ENTREVISTA: CARLOS SEABRA E OS JOGOS EDUCACIONAIS

Nº 19 Março 2019

VEM PRA MESA

A VEZ DO SUPER RHINO HERO

RPG E BOARD GAME MARCAM FOLIA NA PARAÍBA

CONFIRA AINDA:

COLUNA DO PORTUGA
DICIONÁRIO LÚDICO
RADAR DE JOGOS
CONEXÃO PORTUGAL
E MUITO MAIS...

RESENHAMOS O BÜRGER, BAUMEISTER & CO.

PRÊMIO LUDOPEDIA

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

A VEMPRAMESA está concorrendo na categoria mídia escrita. Acesse nossa página 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

CONTEÚDO

6 RADAR DE JOGOS

Com o fim do Carnaval, chegou a hora de conferir a folia de novidades que vêm por aí...

10 CONEXÃO PORTUGAL:

O nosso redator Carlos Abrunhosa nos fala do Ilôs, um jogo divertido de aquisição de recursos, onde o objetivo é tornar-se o jogador mais rico, entre os moradores de uma pequena ilha.

18 RESENHA: BÜRGER, BAUMEISTER & CO.

Cesar Cusin nos apresenta neste belíssimo eurogame como é viver o *boom* da construção na Europa do final do século XIX.

22 ESPECIAL FOLIA GEEK

Como foram os eventos que agitaram os 4 dias de Carnaval na Paraíba.

30 RESENHAMOS RHINO HERO

Roberto Pinheiro nos traz este excelente jogo de destreza que agrada crianças e adultos.

32 COLUNA DO PORTUGA

Mestre Daniel Portugal fala aos pais, com carinho.

PARKER WEST / PIXABAY.COM

8 RPG

Dicionário lúdico fala um pouco sobre o Role Playing Games e a arte de interpretar no universo do tabuleiro.

ENTREVISTA: CARLOS SEABRA

Conversamos um pouco com um dos grandes designers de jogos educacionais do Brasil para saber sobre seus objetivos e planos no hobby.

14

FALA AÍ EDITOR

Daniel Portugal
(Interino)

danportugal1978@hotmail.com

Edição de março da Revista Vem Pra Mesa. Você pode conferir no dicionário lúdico como se fundem RPG e jogos modernos, com definições e exemplos bem pautados e que, com certeza, ampliarão seu conhecimento sobre o tema.

Três jogos que merecem destaque foram analisados por nossos colaboradores. Não deixe de conferir: Bürger, Baumeister & Co, Ilôs e Rhino Hero, este último pertencente à categoria dos jogos de destreza.

Também tivemos o prazer de entrevistar Carlos Seabra: editor multimídia, criador de jogos educacionais e de entretenimento, digitais e de tabuleiro, especialista em projetos de tecnologia educacional. Sua visão aguçada do que vem por aí potencializa o hobby e abre muitas portas.

Em matéria especial, você acompanha como foi toda a movimentação na Paraíba durante o Carnaval. Visitando os points e eventos onde foi possível conhecer e jogar os melhores jogos. A cidade se movimenta como um turbilhão de jogadores!

E, finalmente, na Coluna do Portuga, uma crônica sobre as aflições paternas diante de uma mente questionadora.

Nossa revista é desenvolvida pensando em oferecer textos leves, informativos e descontraídos para vocês, leitores! Agradecemos sua companhia!

Daniel Portugal

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

NOSSA CAPA

O divertido Rhino Hero ilustra nossa capa graças à cortesia da Conclave Editora que nos cedeu a bela e irreverente arte do ilustrador Tries Schwarz.

VEMPRAMESA
Publicação mensal
Nº 19 / março 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

#19

MARÇO 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.

JULIO CESAR

Jornalista, cartunista, designer de impressos e game designer paraibano do selo Experimental Stand Box Entretenimento

LAÍSE LIMA

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

MAGAREM

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

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

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

RADAR DE JOGOS

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

O ano passa rápido, já estamos em março e com ele 1/4 de 2019 já se encerrou. Porém, aqui estamos sintonizados com o nosso radar nos jogos que ganharão as mesas de vários jogadores Brasil afora. Com o fim do Carnaval, chegou a hora de conferir a folia de novidades que vem por aí...

ANUNCIADO

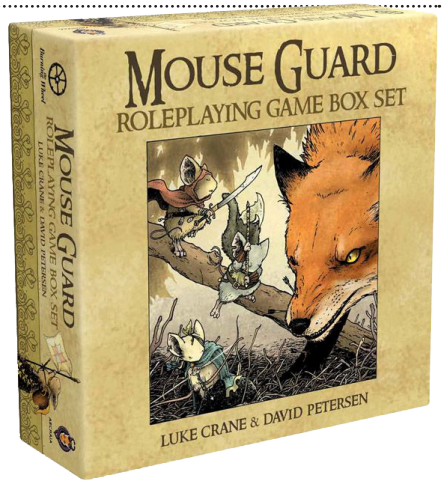
SOBREVIVÊNCIA NA AMAZÔNIA

Editora Independente

Sobrevivência na Amazônia é um jogo nacional do game designer carioca Roberto Tostes, vencedor do prêmio Diversão Offline de 2017 no quesito Protótipos. Na edição nº 15 de nossa revista, registramos dados sobre o jogo e datas de seu possível lançamento. Para esta edição, repetimos a dose, buscando manter o jogo em foco, acreditando que o mesmo será oferecido em financiamento coletivo agora em março! Será?

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

O jogo é finalizado quando um dos exploradores alcança o ponto de resgate ou quando a partida atinge a 18ª rodada. Todos os jogadores possuem uma base de contagem que registra suas perdas e ganhos. Ao final, desempenho de cada um, contagem final dos recursos e prêmios obtidos são os parâmetros determinantes para sagrar-se vencedor.



MOUSE GUARD

Retropunk Publicações

Fugindo um pouco ao padrão de sempre enumerar lançamentos de jogos de tabuleiro, resolvemos destacar, para esta edição, este fantástico título de RPG – Role Playing Game – que será lançado pela Editora Retropunk aqui no Brasil: o Mouse Guard!

Mouse Guard foi lançado em 2009, ano em que atingiu um sucesso estrondoso – recebimento do prêmio de melhor RPG do ano – tendo em vista a apresentação de um sistema D6 simples e dedicadamente voltado à interpretação de personagens, baseado nos quadrinhos de David Petersen, uma

série de seis volumes intitulados por aqui de "Pequenos Guardiões". Para muitos, uma obra-prima do RPG mundial, perfeito para contar histórias e que adota um sistema de premiação em XP *(Pontos de experiência)* extremamente lúcido e singular.

Junte-se à Mouse Guard e defenda os Territórios dos Ratos contra predadores e perigos. Os jogadores formam sua própria patrulha do Mouse Guard e tentam completar as missões enquanto o Mestre do Jogo assume os papéis do clima, dos animais e do deserto, todos tentando frustrar os ratos destemidos.

Projetado pelo designer de games Origins Award Winner, Luke Crane, para iniciantes e veteranos, o jogo vem completo com três patrulhas de amostra e três missões de amostra, para que você e seus amigos possam começar a jogar agora mesmo. Inclui arte e extenso material de fundo nos Territórios do Rato especialmente preparados pelo criador do Mouse Guard, David Petersen.

NO THANKS!

Paper Games

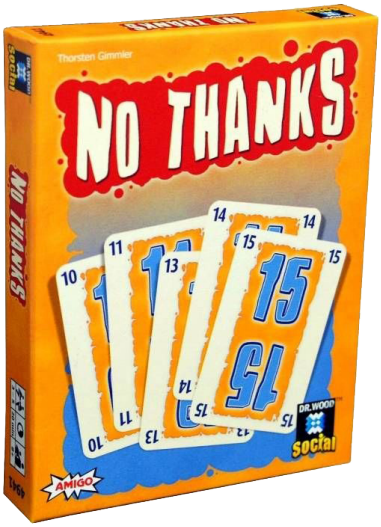
No Thanks! é um jogo familiar de cartas simples e envolvente, de 3-7 jogadores, com duração média de 20 minutos, do designer Thorsten Gimmler.

Suas regras são fáceis e de rápida assimilação. Em sua vez, os jogadores têm duas opções: jogar uma de suas fichas sobre a carta disponível na mesa ou pegar a carta disponível *(com as fichas que já foram jogadas sobre ela)* e abrir a próxima carta.

No entanto, as escolhas não são tão fáceis, pois os jogadores competem pela menor pontuação ao final do jogo. O baralho de cartas é numerado de 3 a 35, com cada carta valendo a quantidade de pontos igual ao seu valor nominal.

Duas ou mais cartas em sequência contam apenas como a de menor valor - mas nove cartas são removidas do baralho antes de iniciar a partida, então, tenha cuidado enquanto espera formar uma sequência. Cada ficha vale -1 ponto, mas elas podem ser ainda mais valiosas, por permitirem que você não compre cartas indesejadas.

O jogo foi indicado para diversos prêmios, à época de seu lançamento, dentre eles o Spiel des Jahres e o Kinderspielexperten, todos na Alemanha em 2005.



FINANCIAMENTO

HERÓIS DE SAN VILLANO

Dijon Jogos

A Dijon Jogos mantém seu status de "publisher" de jogos nacionais, uma iniciativa louvável e bem quista pelos designers nacionais! Além disso, busca manter em suas produções o mesmo padrão, tendo em vista a qualidade, de títulos internacionais, algo hoje bastante exigido por nosso mercado!

Neste sentido, após quase um ano de preparação – fizemos o anúncio aqui no Radar de Jogos na edição nº 06, no início de 2018 - organização de playtestes, divulgação em eventos e análise do mercado, a Dijon deu início, em meados de fevereiro, ao financiamento coletivo do jogo Heróis de San Villano, do designer Eduardo Guerra – o mesmo do Crop Rotation e Enchanted Cubes - com a arte de João Henrique Pachêco

Em Heróis de San Villano, o jogador assumirá o comando de uma organização de super-heróis na missão de defender e se consagrar na cidade de San Villano, rebatizada após um lendário vilão, conhecido apenas como San Villano, ter feito o índice de vilões por metro quadrado extrapolar todos os recordes mundiais. Os jogadores irão recrutar novos heróis e ajudantes, rastrear e enfrentar os mais temidos (e improváveis) vilões do planeta, num pequeno grande jogo de alocação de trabalhadores, com um toque de jokempô, coleções e uma pitada de toma essa.

Por Magarem

ROLE PLAYING GAMES

A arte de interpretar no universo do tabuleiro!

É **tipo RPG?** Bem, essa é uma pergunta recorrente entre aqueles que se espantam quando descobrem o universo dos jogos de tabuleiro. Muitos nunca jogaram RPG na vida, outros nem sabem realmente do que se trata, no entanto, taxar algo lúdico e desconhecido como RPG já é uma praxe usual entre novatos e "curiosos". Mas, estariam eles 100% equivocados? Claro que não! Jogos de tabuleiro e jogos de RPG possuem uma similitude inevitável, em especial quanto a sua origem lúdica, uma vez que o Role Playing Game surge como consequência de uma variação de wargames clássicos, jogos amplamente divulgados nos anos 60/70, do qual fizeram parte Gary Gygax e Dave Arneson, precursores do RPG.

O mito do RPG surge como consequência de uma linha de pensamento moderno de um "wargame". Dave Arneson, com muita maestria, dá início a esse processo com a criação do pouco conhecido, porém extremamente importante Blackmoor. O aficionado Gygax, especialista em wargames, até aquele momento um dos criadores e organizadores da Gen Con, assimila o processo iniciado por Arneson e o desenvolve utilizando-se de sua espantosa imaginação. Como consequência, surgem os primeiros passos do clássico Dungeons & Dragons, o grande sucesso do final dos anos 70 e que serve de base, até os dias atuais, para a apresentação de conceitos de jogos de RPG.

TAKEN WITH ZENFONE

Essa menção honrosa quanto às origens do surgimento dos jogos de interpretação de papéis serviu para destacar o quão próximos estão estes dois mundos. Quando digo próximos, refiro-me principalmente ao formato em que são jogados *(na mesa)*, o papel fundamental de socializar *(jogar com os amigos)*, o

uso de mecânicas distintas, regras específicas, miniaturas e o uso eventual de dados, são questões bem relevantes e que aproximam, de forma inequívoca, jogadores de ambas as comunidades.

Essa irmandade entre as comunidades proporcionam uma importante troca de experiências entre ambos os universos. Não é à toa que o jogo mais festejado, atualmente, contemplado como um dos maiores da história é reconhecido como uma simulação tática muito bem adaptada de uma campanha de RPG para o board game, seu nome: Gloomhaven – já tratado aqui em nossa edição nº 04. O jogo vem com 95 campanhas em uma caixa que facilmente levará mais de 100 horas para ser concluída! O trabalho em equipe está no coração do Gloomhaven. Ele incentiva os jogadores a se unirem contra os males de masmorras ameaçadoras e ruínas esquecidas. Conforme o jogo avança, os jogadores melhoram suas habilidades com experiência e "loot". Eles exploram novos locais e traçam seu caminho único através da incrível narrativa, tomando decisões que determinam seu caminho e aventura no futuro. Gloomhaven é, sem sombra de dúvida, um dos melhores jogos de tabuleiro de RPG já feitos na história dos boards!

Seguindo nessa esteira, poderia citar inúmeros jogos que contemplam a mecânica RPG, dentre eles o Descent: Journeys in the Dark– resenha já destacada em nossa edição nº 02, o Sword & Sorcery, Pathfinder card game, RPG Quest, Mage Knight, todos os jogos da linha D&D como Wrath of Ashardalon, Hero Quest, Mice and Mystics... ou seja, são tantos a perder de vista e que normalmente fazem muito sucesso por suas mecânicas de evolução e construção de narrativa.

Mas, após enumerar e destacar o quanto o RPG faz parte da vida e da história dos board games, do que se trata mesmo esta mecânica e quais características a tornam tão marcantes?

A sigla RPG, oriunda da expressão em inglês "Role Playing Game", define-se como jogos e interpretação de personagens, com especial criação de narrativas, histórias e um enredo, que para os boards, pode ser guiado ou não por um "mestre". Este "mestre" ou narrador, normalmente incorpora para si todas as situações da história *(manejo de ações e interpretação dos NPC's – non-player character)* e encontros que não se confundam com as ações e personificações dos personagens dos demais jogadores.

> **"Bem, jogos que adotam mecânicas do tipo RPG são bastante atrativos para mim."**

No início de jogos do tipo RPG, os jogadores devem selecionar para si um personagem dentre as classes já previamente estipuladas pelo tema do jogo, que podem assumir diversas feições, seja ela medieval, futurista, moderna, ou seja, o que for, dependendo exclusivamente da temática oferecida. Os personagens possuem características individuais e pessoais bem definidas como nome, raça, classe e em regra habilidades padrão e itens que os individualizam.

A narrativa, composta por uma campanha ou história independente, traz informações necessárias para que a "jornada do herói" seja estebelecida, em prol de uma missão ou objetivo que conduzirá as ações dos jogadores em busca da vitória.

Bem, jogos que adotam mecânicas do tipo RPG são bastante atrativos para mim. Sou um aficionado por RPG. Já tive diversas experiências tanto como mestre como jogador em mesas fantásticas que utilizaram sistemas clássicos como Dungeons & Dragons, Gurps, O Um Anel, Vampiro a máscara, Lobisomem, Castelo Falkenstein, Call of Cthulhu dentre outros. São tantas as formas de se jogar RPG, seja ele um RPG narrativo, storytelling, tático, investigativo, dungeon crawling, cada vez mais sendo exploradas pelo mundo dos board games.

Na última edição de nossa revista, destaquei no Radar de Jogos o novo jogo de Jerry Hawthorne, o Stuffed Fables, que já se encontra em pré-venda pela Galápagos, e que representa muito bem esse "crossover" entre o mundo do RPG e dos board games. Essa influência já não é de hoje, e a cada novo ano, novas propostas surgem, dando novas feições, novas estruturas e formatos inéditos que dinamizam a forma de se jogar RPG numa mesa nos moldes de um board game!

Por Carlos Abrunhosa
carlosdeabrunhosa@gmail.com

ILÔIS

uma ilha de aventura

Cartas e tiles trazem uma arte com traço bem humorado do ilustrador Paul Mafayon

O objetivo do jogo é nos transformarmos no jogador mais rico, para isso é preciso recolher recursos, no entanto, os seus valores comerciais podem mudar ao longo da partida. No fim do jogo, cada recurso recolhido ao longo da partida, dá pontos em função do seu valor final.

Como se joga

No centro da mesa coloca-se o pequeno tabuleiro de mercado e preenchem-se com fichas amarelas os 8 espaços ao lado da escala de mercado. Ao lado deste tabuleiro colocam-se as diferentes fichas de recursos *(ouro, ébano, pigmento e especiarias)* e 10 fichas de construção *(fortaleza/mercado)*.

Embaralham-se as cartas de ação e forma-se um monte de reserva de face oculta. Cada jogador recebe 5 cartas. Nesta fase inicial, os jogadores podem trocar quantas cartas quiserem, se não gostarem das que receberam, por novas cartas do monte de reserva.

Cada jogador recebe um biombo na sua cor e um pequeno tabuleiro de produção que coloca à frente desse biombo, além de 10 pioneiros e 5 barcos na sua cor.

Embaralham-se as 20 fichas de ilha com a face oculta e escolhem-se 4 por jogador em jogo, formando um monte de reserva com elas. Do topo desse baralho revelam-se 3 fichas de ilha. As restantes são colocadas na caixa e não serão usadas na partida.

Define-se o jogador inicial. Numa fase preliminar do jogo, começando pelo jogador inicial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador escolhe uma ficha de ilha *(das 3 reveladas)*, coloca-a no centro da mesa *(obedecendo às regras de colocação de fichas de ilha)* e coloca um dos seus barcos numa das ilhas dessa ficha. Depois de todos os jogadores terem colocado uma ficha de ilha e um dos seus barcos em jogo, estamos prontos para começar!

IMAGENS: www.laboitedejeu.fr

Vamos ao jogo!

Os jogadores vão jogar por ordem, no sentido horário. No seu turno, cada jogador executa as seguintes ações:

1. Jogar cartas (opcional)
2. Produzir recursos
3. Biscar cartas

A Jogar cartas

Nesta fase do jogo, o jogador pode jogar cartas e executar a sua ação, pagando por essa ação o indicado na carta *(canto superior direito)*. O pagamento é feito descartando tantas cartas da mão quantas as indicadas pela carta de ação que o jogador quer executar. O jogador pode executar mais que uma ação por turno, basta que tenha cartas suficientes para pagar por cada uma delas. Há os seguintes tipos de cartas de ação:

Barco

Com esta ação descarta-se 1 carta, em seguida ou se coloca uma ficha de ilha em jogo ou não, se colocar, aloca-se um barco do jogador a essa ficha, caso se decida não colocar uma ficha de ilha, aloca-se um barco numa ilha à escolha. O novo barco pode vir da reserva pessoal ou pode ser movido de uma ilha para outra sem que para isso haja limites de distância. Cada novo barco que entre em jogo dará direito a biscar uma carta suplementar na terceira fase do turno do jogador!

É possível alocar um dos barcos a um espaço da ilha que tenha a figura de um pirata, convertendo esse barco num navio pirata que irá encarecer o custo de algumas ações nas ilhas adjacentes a esse mar.

Plantação

Com esta ação descartam-se 2 cartas para pagar ou 3 se a ilha estiver sob a influência da pirataria. Em seguida coloca-se um pioneiro num dos três tipos de recursos que estejam disponíveis na ilha onde o jogador tenha 1 dos seus barcos *(madeira, especiarias, pigmento)*. Depois o jogador coloca uma ficha desse recurso sobre o seu tabuleiro de produção.

Construção

Com esta ação descartam-se 2 cartas para pagar ou 4 se a ilha estiver sob a influência da pirataria. É preciso que o jogador tenha 2 barcos presentes na ilha onde pretende executar esta ação. Em seguida, coloca-se uma ficha com a face de Fortaleza ou Mercado e por cima dela um pioneiro do jogador.

A fortaleza permite que o jogador esteja protegido da pirataria e nunca mais precise pagar por ela nas ações que execute nessa ilha e recebe uma carta suplementar na terceira fase do seu turno.

O mercado permite que o jogador copie a produção de um recurso da ilha, que já esteja ocupado por um pioneiro seu ou de um adversário. Coloca-se uma ficha desse recurso em cima do mercado e outra no tabuleiro de produção do jogador.

Mina de ouro

Com esta ação descartam-se 5 ou 7 cartas *(caso a ilha esteja afetada por piratas)*. É necessário ter 2 barcos na ilha para se poder explorar a mina de ouro. Em seguida coloca-se um pioneiro da reserva sobre a mina de ouro da ilha e uma ficha de ouro no tabuleiro de produção do jogador.

Mercado

Descarta-se 1 recurso à escolha da reserva pessoal para a reserva geral, em seguida coloca-se uma ficha de mercado *(amarela)* sobre o número mais baixo do recurso descartado, aumentando assim o valor unitário desse recurso no final do jogo. Só há 8 fichas de mercado e por isso, é muito importante saber quando usar esta ação.

Ruínas

Descartam-se 7 cartas e é necessário ter um barco na ilha onde irá fazer a exploração da ruína. Em seguida, coloca-se um pioneiro da reserva sobre a ruína da ilha e ganham-se 3 ouros que se colocam atrás do biombo.

B Produzir recursos

Nesta fase do jogo, o jogador recebe da reserva geral a mesma quantidade de todos os recursos que tenha no seu tabuleiro de produção. Esses recursos colocam-se atrás do seu biombo.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

C Biscar cartas

Antes de passar a vez, os jogadores executam a terceira fase do jogo que é biscar 3 cartas do monte de reserva geral mais 1 carta por cada barco que tenham em jogo e mais 1 carta por cada fortaleza que tenham construido. Não há limite de cartas na mão. Se o monte se esgotar, embaralha-se o descarte e forma-se novo monte de reserva. Em seguida, o turno segue para o jogador à esquerda daquele que acabou de biscar.

Fim de jogo

O jogo termina quando um jogador coloca em jogo o seu 10º pioneiro. A rodada em curso é concluída para que todos os jogadores tenham a oportunidade de jogar o mesmo número de rondas.

Depois de todos terem terminado o seu último turno, colocam-se todos os recursos dos tabuleiros de produção de cada jogador na reserva e revelam-se os recursos produzidos *(atrás do biombo)*.

Cada recurso vale o valor correspondente a esse recurso indicado no tabuleiro de mercado.

O jogador com mais dinheiro ganha a partida, em caso de empate, ganha quem tiver mais pioneiros em jogo e, se mesmo assim ainda houver empate, ganham todos os empatados!

Nossa avaliação

Ilôs transporta-nos para uma ilha imaginária – Ilôs - onde está tudo por fazer: descobrir, conquistar, explorar, saquear...

Em termos de componentes o jogo é muito bom, servido por pequenos meeples de madeira muito detalhados e um colorido com uma paleta de cores muito atraente e agradável. A ilustração do jogo ajuda bastante na experiência de jogo.

No que toca a mecanismos, não teremos nada de novo para contar aqui. Trata-se de um race game na sua essência, que usa gestão de cartas e um sistema de manipulação de mercado muito pouco convincente, pois ainda não percebi muito bem os benefícios de "perder" um recurso, para melhorar o seu valor em favor de todos os outros jogadores, sem nenhum benefício especial para quem manipula o mercado.

Algo que também não me convenceu foi a indisfarçável influência que a "sorte" de uma bisca cega pode acarretar, especialmente nas primeiras rondas, onde o número de cartas é insuficiente para mitigar essa aleatoriedade. Acredito que com uma pequena alteração na regra de biscar cartas *(4 ou 5 cartas visíveis)* reduziria este sacrilégio de ter má sorte na terceira fase do jogo.

A colocação de barcos na posição de piratas não pareceu outra ideia muito bem explorada, aliás penso mesmo que o criador terá tentado ter aqui um jogo familiar, e se avancasse com regras para esse gênero de barcos disvirtuaria esse propósito. Se assim foi, acho que foi um erro, pois a função dos barcos piratas é quase inútil no jogo, os benefícios diretos que se retiram dessa decisão são neutros ou até negativos para quem a toma, pois deixa de ter o barco disponível para ações de exploração, que no final é o que dá pontos. Ter barcos pirata em jogo dá... zero pontos!

Nem tudo são pontas aguçadas no jogo, temos turnos rápidos e fluídos, o que é ótimo para quem não gosta de esperar pela vez, um bom sistema de utilização das cartas com dupla função, já visto em imensos jogos, mas que se revela um sistema muito interessante de maximizar as funções das cartas de um jogo.

E vamos fechando esta análise. Ilôs é um interessante jogo familiar, com alguns aspetos que não serão do agrado de quem já joga há muito tempo e tem conhecimento mais aprofundado de jogos de tabuleiro, mas ao mesmo tempo é uma excelente proposta para apresentar a um público mais jovem que irá gostar certamente do mecanismo fluído e objetivos bem claros e definidos.

ILÔS

Estilo: Family e Card Game
Para: 2 a 5 Jogadores
Ano: 2017
Fabricante: www.laboitedejeu.fr

Criador: Frédéric Guérard
Ilustrador: Paul Mafayon

Educação se põe À MESA

Resenheira
Laíse Lima

"Jogos e educação nem sempre é uma combinação que dá certo e aparentemente encerra várias contradições *(reais)* que inviabilizam seu uso prático. Felizmente, com o progressivo abandono da visão taylorista-fordista da educação, baseada em mero ensino, e o advento da adoção de metodologias ativas e o foco na aprendizagem, onde o aluno assume um protagonismo cognitivo que permite *(e exige)* um professor que use sua imaginação pedagógica, que perceba o que se passa na mente de seus alunos, hoje a aprendizagem lúdica encontra boas condições de utilização. O papel do professor ficou mais fácil? Nada disso. Ao contrário, seus desafios são maiores do que nunca, até porque a sociedade da informação e do conhecimento torna mais complexo e mais essencial do que nunca a educação."

Assim começa o livro "Jogos na Educação" do nosso entrevistado Carlos Seabra. Nesses 5 anos em que tenho me dedicado a estudar sobre Ludicidade, Jogos de Tabuleiro e Educação, tenho encontrado pessoas que sonham o mesmo que eu: transformar o mundo a partir da uma educação diferenciada e de qualidade.

O Oficinas Lúdicas, projeto que fundei e que hoje dirijo, surgiu a partir de inspirações e referências. Quem sabe um dia traga entrevistas com algumas pessoas que foram essenciais nessa construção. Mas, em toda a estrada percorrida pelo Oficinas, sou surpreendida com a alegria de encontrar mais pessoas vibrando pelo novo, pela educação lúdica, e a Zoom Education foi uma das minhas recentes descobertas.

Carlos Seabra é editor multimídia, criador de jogos educacionais e de entretenimento, digitais e de tabuleiro, especialista em projetos de tecnologia educacional e nos contará um pouco sobre o trabalho da Zoom Education!

Antes de começarmos, quero agradecer, em nome de toda a equipe Vem Pra Mesa, ao Carlos Seabra, pela atenção e pelo maravilhoso trabalho que tem feito em prol da educação. Conte um pouco sobre o que você tem feito na área de jogos e em educação. Quais são seus principais trabalhos hoje?

Atualmente estou trabalhando na Zoom Education, com materiais de educação tecnológica, envolvendo metodologia STEAM *(ciências, tecnologia, engenharia, artes e design, matemática)*. Desenvolvemos materiais de suporte editorial em papel, soluções em aplicativos para dispositivos móveis e computadores, conjuntos Lego, robótica etc.

Também estamos começando a criar jogos de tabuleiro como estratégia complementar. Lançaremos nos próximos dois meses dois jogos feitos em parceria com a Immersive Games: Combatendo o Cyber Bullying e Move Mundo.

Este trabalho me consome 95% do tempo útil e sobra pouco para tocar vários projetos pessoais. Mas dou palestras em alguns lugares, estou com um livro infantil em parceria com José Santos para ser lançado numa editora de Minas Gerais *(a Cria Editora)* e deverá sair na próxima Bienal um lançamento de um livro-jogo meu para a Estrela Cultural *(deverá se chamar "O livro dos jogos indígenas e africanos para crianças")*.

Além disso, escrevo microliteratura, haicais e microcontos *(pequenos contos que cabem dentro de um tuíte, 140 toques)*. Embora seja literatura, é algo muito lúdico, quase um jogo entre quem escreve e quem lê.

Uau, muito bom conversar com alguém que tem essa visão tão ampla da ludicidade! Sabemos que o mundo mudou, as informações estão ao alcance de um clique, tudo é muito rápido e automatizado e, consequen-

temente, a sala de aula também mudou. Várias empresas e Startups têm investido num novo olhar dentro da educação, como a Zoom Education. Como você vê a recepção dos professores a essas novas estratégias de fazer a educação?

A educação é algo sério demais para recair somente sobre os professores. É responsabilidade de toda a sociedade, dos pais e do país.

No momento em que vivemos agora, há setores do atraso e da barbárie que buscam encurralar, através de uma agenda retrógrada e persecutória, o livre pensar, o livre ensinar, o livre aprender.

Por outro lado, o investimento em educação tem crescido cada vez mais nos últimos 50 anos, sem que a qualidade média do ensino tenha melhorado significativamente, como apontam os resultados comparativos de exames internacionais.

O desafio de inovar, de ensinar a aprender, continua com todas as dificuldades de sempre, acrescido agora das demandas e oportunidades da revolução tecnológica. Bons professores são aqueles que dialogam com seus alunos, percebem como raciocinam, os estimulam a verbalizar e a produzir, engajando-os em projetos...

Há várias empresas, como a Zoom Education, com interessantes metodologias, mas estas só apresentam resultados significativos quando há o envolvimento da direção das escolas junto com seus professores. E mais ainda, quando a família também assume seu protagonismo.

Em suma, as inovadoras propostas e soluções para a educação funcionam muito bem com ótimos professores. Não acrescentam nada se usadas por educadores desmotivados ou despreparados. Isto vale para atividades "maker", projetos de robótica, uso de filmes e também jogos...

> "A educação é algo sério demais para recair somente sobre os professores."

IMAGENS: CARLOS SEABRA

Sem dúvidas, iniciativas como essa só darão certo se tivermos direção, professores e família engajados em transformar a realidade. Fiquei curiosa com relação aos jogos que a Zoom está criando, o "Combatendo o Cyber Bullyng" e o "Move o Mundo". Pode falar um pouco sobre eles pra gente?

A Zoom está lançando uma iniciativa chamada Movimentos Mobilizadores. O primeiro será lançado em março e chama-se Internet com Ética. Além de materiais e um site específico, há um jogo digital com desafios, concurso com gamificação e um jogo de cartas e tabuleiro. Este jogo chama-se Combatendo o Cyber Bullying, é para 4 jogadores e visa principalmente alunos do Fundamental II.

Em maio será lançado o movimento mobilizador Cidades Inteligentes, focado principalmente em educação para o trânsito, também constituído por vários materiais, site específico, palestras e oficinas, concurso gamificado, jogo digital online e um jogo de tabuleiro, com leve inspiração no modelo SimCity, chamado Move Mundo.

Insere-se na campanha Maio Amarelo *(na linha do Outubro Rosa, Novembro Azul)*, promovida pelo Observatório Nacional de Trânsito. A campanha Maio Amarelo Kids objetiva engajar as crianças nas ações de educação para o trânsito e a Zoom Education já no ano passado fez uma ação com o jogo digital online, que atingiu algumas dezenas de milhares de usuários. Este ano, o escopo almejado é maior ainda e inclui também o jogo de tabuleiro.

Sensacional! Projetos incríveis, que ensinam não só conceitos, mas princípios e valores para a vida! Você mencionou a Gamificação e processos Gamificados e eu já estava pensando em perguntar sobre isso. Essas são expressões do momento, que estão em alta hoje. Escolas e empresas abriram os olhos para a atividade gamificada, apesar de muitos entenderem essa palavra de forma equivocada. Afinal, o que é "gamificação"?

Acho um pouco modismo o jeito como se referem à "gamificação". Na verdade deveria ser "ludificação"....

Gamificação é criar dinâmicas baseadas ou inspiradas em jogo. Todo jogo tem regras. Assim, uma coisa gamificada tem que ter regras, pontuação, objetivos, desafios... Deve ser motivadora e convidar o usuário/jogador a se envolver cada vez mais com o "jogo".

O modo como em geral vejo sendo usada a gamificação é muito superficial, mas é um caminho com muito potencial...

Essa parte do "motivadora" é um desafio!

Mas é só isso que motiva as relações amorosas, os processos de aprendizagem, a alegria de viver! Se uma ação de gamificação não for motivadora para quê gastar energia e verba nisso?

No tempo em que venho estudando sobre ludicidade na educação e orientando os professores com relação a esse tema, muitos desafios surgem na realidade de sala de aula. Algumas questões práticas que tiram o professor da zona de conforto. Por exemplo, como aplicar jogos ou outras formas de ludicidade em uma turma grande e em um tempo curto de aula?

IMAGENS: CARLOS SEABRA

Carlos Seabra registra alguns de seus momentos inesquecíveis com o seu projeto Zener, dentro do estilo de jogos pedagógicos e o encontro com o cartunista Ziraldo.

Realmente é algo bem difícil. E se um professor fizer isso será uma vez ou duas no ano letivo - bacana para ele narrar a experiência num congresso, mas totalmente irrelevante enquanto atividade significativa.

Talvez seja mais fácil e efetivo que os professores discutam com seus alunos o que eles jogam em suas casas. Que eles narrem suas experiências, conclusões, hipóteses, dúvidas. Aí o professor trabalha em conectar essas vivências a conteúdos curriculares que serão explicados de modo muito mais contextualizado, motivador e significativo. Sem "roubar" espaço da sala de aula, fator importantíssimo no fracasso de tudo o que é novo e inovador em sala de aula.

Lev Landau, físico e educador russo, disse que "quanto menos informações inúteis colocarmos na cabeça dos nossos alunos, mais espaço sobrará para as grandes ideias".

Outro caminho bem interessante para trabalhar o lúdico em sala de aula é propor que os alunos, divididos em grupos, digamos de quatro alunos, criem jogos sobre determinados conteúdos. Os jogos talvez nem sejam jogáveis, provavelmente não se prestarão a isso a menos que houvesse um investimento de tempo, impossível no contexto da escola. Mas o que os alunos irão aprender, pesquisar discutir, avaliar que elementos usar e as relações entre eles, será um processo muito rico.

Imagine que você proponha que seus alunos façam um jogo sobre nossa sociedade. Facilmente poderão definir regras como "se você for branco e de família rica, começa 30 casas à frente", mas "se você for preto e pobre, começa 150 casas atrás". Quem terá condições de ganhar esse jogo? Ou seja, através do processo de simplificar as regras da realidade (processo que todo o jogo faz) você consegue perceber a real dinâmica das relações entre fenômenos da sociedade ou da natureza...

Dicas valiosas e projeto excelente! Vida longa à Zoom Education e ao seu trabalho também como escritor! Mais uma vez agradeço muito pela oportunidade de conversar contigo sobre este tema que é tão significativo para mim e agora para a Vem Pra Mesa! O espaço é seu para deixar um recado final para nossos leitores e as formas de sabermos mais sobre a Zoom Education e sobre os demais trabalhos que têm desenvolvido!

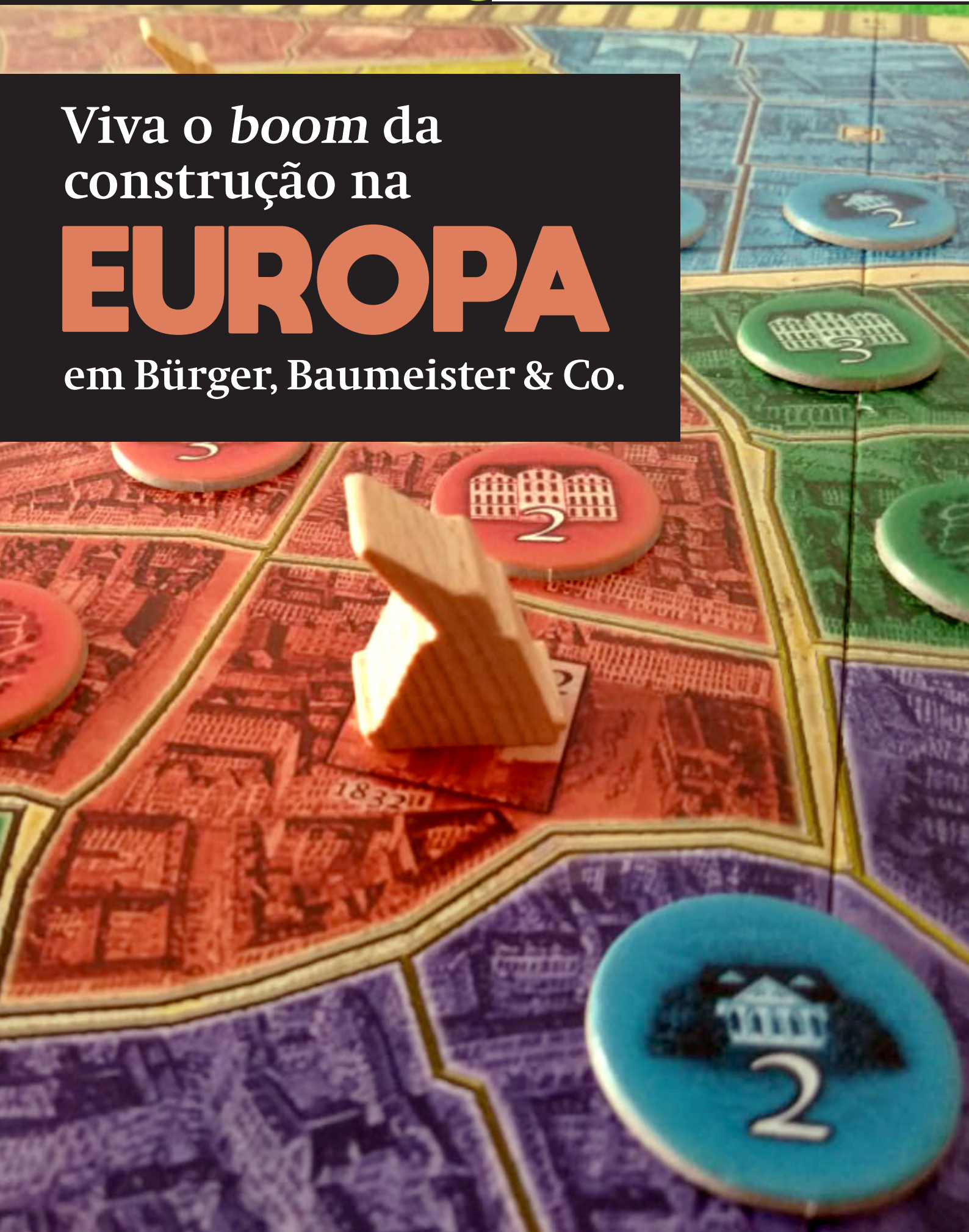
Meu recado final é lembrar as palavras do Einstein: "a imaginação é mais importante que o conhecimento!"

Use sua imaginação e faça seus alunos usarem as deles. O processo será muito mais proveitoso em todos os aspectos. Quanto à Zoom Education, minha recomendação é que os educadores *(pais e mães, professores e gestores)* conheçam mais sobre metodologias ativas e que conversem com seus filhos e alunos sobre sua jornada de aprendizagem, para que eles sejam os "makers" de seus projetos de vida. Essa é a "pegada" que estamos dando aos nossos materiais e programas, fazendo da educação tecnológica uma alavanca na construção de habilidades e competências que transcendam os conteúdos curriculares.

Resenha

Com Cesar Cusin
cesar@cusin.com.br

Viva o *boom* da construção na EUROPA em Bürger, Baumeister & Co.



IMAGENS: CESAR CUSIN

Após a derrubada dos muros no final do século XIX, a Europa, especialmente Frankfurt, viveu um *boom* de construção. Imponentes bairros residenciais, parques e distritos industriais foram surgindo ao redor dos antigos centros das cidades medievais. Era o chamado "Tempo de Fundação". Viver essa época é o que nos propõe Bürger, Baumeister & Co. *(Cidadão, Construtores e Empresas).* Neste jogo atuamos como burgueses da época para agirmos como construtores e a graça do jogo está em decidir, o quê, como, onde e quando construir. Há ainda a decisão entre escolher se além de construir obrigatoriamente um pequeno projeto, iremos ou não, opcionalmente, construir um grande projeto. Qual é a melhor hora para tal? Dependendo do que já está construído em um determinado distrito, posso ganhar mais pontos com isso? Mas e se lá já existir um grande projeto construído? Gerir esses e outros fatores em uma Europa fervilhante é o que nos propõe Bürger, Baumeister & Co. E aí... aceita o desafio?

Este é o cenário do jogo que tem como mecânica básica a gestão de mão. Um jogo sem dependência de idioma, bem estratégico, que comporta de 2 a 4 jogadores, onde o objetivo final é obter o maior número de pontos de fama através das construções de pequenos e grandes projetos, além de alguns bônus e dinheiro, enfim, são vários caminhos que levam você a ser o melhor construtor de Frankfurt. Bürger, Baumeister & Co. é um board game de Michael Schacht publicado pela AbacusSpiele.

O setup é muito simples, basta colocar o tabuleiro principal do jogo na mesa, o tabuleiro de ofertas ao lado com o token de Prefeito em um dos 5 espaços disponíveis. Vire os tiles de construção com face para baixo e cada jogador pega 3 tiles *(essa será a sua mão).* Agora coloque 1 tile de construção em cada um dos 5 espaços do tabuleiro de ofertas. Coloque os tiles de construção restantes na bag e o dinheiro ao lado do tabuleiro. Cada jogador recebe 3 tokens de guindaste, o tile de construtor na sua cor e coloca seu token de pontuação na trilha de pontos em volta do tabuleiro. Pronto! Simples assim!

Agora vamos ao jogo! Você deve ter notado que os jogadores não começam com nenhum dinheiro, não é? Pois é assim mesmo, começamos o jogo sem saldo nenhum de dinheiro e isso já dá um sabor especial ao jogo, pois o tabuleiro central está dividido em distritos de cores diferentes. Cada distrito dá um bônus específico se construirmos em determinados locais e ainda dependendo do tipo de projeto. Em projetos pequenos ganhamos bônus como dinheiro e pontos de fama; em grandes projetos podemos ganhar pontos de fama ou às vezes dobrar os pontos do turno. Bom né? Pois é, isso *(dentre outras coisas)* é o que faz de Bürger, Baumeister & Co. um jogo tão bacana e estratégico.

Em um turno, você obrigato-

riamente terá que executar um pequeno projeto, ou seja, construir um tile de sua mão em um dos distritos *(divididos em cores)*, a cor do seu tile tem que coincidir com a cor do distrito. Aí já começa a estratégia do jogo. São 15 distritos em 5 cores diferentes, ou seja, 3 distritos de cada cor. Onde construir? Basicamente você construiria onde lhe dá mais pontos ou dinheiro, correto? Pois é, mas é aí que o jogo se mostra mais interessante ainda. Após sua construção ser feita, no turno dos próximos jogadores, se eles construírem algo semelhante a você no mesmo distrito *(casas, vilas ou parques)*, ele pontua pelo tile dele mais os tiles semelhantes, ou seja, tem que se pensar em ter vantagem, mas não facilitar tanto para o oponente.

Após ter executado seu pequeno projeto você pode, se desejar, executar um grande projeto. E lá vem mais decisão interessante e importante no jogo. Um grande projeto só pode ser feito no seu turno e no mesmo distrito em que você acabou de executar um pequeno projeto. Para executar um grande projeto basta você ter o pré-requisito para tal *(impressos em um quadrado no distrito)* e colocar lá 1 de seus guindastes. Simples assim? Claro que não! Decidir ou não construir no seu turno é onde reside seu maior problema. Só há uma área para grande projeto em cada distrito, ou seja, ou você constrói, às vezes ganhando pouco bônus com essa construção, ou arrisca esperar seu próximo turno e rezar para ninguém construir até lá. Decisão difícil, não é? Os bônus vão ficando mais atrativos com o desenrolar do

Bürger, Baumeister & Co.

Estilo: City Building
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2009
Fabricante: www.abacusspiele.de

Criador e Ilustrador: Michael Schacht

IMAGENS: CESAR CUSIN

jogo. Esperar pode lhe render ótimos pontos de fama, mas esperar a hora certa é que é o problema. Você tem sangue frio pra isso?

Após executar ou não seu grande projeto é chegada a hora que ir ao tabuleiro de ofertas e adquirir outro tile de construção dentre as 5 opções disponíveis. Neste tabuleiro se encontra o Prefeito. Como iniciamos o jogo sem dinheiro algum e você pode ter feito um pequeno projeto e não ter ganhado dinheiro ainda, só pontos de fama, então o Prefeito nessa hora lhe ajuda. Onde ele está, o tile vem para você de graça *(Prefeito bom esse!)*. Os demais tiles de construção, para repor sua mão para o máximo de 3 tiles de construção, custam de 1 a 2 moedas. A escolha é então simples? Não! Saber escolher o tipo de construção é primordial *(casa, vila ou parque)*. Vai depender muito da sua mão e da leitura do tabuleiro, pois como dito anteriormente, se você repetir um tipo de construção em um distrito isso pode lhe dar muitos pontos. Some-se a isso executar depois um grande projeto, será o cenário perfeito. E alguns turnos depois, se você for um gamer de fato, você estará de olho no que os seus oponentes adquiriram nos turnos anteriores no tabuleiro de oferta, ou seja, você precisa atender sua mão, o tabuleiro e marcar outros jogadores. Bom isso né?

Após comprar seu tile, mova o Prefeito 1 casa no sentido horário, reponha o tile de construção faltante no tabuleiro de ofertas retirando 1 tile da bag.

Com isso finda um turno, mas há um detalhe que faz toda a diferença. Você não pode terminar seu turno com mais de 3 moedas, isso é seu máximo, o excedente volta para o estoque geral. Ou seja, um jogo onde administrar tudo, inclusive sua grana *(curta)*, faz toda a diferença. O jogo acaba imediatamente quando não houver mais tiles de construção na bag para reabastecer o tabuleiro de ofertas.

Na medida em que os jogadores vão pontuando seus pequenos e grandes projetos, seus bônus, soma-se no final todos os tiles de uma única cor que restou na mão do jogador. Essa soma será sua pontuação final. O jogador com mais pontos de fama vence o jogo. Se houver empate, dentre os empatados, o jogador que tiver mais moedas vence. Se ainda houver empate, existem vários vencedores.

Esse é Bürger, Baumeister & Co., um jogo simples mas altamente estratégico do início ao fim. Requer leitura do tabuleiro, dos oponentes e administração de seus recursos e mão durante o jogo todo. Recomendo Bürger, Baumeister & Co. na sua coleção!

IMAGENS: CESAR CUSIN

IMAGENS: JULIO CESAR

FOLIA GEEK

Na Paraíba, o Carnaval tomou conta das mesas

Resenheiro
J.Cesar

Enquanto o restante do Brasil nos dias 2 a 5 de março se entregou a folia, Campina Grande, distante 130 km de João Pessoa, na Paraíba, tornou-se o principal refúgio dos fãs de jogos de mesa na região. A cidade no período carnavalesco troca as festividades pela realização de vários encontros ecumênicos, filosóficos e alternativos e dentro desta programação, sediou a 19ª edição do Encontro de Jogadores de RPG *(EJRPG)*, considerado o evento do gênero, em atividade, mais antigo das regiões Norte/Nordeste.

Pelo terceiro ano consecutivo, o encontro de RPGistas foi realizado na sede da Secretaria de Cultura do município *(SECULT)* e contou com a participação de jogadores da Paraíba, Pernambuco, Rio Grande do Norte e principalmente de cidades da área metropolitana de Campina Grande. Mais uma vez, uma das características marcantes do evento ficou por conta da participação de um público diversificado e curioso em relação ao RPG, boa parte formada por interessados em conhecer este universo. De acordo com a organização do EJRPG, o evento atendeu as expectativas, atingindo o objetivo de promover e incentivar a prática do jogo na cidade e região, especialmente entre os jovens. Nesta versão, foi priorizado um encontro focado quase que exclusivamente nos jogos de RPG e isto gerou uma

A estudante de Educação Física, Sheilha Costa , 21, curtiu o 19º EJRPG afirmando que ficou surpeendida com a interação e a receptividade do público com o evento.

Durante os dias 2, 4 e 5, o Encontro de Jogadores de RPG lotou completamente o salão principal da Secretaria Municipal de Cultura da cidade.

redução no espaço destinado aos board games, card games e protótipos que passaram a fazer parte do evento em 2011.

Para a equipe do RPG Campina, responsável pela organização, a proposta não teve a intenção de excluir estes gêneros do encontro, mas buscar estabelecer uma melhor divisão de espaço de maneira que se possa manter a principal característica que promove o evento, que é a valorização e a restruturação da prática do RPG na cidade. A ideia foi aproveitar a oportunidade para realizar um censo de jogadores e pessoas interessadas e com esta informação em mãos será possível localizar onde estão jogadores e os potenciais mestres, e assim, poder elaborar um calendário de atividades frequentes que incluirá a realização de outros eventos em novos espaços. Também a meta é buscar levar o RPG como ferramenta educacional para escolas públicas e privadas da cidade.

Sheilha Costa, 21, estudante de educação física, participou do encontro e confessou ter ficado surpreendida com as varias possibilidades de mesas com sistemas diferentes que ela não conhecia e com o público bastante diversificado e bacana que esteve presente ao encontro. Segundo ela, não apenas jogou RPG como também war games e verificou nestes dias bastante interatividade entre as pessoas, tornando o espaço receptivo e divertido. Estes ingredientes a fez enxergar que de fato, tudo no encontro superou suas expectativas, principalmente em relação ao que esperava do evento. As palestras também foram destaque, entre elas

IMAGENS: JULIO CESAR

Matheus Araújo desenvolve o Darks RPG e considera o EJRPG de suma importância para a socialização das pessoas.

IMAGENS: JULIO CESAR

Gêra Marinho festejou o sucesso do Carnagera que levou ao centro comercial Via Mirante um público que correspondeu às espectativas.

a de Juliana Carvalho ministrante do tema Mulheres no RPG, entre o preconceito e o assédio, que despertou grande interesse dos participantes do EJRPG. Também foi mantida a tradição dos sorteios de literatura geek e HQ's, foi graças a estas respostas positivas que deverá ser estudada a possibilidade da 20ª edição ser desvinculada da programação da Nova Consciência, dando ao evento pernas próprias para caminhar e crescer.

Matheus Araújo é advogado e está no desenvolvimento do livro Darks RPG. Sua ideia é trabalhar entre uma literatura fantástica e realista, ambientado em uma temática de aventuras de estilo medieval e que possa evoluir até mesmo para temas regionais como o Nordeste Encantado etc. Matheus considerou de suma importância o encontro justamente pela interação com novos e antigos jogadores e desta maneira existir a troca de experiências. Vendo em tudo uma ótima forma de socializar com pessoas. E espera que a próxima edição seja ainda melhor do que foi esta.

Além do EJRPG, o empresário Geraldo Marinho da Tio Gêra Brinquedos, considerado um dos maiores incentivadores dos board games no nordeste, partiu para a realização do Carnagera, o Carnaval dos jogos de tabuleiro. Esta promoção aconteceu no centro comercial Via Mirante, localizado no bairro do Catolé e também levou aos salões do espaço um grande número de fãs e apaixonados por jogos de mesa. A intenção desde evento foi gerar durante este período sem Carnaval na cidade, mais uma opção de lazer, oferecendo às pessoas que optaram ficar, um pouco do universo geek e assim reforçar a ideia de transformar Campina Grande no destino seguro de pessoas interessadas em trocar a folia do Carnaval pelo lazer das atividades lúdicas oferecidas pelos jogos.

No Carnagera, o público teve a oportunidade de conhecer e jogar gratuitamente vários estilos de board games e card games, além de comprar artigos como histórias em quadrinhos, literatura fantástica e aventura, RPG, camisetas, assessórios de filmes e séries, e toda uma série de produtos oferecidos pela loja Tio Gêra Briquedos. Um dos pontos atrativos do evento foi à presença de jogos de tabuleiros experimentais, desenvolvidos por designers de jogos de Campina Grande e João Pessoa e as disputas de Magic e Star Wars: Destiny agradando ao publico presente, grande parte dele formado por crianças e jovens. O local contou ainda com o reforço da Food Truck Bom que Dói, especializada em lanches rápidos e responsável pela mini praça de alimentação que agradou os visitantes pelo atendimento e variedade.

Para Gêra Marinho, as expectativas foram correspondidas, já que a ideia foi atrair as pessoas que gostam de descanso possibilitando a elas algo diferenciado e durante os quatro dias de evento, percebemos que Campina Grande tem um grande público voltado a isto, à cultura geek. A união dos grupos, ressaltou Gêra, é com certeza a solução para a realização de um grande evento geek, já que RPG não é concorrente de board game, pois é através do RPG que tudo começa, ou a partir do board game que se volta ao RPG, então ele acredita que todos juntos e focados neste objetivo poderão tornar o evento ainda maior e mais forte no próximo ano.

Afinal, o que é a Nova Consciência?

Nos anos 80, o Carnaval de Campina Grande entrou numa fase de desinteresse do público e durante o período carnavalesco a cidade não oferecia melhores opções à população. Assim, em 1990, a administração pública importou a fórmula dos carnavais fora de época da Bahia criando na cidade a Micarande que se realizava sempre nos meses de abril.

A iniciativa migrou a festa da cidade para este período, dando ao evento perfis do Carnaval de Salvador e isto mergulhou de vez no ostracismo os dias de carnaval oficial, decretando a falência de várias escolas de samba, blocos e troças carnavalescas tradicionais da cidade. Sem Carnaval na época carnavalesca, muitas pessoas preferiam deixar a cidade para gerar economia em outros centros urbanos. Até que em 1992, foi idealizado o Encontro da Nova Consciência *(ENC)*, que surgiu para oferecer às pessoas que ficassem na cidade uma opção de atividade diferenciada em relação ao carnaval. Optou-se por uma proposta ecumênica, onde a intenção foi realizar um circuito de encontros e palestras com várias religiões e filosofias de vida distintas que pudessem convergir para um entendimento na criação de uma consciência de evolução espiritual humana.

O Encontro acabou surpreendendo os organizadores e gradualmente foi se consolidando e tornando-se referência para a cidade. A partir de 1995, tornou-se verdadeiramente uma opção, não apenas para quem permanecesse em Campina Grande, como também para pessoas de várias partes do mundo que decidiam convergir à cidade em busca de conhecimento e paz, numa vertente totalmente oposta ao Carnaval. Com o crescimento e importância, o Encontro passou a agregar eventos paralelos que diversificaram as opções de atividades para os participantes e foi nesta fase que surgiu o Encontro de Jogadores de RPG *(EJRPG)*.

Considerado um dos pioneiros do RPG em Campina Grande, o cineasta Flávio Crispim relembra a chegada do RPG em 1990 por terras paraibanas e o quanto as mesas de jogo foram importantes na sua formação cotidiana.

Memória

Quase duas décadas de tradição

O Encontro de Jogadores de RPG surgiu em 2000, sendo integrada à programação do Encontro da Nova Consciência a partir do ano seguinte. Porém, o Role-playing game foi introduzido em Campina Grande em meados de 1990, conhecendo sua expansão local a partir de 1992, quando muitos jovens de escolas privadas da cidade passaram a formar pequenos grupos para jogar RPG nos pátios ou em encontros nas suas residências.

Antes da realização do 1º EJRPG, aconteceram alguns pequenos eventos do gênero, além de campeonatos de Magic que foram realizados na livraria Nobel que ficava na Rua Getúlio Vargas, no centro da cidade.

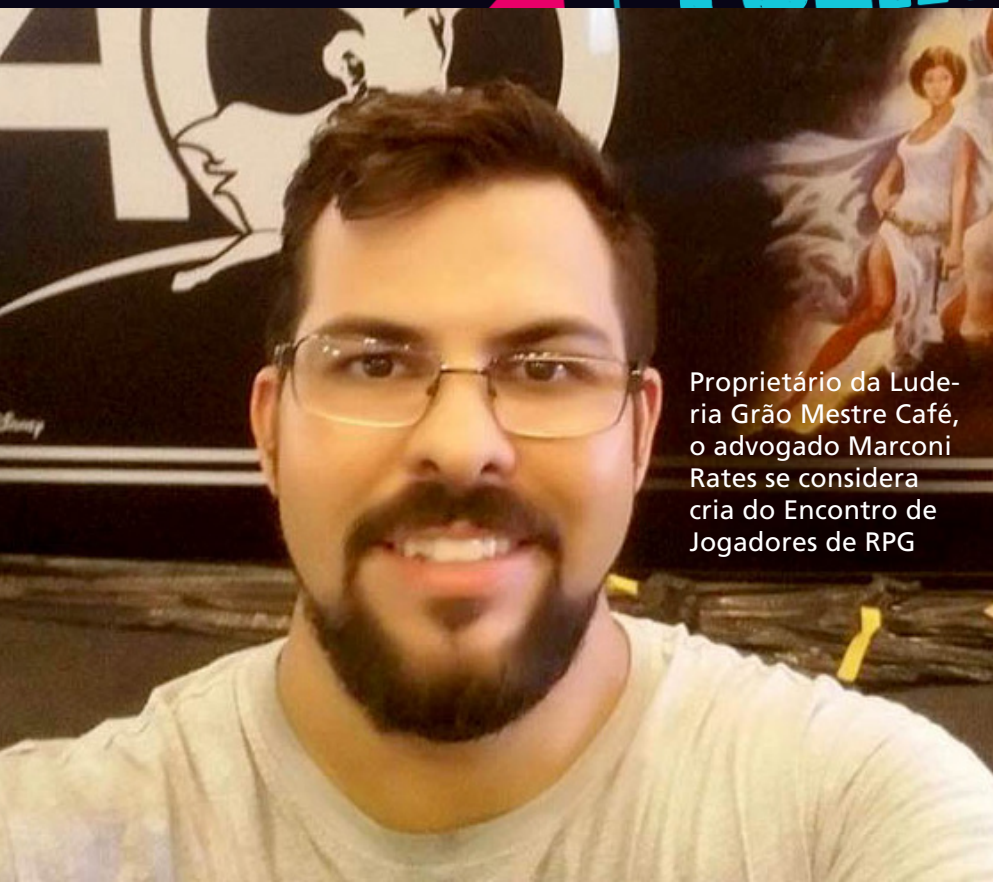
Entre estes jovens pioneiros se destacaram na época Aísha Prestes, Alex Brito, Fabio Scaico, Flávio Crispin, Geraldo Melo, Kleber Gomes, Nielison Brito entre muitos que contribuíram para a divulgação e expansão do hobby na cidade e que tiveram papel importante na formação de uma geração de jogadores que deram o pontapé para a criação da edição inaugural do evento.

Cineasta e atualmente trabalhando numa empresa multinacional de consultoria e assessoria em informática, Flávio Crispin relembra esta fase inicial do RPG em Campina Grande, principalmente quanto às dificuldades de encontrar pessoas que gostassem do gênero na cidade. Foi então que ele conheceu o Kleber Gomes que jogava também há algum tempo e juntos passaram a mestrar RPG, o que despertou o interesse de outras pessoas que passaram a conhecer o jogo. Não tardou para surgir uma parceria com jogadores de João Pessoa que faziam parte do Brasil By Night *(Vampiro a Máscara)* e já jogavam também há algum tempo. Desta parceria e troca de experiências surgiu o Campina By Night, onde fazíamos lives actions frequentemente e isto se tornou um sucesso que rapidamente gerou a criação de grupos nos bairros, onde todas as histórias estavam conectadas ao Campina e ao Brasil By Night.

Aisha Prestes, hoje estudante de psicologia, também relembra e diz que conheceu o jogo em meados de 1999 por meio de amigos e nunca mais conseguiu largar o RPG. Daí para frente, cita, foi se envolvendo com jogos de mesa e admite que o RPG é para ela mais uma forma de se divertir, sendo um meio de expressar criatividade e viver novas histórias externando magia em nós.

"Na época, a cena não era como é hoje. Jogar RPG, com sorte, era visto como coisa de nerd e naquela época ser nerd não era ser 'cool' como hoje é visto. RPG era visto muito mais com algo associado à "magia negra" e não à criatividade".

Com relação ao Encontro de Jogadores de RPG, tanto Aisha como Flávio enfatizam a importância do evento no decorrer de 19 anos de existência para a manutenção e divulgação do gênero na Paraíba e ambos se orgulham de terem contribuído em algum momento da história, sejam coordenando, colaborando ou jogando, para a continuidade do mesmo. Ambos concordam que o en-



Proprietário da Luderia Grão Mestre Café, o advogado Marconi Rates se considera cria do Encontro de Jogadores de RPG

IMAGEM: MARCONI RATES

volvimento com o RPG foi importantíssimo nas formações profissionais e em alguns conceitos de vida.

O professor Geraldo Melo é considerado um dos personagens mais importantes da trajetória de consolidação do encontro. Residente na capital paraibana, Geraldo manteve-se à frente da organização até 2008 e afirma que o RPG esteve de alguma maneira, bastante inserido na sua identidade pessoal e emocional. E recorda que a possibilidade de realização do encontro de RPG e manutenção até hoje, deveu-se muito ao aporte, mesmo que mínimo, do Encontro da Nova Consciência.

Já em 2009, com a saída de Melo, a organização foi assumida pela Confraria RPG. RPGistas como Alex Brito, Alisson Warner, Hélio Meireles, Igor Luna, Maria Luiza *(Lalu)*, Thiago Dayvid, Ulisses Filho e muitos outros como Nielisson Brito, buscaram colaborar no processo de continuidade e consolidação, atribuindo ao evento ares de relevância cultural do ponto de vista local, principalmente dentro contexto do Encontro da Nova Consciência. Segundo Nielisson, o EJRPG tornou-se um refúgio para quem não curte a "vibe" do Carnaval em Campina Grande e região. Em 2011, a organização decidiu introduzir os jogos de tabuleiros modernos, dando ao encontro um perfil ainda mais geek.

> "O evento é um meio de encontrar pessoas que tenham gostos semelhantes, algo de fã para fã"

Entre as pessoas que enfatizam a importância do encontro está o advogado, Marconi Rates. Hoje é proprietário da luderia Grão Mestre Café, em João Pessoa, ele afirma que o evento é um meio de encontrar pessoas que tenham gostos semelhantes, algo feito de fã para fã, sem ganho pessoal dos organizadores, mas com uma grande vontade de fazê-lo acontecer. "O encontro para mim sempre foi um evento que eu esperava bastante, eu não costumava viajar nesta época de Carnaval, então, sempre participava das atividades do evento, palestras, mesas de RPG e esperava com muita ansiedade pelas lives".

Com a saída da Confraria a organização passou para a equipe do RPG Campina Grande, responsável por organizar as edições do evento a partir de 2019. De acordo com Hélio Meireles, o Encontro é o mais antigo em atividade na região e o segundo mais antigo do país, perdendo apenas para o encontro de RPG de Viçosa-MG, que acontece no Campus da Universidade Federal de Viçosa desde 1995.

NÃO FIQUE
AÍ PENSANDO
NO ESCURO

SE PRECISAR
DE SOCIAL MEDIA
E IMPRESSOS,
NÃO TEM NEM
O QUE PENSAR...

Inspirar
Design & Comunicação

CRIANDO
INSPIRAÇÕES
PARA VOCÊ

IMAGEM: COOL CPLIS ARTS

Com Roberto Pinheiro
roberto@pinheirobg.com

A vez do super RHINO HERO

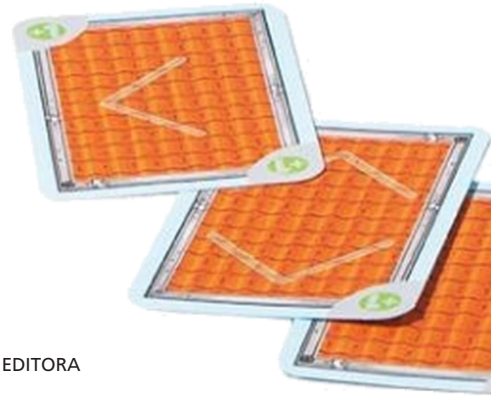
Caro leitor, chegamos novamente com mais um joguinho fofinho de destreza. E, como sempre, teremos aquele olhar mais crítico do ponto de vista de uma criança grande *(vulgo adulto)*. O jogo de hoje foi lançado aqui e é de uma editora que já visamos aqui na revista! Você consegue adivinhar o jogo? Acho que essa pergunta é meio sem sentido, né? Afinal o nome está na capa, no índice e em várias imagens aqui... Bom, não é minha culpa se você curte spoilers e fica lendo as coisas da revista. Você estragou a surpresa lendo tudo isso! É, é Rhino Hero, eu sei que você sabe.

Rhino Hero é um jogo para 2 a 5 jogadores da famosa HABA, que já teve resenha do jogo Animal Upon Animal. Uma partida desse joguinho dura em torno de 10 minutos, dependendo do quão bom forem os jogadores. Os componentes do jogo são basicamente cartas e um meeple do Super Rhino. As cartas existem em dois tipos: os tetos e as paredes. Sim, nesse jogo nós estamos meio que erguendo um prédio, enquanto que o Super Rhino sobe por ele sem derrubá-lo. As cartas de teto são mais grossas que o usual, qualidade Super Premium para combinar com o tema. As cartas de parede são mais finas, provavelmente a gramatura usada em cartas normais, com um diferencial importante: elas são dobradas. A caixinha do jogo é bem pequena, mas o suficiente para caber todos os componentes com folga. Bom, como sempre uma produção excelente da HABA. Aqui no Brasil, o jogo foi trazido pela Conclave que tem investido nesses jogos infantis.

Uma partida de Rhino Hero é preparada quase que automaticamente: você coloca uma carta inicial na mesa, indicando onde ficará a construção que os jogadores vão montar e cada um recebe sete cartas de telhado. O objetivo de cada jogador é se livrar do máximo de cartas de telhado que puder antes do final da partida. A partida encerra-se quando um jogador se livra de todas as suas cartas de telhado ou alguém derruba o prédio, nesse caso vencendo o jogador com menos cartas de telhado naquele momento *(com exceção do jogador que derrubou, pois ele estragou a diversão de todo mundo)*. Simples, não? Vamos aos detalhes...

No seu turno, você tem três tarefas a realizar:

1. Colocar duas cartas de



IMAGENS: CONCLAVEWEB EDITORA

parede sobre o teto do prédio;

2. Jogar uma carta de telhado e posicioná-la sobre as cartas de parede previamente colocadas;

3. Ativar os efeitos da carta de telhado *(se houver)*.

Dentre os efeitos, temos: reverter o sentido do jogo *(horário/anti-horário)*, fazer o próximo jogador comprar mais uma carta de telhado, permitir que você jogue duas cartas de telhado em vez de uma ou forçar o próximo jogador a mover o Super Rhino para o andar mais alto. E é isso!

Então, Rhino Hero é um jogo bem simples com uma pegada de Take That, misturada com o elemento central de destreza. Alguns dos efeitos são claramente superiores aos outros e, se não houvesse o elemento de destreza, o jogo seria definido puramente pela distribuição das cartas de telhado iniciais. Entretanto, com o elemento de destreza, o jogo insere algum desafio e sabor ao jogo que não existiria caso contrário. A ideia de dobrar as cartas é muito boa, pois o prédio fica com um aspecto bonito e o custo do jogo fica baixo por conta do material ser bem acessível.

Eu diria, como veredito final, que Rhino Hero segue a tendência dos jogos de destreza da HABA: alta qualidade de componentes, arte fofinha e agradável, mas jogabilidade com prazo de validade para adultos. O jogo não segura por muito tempo, pois é possível perceber com poucas partidas que os jogadores estão bastante à mercê das cartas de telhado que tiverem na mão. Claro, ninguém joga Rhino Hero esperando um jogo sério e com decisões estratégicas, mas perceber o nível de impacto das cartas no jogo pode ser um detrimento para pessoas mais caretas, feito eu. É um jogo que não funciona tão bem com tantas pessoas, podendo até acontecer de você jogar apenas uma vez durante toda a partida, por conta da carta de inverter o sentido *(ordem)* dos turnos. Para fechar, o jogo tem algo que pode ser um impeditivo para você: não é possível jogar em ambiente aberto por conta do vento, a estrutura não resiste a uma brisa razoável e vai cair sem ninguém ter, de fato, derrubado.

RHINO HERO

Estilo: Family infantil

Para: 2 a 5 Jogadores

Ano: 2011

Fabricante:
www.conclaveweb.com.br

Criadores: Scott Frisco e Steven Strumpf

Ilustrador:
Thies Schwarz

COLUNA DO PORTUGA

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

Aos pais, com carinho

Carol, com seus quase 7 anos, passava pela sala no momento em que seu pai assistia a mais um filme de guerra. O home theater comprado na última Black Friday criava um realismo de explosões que era de se assustar. Ela olhou para a tela e ficou paralisada por poucos segundos, diante do desespero de toda uma gente. Voltou-se para o pai e fez duas perguntas:

A primeira delas foi:

- Por que existe guerra?

Com o vídeo pausado, o pai percebeu que tinha uma oportunidade de ouro em mãos e pensava na melhor forma de explicar tudo aquilo para sua filha. Pensou em dizer que existem homens maus, mas ela já tinha passado dessa fase. Ou dizer que era só um filme de uma guerra muito antigo, no entanto isso também não era verdade. Logo no início, com letras garrafais, lia-se: "Baseado em fatos reais", malditos pleonasmos. E o pai, acariciando a barba rala não encontrava uma resposta satisfatória, não sabia realmente por quê!

Sentiu-se mal por não responder como deveria a filha. Travava uma guerra interna entre memória e neurônios. Não queria ficar devendo esse tipo de resposta, mas o pai era apenas um homem mediano, desses como tantos outros, de pouco estudo. Esforçou-se para lembrar dois países que estavam sempre em conflito, balbuciou a palavra Israel, mas não se lembrou do outro nome e tampouco sabia por que brigavam tanto. Sabia que décadas se passaram e a peleja se mantinha do mesmo jeito. Provavelmente séculos, mas aí já não tinha certeza.

> "E o pai, acariciando a barba rala não encontrava uma resposta satisfatória"

Falar sobre ganância e ódio seria muito abstrato para a menina, que ficaria ainda mais aflita. Para os que têm sorte e para a mente da maioria das crianças, a maldade por muitos anos permanecerá como substantivo superabstrato, algo que não se materializa no mundo real, não participa do imaginário, não é palpável e seu peso não tem sentido.

Carol permaneceu ali, ao lado do pai, limpando a mão na barra da saia sem que a mãe percebesse tal despautério.

E o pai seguiu maneando a cabeça, formulando hipóteses, examinando arestas e hipotenusas:

"Países entram em guerra porque acaba o diálogo".

"Porque alguém se acha superior" - sabia sobre Hitler evidentemente, mas faltavam-lhe outros exemplos.

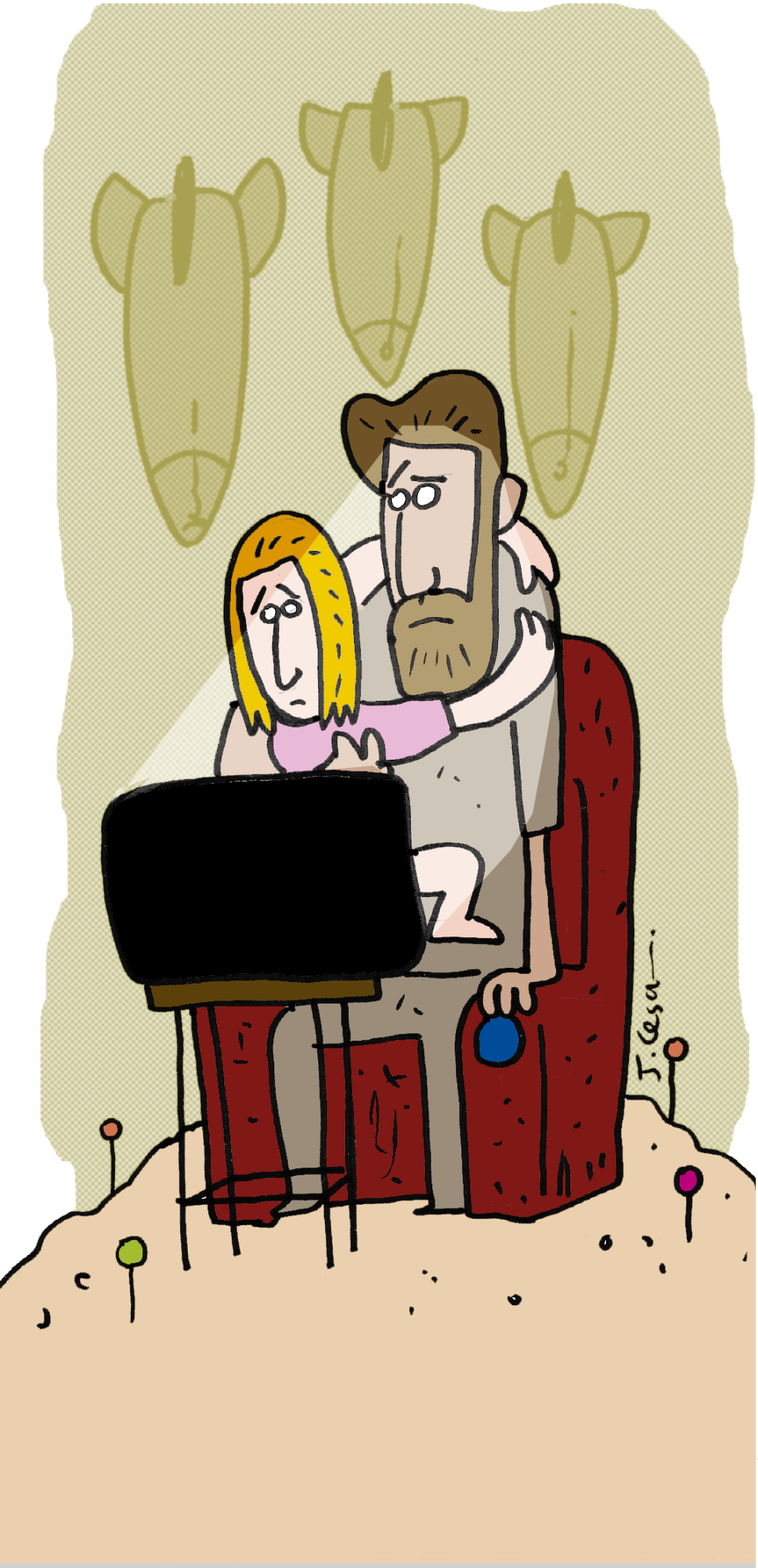
"Ou quando um governo oprime tanto que sem saída o povo reage, rebela-se, revoluciona-se". O pai sentiu-se um pouco orgulhoso, pois estava chegando a algum lugar. "Creio que isso se chama guerra interna" – para em seguida se corrigir – "guerra civil".

Esforçou-se mais um pouco e uma luzinha se acendeu: "Quando somos diferentes" - mas esse era um caminho que levava a inúmeros outros questionamentos, que fervilhavam, preferiu não abrir essa porta.

E tudo que vinha à mente se mantinha com uma linguagem fácil e acolhedora. O que queria mesmo era presentear a filha com alguma pérola de conhecimento naquele momento único de sua questionadora mente pueril.

O pai se frustrou, sabia que guerra era muito mais do que isso.

"Havia questões econômicas e financeiras" – pensou por um tempo se essas palavras seriam sinônimas -, "havia a imigração, a religião, as



pessoas de cores diferentes...".

"Petróleo!" – bem lembrado e deixou escapar um sorriso convencido. "Petróleo sempre está no meio da confusão, é estopim e carro-chefe". Pode ver diante de si aqueles sheiks usando turbantes e também camelos, esses por sua vez não faziam o menor sentido. Aprendera, nas aulas de Ciências, que camelo tinha duas corcovas e dromedário uma.

Estava muito difícil! Não dava para enrolar mais, a garotinha aguardava pela resposta.

E num último esforço, lembrando também das aulas de história, misturando com o noticiário da tarde, a conversa com o amigo na fila do banco, juntando tudo que já disseram para ele, algumas verdades e muitas mentiras, produziu sua melhor fala:

- Filha, enquanto eu estiver aqui, vou te proteger.

Estranhamente, a pequena se deu por satisfeita, partindo para sua segunda pergunta:

- Por que você está chorando?

Só que o pai não estava chorando, todo o esforço à procura de uma resposta o fez lacrimejar. Uma exaustão do corpo, transferida para os olhos.

Se bem que – e isso só eu sei – era bom a menina sair rápido dali. Para todo pai que se preza, é penosa a compreensão de que sua filha não é mais tão inocente assim e esse processo de amadurecimento, iniciado de trás para frente, colocou-a diante de uma guerra logo de cara.

Mas Carol não saiu, muito pelo contrário, aninhou-se no colo do pai e deu um beijo, de biquinho, na bochecha, estalado.

Se depois disso ele chorou, não vi.

VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES

STAND BOX

PUBLICAÇÃO BRASILEIRA