ESMIUÇAMOS O JOGO TROYES

Nº 20 Abril 2019

VEM PRA MESA

METAGAME:

JOGOS QUE USAM DADOS

E MAIS;
RADAR DE JOGOS
RESENHA GO CUCKOO
CONEXÃO PORTUGAL: CROWN OF EMARA
VEMPRAAULA: RPG QUEST

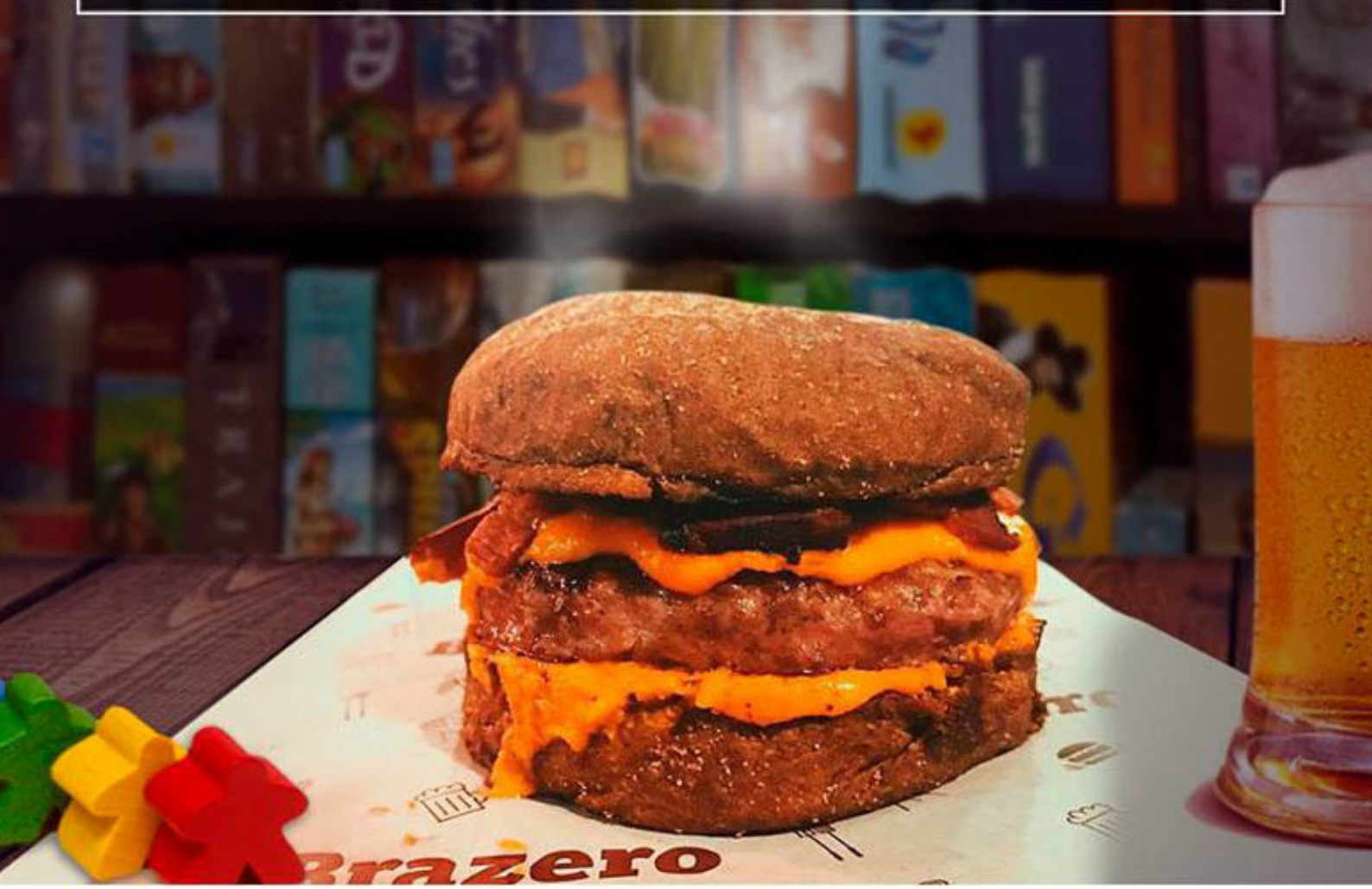
VEIA DE JOGADOR
DICAS SOBRE COMO VENCER NO PUERTO RICO!

A FEIRA DO GIBI E O VENDEDOR DE QUINQUILHARIAS GEEK

BURGER + BOARD GAMES

BRAZERO SALVADOR

PARCEIRO **VEMPRAMESA**



Brazero
BRASA BURGER BEER

VEM PRA MESA

Rua érico Verríssimo, 31, Pituba, Salvador-BA

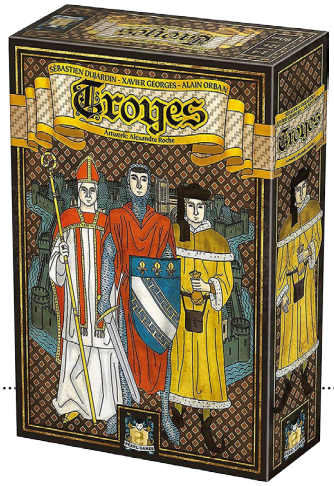
CONTEÚDO

6 RADAR DE JOGOS

Além de anunciar aos leitores as novidades que vêm por aí. O radar foca nesta edição um lançamento nacional: O Bom do videogame.

12 RESENHA: TROYES

Que tal uma viagem para o ano de 1200, época da monumental construção da catedral gótica de Troyes, localizada em Champagne, na França.



18 VEMPRAAULA: RPG QUEST

Um Board Game que também surgiu como um tributo aos clássicos do RPG e vamos degustar trazendo à tona seu papel no cenário do uso dos jogos como ferramenta de ensino.

METAGAME JOGOS QUE USAM DADOS 22

E aí pessoal, estamos trazendo um assunto bacana e que divide opiniões. O uso e influência dos dados nos jogos de tabuleiro.

24 RESENHA: GO CUCKOO

Continuando a série de jogos de destreza, Roberto Pinheiro nos apresenta o curioso e divertidíssimo Go Cuckoo.

28 UMA FEIRA E MUITAS HISTÓRIAS PARA CONTAR

34 VEIA DE JOGADOR

Nosso novo resenheiro é Wagner Luis que estreia nas nossas páginas com dicas para vencer em Puerto Rico.

40 CONEXÃO PORTUGAL

Carlos Abrunhosa apresenta o fantástico jogo estratégico Crown of Emara

44 ESPECIAL CIÊNCIA EM JOGO

Silvanir Souza nos traz uma série de jogos onde o foco está na ciência.

47 TOP5

O ranking Vempramesa dos melhores jogos com temática religiosa.

50 COLUNA DO PORTUGA

Mestre Daniel Portugal escreve sobre a geração Nutella... ou não!

FALA AÍ EDITOR

Daniel Portugal

danportugal1978@hotmail.com

Nossa revista chega repleta de matérias, uma edição de peso, sempre respeitando o mais variado gosto de nossos leitores. Confira as novidades no mercado nacional em nossa coluna Radar de Jogos. Conheça com exclusividade O Bom do Videogame, além de várias expansões há muito aguardadas, finalmente sendo disponibilizadas.

Aproveitando o clima de Páscoa que se aproxima, um Top 5 diferenciado com jogos que possuem uma pegada religiosa, reverenciando esse momento de reflexão.

Conheça também em Campina Grande a Feira do Gibi, um espaço privilegiado para encontrar amigos e buscar itens raros que fazem a cabeça de diversos colecionadores.

Numa matéria descontraída, Cesar Cusin nos fala sobre a importância e uso de dados nos jogos, posicionando-se a favor desses componentes essenciais. Aproveite ainda as resenhas preparadas com muito cuidado e fluidez sobre o fantástico Troyes, o estratégico Crown of Emara e o jogo de destreza Go Cuckoo, este último vai desafiar suas habilidade manuais.

Na seção VemPraAula, Laíse examina de modo sensível o RPG Quest e sua aplicabilidade em sala de aula, num tema que não se esgota e que agrada a jogadores de todas as faixas etárias. O uso de jogos pelo professor é um trunfo a ser cada vez mais explorado e um facilitador na aprendizagem.

Ainda nessa linha, em nossa matéria especial "Ciência em Jogo", você poderá conferir diversas sugestões de jogos de ciência. Diferentes opções para diferentes gostos e níveis de complexidade. Como não poderia faltar, na Coluna do Portuga, uma reflexão sobre os tempos atuais e o que enfrenta essa tão falada "Geração Nutella".

A VemPraMesa é uma revista sem fins lucrativos, formada por uma equipe de colaboradores, que busca corresponder às expectativas de seus leitores, trazendo temas atuais, matérias e análises leves que agradem ao grande público. Agradecemos a você, nosso leitor, pelo apoio de sempre!

Daniel Portugal

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

NOSSA CAPA

Chegamos a 20ª edição e desta vez a arte da capa é uma bela fotografia tirada pelo nosso designer visual Julio Cesar, utilizando dados fosforescentes no escuro.

VEMPRAMESA
Publicação mensal
Nº 20 / abril 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
Wagner Luis

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

#20

ABRIL 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.

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.

WAGNER LUIS

Professor universitário, baiano, cozinheiro e músico nos fins de semana. Colecionador desde 2010, se dedica à criação de métodos simplificados para ensinar jogos e para estimular novos jogadores.

MAGAREM

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

Fala aí leitor!

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

revistavempramesa@gmail.com

MAGAREM

RADAR DE JOGOS

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

Bem vindo ao mês das expansões. Isto mesmo que escrevi, não é mentira não! Se você, caro leitor, ficou curioso, então dá uma olhada na nossa lista de opções para o mês de abril. E começamos logo de cara trazendo um Radar de Jogos especial.

LANÇAMENTO

O BOM DO VIDEOGAME

Jogo Nacional

Você já ouviu falar no Bom do Videogame? No início desse mês um burburinho surgiu em canais de jogos sobre um novo jogo criado pela parceria dos designers André Luiz Negrão e Patrick Matheus *(Masmorra de Dados e Gnomopolis)*, duas personalidades já conhecidas de nossa comunidade. Para quem está boiando e não sabe do que estamos tratando, trouxemos à tona, em primeira mão, uma visão geral sobre o jogo O Bom do Videogame!

Trata-se de um jogo de tabuleiro moderno que traz toda a emoção da locadora para a sua mesa. Os jogadores são crianças no início dos anos 90, dividindo suas atenções entre conseguir dinheiro para a diversão, estudar, comprar revistas no jornaleiro, alugar jogos, implorar aos pais por jogos de presente e, finalmente, jogar o máximo que puder. O jogo possui uma Grade de Ações que determina quais atividades a criança fará naquela semana, dentre elas, o aluguel de jogos no final de semana *(cartas dispostas no centro da mesa)*, seja ele um jogo comum ou lançamento. O ambiente da locadora é reforçado por uma sessão dedicada a algumas personalidades que frequentam esse local e são famosas por seus feitos incríveis, como zerar 3 jogos difíceis, jogar 7 jogos da locadora ou possuir revistas dos 6 gêneros. Os jogadores devem igualar esses feitos para conquistar reputação semelhante.

Falando em disputa, ela também ocorre em outros locais. A loja de jogos possui apenas 3 lançamentos a cada semana, bem como o jornaleiro que possui apenas 3 revistas. É preciso ser rápido para garantir esses itens antes dos seus amigos, visto que, após o fim de semana,

o estoque é devolvido e renovado. Quem não comprou não compra mais. A disputa por tudo que é novo também é representada, pois tais itens, assim como os lançamentos na locadora, garantem cristais de novidades que devem ser registrados no Caderno de Passwords dos jogadores, remetendo à anotação de códigos e truques, tão comuns nos jogos da época.

Após 5 semanas de disputa, o jogo é encerrado e se inicia a contagem de pontos. São 4 formas distintas de pontuação:

1 **Zerados:** Cada jogo possui uma pontuação própria. Quanto mais difícil o jogo, mais pontos ele vale. Basta zerá-lo para poder contar com seus pontos no final.

2 **Jogados:** Aqueles que conhecem mais jogos possuem uma reputação de respeito. No final da partida, há um bônus para quem jogou mais jogos, mesmo que não os tenha zerado.

3 **Novidades:** Quem é antenado e está por dentro das novidades também tem boa reputação. O registro dos cristais de novidade no Caderno de Passwords garante alguns pontos extras no final da partida, além de alguns recursos adicionados durante o jogo.

4 **Reputação:** Cada partida possui 7 reputações que os jogadores podem conquistar, como zerar 3 jogos difíceis ou possuir revistas dos 6 gêneros. Basta concluir o requisito antes dos outros jogadores para conquistá-la. Cada reputação possui sua própria pontuação, como os jogos. Aquele com mais pontos após a soma é declarado O Bom do Videogame. Com tantas formas de pontuar, diversos comportamentos diferentes podem levar à vitória. Na dúvida, faça exatamente o que fazia na época das locadoras e esse comportamento certamente irá lhe render um bom resultado.

A parte visual, por sua vez, também emana nostalgia. Os jogos são representados com um layout semelhante a um cartucho, se parecendo de fato com uma "fita" de videogame. Em suas capas, seus nomes são impressos em um logotipo representando suas "marcas fictícias", como nos clássicos cartuchos de Mega Drive e Super Nintendo.

O jogo possui uma proposta de setup para 2 a 5 jogadores, com tempo estimado de 90 minutos, com as seguintes mecânicas presentes: Seleção de Ações, Gerenciamento de Mão e Coleção de Conjuntos. Para tanto, os jogadores pegam uma Ficha de Botão em uma Grade de Ações, ativando um dos dois efeitos correspondentes à posição da carta para acúmulo de recursos. As cartas obtidas são usadas para montar combinações estilo Poker em suas mãos, necessárias para zerar os jogos. O desafio do jogo é gerenciar recursos como grana e estudo para ter acesso aos jogos, lançamentos e revistas, simultaneamente à combinação de mãos do Poker para zerar os jogos. O objetivo do jogo é pontuar o máximo que puder em um sistema de salada de pontos entre jogos zerados, maioria de jogos jogados, maioria de novidades e pontuação de reputações variáveis.

O Bom do Videogame estará disponível para ser adquirido via Financiamento Coletivo a partir do dia 14 de agosto deste ano pela plataforma Catarse. A data é em comemoração aos 30 anos da chegada dos videogames 16 Bits ao ocidente, visto que nessa data em 1989 o Mega Drive chegava aos Estados Unidos.

ANUNCIADO

RISING SUN:
DYNASTY INVASION e KAMI UNBOUND

Galápagos Jogos

Dando início a "chuvarada" de expansões, resolvemos começar com o Rising Sun e suas duas expansões já anunciadas para este mês de abril.

Desde já vamos a elas! Começando pela Rising Sun Dynasty Invasion: Esta expansão adiciona dois clãs *(Clã da Lua e o Clã do Sol)* e sete deuses da sorte ao jogo base. Estes deuses são divindades que podem ser acessadas exclusivamente pelos clãs da expansão, que por outro lado não podem acessar os outros monstros do jogo base. O Clã da Lua começa com a menor honra no jogo e tem Oshu como sua província. Além disto, cada unidade do clã em terra conta como 2 de força. Já o Clã do Sol, por sua vez, tem como lar a província de Shikoku e é o clã que começa com a maior honra. Sempre que vencer uma disputa contra outro inimigo, o jogador do clã pegará um ponto de vitória e uma moeda deste adversário. Manter a honra é, portanto, essencial para este clã.

Rising Sun Kami Unbound: é um novo conjunto de regras que torna a presença do Kami ainda mais potente e vital para o jogo. Normalmente, a influência do Kami é restrita ao bônus que cada um deles concede durante seu turno *(um poder especial que o jogador pode escolher ativar)*, concedido ao Clã que tem mais Shinto que os adora. Com Kami Unbound, o Kami terá sua própria figura, que inicia o jogo em uma Província específica.

MANSION OF MADNESS:
JORNADAS MACABRAS

Galápagos Jogos

Mais uma expansão bastante aguardada pelos fãs da franquia Mansion of Madness 2ª Edição.

Trata-se de uma expansão de luxo deste fantástico jogo, que abre três cenários emocionantes que levam quatro novos investigadores longe de Arkham, resolvendo mistérios a bordo de um aeróstato transatlântico, um luxuoso transatlântico e um pitoresco trem rural. Com novos blocos de mapas, quebra-cabeças, monstros e eventos de mitos, esses bravos heróis devem lutar contra terríveis monstros anfíbios e criaturas interdimensionais que rasgam buracos no tecido da realidade, todos com o conhecimento de que um movimento errado pode destruir os próprios vasos que estão tentando proteger! Para chegar a seus destinos, o investigador de Arkham deve primeiro sobreviver à sua jornada!

HISTORY OF THE WORLD:

Galápagos Jogos

Percorra a história da humanidade com History of the World, um jogo de conquista e astúcia para três a seis jogadores. Expanda seu império à medida que você comanda impérios poderosos no auge de seu poder desde o início da civilização até o século XX. Cada jogo oferece uma experiência épica à medida que grandes mentes trabalham em direção aos avanços tecnológicos, líderes ambiciosos inspiram seus cidadãos e as calamidades imprevisíveis ocorrem enquanto os impérios aumentam e caem.

Esta edição remasterizada de History of the World contém um tabuleiro maravilhosamente ilustrado, regras revisadas para simplificar a experiência e tudo o que você precisa para gravar seu nome nos anais da história.

ELDRITCH HORROR: *AS TERRAS ONÍRICAS*

Galápagos Jogos

Seguindo as passadas largas dos lançamentos da Galápagos relacionadas à série de jogos de Lovecraft, o Eldritch Horror não poderia ficar fora deste movimento! Para tanto, a Galápagos anuncia o lançamento de mais uma expansão deste "jogaço" aqui no Brasil: "As Terras Oníricas".

Pela primeira vez, com esta expansão, os jogadores terão a chance de caminhar pela grama de odor adocicado da Floresta Encantada, viajando pelo Mundo Inferior e velejando até as margens do mundo, alcançando até a lua - esta expansão apresenta um novo tabuleiro auxiliar retratando as místicas e etéreas Terras Oníricas. Conforme o reino dos sonhos entra no mundo desperto, você encontrará oito novos Investigadores que se unirão contra dois terríveis Antigos: Atlach-Nacha, o Tecelão dos Sonhos; e Hypnos, o Lorde do Sono. Com diversos novos Feitiços, Condições, Recursos, Aventuras, cartas de Mito e Encontros para todos os locais, esta expansão "Terras Oníricas" promete aventuras que você jamais encontraria no mundo dos despertos.

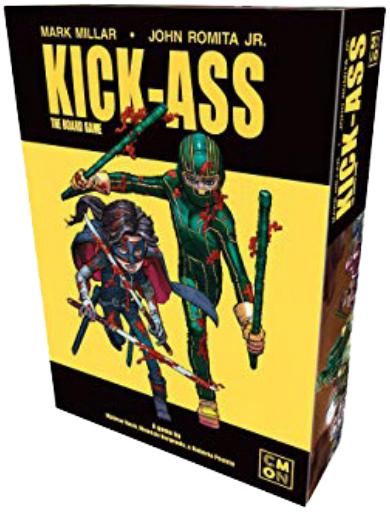
CONTOS E JOGOS: *A LEBRE E A TARTARUGA*

Funbox Editora

Não é a primeira vez que essa história em formato de jogo é contada em nosso mercado. Em 2014, a Devir trouxe para o Brasil o clássico A Lebre e a Tartaruga, vencedor do Spiel des Jhares de 1979. Então, é importante frisar que não se trata do mesmo jogo nem de longe, mesmo apresentando a mesma temática!

O jogo segue a premissa dos jogos da Iello: "te compram pelos olhos", a arte e a caixa do jogo são fantásticas!

Como dito, a Lebre e a Tartaruga, é um jogo de cartas com aposta sobre uma corrida de animais baseado nas Fábulas de Esopo. No começo da corrida, cada jogador secretamente escolhe um dos cinco animais: a tartaruga, o coelho, a ovelha, o lobo ou a raposa. Cada animal possui uma característica própria, ou seja, uma vantagem especial que o discrimina dos demais. Trata-se de um jogo de cartas que adota a gestão de mão e apostas como mecânicas do jogo.



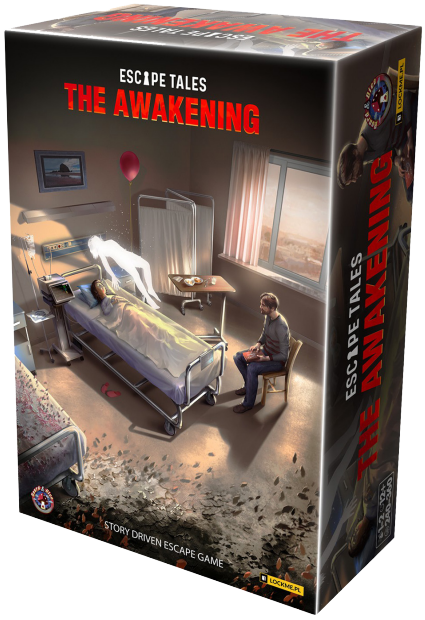
KICK-ASS: *THE BOARD GAME*

Galápagos Jogos

A popularidade dos quadrinhos e dos filmes da franquia Kick-Ass motivou claramente a CMON a lançar uma versão para o jogo de tabuleiro. Aproveitando-se desse ensejo, a Galápagos saiu na frente e trouxe para nossa língua este badalado board game.

Sobre o jogo: Nova York está sendo invadida por criminosos. O Departamento de Polícia não pode lidar com essa nova onda de crime, ou foi corrompida por dentro e se recusa a ajudar. Nestes tempos conturbados, certos indivíduos se levantaram para manter as ruas seguras. Ao mesmo tempo em que se certificam de que não estão atrasados para o trabalho, ou não sentem falta de outro jantar. Salvar o dia não é fácil quando você tem uma vida social ativa para manter.

Em Kick-Ass: The Board Game, os jogadores assumem o papel de um dos sete vigilantes mascarados que tentam manter a cidade de Nova York segura. Trabalhando juntos, eles devem evitar que o plano do Chefe Maligno se concretize. A cada rodada, eles viajam para os vários distritos no tabuleiro de jogo, espancam lacaios, fazem boas ações para os cidadãos e tentam evitar que sua vida pessoal se desintegre. É uma tarefa difícil, mas, felizmente, eles têm amigos para ajudá-los. O jogo inclui cinco chefes diferentes, e todos os diferentes heróis, chefes, mini-chefes e lacaios são representados por miniaturas. Cada um dos sete heróis possui equipamentos exclusivos e cartas de ativação que podem usar.



ESCAPE TALES: *THE AWAKENING*

Ludofy Creative

Os últimos anos viram um boom em jogos do tipo sala de fuga com muitas franquias chegando ao mercado (EXIT, Unlock, TIME Stories, Escape Room: The Game, Deckscape, etc), bem como muitos jogos individuais autônomos. De maneira geral, esses jogos anunciam uma mudança no paradigma de consumo, já que a maioria desses jogos é jogável apenas uma vez - e, de fato, alguns dos jogos exigem a destruição dos componentes à medida que você os reproduz.

Escape Tales: The Awakening é um novo participante do gênero de jogo. Ao contrário de seus consortes, este jogo pretende oferecer até seis horas de jogo para até quatro jogadores. A caixa também confirma uma rejogabilidade maior, já que o jogador não terá acesso a todos os quebra-cabeças e locais em uma única partida. Tudo o que você fizer terá impacto no resultado final - o que significa que o jogo pode ser jogado mais de uma vez.

História do jogo: Os jogadores assumem o papel de Sam, cuja filha está em coma há mais de dois meses e cujos médicos ainda não conseguem explicar como isso aconteceu ou o que causou isso. Segundo eles, está tudo bem com a menina; ela é saudável e não deveria estar nessa condição. Sam está desesperado e procura respostas em todos os lugares possíveis, o que leva a um estranho encontro com Mark.

O filho de Mark já esteve em uma situação semelhante e seu pai foi capaz de ajudar a acordar o menino. Ele deu a Sam um livro assustador e disse que dentro deste livro ele encontrará um ritual chamado "O Despertar". Mas Mark avisou Sam que ele precisa se preparar mentalmente, já que esse ritual o transferirá para outra dimensão, onde ele poderá encontrar sua filha e entender qual é a causa desse estado. Se Sam tiver sorte o suficiente, então ele poderá acordá-la também. Sam manteve o livro por mais de uma semana. Finalmente, ele está pronto para entrar no porão e realizar um ritual. Você está pronto também?

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

Com Daniel Portugal
danportugal1978@hotmail.com

IMAGENS: DANIIEL PORTUGAL

A Idade Média com TROYES

Que tal uma viagem para o ano de 1200, época da monumental construção da catedral gótica de Troyes, localizada em Champagne, na França. Foram mais de 400 anos até sua conclusão e os jogadores podem sentir na pele como é participar do desenvolvimento de uma sofisticada cidade medieval, representando uma família rica da região com influência sobre as três classes: nobreza *(militar)*, clero e os camponeses.

Cada classe oferece benefícios diferentes: a classe militar permite que você lute com maior eficácia contra invasões; o clero tem seu foco voltado para a conclusão da catedral e educação dos camponeses e militares; já os camponeses trabalham para encher seus cofres. Os cidadãos e artesões da cidade fornecem mão-de-obra através de dados para realizar diferentes ações: supervisionar seus comerciantes, construir a catedral, lutar contra eventos indesejáveis ou, até mesmo, recrutar novos cidadãos.

Esse é o cenário do jogo Troyes de Sébastien Dujardin, Xavier Georges & Alain Orban, com mecânica de controle e influência de área, além da rolagem de dados, de 2 a 4 jogadores, lançado em 2010. Vale a pena conferir o trabalho artístico de Alexandre Roche deixando o jogo com um ar mais sóbrio e ao mesmo tempo delicado e minucioso.

Juntando sua mão-de-obra e eliminando a sorte

No início de cada turno, os jogadores receberão dados das 3 cores de acordo com a quantidade de trabalhadores presentes nas três áreas principais do tabuleiro: diocese *(branco)*, palácio *(vermelho)* e prefeitura *(amarelo)*. Devem rolar todos os dados juntos e manter seus valores no centro do tabuleiro, local do seu distrito. Para que o jogador não fique frustrado com os resultados, existem várias formas de alterar os valores obtidos, por exemplo:

- **a** É possível comprar dados dos adversários que por sua vez não podem recusar a venda;
- **b** É possível rolar novamente os dados ou até mesmo virá-lo ao contrário *(1 para 6, 2 para 5 e 3 para 4)*;
- **c** Ou ainda, usar cartas e situações que aumentam os valores dos dados ou criam dados virtuais.

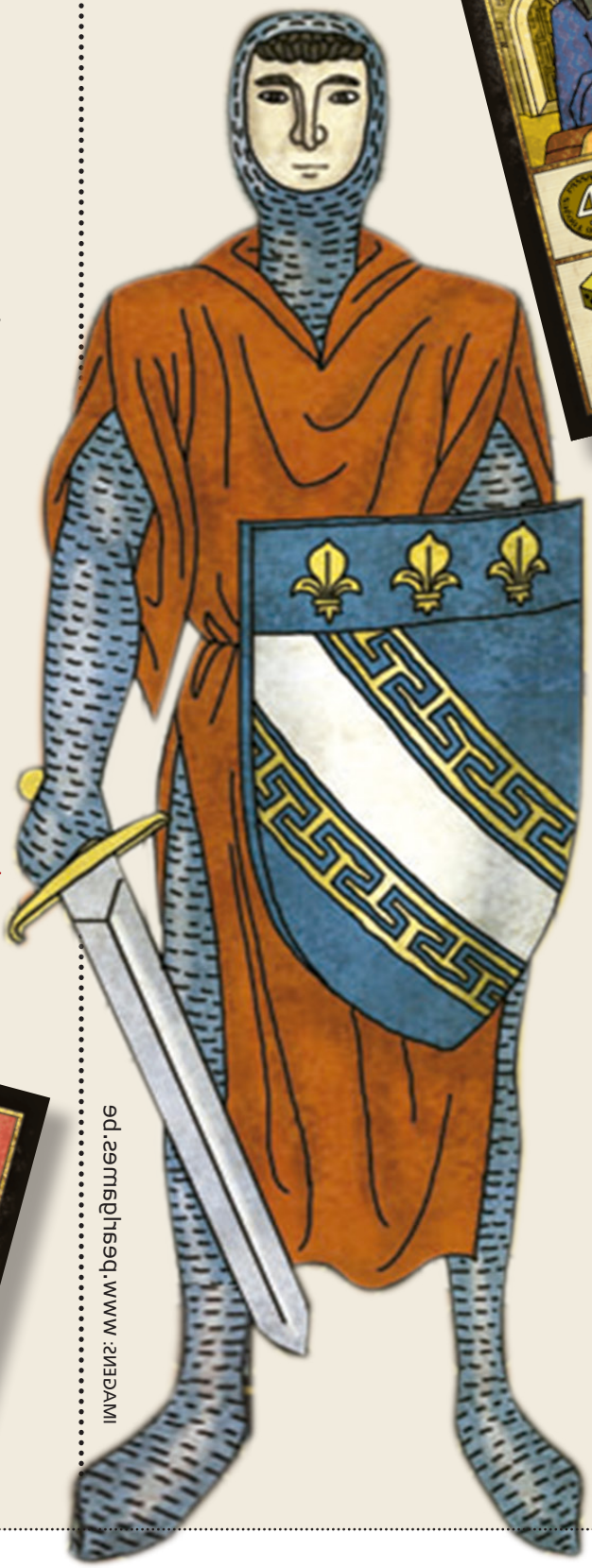


IMAGEM: www.gamefreak.pt

Eventos desastrosos e pontos de influência

Há uma rodada preliminar para combater eventos que ameaçam a tranquilidade de Troyes, representados por dados pretos. Tais eventos modificam as regras do jogo, gerando certa aleatoriedade e prejudicam os esforços dos jogadores. O jogador inicial é o primeiro a combater, seguido pelo demais.

Cada dado preto combatido gera pontos de influência para serem gastos com mudanças nos valores dos dados e contratação de novos cidadãos partindo da reserva pessoal.

IMAGENS: www.pearlgames.be

Onde focar minha estratégia?

Na sua vez, o jogador deverá usar de 1 a 3 dados *(exclusivamente do seu distrito ou comprados dos adversários)* para realizar um das 5 ações possíveis.

Cartas de atividade

Existem 27 cartas de atividade, porém em cada partida apenas 9 serão usadas. Há espaço para 3 cartas na Diocese, 3 no Palácio e 3 na Prefeitura. O jogo dura de 4 a 6 rodadas de acordo com a quantidade de jogadores e somente nas três primeiras rodadas uma nova carta de atividade será apresentada e ficará disponível até o final do jogo.

Essas cartas são cobiçadas, há espaço de cidadão apenas para dois jogadores ocuparem cada carta e dessa forma se beneficiarem com a respectiva ação e ganhar pontos de vitória.

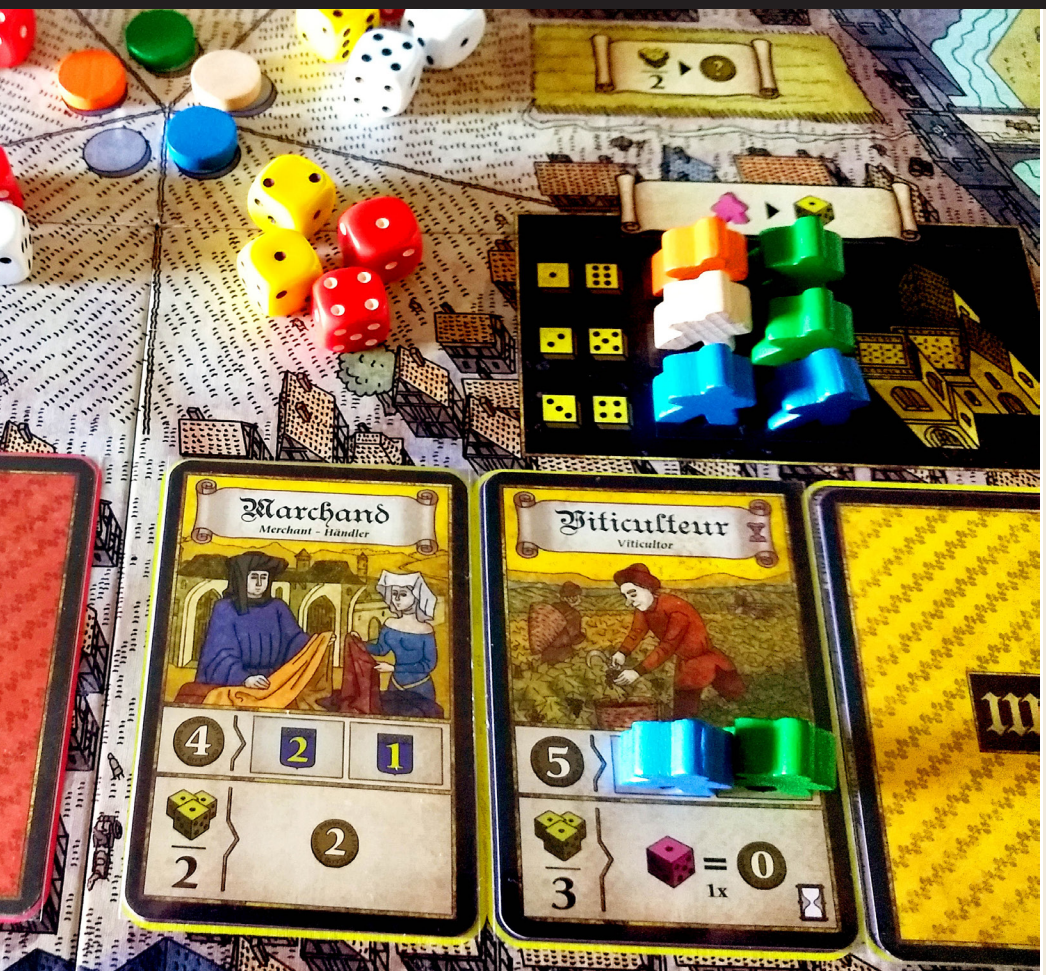
Algumas ações permitem que você ganhe pontos de influência usando um grupo de dados, ou ganhe dinheiro, mais pontos de vitória, combater eventos, mudar a cor ou aumentar o valor de dados, etc.

Construir a catedral

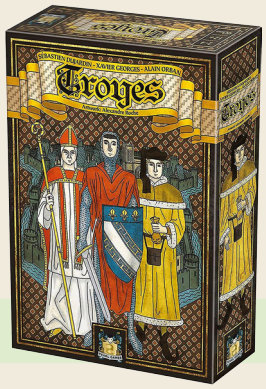
Esse é outro espaço do tabuleiro, ainda não retratado nessa resenha, onde é possível contribuir para erguer a catedral de Troyes. Afinal foram mais de 400 anos até que ficasse pronta. Existem espaços de 1 a 6 que combinam com os valores obtidos nos dados. Veja que aqui pode ser importante ter um dado de valor baixo. Há três linhas de construção, se uma linha ficar completa e o jogador não tiver contribuído pelo menos uma vez, então ele perde pontos de vitória.

Combater os eventos

Completado o que já foi dito anteriormente, a cada nova rodada, duas cartas de evento surgem e com elas dados pretos que devem se combatidos numa rodada preliminar. Porém, as próprias cartas devem ser derrotadas e eliminadas do jogo, para isso, devem-se usar grupos de dados de acordo com o requerido na carta. Combater e derrotar uma carta fornece pontos de influência e possivelmente pontos de vitória.



IMAGENS: DANIIEL PORTUGAL



TROYES

Estilo: Estratégia/Eurogame
Para: 2 a 4 Jogadores
Ano: 2010
Fabricante: www.pearlgames.be

Criadores: Sébastien Dujardin, Xavier Georges e Alain Orban
Ilustrador: Alexandre Roche

Colocar um cidadão

Alocar seus cidadãos *(meeples)* nas três áreas distintas *(diocese, palácio e prefeitura)* para adquirir mão-de-obra. Para isso, deve-se usar um dado para colocar no espaço correspondente um cidadão e dessa forma, provavelmente, expulsar o cidadão de algum jogador que já se encontrava nesse local.
Alguns locais obedecem ao valor tirado no dado, outros funcionam com o deslocamento do cidadão da esquerda para a direita até o ponto que ele fica fora do local em questão e é devolvido ao jogador.
Lembre-se: mais cidadãos, maior a mão-de-obra recebida no início da rodada e com isso mais dados disponíveis para realizar ações.

Agricultura

Uma das ações mais fracas e paliativas, onde se usam dados amarelos para se conseguir dinheiro na proporção de 2:1 *(um dado de valor 6 e outro de valor 4 fornecem 5 moedas no total)*.

IMAGENS: www.pearlgames.be

Objetivos secretos, mas que todos pontuam

Um toque de classe no jogo é que cada jogador recebe um objetivo secreto que deve ser buscado *(ou não)* durante o jogo. O mais interessante é que ao final da partida, quando o objetivo é revelado, todos pontuam por ele. Pode ser que você ganhe menos pontos com o seu objetivo do que outro jogador.

Cuidados durante a partida

Além de toda visualização prévia mental de suas jogadas, outro fator preponderante em Troyes é perceber e antecipar a jogada de um adversário, chegando inclusive a comprar dados que seriam essenciais para o jogador. Como já dito, o fator sorte aparece em segundo plano, pois em várias situações dados de menor valor são necessários e é possível comprar dados dos demais, bem como alterar seus valores.

Adquirir as cartas de atividade é fundamental. Uma vez descobertas, começando já no primeiro turno e indo apenas até o terceiro, há uma corrida para colocar um cidadão nelas, garantindo assim seu benefício.

Não é difícil perceber mais à frente o objetivo dos demais jogadores, o que não é um demérito do jogo, pois garante ainda mais perseguição e, ao final, contentamento quando você descobre que pontuou mais no objetivo do adversário do que ele próprio.

IMAGENS: DANIIEL PORTUGAL

E o que Troyes tem de bom?

Uma excelente mecânica usando dados que não trava o jogo, muito pelo contrário, sempre há algo a ser feito, desde ações mais complexas às mais simples.

Sobretudo depois de duas ou três partidas, o jogo começa a fluir ainda melhor, com o tempo total reduzido *(pouco mais de uma hora)*.

As cartas não têm texto, são de fácil interpretação, intuitivas. Troyes é daqueles jogos que você pode traçar várias estratégias, mas deverá focar em certas ações e atividades uma vez que dificilmente se dará bem em tudo. Vejamos por exemplo, o acúmulo de mão-de-obra *(dados)* inicialmente se mostra fundamental para seguir vivo no jogo, porém, se o jogador soube investir habilmente nas cartas de atividade, poderá ir minimizando a dependência de dados/mão-de-obra durante a partida e pontuando de diferentes formas.

Um euro de média dificuldade, tenso em suas ações, com boa marcação dos demais jogadores, pensamento posterior, baixo downtime *(ou nenhum com mais experientes)*.

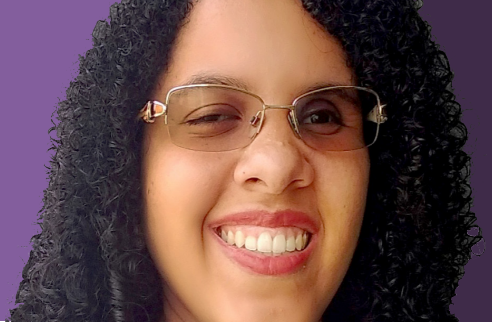
É difícil apontar outros jogos que envolvam controle de área e dados que tenham uma experiência semelhante, mas é possível destacar alguns que mantêm esse uso descontraído de dados e com capacidade de mudar seus valores, são jogos como: Bora Bora, The Castles of Burgundy e Stone Age. Creio que Marco Polo já tem os dados mais engessados, mas se aproxima ao nível de dificuldade.

Elegante, inteligente, fluido, boa rejogabilidade e rápido *(quando comparado com outros jogos de complexidade parecida)*, assim é Troyes!

HORA DE RELAXAR E LER UMA BOA VEMPRAMESA!

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

VEM PRA MESA
SUA REVISTA DE BOARD GAMES



Por Laise Lima

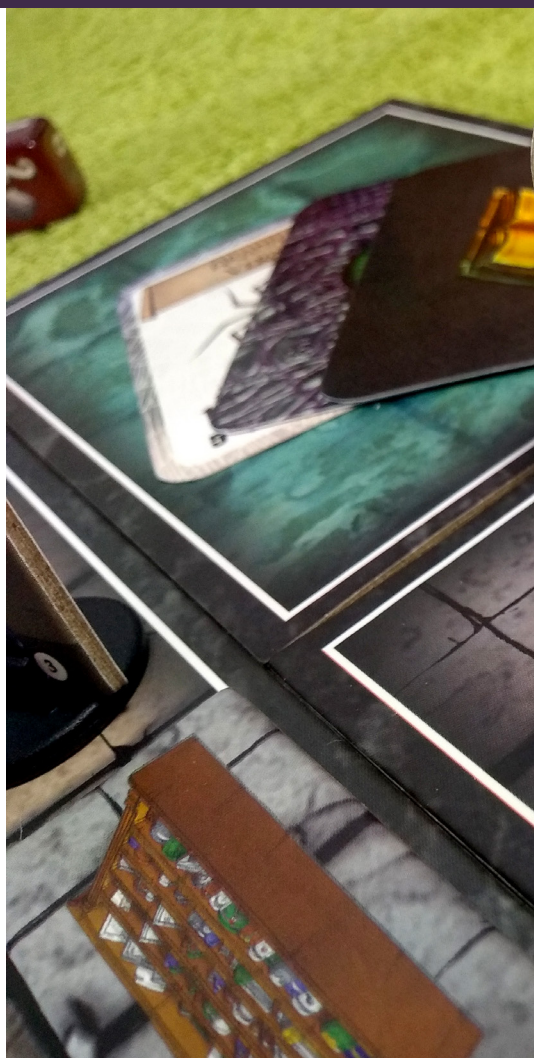
VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

lailima19@gmail.com

RPG QUEST

Um Tributo ao Role Playing Game



Dizem as lendas que o antigo deus egípcio da Morte construiu labirintos vivos no Reino Subterrâneo e que estes labirintos podem se modificar e mudar de posição com o tempo, tornando a tarefa de mapeá-los impossível. Às vezes, Portais e Passagens afloram nas Cadeias de Montanha de Arcádia, quase sempre acompanhados de relatos de ataques de monstros e outras criaturas nas vilas próximas.

Os labirintos servem de abrigo para criaturas aterrorizantes e possuem lendas a respeito de tesouros perdidos e artefatos muito valiosos que atraem a atenção de grupos de Aventureiros do Reino. Nosso jogo começa quando um grupo de valentes Heróis decide investigar estes locais em suas buscas durante a Jornada do Herói.

(Texto adaptado - Manual RPG Quest Dungeon)

"Espero que a matéria não fique muito grande", foi uma das primeiras coisas que pensei quando decidi escrever para essa edição da Vem Pra Aula. Depois de duas edições seguidas sem assumir essa coluna, escolhi voltar para a "total zona de conforto" e falar de três paixões, tudo junto. Então, eu espero não escrever demais! Vamos usar o Board Game para falar sobre o RPG na sala de aula.

Atualmente o foco do meu trabalho/estudo tem sido a aplicação dos Jogos de Tabuleiro como ferramenta pedagógica, porém eu sempre arrumo um jeito de falar sobre o outro lado da dupla dinâmica dos analógicos, o Role Playing Game! Então, permita-me fazer um pequeno tributo aos jogos narrativos, usando o RPG Quest Dungeon, um Board Game que também surgiu como um tributo aos clássicos do RPG.

Afinal, o que é Role Playing Game?

RPG, para os íntimos, é um tipo de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso do jogo segue um sistema de regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar. O RPG traz à tona a imaginação,

IMAGENS: LAÍSE LIMA

criatividade e improvisação, elementos usados amplamente nas brincadeiras de contação de história da infância, como "Polícia e Ladrão". Qual jovem, que viveu sua infância na década de 90, nunca brincou de ser um Power Ranger junto com seus amigos? É um jogo que mistura a estratégia dos Jogos de Tabuleiro e a improvisação do teatro. Como em um jogo de estratégia, há regras que o definem e guiam aquilo que o seu personagem pode ou não fazer. Como no teatro, cada personagem tem uma história e deve ser interpretada assim como fazem os atores.

Geralmente, numa campanha de RPG *(conjunto de diversas sessões que juntas montam uma história maior)* há dois tipos de jogadores básicos, os Players em si, que criam personagens adequados ao sistema de regras e cenários pré-determinados pelo grupo; e o Mestre, ou narrador, que constrói os elementos da história, o cenário e os desafios que os personagens irão enfrentar.

O primeiro lançamento no estilo Role Playing Game foi o conhecido Dungeons & Dragons, criado por Gary Gygax e Dave Arneson . Este primeiro jogo era extremamente simples se comparado aos Jogos de Interpretação da atualidade e tinha uma origem influenciada por jogos de guerra/estratégia. Sim, há indícios de que o primeiro RPG tenha a sua origem de um tipo de jogo de mesa, os famosos Wargames.

O Retorno aos Board Games

Em 2005, a Daemon Editora lança o RPG Quest, um conjunto de livros com um sistema de RPG que inclui elementos dos Jogos de Tabuleiro, projetado a partir de características de jogos Clássicos como Hero Quest e foi idealizado para iniciar crianças a partir de 8 anos de idade no mundo dos Role Playing Games. Em 2017, em homenagem aos 10 anos do primeiro lançamento, uma nova versão do jogo foi lançada pelo seu autor, Marcelo Del Debbio, o RPG Quest - A Jornada do Herói. Falaremos nesta edição sobre a terceira versão do jogo, o RPG Quest Dungeon, lançado em 2018, numa campanha muito bem sucedida de Financiamento Coletivo, que traz à tona a tão aclamada mecânica "Dungeon Crawler", em português "Exploração de Masmorras". Nessa versão, a sensação é realmente estar em uma sessão de RPG, mas com elementos do Board Game, como tokens, peças dos personagens, tabuleiro modular e é claro, dados!

IMAGENS: LAÍSE LIMA

Estratégia e Improvisação

O RPG Quest Dungeon pode ser jogado num sistema totalmente cooperativo, sem a figura do mestre, porém, como queremos abordar o RPG clássico dentro do cenários dos Board Games, falaremos das regras que incluem o mestre na partida e de como todo o cenário do jogo pode ser usado em sala de aula.

O jogo pode ser conduzido em etapas, chamadas "aventuras". Durante uma Aventura, um Herói pode encontrar ou conquistar tesouros e artefatos valiosos. Armas, Armaduras e Itens Mágicos que podem ser usados nas Aventuras seguintes de uma Campanha. Contudo, o jogo também pode ser mestrado em aventuras solo, com grupos diversos de heróis. Cada partida tem a sua peculiaridade e o jogo possui um nível de rejogabilidade altíssimo pois, assim como no RPG, o mestre e demais jogadores têm total liberdade de criar cenários, personalizar personagens e explorar novas regras. Na preparação, cada jogador montará sua Ficha de Personagem, onde constarão os Poderes de seu personagem, representados por Cartas de Poderes e Habilidades; e colocará seus tokens de personagem na sala inicial da masmorra. Nesta etapa, o Mestre montará o SETUP do jogo, colocando a sala inicial da masmorra, separando os monstros para a aventura e montando o Deck da Dungeon, sem que os demais jogadores vejam.

As ações dentro da masmorra são bem livres. O personagem pode se movimentar, atacar, abrir portas, lançar magias, ativar um poder... Grande parte das ações possíveis exige um teste que mostrará a efetividade da ação. Este teste é feito através de dados, como no clássico RPG, de 6 faces, porém personalizados com elementos do jogo.

Assim como num bom Dungeon Crawler, no qual a história é contada aos poucos, o RPG Quest Dungeon também conta com as mecânicas de Tabuleiro Modular e Encontros Aleatórios. O Mestre abre o tabuleiro da aventura e monta encontros com monstros no decorrer da partida, enquanto os jogadores vão explorando o labirinto. Esta mecânica dá margem à improvisação tanto do Mestre, como dos jogadores. Numa partida de RPG nunca se sabe o que vai acontecer no futuro, inclusive o Mestre é pego de surpresa com

algumas ações dos heróis! No RPG Quest também existe o "fator sorte", isso é inevitável quando se trata de um Role Playing Game e de uma simulação da vida. A sorte contudo pode ser minimizada com itens especiais, magias e outros recursos, dando ao jogador a decisão estratégica e trabalhando a gestão de recursos, tempo e equipe. O jogo já conta com uma variedade interessante de aventuras prontas para que o Mestre, principalmente se for iniciante, narre para seus jogadores, porém a função do mestre pode ser misturada com a aleatoriedade de um baralho de encontros que deixa o jogo mais imprevisível e dinâmico!

Dá pra jogar com os alunos?

Onde o RPG Quest entra no aprendizado de conceitos em sala de aula? Simples, no RPG você pode falar sobre tudo. Isso mesmo! Qualquer tema pode ser facilmente abordado, através de enigmas e de forma lúdica. Além de habilidades como, trabalho em equipe, estratégia, gestão de recursos e resolução de problemas, conceitos dos mais diversos podem ser explanados. Mesmo no RPG Quest, no qual as aventuras estão prontas, há a liberdade da criação, com a ajuda do visual excelente dos componentes do jogo. A qualidade dos componentes e das ilustrações chama a atenção e cria a ambientação e a imersão necessárias para gerar engajamento dos jogadores. O professor, no papel do mestre, pode inserir conceitos científicos, matemáticos, históricos, geográficos e muitos outros, durante a partida. A sala pode ser dividida em grupos, cada grupo controlando um personagem e decidindo suas ações. Em uma sala com um número grande alunos, o recurso visual de programas digitais como Roll 20 ajudam bastante para a fluidez da partida. E claro, não posso falar de RPG, mesmo o Quest, com todas as suas cartas e tokens, sem mencionar o fator "Interpretação". A essência do RPG é a contação de história e a liberdade de ações, a interpretação dos personagens deixa a partida realista e criativa.

O poder argumentativo dos jogadores é testado e os dados podem ser até descartados se houver uma boa interpretação da ação, cabe ao grupo o bom senso da decisão. Um grande diferencial do RPG Quest no universo de jogos Dungeon Crawler é a educação inclusiva. Contando com personagens negros, LGBT, ou com algum tipo de deficiência. Assim, o jogo dá ao professor a abertura para falar sobre a inclusão! Parabéns aos criadores pelo belíssimo trabalho e pelo grande jogo!

RPG QUEST

Estilo: Dungeon Crawler

Para: 1 a 5 Jogadores

Ano: 2017

Fabricante: www.daemon.com.br/home/

Criador: Marcelo Del Debbio
Ilustradores: Roe Mesquita e Ronaldo Barata

Por Cesar Cusin

IMAGEM: JULIO CESAR

Jogos que usam DADOS

E aí pessoal, estou de volta na coluna Metagame trazendo outro assunto bacana e que divide opiniões. Jogos que usam dados. Não falarei apenas de Dice Games, não é esse o objetivo, mas sim a inserção dos dados nos jogos, sua influência, o fator sorte, casos em que isso pode ser mitigado, e por aí vamos.

Pois bem, antes de tudo, sou um apaixonado por jogos que usam dados. Permitam-me até filosofar um pouco sobre minha paixão pelos dados. Adoro vê-los rolarem pela mesa, soltos, por vezes até atropelando os componentes do jogo, de quase parar em um resultado desejado e dar uma última rolagem e parar onde não desejávamos... a expectativa é ótima!

Outra sensação boa é a de rolar o dado em uma caixinha, jogar e ver o dado bater nas laterais uma ou mais vezes, às vezes em outros dados já existentes ou rolados juntos, e novamente nos surpreender com o resultado. É uma apreensão bacana que dá um sabor especial aos jogos.

Mais bacana ainda é usar uma torre de dados, de não saber o resultado durante o processo de descida da torre, do barulho enquanto descem (isso é massa!), a velocidade, a expectativa de ver quando ele vai chegar ao final da torre, e por fim, como sempre, naquele pequeno espaço onde se agrupam os dados depois de tanto rolar na descida, o resultado fatídico... são suspiros de alívio de gritos de agonia... é bom demais!

Jogar dados usando copos. Copos e suas polêmicas *(vide última versão brasileira de Stone Age)*. Uns chacoalham os dados com o copo aberto e jogam na mesa permitindo assim os dados rolarem soltos. Outros preferem tampar a boca do copo e chacoalhar como numa espécie de sorte que fará sair o resultado desejado. Uns ainda usam o copo para gerar uma expectativa a mais, após chacoalharem os dados, viram o copo de cabeça para baixo bem rápido e levantam o copo bem devagar gerando uma agonia nos jogadores. Isso é masoquismo, pois depois de toda essa expectativa o resultado está lá, fatídico, nu e cru!

Uns usam as mãos para chacoalhar os dados. E lá junto vêm assopros de sorte, mandingas,

O conceituado Sagrada, assim como o Troyers são bons exemplos de jogos com ótimo aproveitamento no uso dos dados.

rezas, e tudo mais que possa dar sorte, e lá se vão os dados "abençoados" mesa afora. Aí, além de esperar o resultado dos dados, confere-se também se o resultado de suas simpatias deu certo. Uns juram que funcionam!

Após filosofar um pouco e saindo dessa seara de como rolar os dados, agora a questão de gostar ou não de jogos com dados, já me posicionei aqui. E sendo mais sincero ainda, gosto de jogos que envolvam dados de qualquer forma. Antigamente tínhamos jogos que usavam o resultado dos dados e não permitiam alteração. Era sorte pura, confesso, mas isso não tira a graça do jogo, ao menos para mim. Tem seus encantos. Atualmente temos jogos que usam o resultado dos dados, mas os mesmos podem ser mitigados com cartas estratégicas, itens coletados, alterando assim seu valor, por vezes sua cor, quantidade de vezes que podemos usá-los, etc, fazendo assim com que a estratégia mitigue o fator sorte dos dados. Tenho jogos em minha coleção que usam dados, muitos na verdade, uns são somente baseados na sorte, outros podemos mitigar, o fato é que os board games antigos os usavam à vontade, crescemos com esses jogos (ao menos eu), a paixão foi grande, a emoção também e hoje os mantenho. Comprei outros que ainda os usam, podendo ser capazes de diminuir a sorte ou não. Ame ou odeie os dados, eles fazem parte da história dos board games fazendo muita gente feliz e gerando emoção nas nossas jogatinas.

Palamedes: o designer dos dados

Imagine que no mínimo há 3.200 anos, o jogo de dados faz parte das jogatinas da humanidade. Embora não exista uma evidência histórica comprovada sobre quem foi o game designer que inventou este jogo. Atribui-se, segundo a mitologia grega, que o desenvolvedor dos dados foi Palamedes. Poxa, massa! Mas quem foi esse tal de Palamedes?

Bem, de acordo com o mito, ele era amigo do herói Agamenon e teria participado junto com o mesmo, na renomada guerra de Troia, ocorrida por volta do ano de 1.200 a.C. é possível que o Palamedes tenha feito um sucesso daqueles entre os games da época, afinal, muita gente já devia estar considerando o Senet *(jogo egípcio, hype da antiguidade)* um verdadeiro banco imobiliário. Aí surge esse tal de jogo de dados, composto por uns quadradinhos com valores que faziam a cabeça da galera. Palamedes mandou bem e faturou muito com a ideia, afinal, uma das coisas que tornava o joguinho legal era apostar coisinhas como moedas de ouro, soldo, cavalos e até mulheres, pasmem! Por volta de 302 a.C., os legionários romanos trouxeram o jogo à tona para nunca mais sair das mesas. Hoje os dados continuam fazendo seu diferencial nos jogos modernos, seja eles amados ou odiados, ainda ditam a diversão. Valeu Palamedes! (JC).

Resenha

Com Roberto Pinheiro
roberto@pinheirobg.com

IMAGEM: ROBERTO PINHEIRO

Se divertindo com GO CUCKOO!

IMAGEM: WWW.HABA.DE

Caro leitor, não sei o quanto está sua resistência em ver tantos jogos fofinhos de Destreza em edições seguidas, mas prometo que depois desse vou dar um intervalo e trazer alguns menos infantis para dar uma mudada nos ares. Pois bem, hoje temos mais um jogo da HABA. O nome do jogo em sua versão original *(alemã)* é Zum Kuckuck!, mas como eu não entendo alemão vamos para o inglês: Go Cuckoo! Se você não sabe, essa é uma expressão inglesa para indicar que uma pessoa deu uma despirocada.

Go Cuckoo! é um jogo para 2 a 5 jogadores, que pela minha experiência demora uns 10 minutinhos por partida. Os componentes do jogo são basicamente varetas, ovos e um meeple de passarinho. Ah claro, não posso esquecer da caixa, que é parte essencial do jogo. As varetas são de madeira e são coloridas apenas nas extremidades. As cores das extremidades de uma vareta podem ser iguais ou diferentes. Os ovos são de algum material duro e são relativamente leves, o meeple do passarinho é de madeira e a caixa é de metal *(uma lata estilo Red Bull só que maior)*. O jogo é claramente infantil, tanto pela tema como pelas peças, e pode ser jogado por crianças bem novinhas. A caixa indica 4 ou mais anos. Não entendo muito disso, mas deve estar correto, desde que um adulto guie a partida. Até para ninguém engolir os ovos...

Uma partida de Go Cuckoo! é preparada muito rapidamente: tire todos os componentes da caixa, depois jogue todas as varetas dentro da caixa para formar o ninho inicial. A ideia desse ninho é que as varetas fiquem espalhadas, como se fosse um cone crescendo do fundo da caixa até sua boca. Os ovos são distribuídos igualmente entre os jogadores, de modo que a quantidade de ovos para cada jogador dependerá do número de jogadores na partida. O objetivo de cada jogador é colocar todos os seus ovos no ninho. Então, se no começo do seu turno você não tiver ovos, você tem a oportunidade de colocar o passarinho no ninho. Se conseguir com sucesso é o vencedor da partida.

A ideia do jogo é bem simples e seu turno também. Primeiro, tire uma vareta por vez até conseguir uma vareta que possua a mesma

cor nas extremidades ou até tirar sua terceira vareta. Coloque todas as varetas retiradas no ninho, mas agora elas devem ser posicionadas horizontalmente. A ideia aqui, é aprontar o ninho para receber os ovos. Se, durante esse turno, você tirou alguma vareta com as extremidades iguais, você pode colocar um dos seus ovos no ninho. Pronto. Esse é um turno de Go Cuckoo! O único problema é que se você derrubar varetas, você precisa reposicioná-las e se você derrubar ovos você pega-os de volta para si. Se, por um acaso, o ovo não cair fora da caixa a situação é um pouco diferente. Afinal, você não pode pegá-lo para si. Deste modo, você pega um ovo do jogador que tiver mais ovos naquele momento. O jogo termina quando alguém iniciar o turno sem ovos e conseguir colocar o passarinho no ninho. Se algo der errado nessa tentativa *(ovos caírem ou varetas caírem)* o passarinho é removido do ninho e o jogo continua.

Então, Go Cuckoo! é um jogo bobinho mas que no reino dos adultos pode ter algumas sacanagens. Afinal, por que não colocar o ovo em uma posição bem precária? Assim, aumenta a chance do seu oponente derrubá-lo e você atrasar o progresso dele. No final das contas, o jogo é bonito, tem uma bela presença na mesa e atrai olhares. Adultos mais esnobes podem virar o nariz, mas quem tem algum juízo vai achar o jogo interessante de imediato e esperar para jogar a próxima partida.

Em termos de rejogabilidade e comparativo com outros jogos da HABA, Go Cuckoo! tem algumas armas em seu arsenal. O jogo é rápido, com momentos de tensão. O jogo possui uma alta interação por conta da área de jogo comunitária, esse elemento estende a vida útil do jogo. Afinal, como já sabemos, jogos de Destreza podem se esgotar com certa facilidade. Por exemplo, o Animal Upon Animal tem uma interação muito baixa em comparação, pois cada jogador tem sua própria área de jogo. Go Cuckoo! tem sorte zero, sendo mais agradável para adultos do que um Rhino Hero, que é costumeiramente definido pelas cartas que os jogadores possuem na mão. Aqui a coisa muda de figura, o destino do jogo é definido por pura habilidade e interação entre os jogadores, isto é, a capacidade deles de interferirem com a área de jogo de modo a prejudicar os oponentes. Por fim, colocar o passarinho pode não ser das atividades mais difíceis, mas sempre dá aquela pressão no jogador e dá aquela pontinha de esperança aos demais jogadores. Resumindo: os adultos aprovam.

GO CUCKOO

Estilo: Destreza

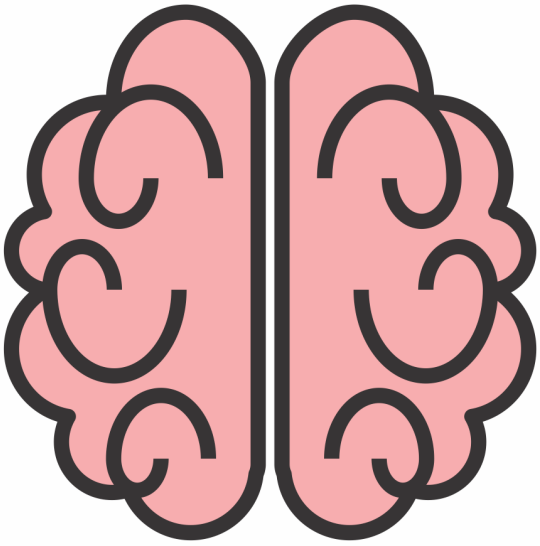
Para: 2 a 5 Jogadores

Ano: 2016

Fabricante: www.haba.de

Criadores: Josep M. Allué e Víktor Bautista i Roca
Ilustradora: Gabriela Silveira

VOCÊ É TIPO CONTEÚDO?



ENTÃO TOMA!

REVISTA VEM PRA MESA

Redes sociais	@vempramesa www.facebook.com/revistavempramesa
Portfolio flip Download gratuito Contato	issuu.com/revistavempramesa pinheirobg.com/index.php/vempramesa revistavempramesa@gmail.com

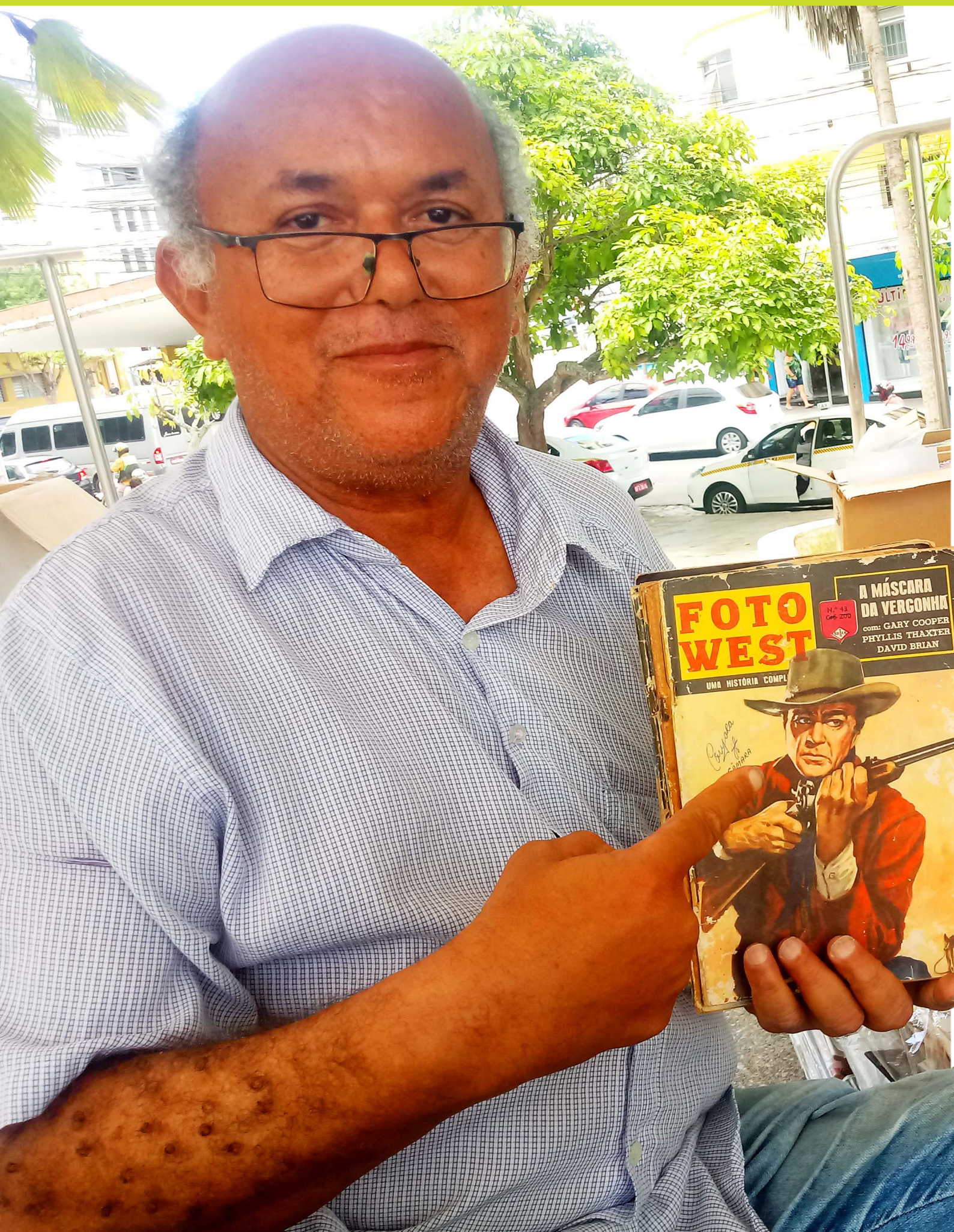


FOTO WEST
UMA HISTÓRIA COMPL
A MÁSCARA DA VERGONHA
com: GARY COOPER
PHYLLIS THAXTER
DAVID BRIAN

Nos balaios da FEIRA DO GIBI

Resenheiro
Julio cesar

Ora, quem nunca viu aquele determinado item interessante e num estalo de dedos não pensou em partir para colecioná-lo. Ora, vai me dizer agora que isto nunca passou por sua cabeça antes? Óbvio que sim!

As pessoas gostam de colecionar algo, seja por poucas unidades de um item, seja por possuir aquele item completo, a verdade é que colecionar tem seu charme e para muitos é considerado lazer ou passatempo. Board game, comic figures, selos, figurinhas, postais, revistas em quadrinhos... a lista de artigos para dar um pontapé em qualquer coleção é para lá de extensa e está tão associada ao universo geek quanto bola está para o futebol. E à medida que as coleções vão se tornando cada vez mais exclusivas, mais dedicado é o colecionador em encontrar artigos raros sobre o tema e quando os apaixonados por coleções chegam neste patamar, entra em cena os vendedores de artigos pitorescos que possibilitam ao colecionador adquirir aquele item cobiçado e que faltava para fechar a coleção.

O coreto do Alírio é um bom exemplo deste ambiente de procura que atrai os mais curiosos tipos de colecionadores determinados a garimpar nos seus alfarrábios aquele item valioso que pode enfim fechar suas coleções.

É no coreto da praça Clementino Procópio, no centro da cidade de Campina Grande, na Paraíba, que o jornalista Alírio de Souza Oliveira, 63, decidiu ocupar. Há dez anos, sempre aos sábados, ele leva suas caixas abarrotadas de "quinquilharias" e transforma o velho coreto na visitada "feira do Gibi". No espaço, ele oferece uma série de itens como livros, histórias em quadrinhos, discos, fitas VHS, CD's, álbuns de figurinhas, selos e muitas histórias que dão ao local um ar pitoresco e cultural, já característico aos que passam pela praça.

Um destes caçadores de relíquias é o industrial Geraldo José Correia de Melo, 63, frequentador

RADAR DE HOBBY...

Nick Raider

É o personagem criado pelo escritor italiano Claudio Nizzi e o ilustrador Giampiero Casertano e conta as histórias de um detetive que enfrenta os mais diversos perigos para desvendar os casos. No Brasil, a série foi publicada em HQ entre 1988 a 2005.

COTAÇÃO

Nível de interesse:

Nível de raridade:
Baixo

Aos 63 anos, Alírio de Souza, encontrou na venda de itens antigos uma maneira de driblar a crise com algo que se sente feliz.

IMAGENS: JULIO CESAR

IMAGENS: JULIO CESAR

assíduo do espaço há quase uma década e colecionador assumido de HQ's. Geraldo afirma que o que mais o atrai para o coreto é a possibilidade de encontrar coisas raras que até mesmo na internet ou em sebos espalhados no Brasil não são fáceis de achar. Natalense, ele já conseguiu comprar no local várias publicações valiosas e que concretizaram o sonho de completar coleções. Para ele, o coreto e a feira já se tornaram um ponto cultural informal da cidade e que deveria ser incentivado para que fosse ampliado.

"Hoje, nestes tempos em que tudo é virtual, as pessoas passam o dia grudado no celular. Assim, a boa leitura, a boa música, etc, foram totalmente esquecidas e precisamos estimular espaços como estes, as pessoas precisam voltar a valorizar a leitura". O mesmo pensamento é compartilhado e curtido por Rebeca Leal, 37, que visita o local como ponto de encontro com amigos. "As pessoas alegam que não têm mais tempo para leitura, ficam coladas no celular e lá estão sempre lendo bobagens e desperdiçando o tempo que elas mesmas alegaram não ter para ler, mentem para elas mesmas para justificar o desinteresse por uma boa leitura", cita.

Rebeca sempre aguarda a chegada de alguém, sentada nos bancos do coreto se satisfazendo com a leitura de HQ's e diz que sua preferência é pelas histórias de Conan O Bárbaro, principalmente as revistas da fase dos anos 80. "Elas são as melhores, os roteiristas tinham histórias criativas e conteúdo reflexivo, e quando gosto da revista, compro imediatamente, antes que algum colega chegue e leve", argumenta.

Para quem imagina que o público da feira do Gibi é formada por velhinhos excêntricos, vai acabar se frustrando, os consumidores são das mais variadas gerações e segundo Alírio o que faz a feira ser um sucesso é porque grande parte dos frequentadores são colecionadores, independente de idade. O cidadão vem aqui atrás de algo diferenciado, às vezes encontra e às vezes não, mas nunca desiste de buscar. Há dez anos ele e um grupo de colegas decidiu usar o coreto como um local de encontro onde se podia jogar conversa fora e trocar ou vender itens antigos, com o passar dos anos, a feira se dinamizou.

Alírio confirma que já vendeu itens de grande raridade, como a primeira edição da revista em quadrinhos do Tarzan publicada no Brasil em 1951, pela antiga editora Ebal. Assim, como o primeiro LP

LOUCO POR VOCÊ

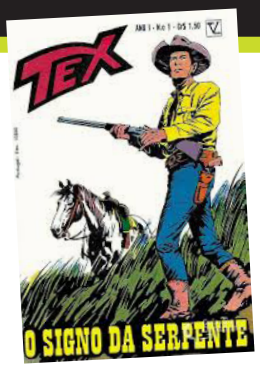
Quem não ficaria louco por este LP. Muitos fãs e colecionadores chegam a pagar entre R$ 3 a 5 mil por ele. Trata-se do primeiro disco gravado por Robertos Carlos, antes mesmo da fama. Curiosamente é o único disco do rei que não aparece ele na capa.

COTAÇÃO

Nível de interesse:

Nível de raridade:
Altíssimo

Na feira, a cada momento aparece alguém oferecendo novidades para serem comercializadas, trocadas ou doadas. O fluxo de colecionadores e curiosos torna o lugar o mais atrativo da praça.



TEX WILLER

É talvez a série em HQ mais duradoura no Brasil, sendo publicada initerruptamente no país desde 1951 na versão Tex Júnior em edições especiais esporádicas. A partir de 1971, passou a ser publicada mensalmente na sua atual versão formatinho. Embora o personagem viva suas aventuras no velho oeste americano, seu criador é o escritor italiano Gian Luigi Bonelli em parceria com o ilustrador Aurélio Galleppini. Há uma grande legião de fãs e colecionadores no país.

COTAÇÃO

Fase 1951 a 1970

Nível de interesse:

★★★★★

Nível de raridade:

Altíssimo

Fase 1971 a 1977

Nível de interesse:

★★★★

Nível de raridade:

Alto

Fase 1978 a 1988

Nível de interesse:

★★★

Nível de raridade:

Médio

HARTAN / CONAN

Criado pelo americano Robert Ervin Howard em 1952, somente chegou ao Brasil em três publicações raras lançadas em 1972, não emplacando inicialmente. Em 1973, a editora brasileira Graúna "pirateou" o personagem e como não queria pagar direitos autorais, rebatizou Conan como Hartan, porém, publicou uma única edição, hoje considerada extremamente rara por colecionadores. Ao longo dos anos a HQ foi sendo lançada no Brasil esporadicamente pelas editoras Roval e Bloch. Em 1982, a editora Abril assumiu a série após o sucesso do filme Conan O Bárbaro, com Arnold Schwarzenegger, emplacou definitivamente, tornando-se uma das séries de HQ de maior sucesso no país entre os anos de 1982 a 1993.

COTAÇÃO
Hartan 1973
Nível de interesse:
★★★★★
Nível de raridade:
Altíssimo

IMAGENS: JULIO CESAR

Nos degraus do coreto da praça Clementino Procópio, fãs de vários gêneros de colecionismo encontram espaço para se conhecerem.

do cantor Roberto Carlos, de 1961, considerado pelos colecionadores de discos, o 2º mais raro do Brasil, só atrás do Paêbirú, da dupla Zé Ramalho e Lula Cortês.

Hoje, ele enxerga que a cidade deveria ter outros pontos deste gênero para serem explorados porque no seu entendimento Campina Grande e sua região são, por assim dizer, um polo de cultura geek, caracterizada por vários subgêneros desta cultura.

Há muitas pessoas com artefatos antigos guardados em casa que não sabe onde nem como vender ou trocar esses artigos. A feira, mesmo pequena, é um exemplo de um bom local para isto. Apesar de chamar-se feira do Gibi, ela é na verdade um grande sebo cultural, uma feira cosmopolita e uma área agradável

> "Ter contato com algo de uma determinada época é tocar no fragmento daquele passado"
>
> **Mario Vinícius,** professor universitário

Frequentador dos mais assíduos da feira do Gibi, o industrial potiguar Geraldo Correia considera Alírio e o coreto patrimônio cultural da cidade.

e arborizada, onde muitas pessoas ocupam o setor para dedicar alguns minutos voltados a sua vida real, um pouco fora do celular. O uso do aparelho é permitido, mesmo porque se trata de um logradouro público, porém, muitas pessoas vão ao coreto dedicar-se não somente para comprar ou vender algo, elas também preferem esquecer os problemas cotidianos relaxando na leitura de livros, revistas e HQ's.

Mario Vinícius Carneiro, 56, é escritor e professor universitário, e constantemente vem a Feira do Gibi no coreto para reencontrar amigos e também fazer uma arqueologia de itens, principalmente itens associados ao futebol local. Mario coleciona publicações sobre as copas do mundo e já tem um acervo em casa com revistas e jornais oficiais sobre a competição. Amante da leitura, ele considera o espaço uma maneira de viajar no tempo de maneira simbólica, pois ter contato com algo de uma determinada época é tocar num fragmento daquele passado. Porém, um dos grandes atrativos do coreto é justamente encontrar pessoas e suas histórias curiosas.

O ponto é atrativo pelo ar que circula em seu entorno, pelas boas conversas e também pelas curiosidades que de certa maneira lhe remete muito à feira da Ladra da cidade de Lisboa, que é um local onde se encontram muitos objetos usados e alguns antigos e raros. Agregando ao ambiente um ar cultural e histórico, bem peculiar da capital portuguesa e do qual o professor sente muitas saudades do período que residiu por lá.

Então, se estiver de passagem por Campina Grande e durante uma manhã de sábado não tiver por onde caminhar, dedique algumas horas para conhecer a praça Clementino Procópio e matar a sua curiosidade, visitando o coreto e a pequena feira do Gibi, onde o colecionismo da cidade encontrou refúgio e o visitante hobbista poderá encontrará grandes histórias e artefatos para levar na bagagem.

SERVIÇO

A Feira do Gibi funciona há 10 anos no coreto da Praça Clementino Procópio em Campina Grande-PB, sempre aos sábados das 8 às 14 horas.

Por Wagner Luis

VEIA DE JOGADOR

IMAGENS: WWW.GROW.COM.BR

Como vencer em PUERTO RICO

Puerto Rico é um jogo econômico, classificado como euro médio, bastante agradável e sobre o qual já há uma infinidade de materiais escritos. Dominar Puerto Rico é uma arte um tanto quanto complexa, visto que é um jogo de bastante interação quando comparado com outros títulos do gênero, e que carece de uma estratégia que se adapte ao fluxo da partida.

Sem o foco de ensinar as regras do jogo, este texto foi escrito para auxiliar os conhecedores e admiradores desta obra-prima a entenderem um pouco mais da sua profundidade estratégica e traçar caminhos vitoriosos. Também não é um texto de informações totalmente inéditas, e então, deve ser encarado como um apanhado das muitas informações relevantes já disponíveis e que me ajudaram a vencer diversas partidas.

Apesar não ser um jogo de número de rodadas limitado, uma partida tem normalmente entre 14 e 17 turnos, sendo que 16 é o número mais provável. Como é um euro da seleção de papéis que se alternam a cada rodada, o primeiro segredo é entender que não basta escolher a ação certa a cada turno. Como todos os jogadores realizam as ações (*exceto o **minerador***), o ideal é que o jogador não perca oportunidades de participar de todas as ações e também que não fique à mercê de prejuízos causados por ações dos oponentes.

Suas ações precisam estar conectadas com o momento do jogo e por isto, não defina o que fazer sem observar o status da partida. Por exemplo: "Qual é o impacto de uma ação **produtor**, se você observa que ação do **comerciante** está disponível e que o jogador à sua direita produz café e estaria apto a vendê-lo, para obter preciosos dobrões?." Às vezes, pegar uma ação de **capitão**, bonificada com um dobrão para embarcar poucos produtos, pode ser vantajoso sse isso "travar" um barco com seus produtos e ainda evitar que um adversário abarrotado de milho possa pegar a ação no turno seguinte. Em suma, não se trata de um "multiplayer solitaire" como muitos eurogames e é impossível vencer uma partida sem marcar e antecipar as ações dos adversários.

NOTA DO AUTOR:

Um novato em Puerto Rico pode deixar a experiência dos demais jogadores um tanto quanto frustrante, especialmente se forem hardgamers e competitivos e, sendo assim, é altamente desaconselhável ter mais de um novato à mesa, numa partida.

Muitos jogadores tem a tendência de achar que Puerto Rico é um jogo de ***Exportadores vs. Construtores***. Mas há uma corrente de pensamento mais coerente que entende Puerto Rico como um jogo de ***Oportunidade e Renda***. Apegar-se a uma estratégia dominante como Exportador pode te fazer perder uma excelente oportunidade de construção ou deixar de bloquear um adversário que está despontando com muitas construções. Por outro lado, o jogador que consegue obter uma boa fonte geradora de renda sempre estará apto a aproveitar as oportunidades, sem deixar de exportar *(sem desperdícios)*, sempre que a ação de **capitão** for escolhida. Em uma mesa com jogadores experientes, é quase impossível obter liderança na Exportação e na Construção e, desta maneira, o equilíbrio entre construções e exportações e sem supremacia em nenhuma destas "tendências", pode possibilitar uma vitória confortável.

Vamos ganhar?

Considerando os três momentos distintos da partida, existe um balanço entre pontos de vitória e dinheiro que vale a pena ser considerado:

Turnos de 1 a 5:
Dinheiro é fundamental. Renda fixa/acessível é o foco *(Abertura)*

Turnos de 6 a 10:
Tente converter dinheiro em PV *(Midgame)*

Turnos de 11 ao 15 (16 ou 17):
Dinheiro deve ser direcionado para obter PVs *(Endgame)*

Sendo assim, é um diferencial interessante que um jogador tenha até o turno 5 a plena capacidade e possibilidade de produzir ao menos 2 produtos, sendo um para obter pontos de vitória nas ações de **capitão** *(milho ou índigo)* e outro para renda *(café ou tabaco)*. A diversificação da produção te leva naturalmente a focar na construção da Manufatura e te afasta de construções como o Escritório, visto que na ação de comerciante você provavelmente sempre terá algo diferente para vender. E isto nos faz chegar ao foco da sua abertura em relação à obtenção destes dois produtos:

A Se você começou com milho, poderá focar no café como produto de renda;

B Se você começou com índigo, tem uma decisão a tomar entre, comprar a **Fábrica de Índigo Pequena** e pensar em diversificação ou comprar a **Fábrica de Índigo Grande** e partir para um segundo produto, sendo recomendável o tabaco.

O jogador que opta por diversificar a produção tem também uma singela, mas relevante, vantagem de não se importar muito em qual plantação irá sobrar para si na ação de ***colono***, podendo focar nas pedreiras quando assim desejar.

No midgame, seu foco deve ser transformar dinheiro em pontos. Isso passa necessariamente por evitar perdas *(Cais e Armazém)*, maximizar pontos por embarque *(Porto)* e transformar uma produção diversificada em dinheiro extra *(Manufatura)*. Considere no **midgame**:

A Toda a sua estrutura de produção deve estar pronta e com colonos até o turno 8 e a negligência a esta verdade te fará perder pontos e dobrões preciosos;

B Mire nos prédios de pontuação do ***endgame*** e verifique destes quais interessam aos seus adversários. Sacrificar alguns pontos de vitória na ação de capitão para pegar um construtor por um dobrão a menos pode significar a vitória em alguns casos;

C Estude as possíveis "trocas" de pontos por dinheiro. Trocas de 3 por 3 ainda são interessantes, mas , desprezar 6 ou 7 pontos de vitória em troca de 3 ou 4 moedas não deve ser uma opção frequente, salvo se isto também prejudicar um jogador que está bem na partida. E não esqueça que as construções também valem pontos.

IMAGENS: CESAR CUSIN

D Não é hora pro ***minerador***, aliás, se você não usar o ***minerador*** durante o jogo inteiro, estará fazendo um favor pra si mesmo!!

E ***Produtor*** é uma ação perigosa neste estágio. Observe como estão os barcos e como isto pode beneficiar seus adversários. Em caso de dúvida, melhor não produzir se você estiver mais forte na construção. Se o foco são embarques, ainda assim avalie.

F Nesta fase, a ação de ***capitão*** tem dupla função. Se há um adversário com alguma vantagem, pegar ação pra fazer apenas 3 ou 4 PVs e ver seu adversário jogar 5 ou 6 barris de milho ao mar significa um prazer incontido *(sim, eu sou sádico!!!)*. Na prática, se em uma jogada você faz 3 ou 4 PVs e seu adversário perde 6 ou 7 PVs potenciais, estamos falando de lance que pode render de 8 a 10 PVs *(lindo!!!)*.

Fique ligado

A fase de endgame *(turnos de 11 em diante)* é o momento para colher os frutos de um bom planejamento ou... para amargar o fracasso de um jogo mal estruturado. Ainda assim, existem algumas instruções para consolidar a vitória ou... para minimizar a sua vergonha:

A Esteja atento às condições de fim de jogo;

B Se o fim de jogo está próximo, abdicar de uma construção comercial pequena no turno 11 para completar os dobrões necessários para uma construção comercial grande e rica em PVs no turno 12 pode ser a diferença entre vitória e derrota;

B Sobre as ações, **produtor**, **capitão** e **construtor** são cruciais. As ações do minerador *(náuseas)*, **prefeito** e **comerciante** podem ser estratégicas, caso possibilitem construir ou ativar um edifício comercial grande e por isto, o ideal é que você aproveite as duas últimas quando forem escolhidas pelos adversários. A ação **colono** é quase inútil nesta fase.

D Selecionar o **prefeito**, se você direcionou seu jogo para a exportação, ou realizar a produção quando seu foco são as construções, são erros crassos e que custam caro.

E **Observe a mesa!** Como o endgame é disparado de maneira repentina, às vezes não custa verificar quantos adversários podem construir um edifício comercial grande. Se há pelo menos um adversário nesta situação à sua esquerda, é uma aposta interessante construir com bônus e deixar que ele pegue a ação de **prefeito**. Se o seu foco é produção e embarque, pegar a ação **prefeito** para obter colonos antes que as construções tenham sido feitas e impedindo que seus adversários ativem prédios comerciais no último turno pode gerar vitórias *(e inimigos, vou logo avisando!!!)*

Estratégia

Existem ainda algumas instruções básicas de estratégia para o jogo:

1 Melhor abertura: **colono -> Pedreira**, indiscutivelmente. E a resposta é simples: a pedreira te faz economizar um dobrão por construção. Se você fizer 10 construções na partida, são 10 dobrões economizados! É muita grana!

IMAGENS: CESAR CUSIN

2 Uma pedreira é pouco, duas é o numero ideal, três só pra quem foca em construção e quatro cheira a desperdício.

3 Via de regra, o **minerador** é uma ação pouco eficiente, principalmente após o sexto turno, quando o virtual vencedor já tem a sua maquininha de dobrões *(desconto nas pedreiras, estrutura que facilita/bonifica as vendas ou mesmo a Manufatura)*.

4 O açúcar é um recurso de certo balanceamento, que não serve a nenhuma estratégia específica. Pode ser um grande diferencial de vendas, caso tenhas um Mercado Pequeno ou Grande, mas é um recurso mais tático do que estratégico.

Algumas considerações sobre os prédios do jogo base:

Fábricas de Índigo:
Essenciais no começo do jogo. Opte pela fábrica pequena se seu foco é diversificar ou pelas duas caso seu foco seja que o índigo te dê PVs por exportação.

Fábricas de Açúcar:
Não tão essenciais quanto as de índigo, devido ao seu custo. Funcionam bem se seus adversários ignoram o açúcar ou produzem pouco. Sobre adquirir o engenho grande e pequeno, segue-se o mesmo raciocínio do índigo.

Fábricas de Tabaco e Café:
Fundamentais até o turno 5, pois te fornecem um poderoso produto a ser vendido; importantes no midgame; e pouco úteis nos turnos finais.

Mercado Pequeno:
Consegui-lo gratuitamente com uma pedreira na fase do construtor é uma adição interessante, mesmo que seu foco não seja vender. É uma boa aquisição para quaisquer estratégias, desde que não se gaste dinheiro com ele.

Mercado Grande:
Opção para quem quer focar em dinheiro pela venda e desnecessário para as demais estratégias, dado o seu custo. Faz um combo interessante com o Escritório.

Fazenda:
Baixo custo e um benefício razoável, desde que construída no início do jogo. Torna-se pouco útil no midgame e obsoleta no endgame. Quase inútil para quem foca em construção e interessante para os exportadores.

Cabana de Construção:
Enorme utilidade para quem foca em construir e de utilidade mediana para quem foca na exportação. Sim, este último não pode descartá-la, pois os dobrões são escassos na estratégia de exportação e descontos são fundamentais.

Armazém Pequeno e Armazém Grande:
Tem alto valor estratégico para todas as estratégias, visto que a prevenção de perdas é fundamental para a vitória. Tiram a pressão de optar por um embarque ante a uma construção vantajosa. Adquira o pequeno caso esteja focado em 2 produtos, ou o grande caso esteja com produção diversificada.

IMAGENS: CESAR CUSIN

Escritório:
Caro e controverso, é uma construção de alto peso para quem não pretende diversificar sua produção, sendo assim, pode ser mais útil para quem foca em poucos produtos de exportação do que para quem diversifica. Incompatível com a Manufatura e obsoleto no endgame. Considere sua construção até o turno 8, ou então ignore.

Hospedaria:
Tem potencial estratégico mediano e é uma aceleradora contumaz de endgame. Não é uma construção fundamental, contudo, te faz se "despreocupar" com a ação do prefeito. Em linhas gerais, construa se tiver dobrões sobrando.

Manufatura:
Se obtida logo no inicio, pode significar a vitória, desde que transformada rapidamente em uma máquina de renda *(diversificação de produção)*. É uma construção que se beneficia bastante de combinações com os armazéns e com o Porto. Porém, seu alto custo e a necessidade de construir estruturas de produção devem ser considerados. Até o turno 10 é uma boa pedida, além daí, deve ser ponderada a sua aquisição.

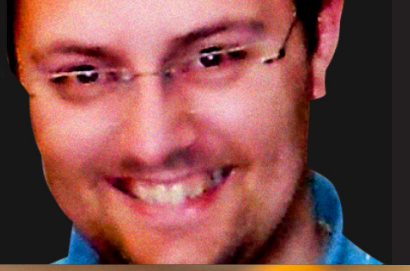
Universidade:
Pelo seu custo e benefício é a pior construção do jogo. Se tiver dinheiro sobrando, junte mais alguns dobrões e compre um prédio comercial grande *(mais PVs)*.

Porto:
Combo excelente com a Manufatura e uma forma muito eficaz de maximizar PVs. É mais útil do meio para o final do jogo.

Cais:
É uma construção interessante, mas com ressalvas, devido ao seu custo. No fim das contas, o foco do Cais é a prevenção de perdas, que pode ser feita de maneira mais barata e eficaz com os armazéns. É muito relevante nas estratégias focadas em exportação. Sua utilidade é grande nos dois terços finais da partida.

Puerto Rico é um jogo com múltiplos caminhos para a vitória e certamente não é possível esgotar aqui a explanação destes caminhos. Há de fato algumas estratégias bastante poderosas, mas o fato é que todas podem ser muito bem marcadas, especialmente se a mesa for composta por jogadores experientes. É uma joia para qualquer coleção, que traz momentos tão agradáveis à mesa, que o convite que faço neste texto é que o leitor leve o jogo para mesa, discuta novas estratégias, aproveite as informações aqui trazidas *(para concordar ou contestar)* e passe momentos prazerosos queimando neurônios. Costumo dizer que, quando perco uma partida de Puerto Rico, eu perco feliz!! Boas jogas!

Por Carlos Abrunhosa
carlosdeabrunhosa@gmail.com



CROWN OF EMARA

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

No centro da mesa, colocam-se os dois tabuleiros modelares *(campo e cidade)*, a combinação das 4 peças de cada um dos tabuleiros é aleatória. Os tabuleiros têm duas faces, uma mais colorida e outra mais fosca. Os jogadores jogam com o lado que mais lhes agrade.

Colocam-se os recursos *(madeira, trigo, pedra e tecido)* nos respectivos locais do tabuleiro de campo. No tabuleiro da cidade, colocam-se os seguintes componentes:

1 **Cidade:** Colocam-se os anéis reais e 4 fichas marcadoras sobre os 4 recursos visíveis *(madeira, pedra, trigo e tecido)* com o número a 1 virado para o respectivo recurso. A 2 jogadores, os marcadores da pedra e do tecido são virados para o número 2.

2 **Catedral:** Embaralham-se as fichas de favor e colocam-se numa pilha de face oculta, assim como as fichas de livro. Colocam-se as 4 fichas marcadoras sobre os 4 recursos visíveis *(madeira, pedra, trigo e tecido)* com o número a 1 virado para o respectivo recurso. A 2 jogadores, os marcadores do trigo e da madeira são virados para o número 2.

3 **Mercado:** Colocam-se todas as moedas em pilha.

4 **Estaleiro:** Colocam-se os marcadores de pão e pedra virados do lado correspondente ao número de jogadores e com o número a preto virado para as respectivas setas. A 2 jogadores rodam-se os marcadores 1 casa no sentido horário.

Embaralham-se todas as cartas de Conselheiros com a letra A e colocam-se 2 cartas por cada uma das 4 partes do tabuleiro da cidade *(8 cartas ao todo)*. As cartas A restantes são colocadas na caixa. Embaralham-se todas as cartas de Conselheiros com a letra B e colocam-se ao lado do tabuleiro com a face visível.

Separam-se as cartas com os diferentes títulos de nobreza e fazem-se 5 montes. As cartas são ordenadas por ordem decrescente. Em seguida, as cartas são colocadas no tabuleiro correspondente.

Monta-se a escala de pontuação encaixando-se as duas peças.

Embaralham-se as cartas de evento e colocam-se ao lado do

tabuleiro com a face visível.

Cada jogador escolhe uma cor e recebe o tabuleiro correspondente, 1 carta de resumo, um conjunto de 9 cartas de ação, 4 trabalhadores que se colocam nos espaços correspondentes do seu tabuleiro, 2 conselheiros, 1 casa e 1 cidadão. O cidadão *(pontuação de civilização)* coloca-se na casa 0 da escala de pontuação, enquanto a casa *(pontuação de construção)* coloca-se no número indicado pela carta de cima das cartas de eventos *(centro da carta)*.

Escolhe-se um jogador inicial que coloca os seus conselheiros nas seções do campo e da cidade indicadas pela carta de cima das cartas de evento *(centro da carta)*. Os restantes jogadores, por ordem de turno e no sentido horário, colocam os seus conselheiros na casa seguinte ao do conselheiro do jogador anterior, novamente no sentido horário.

As cartas de ação são baralhadas e formam um baralho de reserva pessoal de face oculta. Bisca 3 para a mão.

Depois de 6 rodadas o jogo termina, realizando-se uma pontuação final para determinar o vencedor.

Hora de jogar!

Uma partida de Crown of Emara dura 6 rodadas, em cada uma o jogador executa 3 turnos, um por cada carta. Cada rodada tem as seguintes fases:

Evento

Tira-se a carta de cima do baralho de eventos para a caixa e lê-se o novo evento da nova rodada que agora começa. Os eventos estão detalhados no livro de regras.

Turno do jogador

Começa com o jogador inicial e vai rodando no sentido horário. Cada jogador joga uma das suas cartas junto de uma aba do seu tabuleiro individual. Em seguida executa a ação associada à carta, a ação de movimento *(1 a 3 mediante a aba escolhida)* e até 3 ações de bônus na ordem que desejar.

Fim da rodada

A rodada termina quando todos os jogadores tiverem jogado 3 turnos. Em seguida, aplica-se o efeito do evento *(caso a carta o indique assim)*, passa-se o marcador de jogador inicial para o jogador à esquerda do atual jogador inicial, retiram-se as 3 cartas das abas, no caso de ser o final da 3ª rodada, embaralham as 9 cartas e cria-se um novo baralho de onde se biscam as 3 primeiras cartas para a mão. Após a 6ª rodada, o jogo termina. Contam-se os pontos e ganha quem tiver mais pontos

Um turno

No seu turno, um jogador tem de escolher uma das suas cartas da mão para jogar numa das três abas livres do seu tabuleiro individual. Essa escolha determina a ação *(face da carta)*; quantos movimentos *(aba 1, 2 ou 3 -> 1, 2 ou 3 movimentos)* e a hipótese de executar até 3 ações bónus pela ordem desejada. As ações das cartas podem permitir:

Ganhar 1 recurso /artefato do tabuleiro;

Pagar 1/3 recursos para ganhar 1/2 ouros;

Fazer 1 movimento com um conselheiro *(adicional ou com o conselheiro que não se moveu)*;

Executar a ação "contratar trabalhador" ou "recrutar assessor" na localização onde tiver um conselheiro por um recurso a menos;

Executar a ação de uma localização da cidade, mesmo que não se tenha lá o conselheiro.

A ação de movimento permite mover um dos conselheiros *(aldeia/cidade)* no sentido horário tantas casas como o valor indicado pela aba onde o jogador colocou a sua carta de ação *(1, 2 ou 3)*. O movimento tem de ser completo. Não há limite para conselheiro na mesma parcela.

Depois de terminar o movimento, o jogador executa a ação específica da parcela onde parou:

1

Na aldeia:
Ganha 1 recurso + 1 recurso / pagar um feno por um pão, por cada trabalhador seu nessa parcela;

2

Na cidade: catedral
Escolhe uma doação *(recurso)* e paga o indicado pela ficha quadrangular. Roda a ficha conforme indicado. Recebe 2 tributos: 1 livro e 1 ficha de favor *(tira as 3 primeiras, escolhe 1 para ficar e coloca as outras por baixa do monte)*; castelo - dar um presente ao rei *(recursos indicados pelas fichas quadrangulares, depois roda a ficha conforme indicado)* e de troco recebe 1 anel; pode ainda pagar 1 livro e receber 5 pontos de construção; mercado - pagar 1 recurso para ganhar 1 ouro; descartar 1 a 5 livros para receber pontos de civilização *(3, 6, 10, 15 ou 21)*; estaleiro - pagar 1 pedra para receber 5 pontos de construção; pagar 1 a 3 pães para receber pontos de civilização *(variável em função do indicado pela ficha correspondente)*; pagar 1 ou 3 madeiras para receber 5 ou 10 pontos de construção respectivamente.

IMAGENS: CARLOS ABRUNHOSA

Finalmente, o jogador pode executar até 3 ações de bônus pela ordem que desejar:

1 **Melhorar o seu título nobiliárquico**
Começa-se pelo título de nobre mais barato e vai-se progredindo por ordem crescente de valor. As cartas têm o custo na parte superior *(ouro e anéis)*. Quando se compra uma carta de título, recebem-se os respectivos pontos de civilização;

2 **Contratar trabalhador**
Permite colocar um dos seus 4 trabalhadores *(tabuleiro individual)*, numa casa livre da parcela de aldeia onde estiver o seu conselheiro, pagando os respectivos recursos indicados na casa;

3 **Recrutar assessor**
Permite comprar uma carta de assessor da parcela de cidade onde estiver o seu conselheiro, pagando os respectivos recursos indicado na carta.

Fim do jogo

O jogo termina no final da 6ª rodada, assim que os jogadores tiverem usado todas as suas cartas pela segunda vez. Faz-se uma pontuação final:

- 2 pontos por cada anel;
- 1 ponto por cada ouro, ficha de favor, livro ou pão;
- 1 ponto por cada 2 recursos que tenha.

Em seguida, comparam-se os marcadores de cada jogador *(pontuação de civilização e de construção)* que indiquem o pior valor. Ganha quem tiver mais pontos.

Sobre o jogo

Crown of Emara é um jogo de colocação de trabalhadores com rondel duplo e gestão de cartas com ações variáveis.

A produção do jogo é excelente, tem imenso material de boa qualidade e as ilustrações são muito bonitas.

Crown of Emara é um daqueles jogos cheio de variáveis e caminhos para se descobrirem e que dificilmente se dominará com menos de 5 partidas. O jogo passou completamente ao lado da maioria do público e, de certa forma, injustamente. Trata-se de um jogo que se joga muito bem, bem testado e um que não renega a sua origem de eurogame alemão.

Se analisarmos cuidadosamente o jogo, não iremos encontrar nada de novo em termos de mecanismos, no entanto, temos de dar os parabéns à forma elegante como foram integrados aqueles que fazem avançar uma partida de Crown of Emara.

Podemos dizer que há pouca interação entre os jogadores e que o fator de aleatoriedade está presente no jogo e pode ser pouco digerível para alguns, no entanto, na minha opinião, está presente num nível aceitável. Crown of Emara é um eurogame sólido e bom. Os fãs deste estilo vão seguramente gostar de experimentá-lo. É um design consistente, com variadas opções estratégicas e a dupla pontuação (civilização e construção) é uma sutileza muito bem integrada que nos força a apostar no equilíbrio destas duas formas de pontuar. A experimentar!

CROWN OF EMARA

Estilo: Estratégico/eurogame
Para: 1 a 4 Jogadores
Ano: 2018
Fabricante: www.pegasus.de

Criador: Benjamin Schwer
Ilustrador: Dennis Lohausen

CIÊNCIA EM JOGO

Resenheira
Silvanir Souza

Jogos educativos, jogos sérios, jogos de aprendizagem, não importa, você já deve ter pensado: "tá amarrado!". Por que alimentamos esse ranço pelos jogos educativos? Simples, porque esses jogos são abundantes, pouco populares e são muitas vezes lobos em peles de cordeiros. O clássico jogo de pergunta e resposta, muito popular entre nós professores, cumpre uma função manipulativa: atesta os velhos métodos focados apenas no conteúdo, só que apresentado em plataformas mais atraentes *(por exemplo, cartas, dados, tabuleiros, etc.)*. "Meus alunos amam quiz". Não sejamos ingênuos! Para um estudante, jogar um jogo educativo não divertido ainda pode ser mais empolgante do que uma aula teórica. Mas será que eles jogam estes jogos fora da sala de aula. Como aproximar os estudantes de conceitos ou temas científicos fora desses espaços. Eu aposto nos jogos baseados na ciência! Segundo Coil, 2017, podemos diferenciar dois tipos de jogos que usam a Ciência, são eles:

JOGOS BASEADOS NA CIÊNCIA

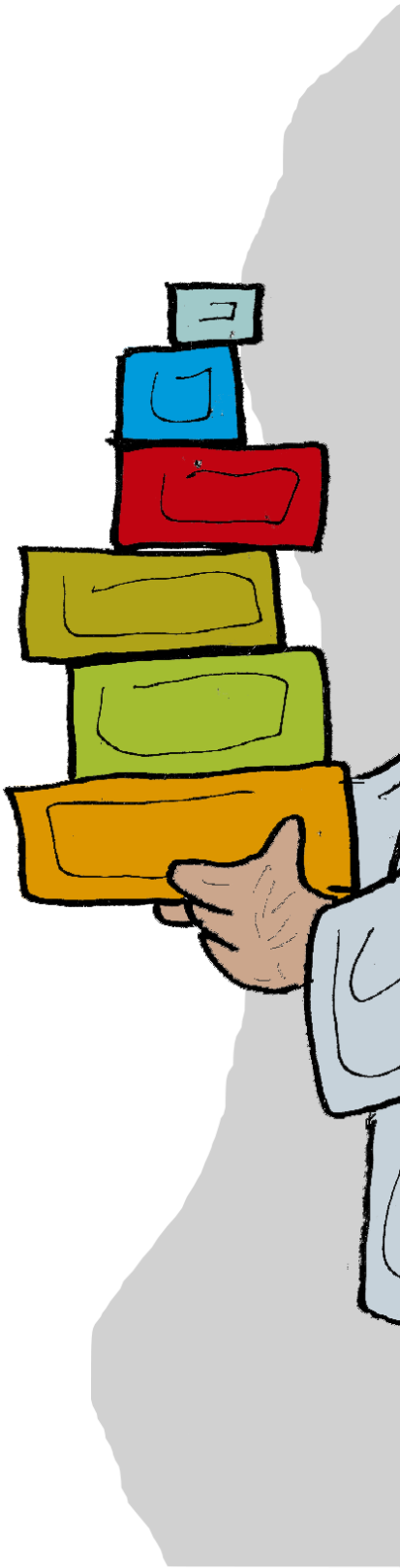
Que usam conceitos científicos ou ideias como parte de seu tema ou mecânica.

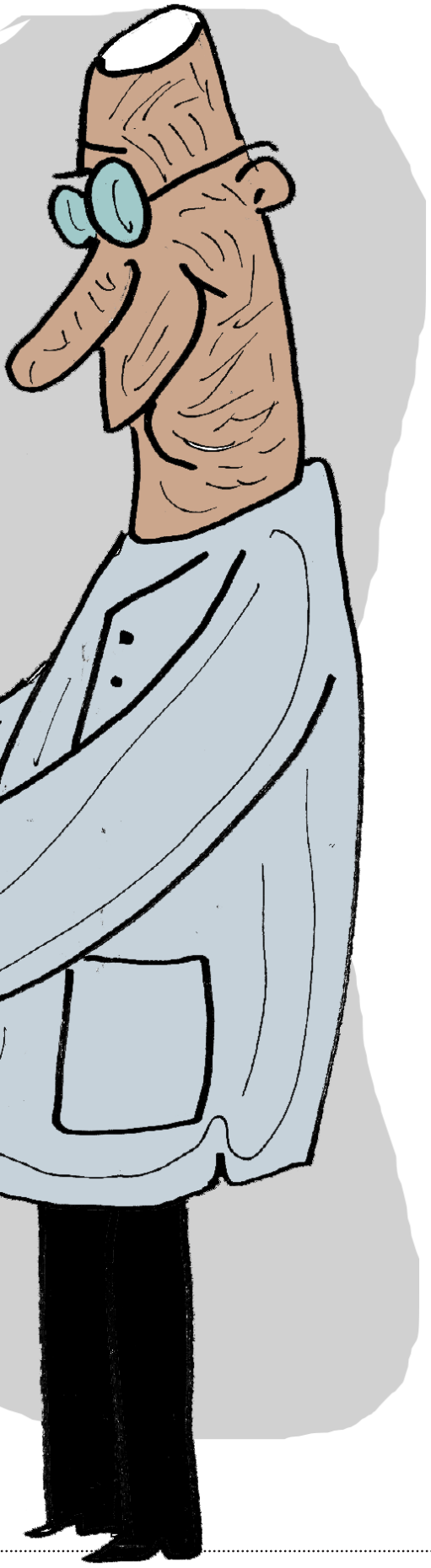
JOGOS PEDAGÓGICOS DE CIÊNCIA

Que têm objetivo principal nas questões pedagógicas.

Nos jogos pedagógicos de ciência, o foco principal não está na mecânica do jogo, também por isso, são jogos menos conhecidos, pois seu alcance é limitado aos professores e salas de aula. Destacamos o Gut Check: The microbiome game *(microbioma intestinal)*, Go Extinct! *(interpretação de árvores evolutivas)*, KEEP COOL *(mudança climática)*, Sustentabilidade *(sustentabilidade ambiental)* e os jogos da editora Genius Games *(Covalence, Peptide, Linkage, etc)*.

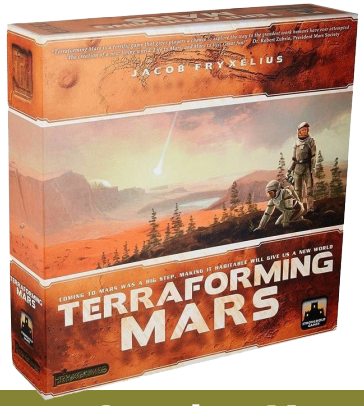
Já para meu top cinco de jogos baseados na ciência, citarei aquele que usam conceitos científicos na mecânica ou tema, mas que não se tornam escravos deles. Os meus favoritos nesse contexto são:





Evolution

Um jogo de cartas onde as suas escolhas determinam quais espécies sobrevivem, quais prosperam. Neste jogo, os jogadores adaptam suas espécies em um ecossistema dinâmico, onde a comida é escassa e os predadores se escondem. O Evolution possibilita uma quantidade surpreendente – mais de 4.000 – de maneiras para evoluir sua espécie, tornando cada jogo diferente.

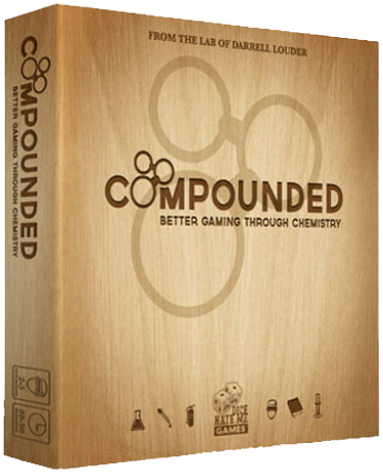


Terraforming Mars

Em Terraforming Mars cada jogador controla uma corporação com perfil específico e utiliza recursos para desenvolver projetos e transformar Marte na próxima colônia humana. Desde introduzir algas e musgos a minerar as luas de Júpiter e lançar asteroides sobre a superfície do planeta vermelho. Os jogadores trabalham em conjunto para a terraformação de Marte e competem para obter mais pontos de vitória. Eu joguei este jogo apenas uma vez e me apaixonei. Existem três trilhas diferentes *(oxigênio, oceanos e temperatura)* no jogo, onde os jogadores devem modificar essas condições de Marte para condições semelhantes à da Terra. Essas condições determinam quais cartas podem ser jogadas. Por exemplo, as cartas de mamíferos mais complexos antes que você alcance condições parecidas com a da Terra.

Compounded

É um jogo sobre a construção de compostos químicos através da gestão de elementos químicos, cooperação e negociação e sorte. Encontrei o Compounded quando estava procurando jogos com representação do conteúdo de química. Neste jogo, os jogadores assumem os papéis de gerentes de laboratório, competindo para completar a maioria dos compostos antes de serem completados por outros - ou destruídos em uma explosão. Isso porque alguns compostos são inflamáveis e se tornarão mais e mais voláteis com o tempo.



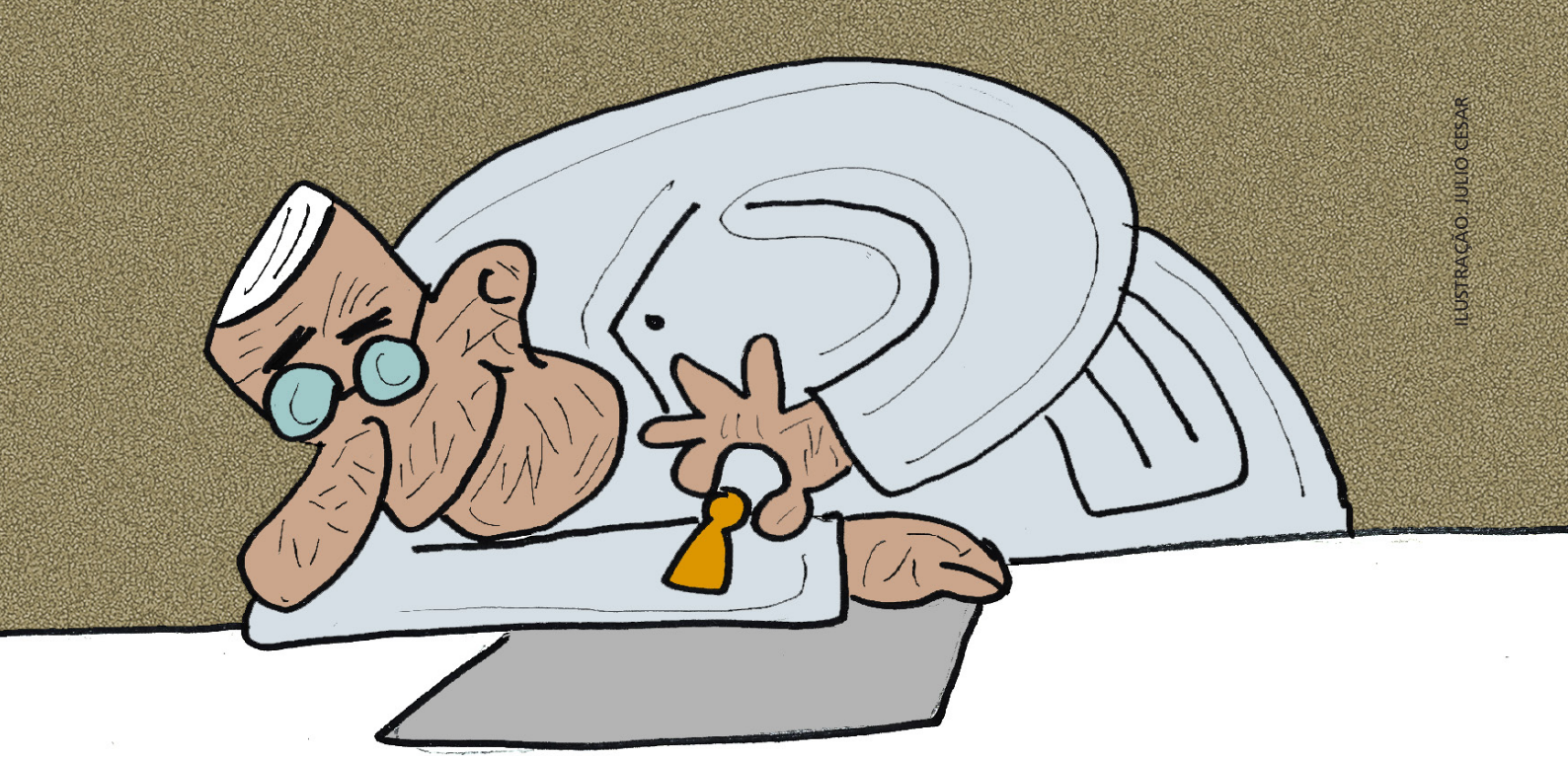


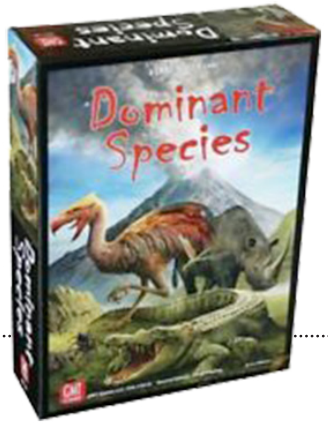
ILUSTRAÇÃO: JULIO CESAR

Alquimistas

Mesmo que em Alquimistas os jogadores estejam competindo para descobrir os segredos de uma arte mística, o jogo explora questões do método científico, incluindo as etapas que precedem o processo de uma publicação científica. Quanto mais tempo gasto até a publicação, mais evidências para suas hipóteses podem ser coletadas. Porém, você pode ser descoberto por outra pessoa primeiro! E dependendo de suas publicações, você ganha ou perde reputação, o que aparentemente determina o vencedor do jogo. Os jogadores ganham conhecimento misturando ingredientes e testando os resultados usando um aplicativo para smartphone *(iOS, Android e também Windows)* que randomiza as regras da alquimia para cada novo jogo.

Dominant species

É um jogo que recria abstratamente uma porção minúscula de história antiga: os eventos de glaciação na Terra e o que isso implicou para as criaturas vivas que tentaram adaptar-se a essas mudanças. Nesse jogo, cada jogador assume o papel de uma das seis principais classes de animais - mamífero, réptil, pássaro, anfíbio, aracnídeo ou inseto. Cada um delas com necessidades e habilidades distintas. O jogo começa em um estado de razoável equilíbrio natural, mas ao longo do tempo, os jogadores irão se esforçar para se tornarem dominantes em tantos tipos de terreno diferentes quanto possível, a fim de reivindicar poderosas cartas de ação. Brilhantemente integrado à mecânica, conceitos ecológicos de especiação, migração e adaptação, entre outros, são ações que os jogadores podem realizar.



Felizmente, nos últimos anos têm surgido mais designers interessados em desenvolver e divulgar jogos com conceitos ou temas científicos. Embora seja preciso pontuar que alguns jogos apenas utilizem a ciência, seus conceitos e personalidades como mero pano de fundo. Por exemplo, no jogo Newton (um excelente jogo!) onde os jogadores assumem o papel de um jovem cientista que quer se tornar um dos grandes gênios do século XVII. Para fazer isso, eles viajam pela Europa, visitam universidades e cidades, estudam para descobrir novas teorias, construir novas ferramentas e trabalhar para ganhar dinheiro. Quando tive oportunidade de jogar, aplaudi a jogabilidade e a variedade de efeitos que uma ação pode ter, a depender dos símbolos dessa ação visíveis no tabuleiro. Porém, minhas expectativas de grande imersão na personalidade do Isaac Newton com a mecânica do jogo foram frustradas.

Ainda é preciso lembrar que a classificação sugerida aqui não é a mais utilizada na literatura científica sobre jogos de tabuleiro e ciência. Os conceitos de jogos educativos, jogos científicos ou jogos sérios ainda são os mais utilizados e referenciados.

Por Magarem

TOP 5 JOGOS COM PEGADA RELIGIOSA

Ao longo da trajetória de nossa revista, em certas edições, procuramos tematizá-la de acordo com algum grande evento social ou ocasião especial, como se sucedeu, por exemplo, com nossa edição especial da Copa do Mundo. Para esta edição, parti de uma premissa pouco usual para a seleção de um Top 5, relacionada ao grande evento religioso mundial que se aproxima: a Semana Santa!

Bem, não estou aqui para abrir debates e nem questionamentos relacionados à religião, seja qual for sua natureza, e, como disse, tomei como fonte de inspiração apenas o tema "religião" para tentar buscar e construir uma seleção de jogos - que já joguei, claro - e que de alguma forma lembre algo sobre este tema.

Antes de relacionar os 5 selecionados, insta observar o que o BGG (Board Game Geek) tem a dizer sobre o que são jogos religiosos, vamos ao conceito:

"Um jogo de tabuleiro com tema religioso apresenta elementos em sua narrativa, cenário ou personagens que se relacionam com sistemas de crenças atuais (religiões) do mundo, tanto em seu aspecto histórico e seu desenvolvimento através do tempo ou em seus objetos reais de fé, como escrituras sagradas e artigos de doutrina.

Alguns jogos de tabuleiro, classificados como religiosos, podem abordar determinadas situações ou histórias de um texto religioso, por exemplo, The Settlers of Canaan, que tem como tema o relato bíblico da colonização israelita da terra de Canaã. Outros jogos de tabuleiro religiosos podem ter referências diretas a escrituras, como a Bíblia, ou explorar aspectos da fé de uma forma divertida, como o Credo."

Então, pensando no que define o BGG, tenho certeza que não consegui, infelizmente, relacionar 5 jogos, de meu conhecimento, estritamente dessa temática. No entanto, ainda resistente quanto à criação da lista, resolvi "forçar" um pouco a "barra" a fim de encaixar um ou dois jogos que "lembram", mesmo que de longe, jogos nesta temática! Desta forma, seja com "forçação" de barra ou não, tirem suas conclusões. Vamos à lista:

5 SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS

Já estou esperando as bordoadas! Lançado aqui no Brasil pela editora Ludofy, o jogo fui muito bem recebido pela comunidade gamer por ter uma didática diferente e pouco usual: gestão de mão/pontos de ação x movimento em grades x tabuleiro modular. O movimento sobre o poço não é simples. Rotação e deslocamento de tiles têm regras precisas e que testam a todo o momento a qualidade estratégica dos jogadores. Seis pontos de ação são suficientes para permitir ao jogador, pelo menos, mover-se e chegar a algum lugar com o seu acólito, além de confundir e atrapalhar a rotina de seus adversários. É um jogo que prima, ao final, por originalidade. É um jogo especial para jogadores que curtem intricados "puzzles".

Em Sator, cada jogador representa um acólito que está tentando recuperar os quatro livros sagrados que um suposto Guardião lhes confiou para que seja lacrado o Abismo dos Pecadores. SATOR AREPO TENET OPERA ROTAS é o lacre que manterá todas as almas amaldiçoadas longe da humanidade.

Porém, essa não será uma tarefa fácil, pois o Abismo dos Pecadores é um labirinto de passarelas móveis que são manipuladas por engrenagens complexas e que irão alterar o caminho a se seguir. Para mover as passarelas, os acólitos deverão ler os livros Incertus Movet in Aere Sospeso, que é um tipo de manual de uso explicando como andar pelo labirinto. Quanto mais passarelas o acólito mover este turno, mais longe ele poderá se mover. Além disso, a fé dos acólitos irá ajudá-lo a realizar ações aparentemente impossíveis *(como a manipulação do tempo e do espaço).*

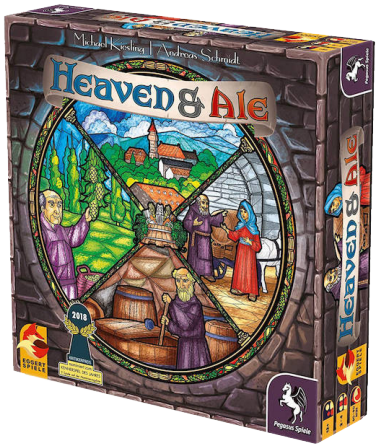
Mas, porque esse jogo me faz lembrar a temática religiosa? Bem, as palavras chaves estão aí: acólito/monge – membro da Igreja Católica; Abismo dos pecadores – Inferno; Livros sagrados – Bíblia... Então, se a intenção é forçar um pouquinho a barra, mesmo adotando em regra a temática fantasia, acho que o SATOR se apropria sim de inspirações de cunho religioso.

4 TEMPLAR: THE SECRET TREASURES

Partindo para um jogo mais familiar apresentamos o Templar: The Secret Treasures. O jogo traz em seu tema templários que são ajudados por monges, em uma abadia, algo diretamente relacionado ao tema religião. Além disso, trago a vocês um jogo um tanto desconhecido, e, neste sentido, pouco festejado por aqui, mas que ao final se torna uma grata surpresa quando compreendido em suas possibilidades.

Neste jogo os jogadores ajudam os Cavaleiros Templários a obter os seus tesouros para uma abadia secreta a fim de escondê-los em seu interior. Cada jogador fará uso de diferentes membros da abadia para ajudá-los a esconder os tesouros. Vence quem esconder a maioria dos tesouros.

A cara de um Family de controle de área com seleção de papéis pode enganar pela capa. No entanto, acho que o Templar é um jogo muito mais adequado para jogadores mais sérios do que para jogadores mais casuais e familiares. É um daqueles jogos com regras fáceis de aprender, mas que exige muito para dominar. Ter que rastrear o que seus oponentes jogaram pode parecer uma contagem de cartas comum; no entanto, uma vez que você se saia bem, você pode não apenas usar seus oponentes para sua vantagem, mas planejar mais à frente as jogadas sem ter que se preocupar com as ações de seus adversários.



3 HEAVEN & ALE

Mosteiro x cerveja x monges – não preciso dizer mais nada não é mesmo! Em Heaven & Ale cada jogador representa um líder de um antigo mosteiro e sua respectiva cervejaria. Agora é a hora de preparar a melhor cerveja sob o céu azul de Deus!

A arte de preparar cerveja exige o seu melhor momento. A fim de obter os melhores resultados de sua produção, você tem que fornecer o jardim do seu claustro com recursos férteis e o número certo de monges ajudando com a colheita - mas manter seu mestre cervejeiro em mente quando ele estiver pronto e ansioso para refinar cada um de seus barris!

Em Heaven & Ale, você tem que superar a dura concorrência de seus colegas jogadores. Há um bom equilíbrio entre a atualização do jardim do seu claustro e colheita dos recursos que você precisa para encher os seus barris. Apenas aqueles que conseguirem manter a cabeça fria são capazes de ganhar a corrida pela melhor cerveja!

Heaven & Ale representa parte da história dos monastérios da Igreja Católica feudal, inclusive ainda hoje, cervejas do tipo Abadia e Trapistas são estilos premiados e desejados que ainda são produzidos por estes mesmos monastérios. As verdadeiras trapistas são produzidas pela Ordem Cisterciense da Estrita Observância – OCSO - em apenas 11 abadias em todo o mundo, sendo a maior parte localizada na Bélgica e na Holanda. Então, falar de cerveja clássica produzida por monges me faz lembrar o tema religião!

O jogo em si não transmite uma sensação presente de estar na cervejaria de um mosteiro (ou mesmo em um mosteiro), o jogo prioriza um maior exercício mecânico em detrimento do temático – diria até que o jogo Oktober, que trata exatamente da temática da produção de cerveja medieval em monastérios alemães, um protótipo muito bem construído de meu amigo Zuzu (criador do Azzelij), tem muito mais peso no tema – fiquem atentos a este jogo nacional, logo mais em via de publicação. Se você é alguém que valoriza decisões tensas e extenuantes e que não se importa em ser punido por um sistema brutal, o Heaven & Ale é o jogo certo para você – senti no Heaven & Ale um lado punitivo na linha do Agrícola!

2 THE NAME OF THE ROSE

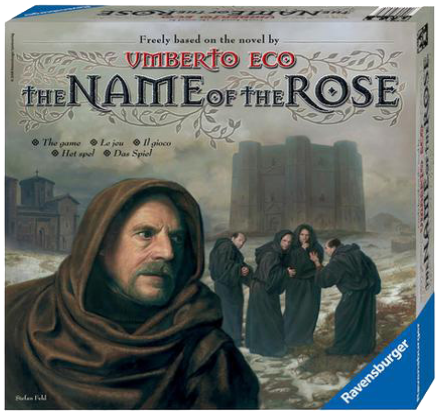
Mais um jogo desse monstruoso designer que se chama Stefan Feld. Sou fã declarado do “cara” e mais ainda do Filme baseado na obra de Umberto Eco. Feld sabe o que faz!

O pior de tudo é que tive uma “bad trip” quando o joguei pela primeira vez. Lembro-me que busquei esse jogo por todos os grupos

de leilões antes mesmo da ludopedia existir – quem já comprou no clássico Meeple Market sabe do que estou falando! Nunca consegui arrematar, pois a galera sempre inflacionava para valores absurdos por ser um jogo "off print". Então, acho que esperei tanto do jogo que quando o joguei pela primeira vez no SPA de Jogos de Natal, o jogo não me encheu aos olhos! Fiquei pasmo, foram alguns dias sem entender o porquê daquele jogo ser tão hypado. Então, sou partidário da regra dos 3, que significa: "não tire conclusões precipitadas sem ao menos ter jogado o jogo pela terceira vez". Dito isto, tive a chance de jogá-lo novamente, desta vez já vacinado do mal da expectativa e já esperando pelo pior. No entanto, foi na segunda partida, confirmada logo em seguida pela terceira que atestei a qualidade desse jogo!

Não vou aqui dizer que é o meu preferido de Feld – não, não é! Nem que está no meu top 3 Feld – não, não está! Então, porque então ele está relacionado nesta lista? Bem, trata-se de um "bom" jogo, e dentre os bons jogos que já joguei relacionados com a temática aqui perquirida pela resenha "religião" resolvi destacá-lo por merecimento. Mas, hoje não o procuro mais para minha coleção, prefiro jogar o do "coleguinha", melhor para mim e para meu bolso!

Para quem assistiu ao filme, o jogo é bem condizente com o ar misterioso de assassinato que cerca os monges do monastério. Você é bom em deduzir quem são seus oponentes e, ao mesmo tempo, jogá-los para fora de seu caminho? Se você puder - ou se você quiser tentar - então o Nome da Rosa seria um bom jogo de tabuleiro para você. O jogo ocorre em um mosteiro com monges suspeitos. Você é um dos monges e quer desviar as suspeitas de si mesmo enquanto tenta descobrir quem são os outros. E para fazer isso, você terá que primeiro percorrer as muitas mecânicas do jogo, dentre elas, o posicionamento secreto.

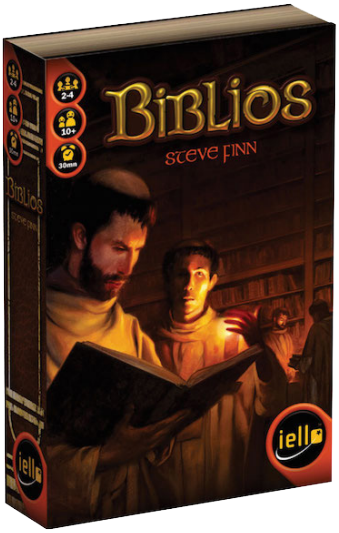


1 BIBLIOS

E nosso grande campeão é o Biblios, um jogo do designer Steve Finn, originalmente publicado em 2007, mas que foi recentemente anunciado pela Ludofy para 2019.

Em Biblios, você é um abade de um mosteiro medieval competindo com outros abades para reunir a maior biblioteca de livros sagrados. Para fazer isso, você precisa ter os trabalhadores e recursos para manter um scriptorium em bom funcionamento. Para adquirir trabalhadores e recursos, você usa um suprimento limitado de ouro doado. Além disso, você deve estar em boas graças com o poderoso bispo, que pode ajudá-lo em sua missão.

Biblios é um "filler" relativamente rápido, porém extremamente interessante quanto à tomada de decisões. Não é aquele jogo que você o compreende em sua totalidade em sua primeira partida *(a cara de um verdadeiro filler)*, mas sim um jogo que te encoraja a desafiá-lo por mais de uma vez para detectar suas verdadeiras nuances estratégicas. É o jogo mais adequado à temática de nossa lista – é descrito no BGG como jogo de temática religiosa – mas o jogo em si não traduz bem isso, o tema não é bem trabalhado. Em teoria, vocês são todos monges em um monastério tentando construir a melhor biblioteca de livros sagrados, mas esse tema realmente não aparece em sua jogabilidade. Mesmo que todas as categorias tenham nomes e símbolos correspondentes *(pigmentos, livros sagrados, manuscritos, etc), é muito mais fácil se referir a elas pela cor (azul, verde, laranja...).* No entanto, esse aspecto, ao final, não faz por desmerecer a qualidade deste jogo!



Top5 leitor!

Olá caros amigos, chegou a hora de contarmos com sua participação neste nosso ranking dos melhores. Assim, a VEMPRAMESA gostaria de saber que TOP 5 de jogos que você gostaria que publicássemos.

Sua sugestão pode ser compartilhada nas nossas redes sociais ou pelo e-mail: ***revistavempramesa@gmail.com.***

COLUNA
DO PORTUGA
danportugal1978@hotmail.com

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

Geração Nutella! Será mesmo?

Aqueles que são mais vividos, que sabem quem era Mussum e Zacarias, walkman, orelhão com ficha e chocolate Surpresa fazem coro depreciativo com as gerações mais novas. Os mais efusivos dirão:

"Eles não querem saber de nada!"

"Na minha época, tudo era mais difícil!"

"Preguiçosos. Só querem dormir e ficar no celular!"

Porém, nesse troca-troca de tiros, onde há muito ninguém se entende, há alguns pontos que devem ser levados em consideração, sobretudo no que diz respeito aos pais, vida adulta, sexo e internet.

Uma geração sem pais, literalmente. Órfãos de progenitores, que não conheceram o próprio pai ou mãe, tiveram que buscar consolo num padrasto, tia, avós. Na escola, entra em desuso o termo "reunião de pais", estrategicamente modificado para "reunião com os responsáveis", se bem que atualmente, não temos nem mais isso.

Mesmo sem a figura típica de um pai, o buraco aqui é bem mais em baixo, falo da ausência do núcleo familiar que em primeiro plano deveria se comprometer com os valores e educação de seus "protegidos". Quais exemplos devo seguir?

Eu tive pai e você também, meu pai era super-herói e se por acaso havia medo, eu era erguido com suas mãos de retroescavadeira e disposto no seu cangote e de lá o mundo inteiro era meu. Invencível! Um pai bacana virou artigo de luxo. Atualmente um pai que saiba repreender na hora certa, educar e ensinar valores tornou-se lendário.

Não ter o conforto de uma família, não experimentar a harmonia de um lar, não ter amor em doses diárias, mesmo que homeopáticas, desestabiliza o ser, empobrece-o e, muito em breve, gera violência e separação.

Outro reclame frequente é que essa geração não sabe o que é peão, bola, boneca, colecionar figurinhas, brincar de pique-pega e pique-bandeira. Claro que não, como poderiam! Não há tempo para isso quando no meio da rua é a bala que passa ligeira. Quando as crianças mais novas são as bonecas dos adultos. A bola ainda existe, mas é mais murcha, de meia, costurada e seus remendos contam histórias.

No Brasil, "não há vagas para crianças, não há vagas para os jovens!"

Não há tempo para ser criança, porque se de cara falta um lar, faltará todo o resto. A boneca não recebe os mimos, pois sempre é hora de cuidar dos irmãos mais novos, já pensando naqueles que ainda virão. Sempre é hora de preparar o caldo para o almoço que é ralo. Sempre haverá uma vassoura, uma louça, uma roupa suja – e esses talvez sejam os sortudos, pois, para muitos haverá pedra, fogo, álcool e aço em outras prematuras atribuições.

Se é cedo que esquentam à beira do fogão, se é cedo que viram a massa na construção e empurram os carrinhos na feira, também é cedo que o bucho cresce, antes mesmo das primeiras espinhas.

A internet é a velada amiga contemporânea, exibindo toda sua magia yin e yang. Nas telas minúsculas, em HD, a pornografia corre solta. Antes, era sempre um amigo do amigo que tinha uma ou duas revistas adultas a serem compartilhadas como um alfarrábio sagrado. Códice supremo e respeitado. As mulheres eram sempre lindas e inalcançáveis, mas garotos eram só garotos.

O tempo para cada coisa era respeitado. Podia-se ser moleque por mais tempo. Se havia pressão, era pouca, as meninas eram mais meninas e apesar de sempre estarem à frente dos marmanjos, mantinham a meiguice e a inocência. Não eram endurecidas, muito menos enfurecidas, muito menos ainda plastificadas.

Hoje, virgindade passou a ser motivo de bullying, é estar por fora e ser idiota. Há uma competição às claras pelo mais promíscuo, pelo mais precoce, pelo mais imoral.

E se você acabou de conhecer um novo carinha, depois de um coloquial cumprimento, o diálogo seguinte mais requisitado é: "manda nudes". E assim seguem despirocados, excitados, roçando aqui e ali, no mato e no muro da construção, tendo seus

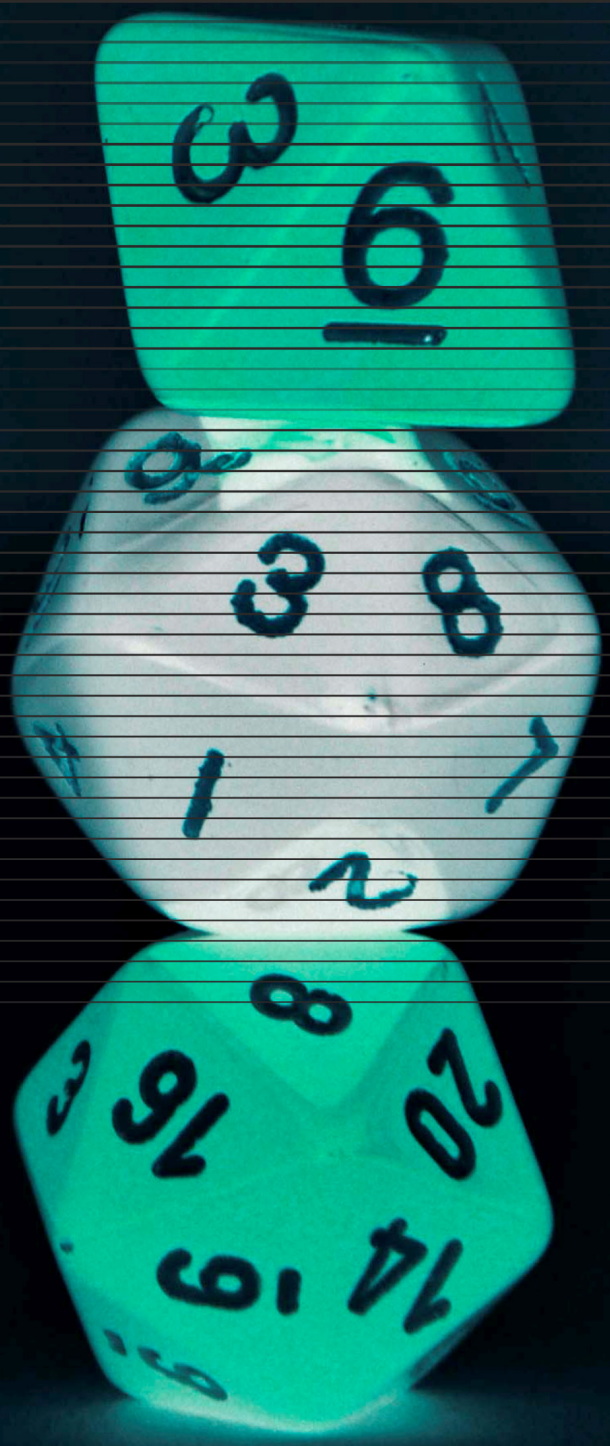
ILUSTRAÇÃO: JULIO CESAR

rebentos ou abortando. Parece-me que a vida é uma grande interrupção de tudo que poderiam ter sido.

Como suportar tudo isso? Num país que continuará fechado para suas gerações de jovens.

O homem que foi criança antes de toda essa estrambólica revolução viu um pôr do sol, dançou musiquinhas da Xuxa *(isso não foi algo necessariamente bom)*, fez amor, teve um pai para ensinar a andar de bicicleta e uma mãe para esfriar o leite quente, escutou Legião Urbana, pode acreditar nos estudos e um pouco mais à frente trabalhar. Além de tudo isso, teve amigos que lhe davam likes cara a cara. E abraços gostosos!

Para as gerações atuais, onde tudo parece cedo demais, o sol se põe ao meio-dia e há muita escuridão; as danças envolvem apenas uma parte do corpo - a bunda - que parece desacoplada de todo o resto e com vontade própria; o pai não é conhecido e a mãe traz o café amargo, o mesmo servido ao terceiro padrasto; fazem muito sexo, ah isso fazem! O estudo é capenga e o trabalho é na periferia dos subempregos. Para reconforto efêmero, possuem um número descomunal de amigos nas redes sociais, recebem um joinha até na postagem do parente morto por bala perdida, parcas informações banais e pouquíssima formação, com raras exceções. As curtidas produzem números, os comentários perpetuam o celular que não sai da mão, mas o que querem mesmo e desviar de toda essa solidão. E dentro da rede, a solidão é world wide.



VEM PRA MESA
ENCONTRO DE BOARD GAMES

STAND BOX

PUBLICAÇÃO BRASILEIRA