VEMPRAAULA: DESCUBRA SUA VOCAÇÃO

Nº 21 maio de 2019

VEM PRA MESA

JUNK ART
SUA CRIATIVIDADE EM EQUILÍBRIO

RESENHANDO O
POWER GRID

E MAIS: RADAR DE JOGOS, RESENHA EVOLUTION: CLIMATE, METAGAME: A SENSAÇÃO DE "JÁ PERDI" E COLUNA DO PORTUGA

878

PÁGINAS DE CONTEÚDO
INTELIGENTE E MUITO
ORGULHO DESTA TRAJETÓRIA...

OBRIGADO!

STAND BOX

CONTEÚDO

6

RADAR DE JOGOS

Mais uma vez estamos aqui com as grandes novidades do mercado de jogos de tabuleiro. Nosso radar de jogos sempre ativo e ligado traz para vocês os jogos que estão no hype neste mês de maio.

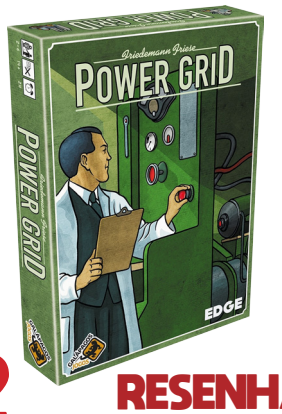
14

VEMPRAAULA: DESCUBRA SUA VOCAÇÃO

Laíse Lima encerra a Vempraula apresentando sua trajetória dentro do universo lúdico educacional e o surgimento do projeto Oficinas Lúdicas.

RESENHA EVOLUTION: Climate

Lançado em 2016 pela North Star Games e desenvolvida pelos cientistas Dominic Carpuchettes, Dmitry Knorre e Sergey Machin. O jogo imerge os jogadores a um ecossistema scasso que necessita evoluir.



22

RESENHA POWER GRID

Um Eurogame clássico que cativou muitos fãs mundo afora recebe a atenção especial de Magarem com uma fantástica resenha sobre o jogo

9

RESENHA: Junk Art

Viaje pelos principais palcos artísticos do mundo e coloque seu lado criativo para fora com este excelente jogo de destreza, onde jogadores se tornam escultores e precisam expor suas obras ao público.

18

METAGAME A SENSAÇÃO DE "JÁ PERDI!"

Dedicação, concentração e resultados são o que motivam muitos jogadores a se debruçarem sobre as mesas de jogos para tentar vencê-los e conseguir obter a sensação de vitória. Porém, e quando tudo funciona de maneira contraditória? Você está preparado para a sensação de "Já Perdi"?

28

COLUNA DO PORTUGA

Mestre Daniel Portugal vai além do começo e do fim em sua despedida da Vempramesa.

FALA AÍ EDITOR

Daniel Portugal

danportugal1978@hotmail.com

A VemPraMesa chega a sua última edição. Há um certo pesar, porém a sensação de dever cumprido perpassa todos os integrantes da revista. Confira nessa edição os últimos lançamentos no mercado nacional que continua a todo vapor e repleto de novidades.

Veja como é o projeto bem sucedido Oficinas Lúdicas, saiba como o grupo evoluiu desde seu início, agregando amigos e jogadores ao nosso fantástico hobby. Não perca a resenha de um jogo que não sai de moda, reveja o clássico Power Grid que agrada aos jogadores mais exigentes, criando uma partida com experiências únicas.

Outro destaque dessa edição é a conversa muito bem elaborada sobre a sensação de "já perdi". Como reagir a isso? Aspectos positivos e negativos que permeiam uma partida.

Por outro lado, o Junk Art vem nos alegrar com cores e formas, nesse jogo de destreza onde os jogadores devem expor, mundo afora, suas obras de arte feitas com sucata. Além disso, abordamos também o Evolution: Climate onde é preciso adaptar espécies de animais num ecossistema dinâmico.

Por último, reflita com a Coluna do Portuga, indo além do começo e do fim, encontrando um meio termo nesses opostos.

A Revista VemPraMesa faz um agradecimento especial àqueles que acompanharam nossa caminhada por quase dois anos. Procuramos trabalhar conteúdos de qualidade, diversificados e com profundidade. As matérias, reportagens, entrevistas e resenhas foram o resultado de um trabalho voluntário e totalmente independente.

A Revista VemPraMesa encerra suas atividades desejando a todos ótimas partidas!

Daniel Portugal

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

NOSSA CAPA

Nossa última capa é uma homenagem a todos que contribuiram e que de alguma forma participaram de nossas páginas com suas dicas, positividade e carisma. Muito obrigado!

VEMPRAMESA
Publicação mensal
Nº 21 / maio 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.

MAGAREM

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

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.

Vidas que mudam...

Até aqui viajamos juntos. Passaram vilas e cidades, cachoeiras e rios, bosques e florestas...

Não faltaram os grandes obstáculos. Frequentes foram as cercas, ajudando a transpor abismos...

As subidas e descidas foram realidade sempre presente. Juntos, percorremos retas, nos apoiamos nas curvas, descobrimos cidades...

Chegou o momento de cada um seguir viagem sozinho...

Que as experiências compartilhadas no percurso até aqui sejam a alavanca para alcançarmos a alegria de chegar ao destino projetado.

A nossa saudade e a nossa esperança de um reencontro aos que, por vários motivos, nos deixaram, seguindo outros caminhos.

O nosso agradecimento àqueles que, mesmo de fora, mas sempre presentes, nos quiseram bem e nos apoiaram nos bons e nos maus momentos.

Dividam conosco os méritos desta conquista, porque ela também pertence a vocês. Uma despedida é necessária antes de podermos nos encontrar outra vez.

Que nossas despedidas sejam um eterno reencontro.

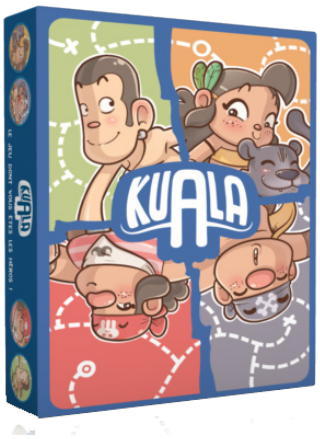
MAGAREM

RADAR DE JOGOS

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

Vinte e uma edições... Um número considerável para um periódico totalmente desvinculado de qualquer publicidade paga ou investimento de terceiros! Zelamos por nossa liberdade desde o início, escrevendo em nome da paixão que temos pelo hobby e pelo respeito à comunidade de board gamers!
Para esta última edição da Revista Vempramesa, gostaria de agradecer a todos vocês, nossos leitores, que nos motivaram a cada dia, com o feedback positivo e mensagens de carinho a cada nova edição! Obrigado mesmo, de coração! Dito isto, vamos à última edição de nosso Radar de Jogos, pois a lista de lançamentos não para nunca!

ANUNCIADO



KUALA

Mandala Jogos

Kuala é um quadrinho-jogo onde você incorpora um personagem em uma história imersiva em que suas escolhas orientam seu progresso. Você tem uma folha de personagem semelhante à usada nos jogos de RPG que rastreia suas posses, suas habilidades especiais, suas moedas e seus pontos de vitória. Em geral, a jogabilidade consiste em seguir os painéis desenhados - que contém pistas, enigmas e armadilhas - e fazer escolhas sobre onde ir e o que fazer, enquanto usa sua percepção visual para coletar pistas e ser inteligente o suficiente para resolver os enigmas. Como em qualquer jogo, você pode perder!

O que é diferente sobre Kuala de outros títulos da série "Viva Essa Aventura!" é que Kuala é para 1-4 jogadores, e cada jogador tem seu próprio livro, incorporando um personagem particular com poderes especiais. Trabalhe em conjunto com os outros *(embora separadamente)* para progredir em ilhas cheias de aventuras!

ARENA: *THE CONTEST*

Red Box Editora

Arena: The Contest é um jogo de miniatura para 1-8 jogadores num mundo de fantasia de Tanares, onde há guerreiros, magos, elfos e até mesmo dragões.

O jogo tem dois modos: cooperativo *(PvE)* e competitivo *(PvP)*. No PvE, um grupo de quatro heróis devem enfrentar perigosas missões e desafios, tomar decisões difíceis e sobreviver aos encontros com um dragão. Em PvP, um grupo de três ou quatro heróis lutam uns contra os outros para fazer história na arena.

Os heróis são representados por miniaturas altamente detalhadas colocadas em uma grade de batalha. Cada herói tem ataques únicos e deve rolar um dado de 20 lados para atacar. Há muitas possibilidades de criar uma equipe sinérgica e grandes estratégias.

A condição de vitória depende do modo de jogo. Em PvE, cada missão tem uma condição de vitória específica, de matar o chefe até sobreviver seis rodadas quando zumbis estão invadindo um templo. No PvP, você deve matar todos os heróis dos oponentes para ganhar.

COIMBRA

Galápagos Jogos

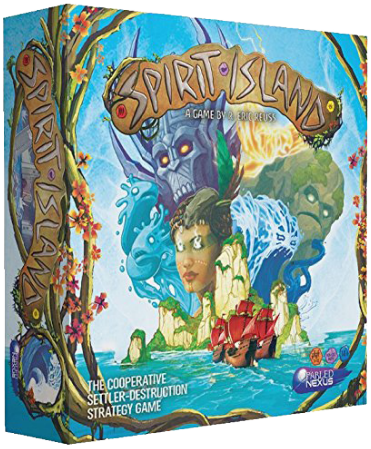
No século 15 e 16, Portugal está prosperando com seu papel de liderança durante a Era dos Descobrimentos. Aninhada no coração de Portugal, a cidade de Coimbra serve como um centro cultural do país. Como chefe de uma das casas mais antigas de Coimbra, você procura ganhar prestígio ao aprofundar os relacionamentos com monastérios próximos ou expedições de financiamento da época. Para alcançar esse objetivo, você deve disputar os favores dos cidadãos mais influentes da cidade, mesmo que você precise oferecer um pouco de dinheiro ou alguma proteção.

Coimbra introduz um inovador mecanismo de seleção de dados em que estes são usados pelos jogadores em cada rodada de múltiplas formas diferentes, com impactos em muitos aspectos de sua tomada de decisão. Embora existam muitos caminhos para a vitória, os jogadores devem sempre tentar otimizar suas oportunidades com cada jogada de dados. Combinada com as sinergias sempre em mudança dos cidadãos, expedições e mosteiros, duas partidas de Coimbra jamais serão iguais!

8BIT BOX

Conclave Editora

8Bit Box é um jogo de tabuleiro que homenageia a idade de ouro dos videogames, pois cada jogador possui um gamepad para programar suas ações, usando três rodas: direção, símbolo e valor. O jogo base contém três jogos diferentes influenciados por videogames clássicos da velha escola.



SPIRIT ISLAND

Ace Studios

Spirit Island é um jogo cooperativo complexo e temático sobre defender sua casa na ilha de Invasores. Os jogadores são diferentes espíritos da terra, cada um com seus próprios poderes elementais únicos. Cada turno, os jogadores escolhem simultaneamente qual dos seus cartões de energia jogarão, pagando energia para fazê-lo. Usando combinações de cartas de energia que correspondem a afinidades elementares de um espírito pode conceder efeitos de bônus. Poderes mais rápidos possuem efeito imediato, antes que os invasores se espalhem e devastem, mas outras magias são mais lentas, que exige premeditação e planejamento para usar de forma eficaz. Na fase Espírito, espíritos ganham energia e escolhem como crescem: para recuperar cartas de energia utilizada, procurar novo poder ou para espalhar sua presença em novas áreas da ilha.

O jogo inclui diferentes adversários para lutar. Cada mudança é jogada de diferentes maneiras, e oferece caminhos de dificuldade aumentada para manter o jogo desafiador enquanto você ganha habilidade.

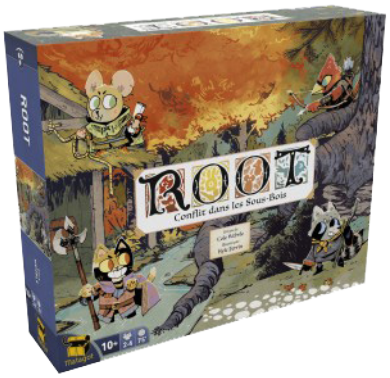
PRÉ-VENDA

ROOT

MeepleBR

A nefasta Marquise de Cat se apropriou da grande floresta, com a intenção de colher suas riquezas. Sob o seu governo, as muitas criaturas da floresta se uniram. Esta Aliança procurará fortalecer seus recursos e subverter a regra dos Gatos. Neste esforço, a Aliança pode alistar a ajuda dos vagabundos errantes. Embora alguns possam simpatizar com as esperanças e os sonhos da Aliança, esses vagabundos têm idade suficiente para se lembrar dos grandes pássaros de rapina. Enquanto isso, na borda da região, os orgulhosos disputam. O palco é definido para um concurso que é o destino da grande floresta. Cabe aos jogadores decidir qual grupo irá finalmente se enraizar.

Root representa o próximo passo no desenvolvimento de design assimétrico. Como Vast: The Crystal Caverns, cada jogador de Root tem capacidades únicas e uma condição de vitória diferente. Agora, com a ajuda de cartas lindas com multiusos, um design verdadeiramente assimétrico nunca foi mais acessível.



QUATRO ESTAÇÕES

Editora Independente

E aí vem mais um jogo de Edu Reis, mesmo criador de "Tá na mesa" e "V8 – a grande corrida"! Em 4 Estações, cada jogador é um fazendeiro empreendedor que deve buscar conquistar a maior quantidade de pontos de prestígio no período de 1 ano. Em cada estação, os jogadores farão um draft de cartas onde deverão selecionar uma por vez e realizar sua ação.

Semeie plantações, crie animais e os prepare para a exposição, ou mesmo industrialize seus produtos para conseguir ainda mais dinheiro, e por consequência, ser o mais prestigiado fazendeiro de sua região.

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

Com Roberto Pinheiro

JUNK ART

desafiando a sua criatividade artística

Caro leitor, como prometido na edição anterior, trago um jogo de destreza que não é focado para o público infantil. Eu não diria que esses jogos são raros, mas com certeza é um nicho que só começou a ter mais jogos recentemente. Um exemplo trazido ao Brasil foi o Dungeon Fighter, que é um jogo de destreza festivo e cooperativo. Sim, uma combinação inusitada. Também temos o semi-infantil Flick 'em Up, que também chegou no Brasil. Digo semi-infantil, pois é um jogo com várias regras, mas que atrai a criançada pela beleza de material e temática presente em vários elementos. Sendo que como essa é a última edição da revista, resolvi trazer um jogo de destreza com mistos de abstração *(existe até um tema, mas bem fraco)*. Então, para fechar com chave de ouro, quero lhe apresentar Junk Art.

Junk Art é um jogo de 2 a 6 jogadores com duração dependendo dos cenários escolhidos, mas eu diria que entre 20 a 40 minutos é uma estimativa justa. A temática do jogo é que os jogadores estão fazendo um tour pelo mundo exibindo suas obras-de-arte feitas com sucata, daí o nome: Junk *(lixo)* Art *(arte)*. O jogo funciona com os jogadores selecionando três cenários *(cidades)* que serão três mini-jogos. Cada cenário desse irá garantir pontos aos jogadores e, ao final da partida, vence o jogador com mais pontos. A regra geral do jogo é bem simples: existe uma base preta no qual os jogadores irão colocar as demais peças. Você pode pegar a peça atual com uma ou duas mãos, mas você não pode tocar em nada previamente colocado *(tirando a base, que você pode segurar com a mão se achar necessário, mas eu nunca fiz isso)*. Pronto. Fora isso, as regras variam demais em cada cenário, deixarei para falar sobre eles depois.

O que mais chama a atenção em Junk Art é a diversidade e a qualidade dos componentes, existe um conjunto de 15 peças em 4 cores distintas, totalizando 60 peças. Perceba que o jogo vai até 6 jogadores, então as cores não são ligadas aos jogadores *(com exceção de um dos cenários)*. Além disso, temos 6 bases para manter as nossas obras-de-arte e 60 fichas de fãs *(são as fichas de pontos de vitória)*. Não para por aí, o jogo também tem várias cartas diferentes. Temos 60 cartas, uma correspondendo a cada peça do jogo. Geralmente essas cartas irão guiar as partidas e trazer uma aleatoriedade na ordem e em quais peças entrarão em jogo. Temos ainda 12 cartas de cidades, que representam os cenários possíveis. Tem ainda uma carta para indicar o sentido dos turnos *(ou do passar de cartas)*, uma carta de estrela que é usada em alguns cenários, três cartas usadas em um cenário especial *(jogável apenas se tiver Flick 'em Up)* e uma fita métrica. Sim, uma fita métrica para medir o tamanho da sua obra-de-arte, pois alguns cenários dão pontos por isso.

WWW.LUDONOVA.COM

Junk Art

Estilo: Destreza
Para: 2 a 6 Jogadores
Ano: 2016
Fabricante: www.ludonova.com

Criadores: Jay Cormier e Sen-Foong Lim
Ilustrador e escultor: Philippe Guérin e Chris Quilliams

Bom, vamos falar um pouquinho das cidades. Cada cidade tem uma carta autoexplicativa, mas que na minha opinião não ajuda muita coisa na explicação. Eu sempre tenho que ler as regras completas no manual. Talvez quando tiver jogado esse jogo umas 20 vezes, eu pare de me perder, mas como são 11 cidades, demorei 4 partidas para jogar todas. Mas você não falou que eram 12? Bom, a 12ª só joga com Flick 'em Up. Agora resta jogá-las mais vezes para memorizar as regras. Vou dar uma breve explicação sobre como funciona o cenário e uma nota *(1 a 3 estrelas)* para indicar o quão legal eu achei o cenário.

ARLINDO JERÔNIMO

Home Town (**)

Nessa cidade os jogadores recebem mais pontos pela estrutura mais alta, mas a maioria dos pontos serão adquiridos colocando peças da mesma cor ou tipo tocando uma na outra. É o cenário que permite vencer mais pontos, sendo até destoante de todos os outros. Tem uma dinâmica um pouco de pressionar sua sorte contra o oponente, pois você manda para ele duas cartas para ele lhe mandar uma de volta. Isso acarreta em boas escolhas. Eu gostei, mas existe um downtime, já que cada turno é feito um por vez. Então, você vai passar muito tempo assistindo os outros jogarem, o que também pode ser divertido.

JOSÉ LUIS GARCIA/PIXABAY.COM

Amsterdam (*)

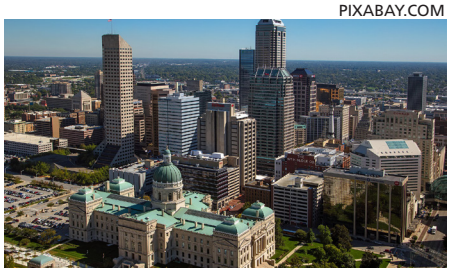
Nessa cidade não jogam 2 jogadores, pois é uma espécie de trick taking *(jogo de vaza)*. Vencer as mãos lhe dá o direito de escolher quem irá receber qual carta jogada. Vence pontos pela estrutura mais alta. Achei desnecessário a complexidade inserida com a vaza. É meio que um jogo completamente distinto, mas que não tem a profundidade para ser considerado um jogo à parte.

SARANGIB/PIXABAY.COM

Gujarat (*)

Nessa cidade só jogam até 4 jogadores, pois é o cenário no qual cada jogador terá sua cor. Ganha pontos pela estrutura mais alta. Achei um tanto previsível e entediante, pois todos os jogadores irão colocar as mesmas peças na mesma ordem. Seria digamos Junk Art – The Euro Game, pois é perfeitamente equilibrado e justo para todos os jogadores. Eu, apesar de adorar euros, não vejo esse cenário muito bem encaixado com o jogo.

PIXABAY.COM



Indianapolis (**)

Versão real time do Junk Art. Os jogadores tem um baralho pessoal de 10 cartas para construir e cada carta será um turno em tempo real. Basicamente, todos tentam colocar a carta da vez na sua obra-de-arte rapidamente, pois o último jogador não poderá coloca-la *(todos vão gritando "feito", até que sobre apenas um que perdeu a carta da vez)*. Objetivo aqui é ter colocado mais peças, isto é, não ter ficado de fora durante as rodadas e nem derrubado peças no processo. Gostei, mas a experiência só fica boa com muita gente *(4 ou mais talvez)*.

HANS/PIXABAY.COM

Monaco(*)

Muito parecido com Indianapolis, mas agora é completamente tempo real. Isto é, os jogadores devem colocar as 10 peças em tempo real, sem "turnos". As peças que caírem, devem ser recolocadas na obra-de-arte. O cenário encerra quando o primeiro jogador colocar as 10 peças com sucesso, ganha-se pontos de acordo com quantas peças cada jogador tiver nesse momento. Achei um tanto bagunçado, pois são muitas peças de uma vez. O fator tensão é menor que o anterior, pois você perde o senso de evolução já que é tudo resolvido de uma vez só.

RUBNS/PIXABAY.COM

New York (***)

Muito parecido com Indianapolis, mas agora é completamente tempo real. Isto é, os jogadores devem colocar as 10 peças em tempo real, sem "turnos". As peças que caírem, devem ser recolocadas na obra-de-arte. O cenário encerra quando o primeiro jogador colocar as 10 peças com sucesso, ganha-se pontos de acordo com quantas peças cada jogador tiver nesse momento. Achei um tanto bagunçado, pois são muitas peças de uma vez.

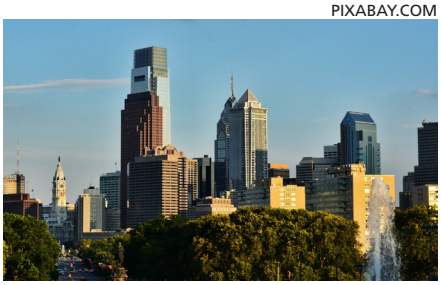
O fator tensão é menor que o anterior, pois você perde o senso de evolução já que é tudo resolvido de uma vez só.

BRUCE EMMELING/PIXABAY.COM

Paris(**)

Nesse cenário usa-se apenas uma base comunitária para todos os jogadores e o objetivo é não ser eliminado. O cenário encerra quando o jogador é eliminado, isto é, derruba três peças. Quem escolhe a peça que você vai colocar é o jogador à sua direita, possibilitando umas safadezas. Eu gostei da ideia do espaço comunitário e de escolher a peça do oponente, rende umas risadas e tem até um aspecto meio cooperativo sem ser cooperativo *(ninguém quer fazer uma obra-de-arte minúscula)*.

PIXABAY.COM



Philadelphia(***)

Aqui é a regra do último homem de pé *(Last Man Standing)* e um jogador é eliminado quando derruba duas peças. Todo turno cada jogador vai colocar três peças na obra-de-arte, sendo que uma é escolhida por ele e as outras duas vem dos seus vizinhos. Muito legal,

WWW.LUDONOVA.COM

pois é tudo simultâneo sem ser necessariamente em tempo real na correria. Isso diminui o downtime e o lance de escolher a peça do oponente é sempre engraçado. O maior problema é a eliminação de jogador, que dependendo do nível da mesa pode deixar o pessoal eliminado sem jogar por alguns bons minutos.

SCHINI MATHIEU/PIXABAY.COM

Pisa(**)

Novamente uma base única para todos os jogadores, sendo que agora a base é composta por duas peças de base. Então, temos mais espaço para construir. A diferença aqui está que as cartas são abertas e os jogadores são forçados a construir todas elas para repor a mesa. Então, novamente aquele aspecto meio cooperativo sem ser. Legal pelas mesmas razões de Paris.

CEGOH/PIXABAY.COM

Tokyo(*)

Objetivo é ter maior obra-de-arte e funciona como um draft, sendo que você escolhe a carta do oponente em vez da sua. Achei um pouco estranho e até confuso, pois você termina passando todas as cartas ao oponente, sem ficar com nenhuma. Achei um pouco estranho, talvez pela dificuldade

inicial de entender o conceito do draft nesse cenário.

WARNER BRIGITTE/PIXABAY.COM

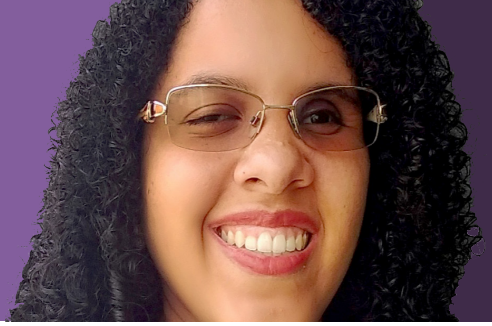
Montreal(***)

a priori eu imaginei esse cenário como sendo chato, pois você precisa mudar de assento direto. Entretanto, me enganei, é bem divertido. A ideia é que os jogadores possuem três cartas e vão passando uma para o oponente e repondo a mão. Deste modo, o oponente vai formando sua obra-de-arte de acordo com as cartas que você entregou. Entretanto, após três cartas você sentará onde ele está. Isso cria uma dinâmica interessantíssima. Dava para fazer um jogo baseado apenas nisso, pois temos aqui meio que um pressionar sua sorte, com um gerenciamento de risco e uma camada de estratégia com táticas envolvidas. Provavelmente o melhor cenário do jogo.

Pronto pessoal, depois de tanta informação, chegou a hora do veredito: Junk Art presta? Olha, presta sim. Entretanto, tenho alguns pontos para lhe alertar. Primeiro é com relação as versões. Junk Art tem a versão de madeira e a versão de plástico. A segunda, obviamente, é mais barata. Eu tenho a versão de madeira, mas sinceramente pelo que andei lendo, a versão de plástico parece melhor. Primeiro que é mais robusta *(em termos de quebrar peças)* e segundo que as peças foram feitas de uma maneira que possuem o mesmo peso das de madeira *(que não são pesadas)*. A minha versão veio com algumas peças tortas, que dificultam a jogabilidade e deixam até essas peças "injustas" por assim dizer. Então, eu recomendaria você comprar a versão de plástico, que além de mais barata tem sido bem recebida pela comunidade pela sua qualidade. Segundo é com relação à pontuação. O sistema de pontuação do jogo é muito frágil e mal elaborado. Se você quiser um jogo de destreza justo, pode procurar em outro local. Nem sempre o melhor jogador irá vencer Junk Art. Muitas vezes você joga melhor que o restante da mesa e perde. Enquanto que outras vezes você joga pior do que alguém da mesa e ganha. Simplesmente porque as pontuações dos cenários são injustas. Não sei como corrigir, talvez fazendo uma longa análise sobre cada cenário e reajustando, mas com certeza tornaria a pontuação mais enfadonha e complexa. Esse ponto, sinceramente, não me incomoda. Entretanto, é algo a ser ressaltado, pois eu considero uma falha de design.

Bom, depois desses dois pontos só posso ressaltar que o jogo é bem bacana. A variedade de cenários permite você escolher seus favoritos e repeti-los. Se enjoar é só trocar um ou outro. Dentre os 11 cenários, eu achei 7 legais, então tenho uma boa gama para trabalhar em cima. Não recomendo todos comprarem, mas recomendo pelo menos conhecer. Se você gostar da ideia e do que viu, aí sim adquira. Bom, é um conselho que daria para qualquer jogo, mas achei pertinente avisar mesmo assim. Obrigado pela leitura e por nos acompanharem até nossa última edição. Fiquem em paz. Aquele abraço.

WWW.LUDONOVA.COM



Por Laise Lima

VEMPRAAULA

Jogos de tabuleiro na educação

DESCUBRA SUA VOCAÇÃO

A vida é feita de ciclos. Sempre que algum ciclo se completa em minha vida me pergunto: "Qual legado deixei aí? Que aprendizados levarei comigo?". Demorei bastante tempo para escrever essa matéria e a hora mais propícia é agora, no final deste ciclo, na última edição da VemPraMesa. Essa edição será mais pessoal do que todas as outras, acredito que não só para mim, mas para todos os redatores e nada melhor do que contar nessa matéria como cheguei até aqui.

Apeguei-me à Vem Pra Aula e um misto de saudade e realização são os sentimentos que tenho enquanto estou escrevendo.

Certo dia, assisti a um vídeo que explicava algumas diferenças interessantes entre 3 palavras: Trabalho, Carreira e Vocação. Quando assisti a esse vídeo estava em plena faculdade, naquele período de descobertas em que refletimos sobre quem queremos ser, ou simplesmente deixamos a vida nos levar. Eu sabia que queria trabalhar com música, sempre fui apaixonada por isso, apesar de escolher a fonoaudiologia como segunda opção. Mal sabia que meus conceitos iriam mudar e que depois de formada eu iria viver um conflito comigo mesma.

IMAGENS: LAÍSE LIMA

Transformar um Hobby em uma profissão não é a melhor opção, isso não é vocação. Mas, vamos por partes. Vou explicar onde quero chegar. Nesta Vem Pra Aula contarei a história de um projeto que surgiu despretensiosamente e se transformou em uma missão de vida, minha vocação, meu legado.

Agora não falo apenas com os professores, mas com você que quer saber onde chegar, qual marca deixar, que caminho seguir. Você não precisa ser formatado naquilo que a sociedade lhe impõe, sua profissão pode ir muito além do que você mesmo imagina.

Trabalho, Carreira e Vocação

Um trabalho é algo que você sabe fazer, estudou pra isso, mas não necessariamente gosta de fazer. Foi um trabalho que comecei a procurar assim que saí da faculdade, as vagas eram poucas na minha área de formação e estranhamente eu não me enxergava passando a vida em um consultório. Não quero desmerecer as opções que a fonoaudiologia me trouxe, o problema estava comigo, o que eu conseguia ver era apenas aquilo que estava ao alcance dos meus olhos, que as pessoas falavam que era possível. No fundo eu não me sentia feliz, não sentia que estava no caminho correto, ainda entendia que precisava deixar uma marca, algo que fosse uma vocação. Aquele vídeo sempre martelava, eu precisava encontrar esse caminho.

Carreira é algo que você estudou pra fazer e gosta de fazer. Quem encontrou uma carreira na vida é feliz. Percebi, depois de um tempo ocioso, que eu tinha uma paixão. Não era a música, isso era o meu hobby e eu queria manter assim, era a educação. Sempre valorizei muito a figura do professor, desde criança. Alguns deixaram marcas profundas em mim, daqueles sentimentos bons de saudade, de pessoas que confiaram e enxergaram um potencial que eu, muitas vezes, não enxergava que tinha. Ei, esse podia ser o caminho, essa poderia ser um porta para uma carreira. Porém, não imaginava que aquela vocação ainda estava por vir, de um lugar que eu jamais esperaria.

Vocação é algo que você faz bem, gosta de fazer e foi colocado nas suas mãos pra fazer. Difícil explicar, só posso dizer: “quando você encontrar, irá saber”. Algo que você faz além da necessidade, que não tem preço, mas você pode inclusive ser pago para fazer. Discurso bonito esse meu, até aparenta ser utópico, há alguns anos eu também achei aquele vídeo utópico. “Isso não existe. No mundo de hoje? Impossível”. O Oficinas nasceu assim...

IMAGENS: LAÍSE LIMA

OFICINAS LÚDICAS

Em 2012 conheci um grupo chamado Tabuleiros da Bahia, um grupo de jogadores e colecionadores que se reunia uma vez por mês para jogar em um fast food aqui em Salvador. Não lembro como fiquei sabendo desse encontro, só sei que estava sem trabalho, procurando onde ocupar a mente e infeliz com os rumos que a vida estava tomando. Sempre gostei de jogos de tabuleiro, amava jogar Detetive e Jogo da Vida, e fui lá pra matar a saudade. Doce ilusão! Quando cheguei encontrei uma mesa cheia de jogos que nunca tinha visto na vida. Já não bastava o fato de ser tímida e ali não ter uma alma vivente conhecida, não tinha experiência alguma com aqueles jogos, e para completar, todos estavam em inglês. "O que eu estou fazendo aqui?!"

Chamaram-me para jogar uma partida de Puerto Rico e eu não tinha noção de que aquele dia e aquela partida mudariam minha vida. No meio do jogo eu perguntei sinceramente "por que isso não é utilizado em escolas ainda?". Não era uma pergunta retórica, eu realmente queria saber. Em 2012 não existiam jogos modernos no Brasil e era louvável o esforço que o grupo fazia para trazê-los pra cá. Nesse momento entra aquele vício inicial, você sabe! Quanto mais conhecia, mas queria conhecer e estudar todos aqueles termos loucos que eles usavam: Eurogame, AP, Rejogabilidade, Mecânica!

E quem antes tinha trauma de inglês começou a estudar para conseguir ler os manuais. Em 2013 eu falei: "quer saber, vou unir o útil ao agradável, vou fazer aquilo que eu gosto". Pesquisei e vi que não existiam equipes que usassem jogos modernos em sala de aula, era minha oportunidade de fazer algo diferente. Aproveito o momento para agradecer ao Buda *(Fernando Tsukumo)* que na época liderava o Projeto Sua Vez, foram os únicos que encontrei que tinham algo voltado a esse tema e me deram todo o suporte que eu precisava

para criar o Oficinas Lúdicas.

Escrevi um projeto simples, nesse período conheci o Alisson Belém que também tinha o interesse de atuar em escolas com jogos orientais, tornou-se um amigo e meu primeiro sócio. Apresentei a ideia a um amigo dono de uma escola e em fevereiro de 2014 começamos a atender os alunos dos 6º e 7º anos do Instituto Comennius de Educação, como projeto piloto.

Não tínhamos a menor ideia de como trabalhar, de quantos monitores agregar, de como era a melhor forma de ensinar. Só fomos e fizemos. Se era fácil? Bom, passar um ano trabalhando dois dias inteiros por semana, almoçando sanduíche na padaria da esquina e ganhando ajuda de custo para transporte e alimentação é só um pouco tenso, comparado à descoberta de uma missão. Finalmente eu tinha encontrado! Depois de ver, mesmo ainda aprendendo a trabalhar, o brilho no olhar dos alunos e a evolução evidente no perfil comportamental deles, eu consegui enxergar, essa era minha vocação. A realização de trabalhar com algo que você sonha e acredita não tem preço.

São 5 anos descobrindo novas formas de olhar a educação, recebendo depoimentos gratos e saudosos de alunos, atendendo professores ansiosos por serem diferentes. Sonhamos em inovar a educação. Digo sonhamos, porque esse sonho não é mais meu, é de toda a minha equipe. Ver os mais de 20 monitores vestindo a camisa e dizendo: "este projeto transformou meus conceitos sobre os jogos e sobre sala de aula" também não tem preço!

"É possível aprender jogando", este é nosso lema! Não vou me estender sobre os serviços do Oficinas, no instagram e facebook vocês podem ver mais sobre isso. A forma como atuamos vocês já conseguiram acompanhar aqui na Vem Pra Aula, esta coluna que levarei sempre no meu coração. Foi uma oportunidade incrível de estudar mais e falar daquilo que tem sido meu projeto de vida.

Vocação! Espero que você também encontre a sua, que não fique preso ao que sua profissão lhe diz para fazer, que saia da caixa, vire a página do mesmo e comece algo novo, que até pode ser parecido com o que alguém já faz, mas que só você faz como ninguém! Foi muito bom estar com vocês por aqui! Um abraço e até o próximo ciclo!

Serviço

Instagram e Facebook:
@oficinasludicas
Mais sobre o projeto:
linktr.ee/oficinasludicas

Por Cesar Cusin

SENSAÇÃO DE "JÁ PERDI!"

E aí pessoal, aqui estou eu na coluna Metagame trazendo outro assunto que ronda as mesas de boardgames: a sensação de "já perdi". Quem nunca passou por isso em uma mesa de jogos que atire o primeiro meeple.

Pois é, infelizmente eu mesmo já passei por essa sensação várias vezes. Permitam-me elucubrar um pouco sobre isso, sobre situações em que quando percebemos, estamos aí, com a sensação de "já perdi".

Primeiramente, é difícil detectar o momento exato em que percebemos: "já perdi". Por vezes em um turno mal feito. Nada pior que um turno todo mal executado, uma alocação de trabalhadores errada, uma quantidade de meeples mal calculada em uma ação importante do jogo. Aí só resta colher os frutos *(se é que é possível)* desse turno fatídico.

Outra forma nada agradável de errar e ter consequências ruins é uma ação escolhida de forma inconsequente, isso ocorre com mais frequência no início do jogo quando se é um dos primeiros jogadores. Momento em que o tabuleiro está em aberto, várias opções disponíveis, você escolhe suas ações de forma despretensiosa, achando que ainda está no começo, então "de boa", lá vai você sem preocupação fazendo qualquer ação... então, meu amigo, há uma grande chance de você enfiar o pé na jaca por não se preparar desde o início. Depois a sensação de "já perdi" bate a sua porta.

Uma das piores formas é em um jogo que dependa de tempo. Você toma a decisão sob pressão, isso é na certa um tiro no pé. Nesses tipos de jogos é bom já ir preparando seu turno enquanto os outros jogadores jogam o deles, mas nunca perder o olho da mesa, pois há jogos em que a mesa muda demais de um turno para outro. Isso não é fácil e não é para todos, mas é assim mesmo, cruel. Nesses tipos de jogos a sensação de "já perdi" é mais frequente.

Outra forma de perceber que já perdeu se dá no meio do jogo e você nota que seu jogo não se desenvolve, se arrasta, passam turnos e você nota que não faz quase nada, aí vem o "estalo": perdi no turno "x" porque fiz a ação "y", tentando achar o momento exato em que você se permitiu estar no fundo do poço. Tentar essa caça às bruxas dá uma dor no coração.

Em minha opinião, a pior forma, é quando no final do jogo, você todo concentrado em seu turno, já espe-

rando sua vez, focado em suas ações e sem perceber a ação do oponente, faz seu turno da forma que você planejou e mesmo assim dá errado porque você não "leu a mesa" antes de executar suas ações, aí tudo vai por água a baixo... isso dói.

Sabedores *(ou não)* do momento exato do "já perdi", cabe agora discutirmos nosso comportamento quando percebemos que não há mais como ganhar o jogo, que já está perdido. São inúmeras reações, vamos à análise: há uns que continuam se divertindo, ligam o botão "tô nem aí" e querem ver como tudo aquilo vai acabar, por vezes ainda torcem para o segundo colocado passar o primeiro, só para ver o circo pegar fogo.

Outros ficam prostrados, com cara de desânimo, meio que sem vontade de mais nada, jogam seu turno de qualquer forma, fazendo com que suas jogadas até facilitem a vida de outros jogadores *(propositalmente ou não)*. Isso pode irritar demais os outros jogadores.

Alguns quando percebem que já perderam se irritam mesmo, e logo no meio do jogo para frente, passam o resto do tempo bravo, criando uma atmosfera pesada na mesa... totalmente desnecessário, mas enfim, existem pessoas assim, é assim que é.

Sentir a sensação de "já perdi" não é nada boa, em nenhum dos casos acima, mesmo para quem joga só por diversão, saber que já perdeu não é legal. Quem joga mais competitivamente, é pior ainda, a pessoa fica se martirizando.

Estou com essa sensação, neste exato momento em que você lê essa minha matéria. O motivo é que a Vempramesa está chegando ao fim, essa é sua última edição. Comparando a Vempramesa a um jogo, eu joguei desde o início de forma atenta, todos os turnos, sim, estou com a equipe desde quando iniciamos a ideia, desde o convite de Magarem, ou seja, iniciei o jogo, escolhemos o jogo juntos. Jogando desde o início, minha curva de aprendizagem foi enorme, agradeço a todos, em especial, Magarem, Daniel e Júlio, que fizeram meu texto melhorar sempre.

Passei um turno *(uma edição)* sem jogar *(mão lesionada)*, só isso, e me deu um vazio ler a Vempramesa sem uma matéria minha, foi como ter um turno mal executado ou impossibilitado de agir por ter meeples presos todos na mesa sem ter como recuperá-los.

Voltei na edição posterior com força total, mas já sabendo que iríamos finalizar a revista. Está aí a tão falada sensação de "já perdi". Escrever as últimas edições sabendo que a revista iria acabar. Fazendo analogia a minha matéria, eu sabia a hora exata, o momento em que tive a sensação do "já perdi" e seu motivo *(que não cabe aqui)*, mas o que mudou tudo foi a forma com que jogamos o resto do jogo até o final, todos nós. Todos de cabeça erguida, animados; sim animados; querendo entregar o melhor de nós, terminar tudo com chave de ouro em respeito a você, nosso leitor fiel. Isso também foi fruto da amizade que gerou entre nós. Somos hoje um grupo de amigos, isso é bom demais!

Cumprimos nossa missão, aprendemos demais juntos, na verdade o "já perdi" é mais porque dói terminar a Vempramesa, pois temos a certeza de termos contribuído sobremaneira com o hobby.

Fica aqui meu sincero abraço e respeito a você leitor e amigos da Vempramesa. Valeu!!!

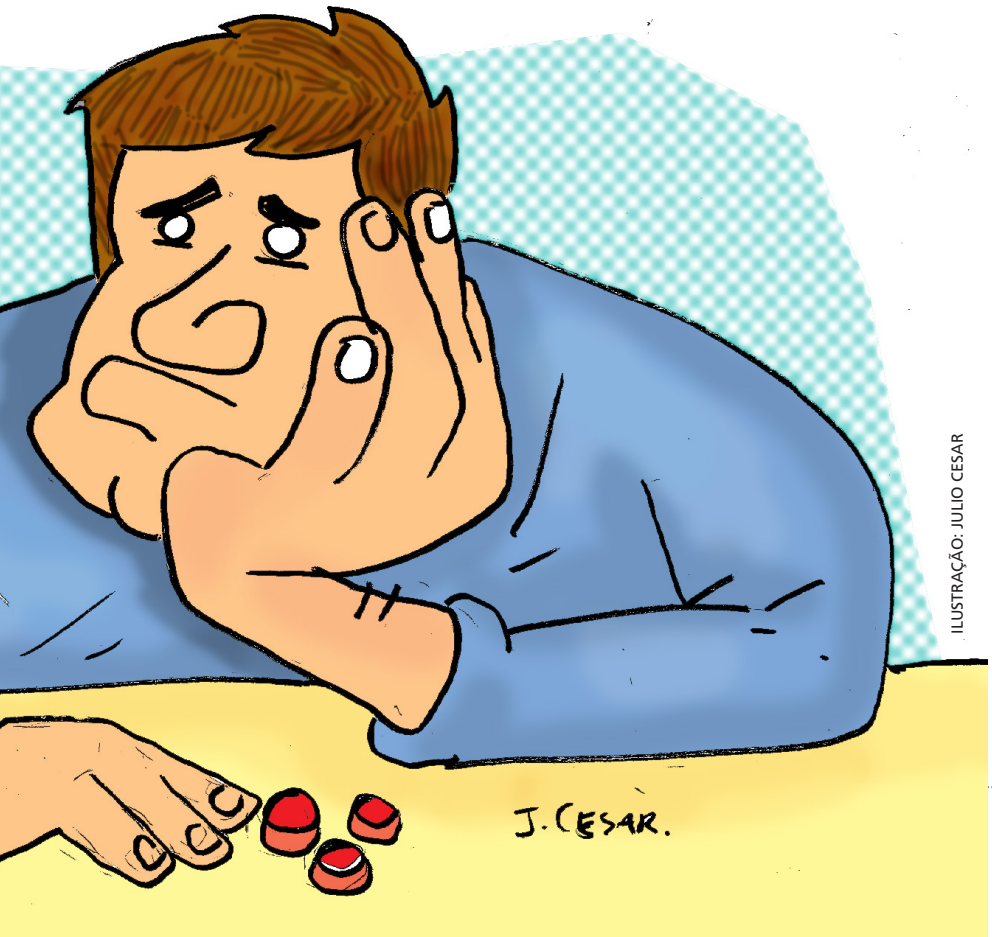


ILUSTRAÇÃO: JULIO CESAR

Com Silvani Souza

EVOLUTION: CLIMATE

As três dimensões evolutivas

Evolution: Climate é um jogo independente *(não é uma expansão do Evolution)* onde os jogadores lidam com três dimensões de desafios para adaptar suas espécies em um ecossistema dinâmico onde a comida é escassa ***(Dimensão 1)***, os predadores estão à espreita ***(Dimensão 2)*** e o clima pode mudar rapidamente ***(Dimensão 3)***.

Evolution: Climate foi lançado em 2016 pela North Star Games e desenvolvida pelos cientistas Dominic Carpuchettes, Dmitry Knorre e Sergey Machin. Esta matéria não será uma daquelas resenhas que entra em muitos detalhes nos conceitos biológicos por trás do jogo *(como fiz com o jogo Fotossíntese na Edição 17)*. Evolution é um jogo científico, estudantes e professores de biologia até conseguem extrair do jogo tópicos como adaptação, mudança climática, ciclo da vida, teias alimentares, seleção natural *(e por aí vai...)*. Porém sua mecânica não obriga o jogador a internalizar esses conceitos *(o que afastaria o público gamer em geral)*. O jogo é uma batalha real para obter o máximo de comida possível. Portanto você ganha pontos por comida consumida durante o jogo, pelas populações e características de todas as espécies sobrevivem no final do jogo.

A pessoa com marcador de primeiro jogador *(um enorme meeple de dinossauro!)* compra um número de cartas, a depender do número de espécies que tem na mesa. Então todos os jogadores descartam uma carta *(com diferentes valores)* para criar a pilha de Reserva de Alimentos, que é a quantidade de comida disponível no turno. Além disso, as cartas descartadas determinam se haverá alguma modificação no clima. As demais cartas de características podem ser adicionadas à sua espécie, descartadas para aumentar sua população ou tamanho do corpo, ou descartá-las para começar novas espécies. O único limite de ações é a quantidade de cartas que jogador tem na mão.

Depois disso o clima é determinado e é verificado se alguma espécie sofre perda de população. O número de indivíduos perdidos por espécie afetada também aumenta com as temperaturas mais extremas. Pois quando o clima fica muito quente, animais maiores começam a morrer primeiro. Já quando a temperatura abaixa os pequenos animais morrem primeiro. Por isso, algumas cartas adicionam proteção climática. Muitas das Características protegem sua população do calor ou do frio, reduzindo o número que

você deve matar. Quanto mais frio fica, menos comida há. Quando fica mais quente, maior disponibilidade de plantas, porém em condições de calor extremo a comida seca rapidamente. No jogo também existem Cartas de Evento para "apimentar" o Desafio do Clima, eventos como Erupções Vulcânicas Globais e Chuva de Meteoros. Após o desafio do Clima, começa a fase de Alimentação, onde partindo do primeiro jogador, cada um pode pegar um marcador para alimentar uma espécie, continuando até todos os animais estarem alimentados ou acabar a Reserva.

Todos os animais em Evolution: Climate são herbívoros *(consumidores primários)*, até que você lhes dê a característica de ser um carnívoro. Se um jogador cria uma espécie Carnívora, ela irá atacar as outras espécies em jogo. Uma vez que a espécie é saciada, ela o para de comer. Às vezes, haverá muita comida e alguns serão levados para próximo turno. Outras vezes algumas espécies serão extintas devido à diminuição das populações pela presença de carnívoros, mudanças na temperatura e a fome. As criaturas migratórias driblam as interferências do clima e também podem encontrar comida em outro lugar se o buraco da água secar, mas também são mais vulneráveis aos carnívoros com a emboscada. A hibernação lhe dá proteção contra o frio e a fome. E aqui retomo a importância das Cartas de Características, elas facilitam a alimentação ou defesas ao ataque de Carnívoros *(como Chifres, ou comportamento de viver em Rebanho)*. Assim como tem apoio aos carnívoros *(como cartas para caçar em Bando e Emboscada)*. A existência dessas cartas é uma representação incrível da hipótese da Rainha Vermelha. A Hipótese da Rainha Vermelha como formulada por Van Valen, embora difícil de ser testada, pode ser entendida como uma "corrida evolutiva" entre predadores e presas. Nesse fenômeno o único modo de predadores compensarem melhorias nas defesas de uma presa *(coelhos correrem mais rápido, por exemplo)* é desenvolver melhorias nos seus ataques *(raposas correrem mais rápido, por exemplo)*.

Game of Thrones é bobagem comparado às repentinas mudanças de Evolution: Climate. Não se apegue às suas espécies, elas são comida para um carnívoro! Na realidade, nesse jogo é fundamental saber quando e que animais de uma população você irá sacrificar *(ou até espécies inteiras)* para que seus outros possam sobreviver e comer. Por isso a curva de crescimento de aprendizagem será brutal, assim como a natureza.

O processo evolutivo inclui diversas outras dimensões importantes *(não apenas adaptação e seleção natural)* que não são explicitas no jogo *(e nem deveriam!)*, tais como: plasticidade fenotípica, herança mendeliana, mutações, epigenética etc. Mas subentende-se que eles fazem parte do pano de fundo de algumas Cartas de Características *(cabe ao professor fazer essas reflexões, ao usar o jogo como ferramenta didática)*. O Evolution: Climate é um excelente jogo, para um público específico e difícil de categorizar. Mas se você gosta de competição direta, construir combos e contra estratégia é um jogo que pode ser seu queridinho.

Com Magarem

POWER GRID

Construindo e gerenciando o desenvolvimento

Um clássico genial! Esta frase resume bem o que é o Power Grid! Para quem não sabe, Power Grid é uma versão atualizada do Funkenschlag de Friedemanne Friese. Em seu bojo, foram feitas uma série de mudanças, todas voltadas para encurtar o tempo de jogo. Há pequenas alterações nas usinas de energia e no cronograma de pagamento. Para muitos, um jogo com visual pouco "cativante", melhor dizendo: feio – não me encaixo nesse grupo, acho o jogo extremamente estiloso! Mas, deixando de lado o visual e a medonha qualidade de seu "dinheiro", o jogo é estimulante e único em sua essência!

IMAGENS: JULIO CESAR

Mecânicas contra manual de regras

Sabe quando você dá uma primeira olhada como leitura rápida e logo em seguida você precisa confirmar o que depreendeu numa segunda leitura mais elaborada? Bem, no caso do Power Grid, acho que essa segunda leitura foi mais por opção do que por obrigação. Por que digo isso? Porque posso afirmar, sem sombra de dúvida alguma, que este Manual possui uma das melhores e mais bem orientadas leituras que tive o prazer de realizar quanto aos jogos de tabuleiro. A forma de exemplificar e ilustrar as ações, o sentido lógico adotado para explicar cada rodada e suas cinco fases com ênfase em "box" destacado quanto as suas exceções, me trouxe um entendimento mais do que satisfatório numa leitura rápida e direta. As cinco fases são bem intuitivas bastando para sua compreensão uma única rodada na mesa. As sete páginas do manual seguem uma linha cronológica bem encaixada, adotando uma formatação lógica que se encaixa a cada linha sem necessidade recorrente de se ater ao que foi dito anteriormente.

O jogo em si é um legítimo jogo de Economia, que adota um sistema de mercado peculiar diretamente ligado à criação de tecnologias de produção, geração e venda de recursos, criação de capital e pontos ao final com a distribuição de energia, fator este que se afigura como elemento principal do jogo. A mecânica mais importante se aperfeiçoa na Fase 2, no momento dos leilões *(Auction/Bidding)*. Saber utilizar para si como vantagem os leilões é algo de suma importância para o deslinde final da vitória, inclusive como fator importante para "marcar as jogadas" de seus adversários, inflacionando o valor mínimo das usinas a serem adquiridas no mercado, provocando um maior investimento que poderá atrapalhar jogadas subsequentes.

Além disso, o jogo se utiliza da mecânica Route/Network Building, ou seja, desenvolver uma linha de influência mediante rotas, no caso aqui através de redes elétricas que ligam as cidades, a partir de um ponto urbano inicial básico, escolhido estrategicamente no início do jogo. Firmar rotas e se firmar em cidades através de sedes será um fator determinante para confundir indiretamente seus adversários - já vi casos de jogadores ilhados pelo assentamento de redes e sedes adversárias em pontos estratégicos que não permitiam naquele momento sua expansão. Então, saber se utilizar e compreender estas duas mecânicas são de suma importância para se desenvolver de forma satisfatória o jogo.

Como o jogo funciona

Cada jogador tomará a frente de uma Companhia de energia que terá como tarefa abastecer as cidades de um dado país - no caso do jogo básico ele traz os mapas do EUA e da Alemanha. Para tanto, deverão competir pelas tecnologias de produção de energia disponíveis: petróleo, lixo, urânio, carvão, ecológica *(eólica)* e decorrentes de fusão, que serão responsáveis por prover de energia, através das conexões elétricas criadas por cada jogador dentre as cidades assentadas no mapa selecionado. Cada rodada se perfaz em 5 fases, a saber:

Fase 1

Determinação da ordem de jogo

O jogador que detiver o maior número de cidades e, no caso de empate, aquele que detiver a maior usina em sua posse ocupará a primeira posição na rodada. Pode-se dizer que a ordem é um feito definitivo para o equilíbrio final do jogo, uma vez que desprestigia as ações do jogador que estiver à frente. Como assim? Quer dizer que quem tiver atrás do score terá mais vantagens do que aquele que se mantiver em primeiro? Sim, um argumento questionável para aqueles que não o conhecem, mas amplamente engenhoso e estratégico do ponto de vista sustentável do jogo. Aquele jogador que se mantiver na primeira posição na Fase 1, terá a desvantagem de iniciar a Fase 2 *(leilões)* e ainda será o último a executar suas ações nas Fases 3 e 4. Mas isso, diga-se de passagem, é o que mantém o jogo tão atrativo. A busca pelo equilíbrio de forças é tão evidente que a todo momento há uma sucessão de posições no marcador, dando a chance para aquele que se mantiver atrás alcançar as primeiras posições a qualquer momento. Por outro lado, a cessão de sua primeira posição, trará novas vantagens para aquele que se manteve resoluto em primeiro no score permitindo se adequar as novas situações de jogo, principalmente quanto à possibilidade de se manter atento às quatro cartas de leilões futuras que poderão fazer parte do mercado presente nas próximas rodadas. Simplesmente genial este equilíbrio!

Fase 2

Fase de Leilões

Este, para mim, é o principal momento do jogo. Um mercado se manterá pré-estabelecido a cada rodada com 4 cartas de usinas presentes e 4 cartas de usinas futuras. As únicas que podem ser leiloadas serão as usinas do mercado atual ou presente. Cada carta possui em seu canto esquerdo um número respectivo que representa o valor de lance mínimo *(Bid)* de cada usina. Agora, por que iniciar esta Fase não é tão bom? Aquele que está na primeira posição do score poderá iniciar os Bids ou lances. Destaquei o termo "poderá", pois se algo no mercado não agradar o

IMAGENS: JULIO CESAR

jogador este terá a opção de passar a vez, e, assim, ao fazê-lo, terá abdicado de qualquer lance futuro nas demais usinas naquela rodada.

Ao começar com os lances, o jogador deverá selecionar uma usina que tem interesse *(cada jogador poderá apenas comprar uma usina por rodada)* e dar ou o lance mínimo ou qualquer outro acima deste valor. Ao fazê-lo, o jogador a sua esquerda poderá dar um novo lance aumentando seu valor e dificultando a compra da usina. Esta logística se segue até que pelo menos um dos jogadores permaneça no lance e todos os demais desistam, este será o beneficiado com a usina em questão. Ao adquirir para si uma usina, uma nova carta da pilha de cartas ou cava, deverá ser feito de forma aleatória, trazendo uma nova carta de usina para o jogo. A depender do valor da usina ela poderá entrar no mercado atual ou, caso possua um valor de "Bid" alto poderá empurrar uma das usinas do mercado futuro para baixo e ocupar o seu lugar.

Aí que afigura o lado estratégico e imperdoável do leilão. Iniciá-lo poderá dificultar esta chance de aguardar o melhor momento em busca de novas usinas que serão inseridas no mercado atual. O último terá a vantagem especial de adquirir uma usina pelo valor mínimo de mercado sem que outros jogadores ofereçam lances, pois os mesmos poderão ter passado a vez sem adquirir nada do mercado ou comprado algo para si. Esta percepção do jogo é mais sentida na prática, quando o primeiro a leiloar se vê obrigado a se prejudicar e não investir no mercado a fim de não movimentá-lo *(mover cartas do mercado futuro para o mercado atual)*, uma vez que, a próxima carta na linha do mercado futuro seria de suma importância para seu adversário. É cruel, mas isso mantém o equilíbrio sensato do jogo!

Fase 3

Compra de Recursos

Esta Fase também, à medida que o jogo alcança as linhas finais, se torna muito cruel para aqueles que estiverem nas primeiras posições, ainda mais com um setup para 6 pessoas. Existe uma linha de produção chamada mercado de recursos no tabuleiro, onde a cada nova rodada, novos recursos serão realocados de acordo com uma tabela fixa referente ao mapa utilizado e a Etapa *(mais tarde mencionaremos sobre as três Etapas do jogo)* que se encontre o jogo. Os recursos poderão ser adquiridos neste mercado a fim de fomentar a produção de energia nas usinas de cada jogador.

Estão dispostas no tabuleiro, as trilhas de lixo, petróleo, carvão e urânio - as usinas de Fusão e Ecológicas não utilizam recursos para sua produção. Cada Box possui três espaços para cada um dos recursos mencionados, salvo para urânio que possui apenas um, onde deverão ser colocados os tokens representativos de cada um. Os box possuem valores especiais que aumentam da esquerda para a direita deixando a cada momento a compra de um recurso cada vez mais inviável.

Então, como nesta Fase o último no score deverá iniciar o processo de compras, ele poderá

esgotar os recursos das tabelas *(Box)* mais baratos deixando para o seguinte a possibilidade de um gasto maior para se adquirir um mesmo recurso. A sequência segue até que o primeiro do score escolha comprar ou não recursos no mercado. Adquirir recursos nesta Fase é um ponto crucial para a produção de energia na Fase 5 e consequente acúmulo de capital *(elektro)* para a sucessão de atividades nas próximas rodadas.

O jogo distribuiu bem as vantagens trazidas pelas usinas de acordo com cada recurso, é evidente que as usinas que utilizam urânio normalmente abastecem mais cidades com um número ínfimo desta matéria-prima. Acontece que investir em urânio nas fases iniciais se torna um tiro no pé, haja vista que o valor inicial desta matéria-prima só se reduz com o acúmulo das rodadas. Cada Etapa sugerida pelo jogo, mensura um tipo ideal para aquele momento, e cada uma delas se torna bastante atrativas para seu desenvolvimento.

Assim, a Etapa 1 perdura até que o primeiro jogador alcance a 7ª cidade, dando espaço para a Etapa 2, onde novos recursos como o lixo são bem atrativos como fonte de energia. A Etapa 3 e final se iniciará apenas quando sua carta específica - no setup inicial a carta da 3ª Etapa deverá ser posta embaixo da pilha de cartas ou cava - seja cavada durante o jogo. Neste momento, o mercado atual e futuro que permite a compra de usinas nos leilões, passará a composição de 6 cartas, removendo duas do jogo.

Fase 4

Construção

Basicamente, este é o momento em que os jogadores expandem as redes de suas empresas no mapa para abastecer cidades com eletricidade. De acordo com a Etapa em que se encontre a partida, a alocação de usinas nas cidades seguirá por uma linha estratégica muito forte, que bloqueará o crescimento de seus adversários dificultando e encarecendo sua rede de abastecimento de energia.

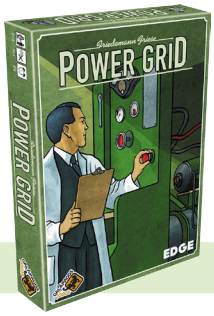
Mas, o que são essas Etapas? Com certeza as Etapas servem como um otimizador da estrutura do jogo, penalizando jogadores que se mantenham estanques em sua estratégia inicial e privilegiando aqueles que vejam a oportunidade de diversificar sua estratégia de acordo com as Etapas do jogo. As Etapas funcionam como verdadeiras Revoluções no uso das tecnologias de energia, restando perceptível, para aqueles que estudam o jogo, que alguns recursos são bastante atrativos em Etapas específicas, ex.: carvão e petróleo funcionam muito bem na Fase 1.

IMAGENS: JULIO CESAR

Fase 5

Burocracia

E, finalmente, a Fase final, na qual os jogadores poderão vender seus recursos para aquecer suas usinas e abastecer as cidades da rede de energia que fazem parte de sua empresa. Quanto maior for seu abastecimento maior serão os ganhos e acúmulo de capital que estimulará suas novas compras para a próxima rodada. Além da arrecadação de capital, novos recursos deverão ser remanejados nos Box do mercado de recursos de acordo com uma tabela prevista no manual do jogo *(este valor de remanejamento varia de acordo com cada Etapa)*. Por fim, a usina do mercado *(atual ou futuro)* que detiver o maior valor de Bid deverá ser realocada no fundo da pilha de cartas e, em seu lugar, uma nova carta deverá ser cavada e ajeitada no mercado de acordo com sua ordem numérica - isso permite que o mercado se diversifique a cada rodada, sempre com novas opções.



POWER GRID

Estilo: Eurogame

Para: 2 a 4 Jogadores

Ano: 2004

Fabricante:
Rio Grande Games

Criador: Friedemann Friese
Ilustradores: Antonio Dessi, Lars-Arne "Maura" Kalusky, Prapach Lapamnuaysap e Harald Lieske

Qualidade de suas peças

Não há unanimidade, principalmente quanto aos fãs do jogo, quanto ao quesito qualidade de suas peças. Seu tabuleiro é de ótima qualidade, muito fácil de ser manejado e guardado, no entanto, sua arte é um tanto confusa numa primeira olhada. No fim das contas o tabuleiro é bem funcional quando se tem uma ideia do jogo, porém não tão elegante. Seus tokens seguem a linha euro da qualidade em madeira, nada a reclamar, ao contrário, são muito bem confeccionados em diversos formatos e cores variadas.

Por sua vez, seu "insert" comporta muito bem todos os itens do jogo - exemplo que deveria ser seguido por 90% dos jogos da Fantasy Flight Games! - além do tabuleiro funcionar como um tampão ao estilo Small World. As cartas são muito bonitas de uma qualidade invejável.

No entanto, como nem tudo é um mar de rosas, o dinheiro ou Elektro oferecido pelo jogo segue a mesma linha fajuta de jogos como o Horse Fever e Banco Imobiliário, impresso num papel A4 com uma péssima gramatura. Se for administrado de forma incorreta com certeza ele será danificado em poucas sessões.

Sobre o jogo

Assim, o Power Grid, ao contrário do que muitos podem pensar, é um jogo de contagem "acessível". Bem, acessível a todos? Não! De forma alguma o utilize como um "gateway" (nevermind!) para jogos euros, nem traga à mesa jogadores desatentos, pois uma escolha mal feita poderá comprometer bastante sua rodada - é um jogo punitivo! O jogo possui uma alta interação nos lances (Bids) que foge aos padrões dos "euros" mais "raiz"; possui uma boa disputa quanto à pontuação, temática exótica, altos níveis de estratégia, ou seja, um prato cheio para os hard gamers que buscam desafios. O jogo em si é difícil? Não, mas sua aplicação estratégica pode-se dizer que sim, pois cada passo deverá ser bastante trabalhado para se alcançar a vitória.

Enfim, esse é um jogo que não dá para ser jogado apenas pelo simples fato de se jogar. Decisões implicam em consequências agravantes o que o torna bastante competitivo para aqueles jogadores que se estimulam com a arte de pensar com maiores níveis de complexidade.

COLUNA DO PORTUGA

danportugal1978@hotmail.com

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

Além do começo e do fim

Quando alguma coisa chega ao fim, o mais comum é acreditar que valeu a pena enquanto durou, exaltar os aspectos positivos da caminhada e, em alguns casos, refletir e tirar algum proveito do que ficou. Embora clichê, é a mais pura verdade.

Primeiro será necessário distanciamento, do contrário os pensamentos negativos podem desviar o foco indo desaguar em algo totalmente diferente, estragando relações e contribuições que não deveriam entrar na balança.

Segundo é preciso força e concentração para mais uma vez se renovar, esperar por algo novo, intacto, que geralmente não surgirá cedo. A capacidade de se recuperar nem sempre está com seu nível de energia completo.

Sobretudo é preciso ter coragem. Uma coragem que vem de dentro, do desconhecido, refere-se a sair da zona de conforto, ir ainda mais fundo na próxima empreitada, fazer diferente (bem diferente) e ser mais ousado.

Embora muitos acreditem que o fim também é um começo, ou, pelo menos, recomeço, há uma partícula, um hiato, uma brecha entre o fim e o começo. Em alguns jogos de tabuleiro, a mesma linha de partida é também a de chegada, porém há um espacinho entre eles, ínfimo, pulsante.

Esse é um espaço privilegiado, onde a vida ainda não foi criada, onde a mente é turbilhão, tudo é precioso e em fogo baixo, como sopa primordial.

Os mais desesperados cairão de joelhos, ainda não enxergando qualquer saída, os mais brandos serão sutis e reflexivos, todo o resto se encherá de dúvidas, questionamentos e falta de senso de direção. "Afinal o que devo fazer?"

Esse momento é único e extremamente importante. Esse momento é paradoxal. Único, embora se repita um número finito de vezes durante a vida. Esse momento é fresco, ainda não escrito, é antes de "faça-se a luz", é o caos, mas tentando se organizar, experimentando as primeiras singularidades.

Abrace esse momento-chave, turning point, abrace toda a confusão, destrambelho, está nascendo algo pela primeira vez.

Então, antes que o começo comece, um dos seus alicerces estará na soma de tudo que já fez ao longo de sua vida. Ao que chamamos de experiência. O menor ato conta e reflete em onda na vida dos outros, força impulsionadora, inspiração.

Mais cedo ou mais tarde boas almas se encontram, no início, no meio ou no final da caminhada, entretanto, esse vácuo, esse espaço antes de uma nova ideia é só seu. Só você poderá preenchê-lo. Essa folha em branco será definida pelas primeiras pinceladas e cores que só você pode ofertar e que procuram agradar o maior número de expectadores.

Que o caminho seja sempre na direção do amor, pois não há outra estrada a seguir.

Nesse exato momento, suspenso no ar, respeitosamente me despeço.

A quem possa interessar!

SUA REVISTA DE
BOARD GAMES

VEM
PRA
MESA
ENCONTRO DE
BOARD GAMES

STAND
BOX

PUBLICAÇÃO
BRASILEIRA