar um trabalhador da cor do edifício que desejam construir ou um construtor (*cinzento*) para construir um edifício cinzento (*basílica-balança, mercado-ânfora, coluna triunfal e biblioteca-papiro*).

Se optar por um edifício duplo terá de entregar dois trabalhadores da cor que deseja construir ou um trabalhador da cor do edifício que deseja construir e um construtor (*cinzento*).

Qualquer edifício colorido permite colocar um emissário (*ficha de colônia no barco*) num mosaico do fórum (*tabuleiro principal*), na cor correspondente. O emissário deve ser colocado numa área da mesma cor que já tenha emissários, ou dar início a uma nova área nessa cor. O emissário deve ser colocado ortogonalmente ao símbolo das águias, pois aí darão pontos na fase de pontuação (*final de cada ciclo*), enquanto na diagonal não. Sempre que ao colocar um emissário, um jogador feche uma área colorida, recebe um dos bônus indicados sobre a área de mosaicos: 1 tribuno (*branco*), 1 assistente (*marrom*), 1 moeda, 1 avanço da barra de pontuação flutuante ou 2 Pontos de Vitória (PV).

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA



## Cidadãos com habilidades especiais

Do lado esquerdo dos tabuleiros individuais de cada jogador, há uma área destinada a colocar fichas de colônia com símbolos de habilidades especiais que se traduzirão em bônus para cada jogador que aí coloque essas fichas:

### COLUNA (*patrício*)

**Na primeira linha:** ignora-se a restrição de ter de jogar um emissário numa área que já tenha emissários, po-

dendo assim jogar um emissário em qualquer área dessa cor, mesmo que já existam emissários numa área incompleta dessa cor. Além disso, na fase de pontuação de fim de ciclo, ganha-se 1 PV por cada emissário colocado nas casas diagonais ao símbolo da águia.

### **Na segunda linha:**

ganha-se 1 bônus suplementar quando se fecha uma área no fórum (*ou se escolhe o bônus da pista de privilégio – mercado/ânfora*).







## SACO (comerciante)

**Na terceira linha:** quando se ativa, vira-se a barra de pontuação flutuante e a partir de agora todos os avanços da barra fazem-se de cipreste para cipreste.

**Na quarta linha:** uma vez por turno é possível fazer a troca entre moeda / tribuno (branco) /assistente (castanho).

## MARTELOS (artífice)

**Na quinta linha:** duas vezes por turno, pode se trocar um assistente (marrom) por um trabalhador de qualquer cor.

**Na sexta linha:** uma vez por turno pode se trocar um assistente (marrom) por um construtor (cinzento).

A segunda coluna de cidadãos com habilidades especiais permite ganhar mais pontos na fase de pontuação por edifícios cinzentos (3 PV por cada edifício) e além disso, quando se coloca aí um cidadão pela primeira vez, ganha-se um bônus especial:

- 1 Na primeira linha:** pode se colocar imediatamente um emissário do barco no fórum.
- 2 Na segunda linha:** ganha-se um dos bônus correspondente a ter fechado uma área no fórum (neste caso não há lugar a bônus suplementar pelo primeiro cidadão desta linha!)
- 3 Na terceira linha:** ganha 1 moeda ou 1 tribuno (branco)
- 4 Na quarta linha:** ganha 1 moeda ou 1 assistente (castanho)
- 5 Na quinta linha:** ganha 1 trabalhador de qualquer cor
- 6 Na sexta linha:** ganha 1 construtor (cinzento)

## Fim da rodada

Se depois de executadas estas duas ações, ainda não se tiver completado o ciclo (4 rodadas), começa-se uma nova rodada. Passa-se o marcador de jogador inicial (amarelo) ao jogador à esquerda do atual jogador inicial e começa-se uma nova rodada, revelando duas cartas de rua e assim sucessivamente.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA



## A fase de pontuação de fim de ciclo

A fase de pontuação acontece logo após o final de um ciclo (composto por 4 rodadas). Uma fase de pontuação de fim de ciclo faz-se pela seguinte ordem:

**A** Paga-se 1 moeda à reserva por cada linha com cidadão que o jogador tenha (lado esquerdo do tabuleiro cidadãos com habilidades especiais). Se o jogador não tiver dinheiro suficiente ou não quiser pagar por todas as linhas com cidadãos, vira para a face oculta os que não forem pagos, e nesta fase de pontuação não irão exercer a sua influência para ganharmos pontos;

**B** As fichas de grua com a face colorida voltada para cima e sem ficha de colônia em cima, vão dar pontos nesta fase:

3 PV se for a fase de pontuação do ciclo I;  
2 PV se for a fase de pontuação do ciclo II;  
1 PV se for a fase de pontuação do ciclo III.

**C** Avalia quantos edifícios cinzentos estão construídos em cada uma das linhas da colônia do jogador e atribuem-se pontos da seguinte forma:

1PV por cada edifício que não tenha nenhum cidadão ativo na linha;  
2PV por cada edifício que tenha 1 cidadão ativo na linha;  
3PV por cada edifício que tenha 2 cidadãos ativos na linha.

**C**

Atribui-se 1 PV por cada **emissário adjacente ao símbolo de águia** que esteja no fórum ou 2 PV se estiver em cima do símbolo da águia (*bônus especial de um cidadão*).

**D**

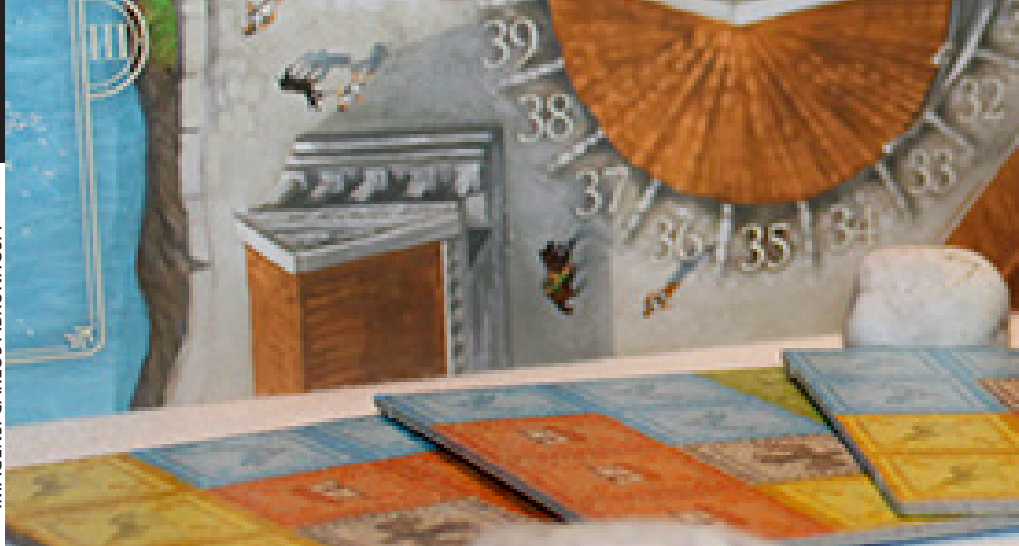
A posição da barra de pontuação flutuante indica quantos PV se recebem pela **maior área conectada de emissários no fórum**. O número na barra de pontuação flutuante que corresponda ao número de emissários conectados no fórum define os PV que o jogador recebe. Esses PV estão marcados, no tabuleiro, por baixo da barra de pontuação flutuante e variam em função do avanço da referida barra ao longo da partida.

**E**

A cabeça de Trajano na barra de pontuação flutuante determina o valor de PV (*visível sobre a barra: 3 PV, 5 PV ou 7 PV*) que se ganha por cada tarefa cumprida na carta de **tarefa de ciclo**. **Se apenas uma tarefa for cumprida**, recebe-se os PV correspondentes; se forem cumpridas as duas tarefas da carta, recebe-se em duplicado, se uma das tarefas for cumprida várias vezes recebem-se PV por cada uma das vezes que a tarefa se cumpriu.

No final da pontuação do ciclo III, o jogo termina e ganha quem tiver mais pontos. Em caso de empate, ganha quem tiver mais cidadãos ativos na sua área de cidadãos com habilidades especiais, e se mesmo assim ainda houver empate, ganha quem tiver mais recursos e só se o empate se mantiver é que os jogadores envolvidos partilham a vitória.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA



## O que falar quanto a avaliação?

Forum Trajanum é mais um jogo com muitas decisões e com imensas opções, bem ao jeito de Stefan Feld. O jogo chega numa caixa quadrada ilustrada com imenso material de excelente qualidade, um tabuleiro principal e tabuleiros individuais para quatro jogadores e tudo ilustrado com o traço característico de Michael Menzel. O livro de regras é bastante inteligível,

no entanto, as regras do jogo têm muitos “recantos” que na hora de jogar nos obrigam a recorrer a elas. Nada que em duas ou três partidas não se ultrapasse com muita facilidade.

Na base as regras do jogo são bem lineares embora existam várias opções estratégicas. Estamos perante um jogo com muitos ingredientes e por isso as primeiras partidas transmitem uma sensação de cãozinho perdido no meio da floresta sem sabermos muito bem que caminho tomar. Em grande medida são as imensas interações que as nossas jogadas produzem, que trazem uma certa entropia às

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA







primeiras partidas e muitas dificuldades em delinear um plano. A grande âncora para os primeiros jogos foram, no meu caso, as tarefas das cartas de tarefa de ciclo, e aos poucos fui ancorando a estas outros objetivos, que me ajudaram a melhorar a minha pontuação.

No fim da primeira fase de pontuação, muitas coisas se esclarecem, especialmente tudo aquilo que é pontuado e que, por falta de orientação e conhecimento, nos passam despercebido. Por isso, quem não odia Stefan Feld, e quiser dar-lhe uma hipótese, vai sentir-se melhor na segunda fase de pontuação! É bem capaz

de não terem bem noção do impacto de todas as vossas ações no final da partida, mas alegrem-se, isso vai gradualmente melhorar e paralelamente, é capaz de ir nascendo um encantamento pelo jogo (*não aplicável aos mais críticos do criador*), mas o típico desamparo a que Feld nos lança nos seus jogos, estará lá, sem qualquer tipo de remorsos nem sinais de compaixão pela nossa tentativa!

Com as partidas seguintes, vem a experiência e com ela um tênue sentido de orientação e de enfoque num plano de sucesso capaz de reagir à indiferença a que o mecanismo do jogo nos abandona sistematicamente. Começamos então a entender que o autor só não gosta de nos mostrar todo o amor que sente por nós, os seus clientes, mas na verdade ele plantou ferramentas sutis para que nos servissemos, mas não facilitou... para chegar a elas precisamos efetivamente de as merecer, de as entender, de as descobrir. A relativa sorte com que as cartas de rua nos fazem criticar este jogo num primeiro olhar, deixa-nos com vergonha de tal pensamento, quando descobrimos que afinal não precisamos de nos subjugar ao aparente infortúnio. É possível contornar o azar das cartas com habilidades

especiais, com recursos, é possível ter a cor certa com uso correto dos assistentes e mesmo as ações podem ser mais do que apenas aquela que a regra base nos concede. É preciso usar o jogo, fazer dele aquilo que realmente precisamos que ele seja, e em certa medida Forum Trajanum consegue ter essa plasticidade, mas não é logo de primeira que conseguimos a habilidade para moldá-lo e colocá-lo ao nosso lado, domesticado e pronto para nos ser útil. É preciso exercitar, jogá-lo, conhecê-lo e, sobretudo, vencer o desapego inicial a que ele nos sujeita.

Em sumo, não posso afirmar que este jogo seja para todos, porque curiosamente, é ele próprio que afasta alguns dos que o experimentam, no entanto, para os Feldianos e jogadores que gostam de desafios barbudos, está aqui um tesouro que não pode ser dispensado, um jogo que todos têm mesmo que jogar e saber de antemão que nos irá dificultar a vida.



## FORUM TROJANUM

**Estilo:** Eurogame

**Para:** 2 a 4 Jogadores

**Ano:** 2018

**Fabricante:**  
HUCH!

**Criador:** Stefan Feld

**Ilustrador:** Michael Menzel





# CLICK CLACK LUMBER JACK

## DESCENDO A LENHA

**C**aro leitor, voltei para mais um Jogo de Destreza! Se você perdeu a resenha da edição anterior, vou lhe situar dizendo que apesar desses jogos serem geralmente voltados para o público infantil, minhas resenhas serão do ponto de vista de um adulto jogando com outros adultos. Então, vamos ver se o jogo de hoje é aprovado pelos maiores de idade.

Click Clack Lumberjack (ou Toc Toc Woodman) é um jogo para 2 a 7 jogadores que pode durar até uns 10 minutos. Como a maioria dos Jogos de Destreza, temos uns componentes bem diferenciados aqui: uma árvore e um machado. Isso mesmo, acho que deve ser o melhor componente que já vi em um jogo: um machado. E claro, a árvore é uma composição de várias peças: uma base para servir de suporte e nove segmentos que são empilhados para formar um tronco. Esses segmentos do tronco são compostos de cinco partes: o miolo e quatro







cascas. O objetivo do jogo é justamente que os jogadores consigam o máximo de cascas possíveis sem pegar os miolos. Simples, intuitivo e sem mistério algum.

Então, sabendo os componentes que existem e o objetivo do jogo, é fácil entender Click Clack Lumberjack. O jogo se dá em rodadas, isto é, cada jogador terá sua vez de usar o machado contra o tronco. Na sua vez, você deve dar duas machadadas no tronco

a fim de obter as cascas. Isso deve ser feito com a força certa, pois uma machadada forte demais irá fazer cair muitas partes do tronco, incluindo miolos que dão pontos negativos; enquanto que uma machadada fraca demais não vai sequer abalar a estrutura do tronco. A partida encerra quando não existirem mais cascas sobre a base da árvore. No final da partida, contamos os pontos, cada casca vale um e cada miolo vale menos cinco. E é só isso. Existem algumas variantes no jogo, mas vou me ater ao jogo básico.

Talvez a explicação mais cur-

ta das minhas resenhas, pois Click Clack Lumberjack é de fato um jogo extremamente simples e sem firulas. Entretanto, não se engane com sua simplicidade. Aqui temos um jogo extremamente funcional e que faz sentido entre iniciantes e veteranos. A quantidade de batidas com o machado é perfeita. Uma batidinha seria pouco demais, enquanto três batidinhas com o machado seria um exagero. As duas batidas do machado permitem que os jogadores iniciantes não se frustrem, pois, a primeira batida raramente derruba algo; enquanto que a segunda batida serve para terminar o serviço; e permite aos jogadores mais experientes se desafiarem, pois é possível tirar uma (ou mais) cascas com apenas uma batida. Então, temos um jogo que vence um dos maiores entraves dos Jogos de Destreza: existe um espaço



IMAGENS: FACEBOOK.COM/GEMBLOING/



IMAGENS: FACEBOOK.COM/GEMBLOING/

para a evolução do jogador. Em jogos estratégicos, existem ações mais avançadas e isso garante que o jogador não canse do jogo tão rapidamente por já tê-lo desbravado por completo. Em Click Click Lumberjack existe a mesma coisa, mas como um autodesafio crescente em busca de mais pontos! Genial. Esse mero detalhe coloca a rejogabilidade acima da maioria dos Jogos de Destreza voltados para o público infantil. Isso é um grande ponto para mim.

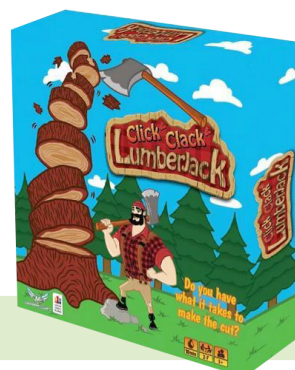
Outro ponto extremamente positivo é o quão perfeito esse jogo é para eventos. O universo de pessoas para as quais esse jogo

funciona é gigantesco. Já vi crianças de todas as idades, adolescentes e adultos dos mais variados. Sempre levei em eventos, sempre demorei 1 minuto para explicar e sempre vi as mesas durarem por várias partidas seguidas. É um jogo que chama a atenção na mesa e aliado a essa “progressão” de dificuldade, faz sucesso com todo mundo.

Joguei 32 partidas antes de me desfazer do jogo e até hoje me

arrependo. No momento, eu até tinha cansado um pouco do jogo, mas hoje em dia me faz falta. Ele comporta um bom número de pessoas, tem uma duração excelente e oferece desafio constante. Me desfiz achando que um outro Jogo de Destreza iria substituí-lo, mas foi um puro engano.

Portanto, posso afirmar que Click Clack Lumberjack é um excelente Jogo de Destreza, com um fator de rejogabilidade maior do que a maioria por conta da progressão que as pessoas conseguem ter ao se tornarem mais experientes com o jogo. Se você não se envergonha de colocar praticamente um “brinquedo” na mesa, recomendo bastante.



## CLICK CLACK LUMBERJACK

**Estilo:** Destreza

**Para:** 2 a 7 Jogadores

**Ano:** 2008

**Fabricante:**  
Gemblo Inc.

**Criador:** Justin Oh

**Ilustradores:** Max Holliday, Vincent Kim e Allison Litchfield





**ESPECIAL  
BOARD GAMES  
INCLUSIVOS**

POR LAÍSE LIMA



# DIVERSÃO

## EM TODOS OS SENTIDOS

Nessa edição, decidi fazer uma matéria um pouco diferente, sobre um assunto que vez ou outra vem à tona na minha vida. Sou criadora de um projeto educacional chamado Oficinas Lúdicas. Nosso objetivo é ensinar como o jogo pode ser usado como ferramenta pedagógica no processo de ensino e aprendizagem.

Quando eu apresento o Oficinas Lúdicas para as pessoas, muitos perguntam se eu sou pedagoga ou se tenho alguma formação na área de educação. Eles são surpreendidos quando digo que sou fonoaudióloga. Vim da área da saúde, minha formação em psicopedagogia veio só depois da criação do Oficinas e a vida me levou para a educação de paraquedas, mas de uma forma incrível.

Durante a graduação me apaixonei pela fonoaudiologia educacional, logo depois de formada conheci os jogos de tabuleiro modernos e, lógico, juntei o útil ao agradável criando o Oficinas Lú-

dicas. Mas, outro assunto também mexeu comigo durante a época de faculdade e ainda é realidade na minha rotina, a inclusão.

Sou deficiente visual, tenho baixa visão no olho direito e cegueira total no olho esquerdo, ou seja, sinto na pele as limitações que muitos portadores de alguma deficiência enfrentam. Uma vez, apresentando o Oficinas para uma professora, ela

**“corajosos que desenvolveram jogos valorizando a pessoa com deficiência”**

me perguntou “você têm jogos que estimulem a educação inclusiva?”. Fiquei sem palavras, meus olhos foram abertos para uma realidade que eu mesma vivo, mas não tinha me tocado que era tão real e que pedia minha atenção.

Comecei a pesquisar sobre o assunto e vi que geralmente tentamos adaptar os jogos já existentes para uma realidade inclusiva, o que é muito bom, mas não são sobre essas adaptações que quero falar aqui. Quero falar dos poucos corajosos que desenvolveram jogos valorizando a pessoa com deficiência e os saberes da acessibilidade desde o início da concepção. Vamos ao TOP 5!

IMAGENS: FACEBOOK.COM/ JAMAFGAMES/







## CUBE WARS

### Cores sem conflito

Como é a área com a qual eu mais me identifico, vou falar sobre um jogo para deficientes visuais! O cearense Guto Araújo, criador do jogo Cube Wars, desenvolveu um tabuleiro bem colorido, porém simples em termos de arte gráfica e regras, fatores cruciais para a inclusão de pessoas com baixa visão. Guto é um apaixonado por Board Games, desde a infância e despertou para a criação de jogos depois de participar de um workshop de Storyboard. A palavra-chave para os seus jogos é simplicidade.

No Cube Wars, você é um comandante do exército e sua missão é levar seus 4 tanques até a base central, coletando as bandeiras espalhadas no tabuleiro e evitando seus adversários que a qualquer momento podem explodir um de seus tanques (*qualquer semelhança com a velha brincadeira "Pega Bandeira" não é mera coincidência*). O jogo traz uma leve mistura de Damas e Ludo e o elemento sorte é elevado (*a movimentação dos tanques é feita por rolagem de dados*), mas este fato não é de todo ruim, caros heavy gamers, pois deixa o jogo caótico e muito dinâmico de forma intencional.

Há 3 versões do tabuleiro, uma clareira que traz um realismo militar maior; uma versão em xadrez (*preto e branco*) que facilita a visualização para daltônicos; e uma versão espacial, na qual você comanda naves, com cores fortes e bem destacadas. O jogo estará disponível para venda em março de 2019 e terá uma versão digital no Tabletop Simulator.

Além da versão em xadrez adaptada para daltônicos, o Cube Wars também apresenta outras duas versões de tabuleiro.







## MATEM O REI

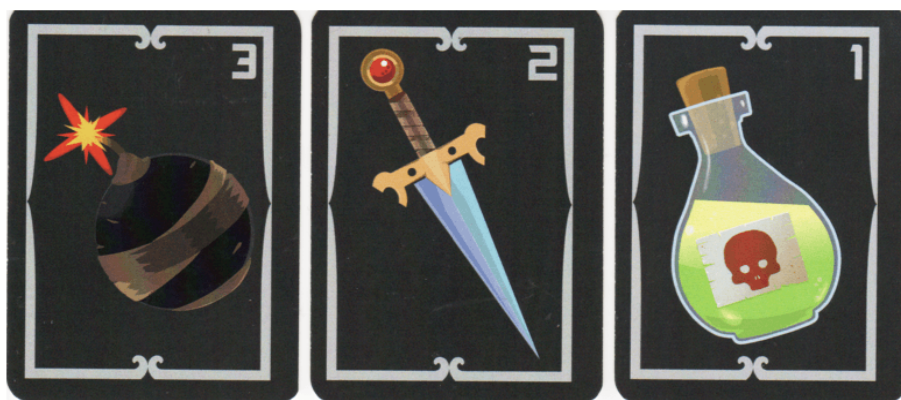
### Olhos abertos contra a tirania

Já que mencionamos o Daltonismo, vamos falar de Jorge Martins, autor do Matem o Rei que será lançado este mês. Jorge é formado em Jogos Digitais e também é escritor. Sua paixão por criar jogos começou desde cedo. Ele criou o Matem o Rei com a preocupação específica de que fosse acessível para daltônicos e pretende fazer outras versões adaptadas para cegos e pessoas com baixa visão. Vamos à história do jogo!

O rei virou um déspota e tirano, temido pela população e deve ser eliminado! No jogo você deve matar o Rei movendo seu assassino por entre os convidados de um luxuoso baile de máscaras. Usando poções, adagas e bombas, você precisa ser o primeiro a destituir o Déspota. Mas atenção, os outros jogadores podem impedir você mudando a direção da dança!

Os assassinos e seus guardas estão espalhados entre as demais pessoas do baile, mas você só sabe a identidade do seu assassino. Use isto para sua vantagem, movendo seu assassino em segredo até a hora certa. Durante seu turno, os jogadores podem usar suas cartas para mover os convidados da mesma cor ou mesma máscara pelo tabuleiro, abrindo um caminho até o Rei ou atrapalhando outros jogadores. Na hora que quiser matar o Rei, tenha cuidado, pois cada jogador também tem um guarda subornado, que pode proteger o Rei. O primeiro jogador a

IMAGENS: FACEBOOK.COM/ILUMINIBOX/



Matem o Rei tem componentes com cores vibrantes e símbolos que facilitam a identificação por pessoas com daltonismo

assassinar o Rei, vence o jogo.

Um Board Game dinâmico, tático, rápido e leve. Para facilitar a distinção de cores pelo daltônico, a paleta de cores foi feita com cores vivas, sem tons pastéis e as peças de máscaras tem símbolos que facilitam sua discriminação. Perfeito como jogo de entrada, atrai não gamers pela simplicidade, mas desafia gamers veteranos pela alta estratégia de movimentação dos componentes.







FACEBOOK.COM/LIBRARIODARTE/

As cartas apresentam sinais em Libras que devem ser reproduzidos pelos jogadores e funciona numa mecânica de jogo da memória.

## LIBRÁRIO: Libras para todos

Claro que eu não iria escrever esta matéria sem falar de LIBRAS! Flávia Neves, coautora do Librário é professora de Artes Visuais e mestranda em Design com a pesquisa sobre o jogo. A ideia do jogo surgiu em um projeto de pesquisa na área da educação, quando Flávia foi orientanda das outras autoras, Rita Engler e Nadja Mourão.

Quando pesquisavam sobre a integração entre surdos e ouvintes na escola, perceberam que ela se dava pela presença do intérpre-

te de Libras e faltava alguma ferramenta que estimulasse a aprendizagem de Libras pelos alunos ouvintes. Por ser visual-motora, o ensino de Libras requer metodologias diferenciadas, isso as inspirou a criar o Librário e fazer oficinas em escolas, comunidades e faculdades. O jogo ganhou um prêmio da Fundação Banco do Brasil, por ser uma tecnologia transformadora social facilmente replicável em larga escala.

Librário é um jogo que tem o propósito de ensinar Libras brincando. É um jogo de pares de cartas que possibilita dinâmicas lúdicas de trocas de experiências inclusivas. Funciona como um jogo da memória e interação no qual você aprende e faz os movimentos da

Linguagem de Sinais. Um convite para você praticar a empatia e descobrir outra maneira de comunicar, ouvir com os olhos e falar com as mãos. Uma ferramenta social para inclusão, com a possibilidade de gerar novos jogos, com novas palavras e expressões.

“Acreditamos que é possível construir um mundo melhor a partir de pequenas mudanças e por isso promovemos a inclusão pelo viés da comunicação visando o impacto social e divulgação da Libras”, diz Flávia.

O jogo tem sua versão digital para Androide e IOS. E tem uma página no Catarse onde você pode apoiar o projeto e assim, ter em mãos o seu jogo! Veja no endereço [catarse.me/librario](http://catarse.me/librario).





# CODE TABLE

## e a lógica de programação

O Code Table foi desenvolvido em Salvador/BA, pela empresa Mini Maker Lab com o objetivo de ensinar a programação de forma lúdica, usando a temática do combate à dengue. No jogo, você é um robô que precisa se movimentar pelo tabuleiro e cumprir determinados objetivos como fechar tanques de água, coletar pneus e garrafas com água parada, desviando dos mosquitos. Toda a movimentação do robô é feita através de uma estrutura de código de programação.

Essa estrutura, que nada mais é do que a organização coerente das instruções de um programa (*robô*) para que seu objetivo seja alcançado, é considerada uma técnica de computação desplugada, pois pode ser montada sem o uso do computador ou softwares, permitindo o aprendizado da lógica de progra-

dos componentes do Code Table. O tabuleiro é temático e completamente adaptado aos deficientes visuais (*cegueira e baixa visão*). Possui o Braille inserido no tabuleiro e nas peças de programação; e componentes com cores fortes e formatos muito característicos. Além disso, as peças são grandes para facilitar a visualização, no caso da baixa visão; e de boa manipulação tátil, no caso da cegueira. A temática do jogo envolve educação em saúde, pois chama a atenção para o combate ao mosquito *Aedes aegypti*, no entanto, outras temáticas podem ser abordadas, pois novas peças podem ser produzidas através da impressora 3D.



mação através de blocos físicos, de forma mais concreta e natural.

O desenvolvimento voltado para a inclusão está na confecção de uma das versões do tabuleiro e



IMAGEM: FACEBOOK.COM/MINIMAKERLABS/

O jogo tem duas versões, sendo uma delas adaptada às necessidades de quem sofre com a falta da visão com o Braille inserido no tabuleiro.





## RPG QUEST

### Onde você é o herói!

Para finalizar com chave de ouro, um tributo ao RPG. Marcelo Del Debbio, Lukas e Márcio desenvolveram o RPG Quest Board Game, em comemoração aos 10 anos do primeiro lançamento do RPG Quest em 2006 (*na época, livros de RPG vendidos em banca de jornal*). Um jogo totalmente novo, no qual você vive a jornada do herói, numa aventura que mistura os conceitos do RPG com os elementos gráficos dos Jogos de tabuleiro.

Depois do lançamento, eles descobriram que o jogo poderia ser extremamente inclusivo. “O Lukas e o Márcio trabalham com projetos de inclusão social e principalmente com crianças autistas, e usavam o RPG para socializar a criança e treinar situações do cotidiano. Então, começaram a usar o Quest e a garotada respondeu absurdamente bem, porque o jogo é cheio de peças, marcadores, cartas, tabuleiro colorido e miniaturas cartonadas agora no RPGQuest Dungeons.”, relata Marcelo.

Além de ser um jogo atrativo para crianças com algum grau de deficiência cognitiva, há um outro lado sobre inclu-



são na construção e produção do jogo, que bateu o recorde do Catarse em 2017, sendo financiado em 48 horas. Os apoiadores do projeto puderam escolher seus personagens no jogo, e com isso vários tipos de heróis apareceram.

O Alê Santos, que escreve sobre cultura negra e africana, desenvolveu diversos heróis negros baseados nos heróis da cultura africana, quilombolas, reis e rainhas africanos. Uma

heroína Trans foi criada por uma leitora do RJ que pertence a um grupo de wicca formado apenas de mulheres trans. E histórias emocionantes também surgiram, a esposa de um apoiador estava em depressão e eles perderam seu cachorrinho atropelado, o marido então, criou a heroína que tem um cachorro para explorar as dungeons com eles! Foram 184 personagens, muitos criados pelos apoiadores.





# THE GREAT CITY OF ROME

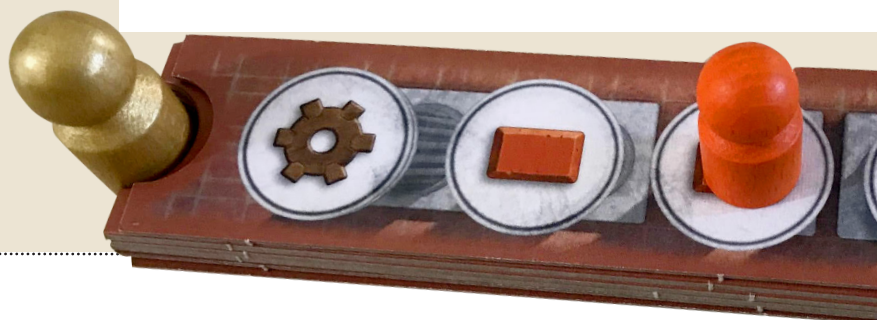
**M**ais uma grande estreia. Jogo lançado há pouco tempo que foi direto para a mesa. Neste jogo de Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert, de 60 minutos, para 2 a 4 jogadores, lançado pela Z-Man Games, vamos construir a Grande Cidade de Roma. Para isso vamos precisar de dinheiro, tijolos e engrenagens, além de cartas de construção. Se você gosta do estilo de jogo de baixar tiles para se construir cidades, esse é o jogo. E é muito inteligente!

Um dos pontos positivos e peculiares do jogo é a simplicidade do setup e a pouca quantidade de peças. E isso não deixou o jogo simplório, ao contrário, você se pega pensando bastante nas suas escolhas.

O jogo tem um conjunto de cartas de Construção que é dividido em 5 decks (iniciais e níveis I, II, III, e IV). E há 5 tipos de Construção:

- A** PRODUÇÃO (*símbolo de engrenagem*);
- B** RESIDENCIAL (*símbolo de Casa*);
- C** PÚBLICAS (*símbolo de rostos*);
- D** AQUEDUTOS (*símbolos de Aquedutos*);
- E** TEMPLOS (*símbolo de Templo*);

O jogo tem 14 rodadas. A cada rodada os jogadores vão tentando construir sua cidade (4x4) e ativar as construções de produção. Cada jogador começa com 5 moedas e 2 tiles de construções iniciais, já baixados na mesa (*construídos*). Também há um draft de 4 cartas de nível II, na ordem inversa dos jogadores, cada um escolhendo uma delas e passando o restante para o jogador a sua direita. A carta escolhida fica na sua mão e não é revelada aos outros jogadores. O jogo utiliza Tiras de ação, que ficam no meio da mesa, numa pilha. Há um marcador de Rei (*de cor dourada, que marca a ordem dos jogadores*). Quem tiver seu peão mais próximo ao Rei, é o primeiro a jogar na fase de ação e assim sucessivamente, encaixando-se nesta pilha.







## Fase de Manutenção

Esta é a fase inicial da rodada onde:

- 1 Vira-se a tira de ações do topo e coloca-se embaixo das outras.
- 2 Puxa-se a carta do topo de cada deck (I-IV). Essas cartas são colocadas de face para cima na frente de cada respectivo deck.
- 3 Se nesta hora aparecer uma carta de Favor no topo do deck I, ela é retirada e colocada de lado.

No fim desta rodada, aquele que possuir mais marcadores de Favores, levará a carta de Favor que fornece pontos de vitória.

## Fase de Emissário:

Primeiro cada jogador aloca seu peão nesta tira, seguindo a ordem da mesa.

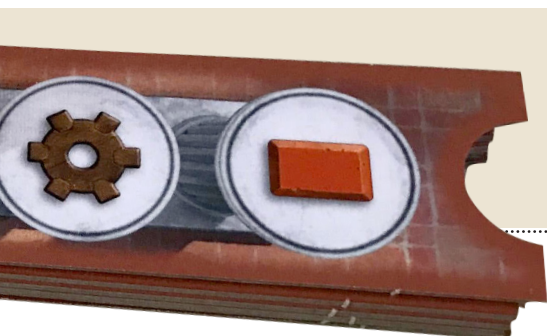
## Fase de Ação:

Nesta fase, seguindo a nova ordem dos seus peões (o peão mais próximo do peão do Rei faz primeiro suas ações e segue-se na ordem de alocação dos peões na trilha de ação).

Cada jogador na sua vez: Pega 1 das cartas disponíveis (de 3 a 4 tiles, dependendo se há até 3/4 jogadores).

Poderá, se quiser, fazer duas ações: **A)** Construir 1 de suas cartas de Construção de sua mão (gastando tijolos); **B)** Ativar as Construções da sua cidade que sejam de Produção (usando 2 símbolos de engrenagem).

Todo jogador pode gastar 1 moeda para ter 1 engrenagem (que é usada para ativar todas as construções de Produção); ou pagar 2 moedas para ter 1 tijolo (que é usado para construir 1 Construção). Essas são ações livres e podem ser feitas à vontade.



O peão dourado na tira de ação é o rei e quem tiver seu peão mais próximo a ele é o primeiro a jogar a fase de ação. Os tijolos são para construir e as engrenagens para ativar as construções de sua cidade.



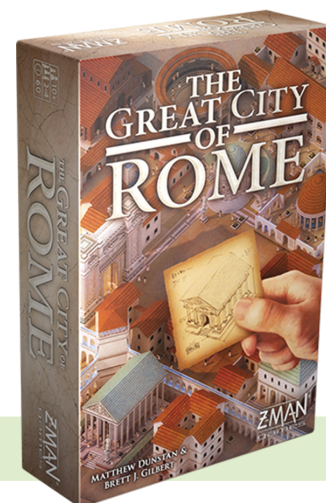


Assim que todos os jogadores realizarem seus turnos, a rodada termina. Caso apareça uma carta de Influência (*desenho de uma estrela com pontos de vitória*), ela será entregue ao jogador que acumulou mais marcadores de Influência (*estrelas*) até aquele momento. O ganhador da carta de Influência deve descartar todos os tokens de Influência dele. Os demais jogadores permanecem com o que tem. O jogo termina após a 14ª rodada, quando será feita a pontuação final.

**A** As residências (do tipo 2, 3, e 4) que tenham construções públicas diferentes e adjacentes são reunidas em blocos adjacentes do mesmo tipo e somadas, aplicando o multiplicador pelo número de construções públicas diferentes que as tocam;

- B** Aquedutos (pela quantidade);
- C** Templos (cada templo pontua de modo específico);
- D** Moedas: cada moeda vale 1 PV (1:1);
- E** Marcadores de influência (2:1);
- F** Cartas influências de com seus valores impressos.

O jogo exige atenção constante a cada momento. Pensar planejar o que pegar e construir, além de evitar que os adversários façam combos poderosos. The Great City of Rome nos traz uma leve lembrança do *Between Two Cities* (*formato da cidade 4x4*) e também resgata um leilão de ordem que se assemelha ao jogo *SmallWorld*. Como primeira impressão, o jogo me surpreendeu de forma positiva e com boa jogabilidade. caixa pequena, poucos componentes, mas muito imersivo.



## THE GREAT CITY OF ROME

**Estilo:** City Building

**Para:** 2 a 4 Jogadores

**Ano:** 2018

**Fabricante:**  
Z-Man Games

**Criadores:** Matthew Dunstan e Brett J. Gilbert

**Ilustradores:** Martin Hoffmann e Claus Stephan





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

## À flor da pele

Jandira apanhou os cinco dados, sacudiu-os bastante, deu um rápido sopro da sorte e arremessou-os no meio do tabuleiro. Não conferiu de imediato o resultado, pois uma mancha estranha, arroxeadada, bem no meio da palma de sua mão direita chamava a atenção.

Não achou estranho, ela sabia que aquela mancha não estava mais cedo ali, entretanto sabia que fazia parte de si, desde o primeiro olhar adotou-a, como quem espera um amigo.

Com o dedão da outra mão, pressionou com força a mancha que momentaneamente desapareceu, da mesma forma em que se aperta uma parte de corpo e por um instante a cor da pele muda. Mas a mancha não estava ali para desaparecer, chegou para ficar.

Era sua vez de jogar novamente, quase não percebeu quando o colega ao lado lhe cutucava com o cotovelo, “vai, joga”.

Retomou o foco no jogo, percebendo que precisaria tirar números altos na próxima rolagem e sem o ritual de costume, atirou os dados a esmo e ao conferir o resultado: 5, 5, 6, 6 e 6.

O grupo não chegou a se importar tanto e apenas se remexeram um pouco, exceto Olavo, que permaneceu imóvel, olhando diretamente para Jandira. Só isso.

Ela não soube o que pensar, fi-

cou um pouco sem graça, uma vez que não estava acostumada a olhares masculinos, por fim, baixou a cabeça.

O caminho para casa foi dolo-

“  
**ela sabia  
que aquela  
mancha não  
estava mais  
cedo ali,  
entretanto  
parte de si.**  
”

roso. A mancha gerava um grande desconforto e com suas unhas de esmalte descascado, ela coçava como se fosse urticária. Ao olhar a vermelhidão do local, percebeu que a mancha parecia um pouco maior. “Mas como?”, pensou. Ainda há pouco, era apenas do tamanho de uma batinha bebê, dessas que encon-

tramos à noite, no banheiro, na hora do pipi da madrugada, minúscula.

Já em casa, tarde de noite, ao colocar a mão no interruptor para acender a luz, percebeu que sua mão brilhava. Um brilho de quase nada, mas ainda assim iluminava. Olhou mais uma vez para a palma da mão, a luz não emanava como um feixe, mas sim como uma leve bruma fluorescente. Distinguiu, olhando mais de perto, pequenos vasos sanguíneos contrastando com a tonalidade transparente da pele. Por um instante, lembrou-se do filme Avatar, embora não fosse exatamente isso.

Fez, como de costume, macarrão instantâneo. Com a comida no prato acrescentou banana picada e sentiu-se única no mundo. A mancha, na mão direita, pareceu brilhar mais.

Começou a comer com grandes garfadas, o gosto não era dos melhores, descansou a mão esquerda na mesa, passando o garfo para direita. Antes do próximo bocado, pensou que adoraria comer pizza de calabresa do Er Pizzettaro, restaurante que se tornou preferido com apenas uma visita. E mastigando devagar a comida, pode sentir o gosto picante da calabresa e o queijo derretido se espalhando pela boca, deixando tudo muito gostoso. Assustou-

se! “Como podia ser?”, a comida no prato ainda era macarrão instantâneo. Recostou-se na cadeira, trouxe o prato para bem debaixo do queixo e aproveitou cada garfada.

Já que era para experimentar, pensou estar comendo crepe suzette – tinha escutado o nome desse prato num site de viagens - e num instante seguinte o sabor continuava o mesmo: pizza de calabresa. Não funcionou.

Ao trocar de novo o garfo de mão, viu o gosto voltar a ser de macarrão instantâneo, devolveu rapidamente o garfo à mão direita e teve o desprazer de continuar comendo a mesma comida sem graça e sem gosto.

Sentiu uma leve tontura, não sabia se as luzes piscavam ou se eram seus olhos, um mal estar apertou-lhe o peito, afastou o prato e debruçou-se na mesa. Dormiu!

No sonho, Olavo a fitava como anteriormente, mas seus olhos eram negros, como se fossem vazados e deslocados da órbita. O resultado era um buraco escuro.

No dia seguinte, acordou com um torcicolo pavoroso. Caminhou com a cabeça torta até a caixinha de remédios e tomou dois analgésicos de uma só vez para tentar diminuir o estrago. A sensação foi automática: fechou os olhos e sentiu duas mãos apalpando sua nuca, com sua cabeça presa a esses dedos, sentiu um leve arrepio, a respiração acelerou um pouco e ao dar um suspiro de alívio, abriu os olhos e não sentiu mais nada.

Usando as próprias mãos, contorceu a cabeça de um lado para o outro, como quem realiza um aquecimento para malhar e estalou o pescoço. Tudo parecia de volta ao lugar certo.

Somente então viu que sua familiar mancha tinha o tamanho de uma moeda, seu tom agora

ILUSTRAÇÃO: J. CESAR



era de um roxo escuro, daqueles que aparecem quando prendemos o dedo na porta do carro. “Estava acontecendo”, proferiu em voz alta, acompanhado de leve sorriso.

Já a caminho da faculdade, sentiu de novo uma forte comichão que ficou insuportável quando passou pelo costumeiro Pet Shop do bairro. Mas o que poderia ser?

A funcionária parecia organizar seus afazeres atrás do balcão da loja e a placa pendurada na maçaneta exibia “FECHADO”.

Encostou as mãos na testa e aproximou-se da vitrine para enxergar melhor o interior do Pet, num dos primeiros cercadinhos para cães, viu que o cãozinho estava imóvel, deitado de bruços, mortinho. Em sua barriguinha pelada uma mancha que parecia o mapa da África. Por um instante a coceira na palma da mão voltara com força total. Olhando-a

atentamente viu que a mancha, antes no formato circular de uma moeda, agora assumira o mesmo formato de mapa da África presente na barriga do cãozinho.

Ignorando a advertência de estabelecimento fechado, Jandira adentrou a loja, destrancou a portinhola do cercadinho e encaixou, como quebra-cabeça, sua África com a África do cão.

Como um choque, suas patas se moviam como quem sonha com perseguição a gatos, pôs-se de quatro, do seu pelo saía uma fumacinha. “Que cachorrinho lindo”, Jandira falou bem baixinho enquanto recebia repetidas lambidas.

A funcionária só percebeu sua presença quando a porta já estava se fechando e Jandira esticando-se pela rua. A mancha não dava tré-gua e coçava. Seu novo tamanho era de uma bolacha Maria, de cor bem escura, quase como vinho



tinto bem encorpado. E quente.

Ela sabia que em pouco tempo todo seu corpo seria uma mancha e nesse momento, deixaria de existir. Ela seria apenas a mancha. Um borrão.

Tomada por uma onda de esperança, tomada por uma onda de amor guardado ao longo dos anos, sentiu-se arrebatadora, forte e verdadeiramente deveria entrar em contato com os outros.

Pediu licença ao jovem crente e subiu em seu caixote de palanque improvisado e falou num tom que somente ele ouviu:

- Ofereço meus serviços a quem desejar.

Diante dos olhares desconcertantes e desaprovadores dos transeuntes, ali se prostrara. Alguns balançavam a cabeça negativamente. Até que uma esposa cega de braço dado com o marido se aproximou. O marido mais queria afastá-la dali, no entanto, por infortúnio do homem, a jovem perguntou:

- O que você pode fazer por mim? Estou triste, queria me sentir mais feliz.

Jandira nada disse, desceu por um instante do caixote para se aproximar e pegou na mão da jovem que recebeu o mesmo choque do cãozinho. Energia. Fuma-cinha saía de seus cabelos loiros.

A essa altura, três ou quatro observavam a cena e continuaram descrentes quando viram que, a exceção do sorriso no rosto, a jovem continuava ceguinha da silva.

Finalmente o marido conseguiu afastar a esposa.

Jandira lembrou-se do 5 e do 6 no dado. "5 ou 6 passos", pensou.

O quinto passo dado pela jovem, obrigou-a a cair de joelhos diante de todas as cores, proibidas há tanto tempo, absorvidas de uma só vez. Parte de todo esse mundo se esvaiu em lágrimas.

Naquele instante todos entenderam. o que essa garota ofere-

cia. Artigo raro.

Em fila se dispuseram. Todos sem exceção. De um lado a outro a rua estava tomada, a fila dobrava a esquina e seguia por muitas e muitas ruas.

Ninguém furava a fila, saíam calmamente de suas lojas e escritórios, pedestres interrompiam o passeio diário, as crianças vinham acompanhadas de suas professorinhas, os velhos com suas velhinhas, aqueles que estavam nos hospitais, os enamorados e os brigados, aqueles que não acreditavam entravam na fila.

E, para agilizar todo o processo, apenas um singelo aperto de mãos era feito por Jandira com cada um deles. Sem atropelos, pois o ritmo também fazia parte do processo. A garotada sempre mais atualizada dava apenas uma batida de mão. Saíam faíscas.

No quinto passo, todos ficavam maravilhados. Alguns, mais lentos, no sexto.

Jandira não olhou para traz nenhuma vez, dizia para si mesmo que privacidade é importante quando as emoções vêm à tona.

A fila era descomunal, mas não era infinita e aos poucos foi encurtando. Ali, no caixote palanque a distribuição de apertos de mão e sorrisos seguia ininterrupta. O tempo que não para, passava. O fim da tarde providencial chegou e os técnicos da energia sabiam que deveriam deixar as luzes apagadas por mais algum tempo.

Aqueles que já passaram por Jandira sabiam que deviam manter as luzes apagadas. Sabiam que aquilo era doloroso e as luzes apagadas ajudariam um pouco. Dariam privacidade pelo menos. Eles ajudariam mais se fosse possível, se soubessem mais sobre aquela moça, mas não há tanto tempo assim. Nunca há.

A mancha se espalhara pelo corpo. Da mão direita seguiu por todo braço direito, preenchendo os seios, costas, barriga e avançava pelas pernas, já a altura dos joelhos. Não tinha chegado ainda à mão esquerda e nem à sua face.

A cada aperto de mão, Jandira podia sentir um pequeno pontinho sendo preenchido em seu corpo, um poro, do tamanho do pingo do I.

Poucos restavam na fila. Pediu pela primeira vez uma pausa e trouxeram batata-frita com sundae para repor as forças. Não se sentiu tão única assim no mundo, pois sabia que outros louquinhos comiam batata-frita com sundae. E era tão gostoso!

As pessoas passaram e se recolheram até que ela ficou diante do último homem.

E esse último homem era Olavo.

Só que agora, ele estava mais alto, alcançava a altura de Jandira, mesmo ela estando em cima do caixote. Passaram um bom tempo se olhando - sim, ele tinha os olhos de sempre - não existia mais nenhum ponto livre em seu corpo, um espinhinho sequer, de modo que o aperto de mão destinado a esse homem seria ineficaz, sem nenhum efeito.

Aqui em silêncio algo irradiava.

Era pura mancha, que por sua vez era puro brilho, que por sua vez era pura energia. A consciência se mantinha e ela só tentava recordar de alguma coisa das aulas de Física: átomos, moléculas, partículas, po-zinho, pirlimpimpim, nada, tudo, quântico. Isso mesmo: quântico! Que bela palavra!

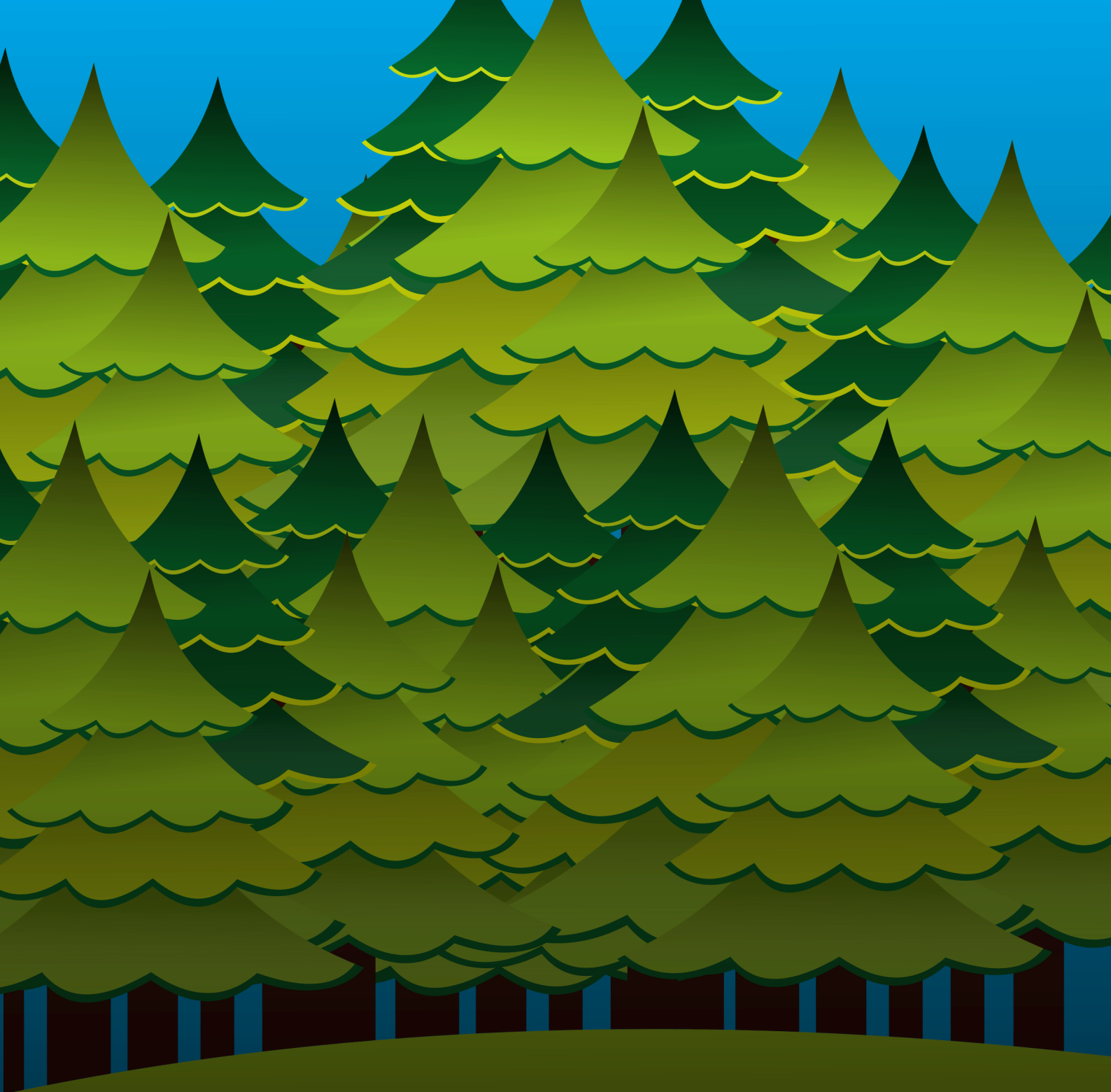
Ele segurou a mão dela, ajudou-a a descer do caixote e disse:

-Vamos!

Ela respondeu:

-Vamos!

Depois disso, todas as luzes se acenderam.



PUBLICAÇÃO  
BRASILEIRA