



VEMPRA MESA



RESENHA
Alhambra

OPINIÃO
SEM CENSURA

WAR, O MELHOR BOARD GAME DO BRASIL?



CONVERSANDO COM
Ronald Halliday



RESENHA
Noblemen

SU- MÁ- RIO



04 RADAR DE JOGOS

10 RESENHA

Alhambra

14 DICIONÁRIO LÚDICO

O que são Amerigames, Eurogames e Jogos Híbridos

18 RESENHA

Noblemen

21 PROTOTIPANDO

Complexo de My Precious!

24 RESENHA

Descent

29 METAGAME

Atraindo Jogadores Eventuais para as Jogatinas

32 RESENHA

Yinsh

34 ENCONTROS E EVENOS

Rolando dados pelo Brasil

37 VEM PRA MESA INDICA

Top 5 Jogos Treteiros

40 SEM CENSURA

War, o melhor board game do Brasil

42 ENTREVISTA

Conversa com Ronald Halliday

45 COLUNA DO PORTUGA

Vem Pra Mesa Board Game

REVISTA VEMPRAMESA

Edição nº 02

Periodicidade: Mensal

Editor-chefe: José Medeiros (Magarem)

Subeditor: Rodrigo Rodriguez (Zuzu)

Colaboradores:

Júlio Cesar

Nathan Menezes

Bruno Carvalho

Cesar Cusin

Daniel Portugal

Eduardo Guerra

Roberto Pinheiro

Designer: Manuela Medeiros

 @revistavempramesa
Grupo: vempramesa

CARTA DO EDITOR

Bem pessoal, primeiramente, gostaria de agradecer a todo o carinho prestado por nossos leitores e pelas mensagens de prosperidade e longa a vida a nossa Revista. Esse tipo de atitude é o combustível que nos faz querer a cada dia prestar uma Revista de qualidade para todos vocês. Nosso muito obrigado!

Quanto a esta segunda edição, ficamos felizes em receber nossos novos colaboradores, a saber: Roberto Pinheiro, blogueiro e designer de jogos como Distrito 6 e Ciberguerrilha, nosso entrevistado na primeira Edição da Revista; Eduardo Guerra, designer de jogos como CropRotation e Enchanted Cubes e; Bruno Carvalho de Paula, designer dos jogos Scipio e Eleições 20XX e fundador Editora Legião Jogos. Sejam bem-vindos!

Além da chegada de peso de novos e valiosos colaboradores, apresentaremos novas colunas, como a “Encontros & Eventos”, que trará informações sobre eventos relacionados ao universo dos jogos de tabuleiro que estão a ocorrer por todo nosso país; e a Coluna “Sem Censura”, um espaço de trânsito livre para nossos criativos redatores, onde eles poderão expor suas ideias e convicções sem se ater um formato de conteúdo preestabelecido. Zona livre para o debate! Quanto à já conhecida Coluna “Resenha” incrementamos subtítulos para melhor contextualização da matéria gerando uma espécie de “status”.

Na Coluna “Entrevistas” tivemos o prazer de entrevistar o designer de jogos canadense Ron Halliday, criador do jogo Psychomachia, residente no Brasil e que teve seu jogo lançado originalmente no Peru. Aproveitando a experiência internacional de nosso entrevistado, procuramos correlacioná-la, em formato de opinião, com a realidade dos publishers brasileiros. Vale muito a pena dar uma conferida!

Dito isto meus amigos, desejo a todos uma ótima leitura!
Longa vida a Revista Vempramesa!

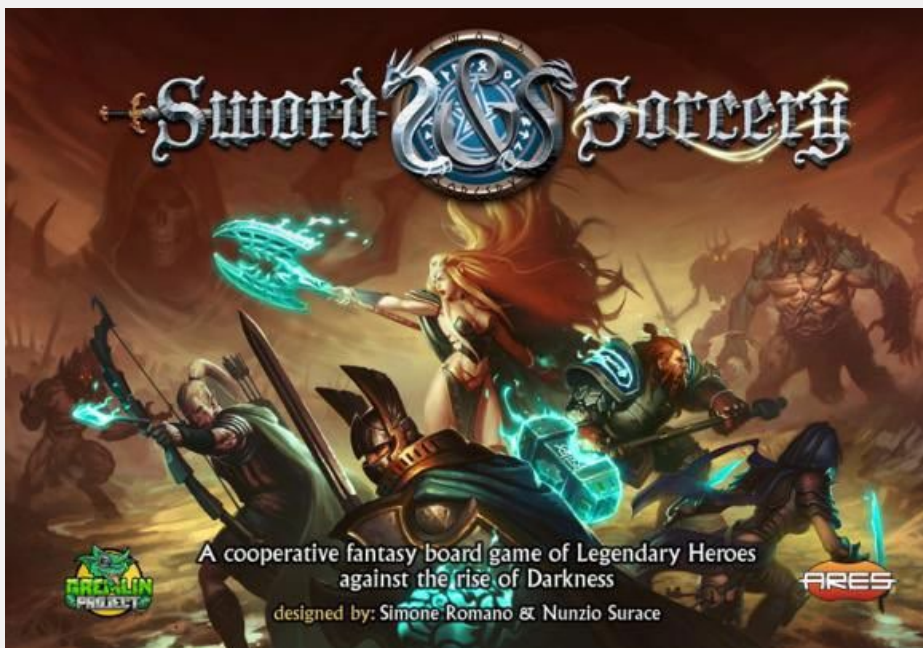
Magarem
Editor Chefe



Radat de Jogos

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

Outubro está chegando com força
total! Dentre as novidades que estão
alcançando o nosso mercado desta-
camos os mais aguardados. Vamos à
lista!



DEVIR | SWORD & SORCERY (Anunciado) 🔊

E a Devir entra de vez na briga quanto à temática Dungeon Crawl. Após o bem sucedido lançamento de Lendas de Andor a empresa anuncia o grandioso Sword & Sorcery, um jogo de Simone Romano e Nunzio Surace que tem obtido um feedback positivo da comunidade de board game.

Para quem ainda não conhece, o Sword & Sorcery é um jogo cooperativo de fantasia, onde você unirá suas forças com até 4 amigos (5 jogadores no total) para derrotar o mal, salvar o reino e quebrar o feitiço que está ligado a suas almas. Os vilões são controlados pelo jogo, que segundo os desenvolvedores, possui uma inteligência artificial (IA) única. O sistema de jogo é uma evolução do apresentado em Galaxy Defenders, com a promessa de ter mecânicas nunca vistas antes em jogos desse porte.



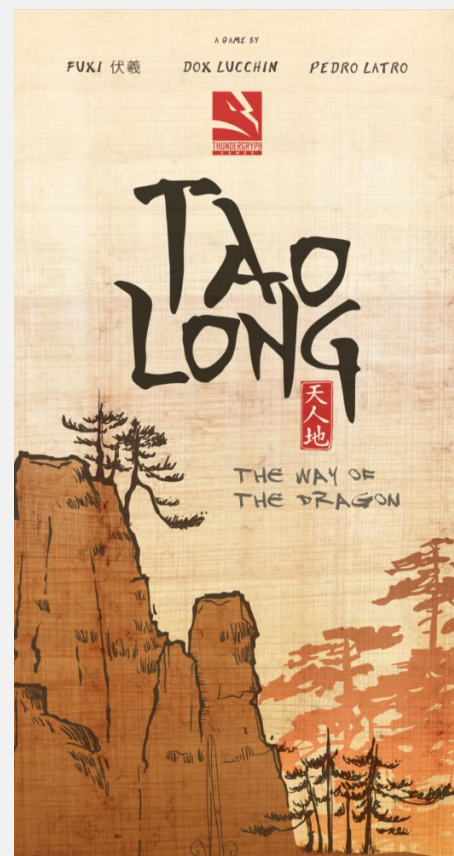
KRONOS GAMES | TIRANOS DE UNDERDARK 🎮

(Pré-venda)

Recentemente, a Kronos Games adquiriu, a tão aguardada licença do jogo de tabuleiro de D&D Tyrants of the Underdark, que será lançado em nosso mercado como Tiranos de Underdark. Segundo a própria empresa, ele é o primeiro produto da 5ª Edição que está sendo licenciado para outros idiomas.

O jogo já se encontra com pré-venda aberta, com previsão de envio ainda para este mês de outubro. A comunidade aguarda com ansiedade por mais este belíssimo título trazido pela Kronos.

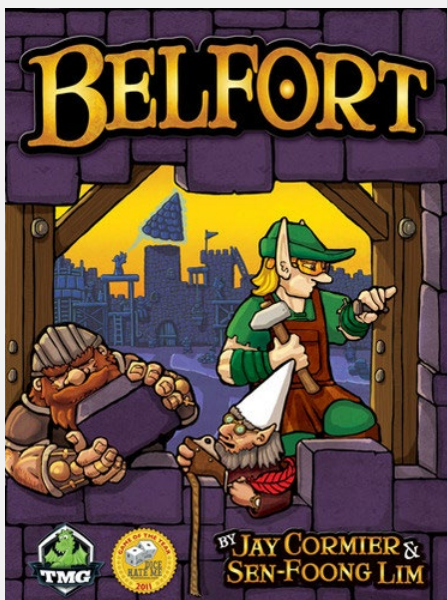
Este é um título dos mesmos criadores de Lords of Waterdeep, sendo o mais novo jogo da franquia Dungeons & Dragons ambientado em Forgotten Realms. Tiranos de Underdark é um jogo que mistura dois elementos: construção de baralhos com mecânicas de controle de área. Tudo em uma nova visão estratégica e desafiadora no universo de D&D.



OCTO LUDOSTUDIO | TAO LONG: O CAMINHO DO DRAGÃO (Anunciado) 🔊

Mais um jogão para dois jogadores é anunciado pela Ludofy: o Tao Long, o caminho do dragão. Tao Long é um jogo circular, uma espécie de abstrato com regras bem simples e dedutíveis que lembram, na medida comparação, grandes clássicos como xadrez e gamão.

Durante a partida, cada ação tomada deixa diferentes opções para seu adversário. Nele, ambos jogadores controlam dragões disputando para enfraquecer o outro enquanto estão fatalmente ligados pelo equilíbrio do Tao. O jogador manipulará pedras em um tabuleiro especial para ativar seu dragão, deixando esse mesmo tabuleiro para que o oponente manipule em seu turno.



KRONOS GAMES | BELFORD (Pré-venda)

Mais um grande jogo aguardado para outubro: Belfort. Um euro médio, dos designers Jay Cormier e Sen-Foong Lim, lançado em 2011, e que promete agradar o público brasileiro com altas doses de estratégia.

Neste jogo, cada jogador incorpora o papel de um arquiteto que participará da construção a cidade de Belfort. Quem construir mais irá ganhar alguns benefícios do rei. Belfort é um jogo de alocação de trabalhadores com controle de área. O caminho para a vitória demanda um bom gerenciamento de seus recursos e seleção efetiva de determinadas construções. A Edição limitada inclui a expansão The Expansion Expansion e a Guild Promo Pack #1.

LUDOFY | PELLOPONES CARD GAME (Anunciado)

Peloponnes Card Game é baseado no jogo de tabuleiro Peloponnes. Alguns detalhes foram simplificados, enquanto as projeções estratégicas e a sensação da partida são novas. Em Peloponnes Card Game, você liderará uma das cidades Estado através do tempo, ganhando fama e prosperidade enquanto acontecem desastres. Através de oito rodadas, você desenvolverá sua civilização clamando novos territórios, fazendo construções prestigiosas e ampliando sua população.



POTATO CAT | CAFÉ EXPRESS

(Financiamento coletivo)

Mais um jogo nacional entrando no radar da comunidade brasileira. Após o lançamento do Cartas a Vapor, a empresa Potato Cat irá lançar, ainda esse mês, o financiamento coletivo do seu novo título: o Café Express.

Sobre o jogo: uma imparável praga devastou completamente as plantações de Browntown e agora o Estado busca desesperadamente por uma solução para a eminente crise financeira que passará. Por

isso, os três últimos grãos férteis de café estão sendo colocados em um trem rumo a Croptown, a cidade mais longe não afetada pela praga. E, como um grão de café torrado é considerado a moeda oficial do Estado, esses grãos férteis devem ser protegidos a todo custo!

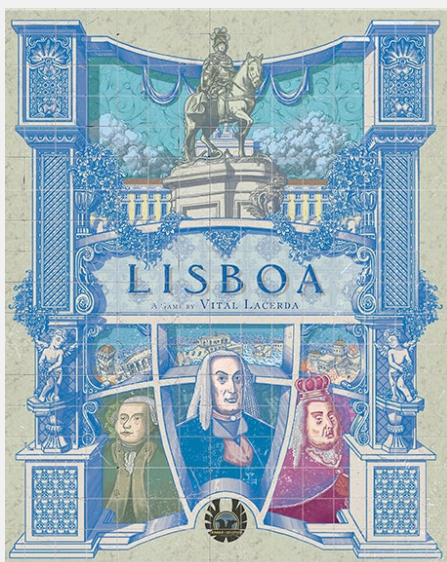
Neste universo com temática de faroeste, os jogadores assumirão o cargo de autoridade e fora-da-lei, a fim de roubar ou proteger os bens mais preciosos do Estado: 3 grãos de café. Quais eventos inesperados aguardarão esses personagens assimétricos num duelo intenso através do oeste selvagem?



REDBOX | KANAGAWA (Pré-venda)

Com certeza, um dos mais aguardados jogos anunciados pela Red Box para este ano, o Kanagawa, do premiadíssimo Bruno Cathala. O jogo está em pré-venda, com envio previsto para outubro.

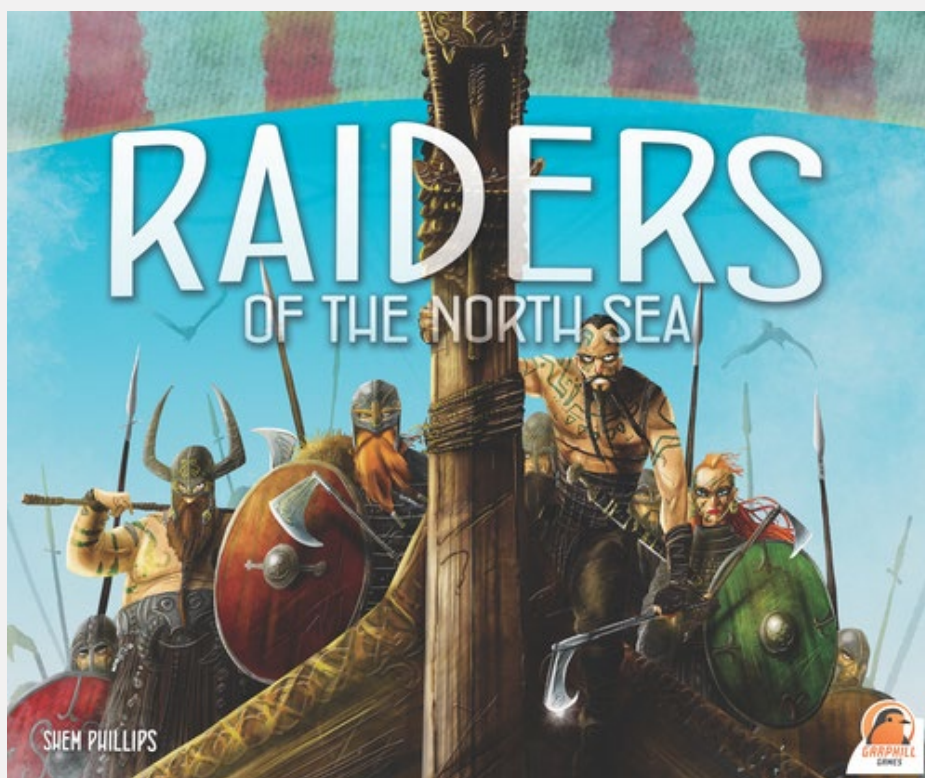
1840, em Kanagawa, a grande baía de Tóquio, o Mestre Hokusai decidiu abrir uma escola de pintura para compartilhar sua arte com os seus discípulos. Você é um desses discípulos querendo provar acima de tudo que é digno do “louco, velho artista”.



MEEPLEBR | RAIDERS OF THE NORTH SEA (Anunciado)

Após o estrondoso sucesso do Terraforming Mars, chegou a hora do jogo Raiders of the North Sea tomar a frente dos holofotes da MeepleBr. O jogo encontra-se em fase de produção com previsão de lançamento para este mês.

Raiders of the North Sea está ambientado nos anos centrais da Era Viking. Como guerreiros vikings, os jogadores procuram impressionar o Chefe invadindo assentamentos desavisados. Os jogadores terão de montar uma equipe, recolher provisões e viajar ao norte para saquear ouro, ferro e assentamentos. A glória é ser encontrado no campo de batalha, mesmo nas mãos das Valquírias. Reúna seus guerreiros, esta é a temporada da pilhagem!

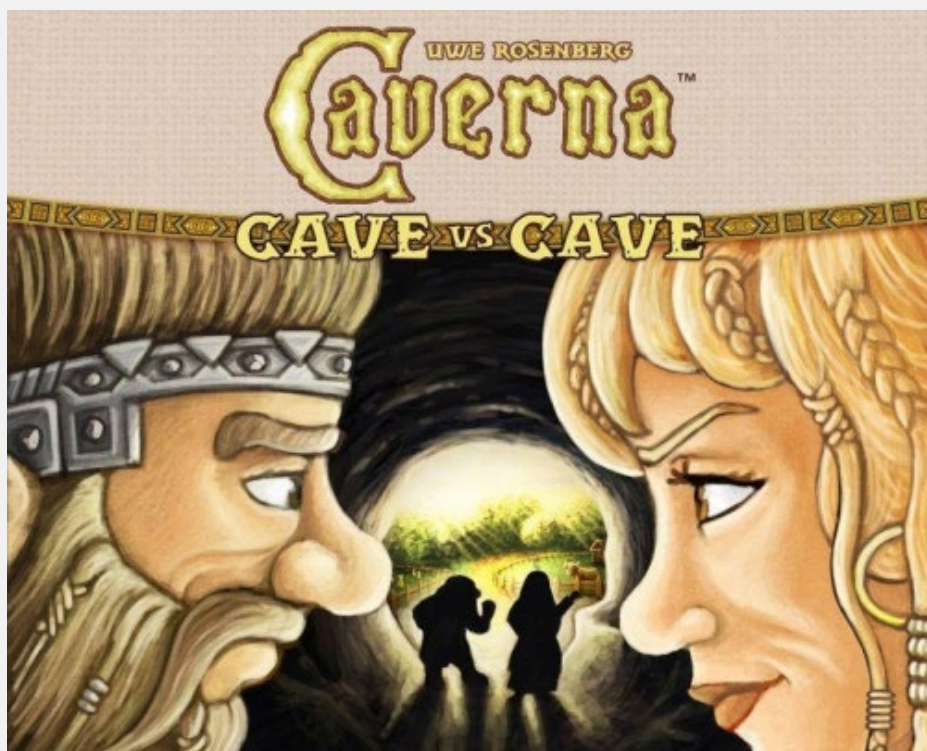


MANDALA JOGOS | LISBOA (Pré-venda)

Jogo do premiado designer Vital Lacerda, realizado em parceria com o financiamento coletivo internacional. Segundo últimas informações da empresa, o jogo estava com previsão de chegada ao Brasil no dia 07/09. Há previsão de entrega para outubro, depois de vencidos os entraves da burocracia para liberação da carga pela alfândega e montagem das peças nas caixas.

Para quem curte um euro pesado Lisboa é bem indicado. Ele remete a reconstrução de Lisboa após o terremoto de 1755. É um jogo econômico de construção de cidade. Nele, os jogadores são membros da nobreza precisam gerenciar influência, licenças de construção, loja de autorizações e poder da igreja, trabalho, dinheiro. O custo de trabalhadores é dependente do prestígio dos jogadores.

Em Lisboa, você pode ser o grande construtor de uma das mais icônicas e belas cidades do mundo moderno.



LUDOFY | CAVERNA: CAVE VS CAVE (Anunciado)

Com o grande sucesso alcançado com o lançamento do jogo Caverna, a Ludofy aproveita o bom momento para anunciar o Caverna: Cave vs Cave.

Nesta adaptação do aclamado eurogame Caverna, o designer Uwe Rosenberg apresenta um jogo para dois jogadores. Durante uma partida, cada jogador começa com apenas dois anões e uma pequena escavação ao lado de uma montanha. Ao longo de oito rodadas, eles vão dobrar sua força de trabalho, abrir novos espaços de vida na montanha, construir novos edifícios e salas para viver, além de cavar para obter metais preciosos. Depois dessas rodadas, os jogadores marcam seus pontos de acordo com os edifícios construídos e ouro coletado para assumir quem sairá vencedor.



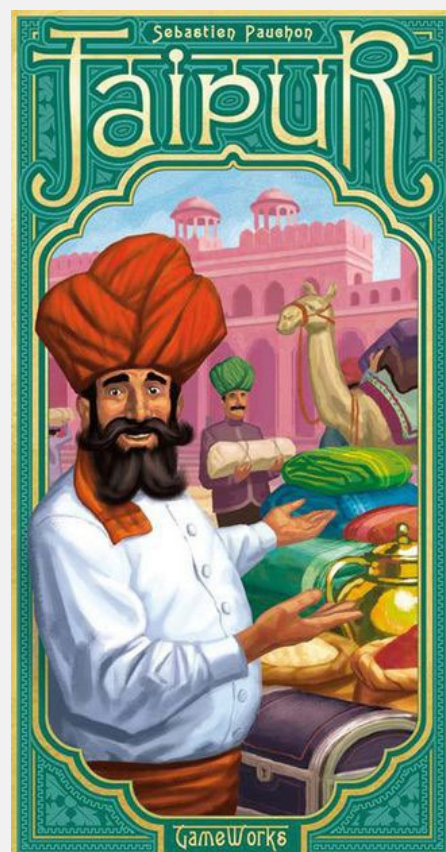
REDBOX | LABYRINX (Pré-venda)

LABYRINX é um jogo de tabuleiro para 2 a 6 jogadores, dos designers brasileiros Daniel Braga e Thiago Matos, que controlam um personagem com características e habilidades únicas e se aventuram dentro de um labirinto com características místicas. Seu objetivo é ser o primeiro a conseguir cinco tesouros e para tanto, terá de enfrentar monstros, escapar de armadilhas e destrancar baús.

LUDOFY | JAIPUR (Anunciado)

Após o grande sucesso com o Patchwork, é a vez do Jaipur alcançar o mercado nacional, mais um jogo da Ludofy que supre a demanda de jogos para 2 pessoas. O jogo é um set collection simples, porém bem disputado que se desenvolve em torno de um draft de cartas e gerenciamento de mão.

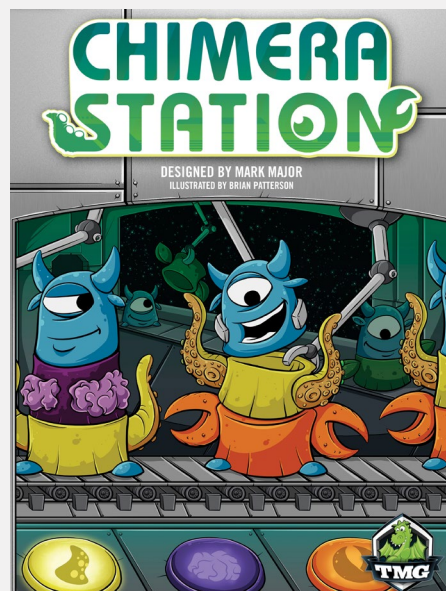
Durante a partida, cada jogador assume o papel de um dos dois mais poderosos mercadores da cidade, devendo alcançar, dentro de uma competição, o status de maior comerciante da cidade, que se dará com a assunção de dois Selos de Excelência outorgado pelo marajá. Portanto, você terá de fazer melhor do que o seu concorrente direto, comprando, trocando e vendendo a preços melhores, ao mesmo tempo mantendo um olho em ambos rebanhos de camelos.



PAPERGAMES | FUNGI (MORELS) (Anunciado)

Fungi é um cardgame, familiar, econômico, para duas pessoas, de fácil aprendizado e rápida duração (30 min).

Em Fungi, você está no meio da floresta procurando por cogumelos para vender ou cozinhar! O jogo utiliza dois baralhos: um baralho diurno, com diferentes tipos de cogumelos, cestas, panelas, sidra, manteiga e um pequeno baralho noturno com cogumelos sob a luz do luar.



KRONOS GAMES | CHIMERA STATION

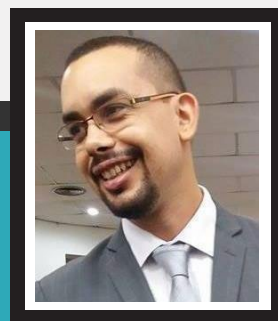
(Pré-venda)

Para finalizar o quadro de lançamentos da Kronos apresentamos o Chimera Station.

Chimera Station inova os jogos de alocação de trabalhadores ao trazer a possibilidade de customizar seus trabalhadores de inúmeras maneiras. Em Chimera Station cada alien trabalhador pode ser modificado durante a partida para receber Garras, Tentáculos, Cérebros e Folhas (em qualquer combinação que você quiser).

BRUNO CARVALHO

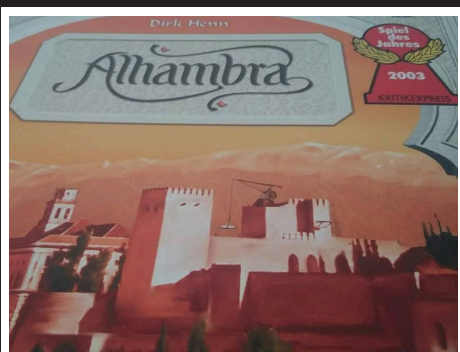
Colaborador da revista Vempramesa e game designer da editora Legião Jogos. RPGista desde 1994 e boardgamer desde 2010, criou jogos como o Scippio e o Eleições 20XX. Visite: facebook.com/legiaojogos



Alhambra

SAINDO DO FORNO!

Você está entre os melhores mestres de obras de toda a Europa e Arábia e terá que demonstrar suas habilidades. Você terá que construir um complexo de palácios (que juntos formam uma Alhambra) contratando equipes de diferentes nacionalidades e que só recebem em sua própria moeda, a saber: Denário (Romano), Dirham (Marroquino), Ducado (Europeu) e Gulden (Holandês). Divida-se entre pegar dinheiro na moeda específica, comprar e construir ou reservar dos palácios disponíveis, reconstruir sua Alhambra, cuidar dos muros que a cercam... enfim, como um bom mestre de obras, você terá que administrar todos esses fatores para melhor construir sua Alhambra... e aí, aceita o desafio?



Esse é o cenário de Alhambra, um jogo premiadíssimo, independente de idioma e também inclusivo, pois todas as cédulas (4 tipos) e construções (6 tipos) do jogo tem símbolos próprios que os identificam, ou seja, como o jogo depende muito da cor (que é o que diferencia moedas e palácios), os daltônicos poderiam ser prejudicados, o que não acontece nesse jogo. Ponto para o Alhambra!

Alhambra é um jogo estratégico, de 2 a 6 jogadores (com regras especiais para 2 jogadores), daqueles que você tem que prestar bastante atenção às ações dos demais jogadores, com o objetivo de construir sua Alhambra da forma mais eficiente do que eles. Trata-se de um board game de DirkHenn, publicado pela Queen Games e que está chegando ao Brasil pela Flick Game Studio.

A caixa do jogo é quadrada, resistente, apresentando na capa uma imagem linda de uma Alhambra. A caixa, por dentro, além de trazer todas as premiações que o jogo ganhou, comporta com folga os componentes do jogo, a saber: tiles de palácios iniciais, tabuleiro de pontuação, de construção e dos jogadores, cartas de dinheiro e de pontuação, uma sacola (bag) para sorteio dos tiles de palácios e tokens de mestre de obras. O manual de regras é ricamente ilustrado.

Tanto os tiles de palácio quanto os iniciais são muito bons, de boa espessura. Os tiles de palácio mostram o tipo de palácio (sua cor, símbolo e sua imagem) e se o mesmo tem muro (explicarei a função dos muros mais adiante). Os tiles iniciais trazem a famosa Fonte de Lion.



O tabuleiro de pontuação, dos jogadores e do mercado também são bem espessos e resistentes. O tabuleiro de pontuação mostra a pontuação aumentando dentro de uma Alhambra (é bem bonito). O tabuleiro do jogador é bem funcional: mostra todas as três pontuações que ocorrerão no jogo (com suas devidas cores, símbolos e quantidade de cada palácio no jogo), bem como conta com uma área de reserva para colocar palácios comprados para adicioná-los depois, bem como para a hora da reconstrução da sua Alhambra. O tabuleiro de mercado é a alma do jogo, conta com quatro espaços numerados em ordem crescente (cada espaço corresponde a um dos quatro tipos de moedas do jogo) onde vão quatro tiles de palácio.

As cartas, tanto de dinheiro quanto de pontuação, são de boa qualidade. As cartas de dinheiro vêm nas suas respectivas cores, mas trazem também seus símbolos para identificá-las unicamente. As cartas de pontuação informam a quantidade de pontos que cada jogador ganhará pelo tipo de palácio construído, separados pela cor e símbolos.

“O jogo mostra seu potencial estratégico já no início de cada turno, são três opções de ações e só se pode escolher uma. Escolher a opção na hora certa faz toda a diferença.”

Preparar o setup de Alhambra é fácil, coloque o tabuleiro de pontuação no centro da mesa, coloque o tabuleiro de mercado abaixo dele, coloque todos os tiles de palácio dentro da bag, escolha quatro tiles de palácio e coloque-os no mercado na ordem numerada. Dê a cada jogador seu tabuleiro individual, seu tile inicial (com a Fonte de Lion) e as cartas de dinheiro da seguinte forma: o jogador recebe cartas até somar vinte ou mais, quando chegar ou ultrapassar esse valor, pare. Essa é a mão inicial do montante de dinheiro de um jogador (repita isso com cada jogador). Cada jogador coloca seus tokens de mestre de obras da seguinte forma: um no seu tile inicial e outro no tabuleiro de pontuação. Coloque quatro cartas de dinheiro abaixo do tabuleiro de mercado (esse é o dinheiro disponível no

mercado, mantenha sempre com quatro cartas de dinheiro). Separe o restante das cartas de dinheiro em cinco montes iguais, coloque a primeira carta de pontuação (A) no segundo monte e a segunda carta de pontuação (B) no quarto monte. Agora empilhe os cinco montes do um ao cinco. Esse é o deck de dinheiro. Escolha o primeiro jogador e pronto!

Bem, vamos ao jogo, afinal, um mestre de obras precisa mesmo é trabalhar, construir seus palácios e fazer a melhor Alhambra. O jogo segue até que ao final do turno de um jogador não se tenha mais tiles de palácio para repor no mercado, fato que disparará a terceira e última pontuação. O jogo mostra seu potencial estratégico já no início de cada turno, são três opções de ações e só se pode escolher uma. Escolher a opção na hora certa faz toda a diferença.

A primeira opção é pegar dinheiro, o que não é tão simples assim, pois no mercado há sempre quatro cartas de dinheiro disponíveis, mas como são quatro moedas diferentes, escolher a moeda certa (ou a errada) muda todo o curso do jogo, pois afetará o que comprar quanto aos

palácios. Como se não bastasse isso, não é pegar dinheiro à vontade, você pode pegar várias cartas de dinheiro (dentre as quatro) até somar o valor total de cinco ou pegar uma única carta no valor maior ou igual a cinco. Guardar dinheiro de um tipo pode ser prudente para o final do jogo (explicarei mais adiante). Veja que a estratégia se mostra presente o tempo todo.

A segunda opção é comprar um palácio e posicioná-lo em sua Alhambra ou na sua reserva (no tabuleiro do jogador). Bem, comprar um palácio também não é algo tão trivial assim, há muita estratégia envolvida. Os palácios ficam em posições no tabuleiro em que podem ser comprados somente por moedas específicas (em cores e símbolos específicos), simbolizando que os construtores lhe ajudarão a construir seu palácio, mas que só aceitam receber na sua moeda local, ou seja, se você deseja um palácio, tem que ter dinheiro na moeda específica que o local (ou construtores) pedem para lhe ajudar.

A estratégia dessa segunda opção não acaba na compra do palácio, agora você terá que decidir o que fazer com ele: se coloca na Alhambra ou se coloca na reserva para uso futuro. Se decidir colocar na Alhambra, tem que levar em consideração que seu mestre de obras tem que poder andar a pé e chegar a cada tile de palácio sem interrupções, ou seja, sem muros que o impeçam de chegar a qualquer local (alguns tiles de palácio têm muros e são muito importantes para a pontuação). Se colocar na reserva para uso posterior, saiba que usará outro turno para posicioná-lo na sua Alhambra.

“Outra parte bem estratégica, ainda na compra de palácio é que se você pagar o valor exato do palácio, você terá outra ação (isso pode se repetir até cinco vezes). Detalhe: se você tiver outra ação para realizar e decidir comprar outro tile de palácio, é preciso levar em conta que os tiles de palácio só são repostos no final do turno do jogador.”

Outra parte bem estratégica, ainda na compra de palácio é que se você pagar o valor exato do palácio, você terá outra ação (isso pode se repetir até cinco vezes). Detalhe: se você tiver outra ação para realizar e decidir comprar outro tile de palácio, é preciso levar em conta que os tiles de palácio só são repostos no final do turno do jogador.

A terceira e última opção, não menos estratégica, consiste em reconstruir sua Alhambra, que pode ser feito através de



três formas: pegar um tile de palácio da sua reserva e colocar na sua Alhambra, pegar um tile da sua Alhambra e colocar na reserva ou trocar um tile de palácio da Alhambra por um tile de palácio da sua reserva. As três formas de reconstrução são úteis estrategicamente, pois às vezes precisamos de um tile de palácio mas não temos como construí-lo nesse momento na nossa Alhambra, a saída é comprar e colocar na reserva. Às vezes precisamos preparar nossa Alhambra para receber um tile melhor de palácio, a saída é remover um tile da sua Alhambra. Outras vezes, já com o tile na reserva, conseguimos a hora exata de trocar um tile atual de palácio da nossa Alhambra por um da nossa reserva. O





único “porém” dessa terceira opção é tomar um de nossos turnos no jogo. Dessa forma, nem adquirimos dinheiro e nem compramos tiles de palácio. Alhambra é assim, escolhas estratégicas a todo o momento.

Após o mestre construtor ter executado uma das três opções no seu turno, repõe-se o dinheiro do mercado (se necessário) e tile(s) de palácio (se necessário) e passa-se o turno para o jogador à sua esquerda. Perceba que todas essas escolhas estratégicas estão relacionadas a apenas um turno de um jogador. Assim ocorre durante todo o jogo até que na reposição do dinheiro apareça a primeira carta de pontuação.

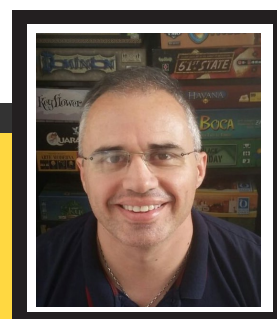
A primeira pontuação premia o mestre de obras que tenha a maior quantidade de palácios de cada cor (dentre as seis cores disponíveis). Se houver empate, dividem-se os pontos arredondando-se para baixo. Agora, compreende-se a importância dos muros dos tiles de palácio. Cada jogador conta a sua maior distância de muros consecutivos (muros internos não contam) e somam este valor à sua pontuação obtida. A segunda carta de pontuação, quando aparecer no deck de dinheiro, premia o primeiro e segundo colocados adotando-se o critério de mais palácios de uma cor, repetindo a divisão (da mesma forma, se houver empate) e somam-se novamente os muros (da mesma forma). A terceira e última pontuação se dá quando no final do turno de um jogador não há mais tiles de palácio para retirar da bag e repor no mercado. Ainda assim verifica-se quem tem mais dinheiro de cada tipo (eu avisei que era importante guardar dinheiro!) e esse jogador leva o tile de palácio que estiver no tabuleiro de mercado nessa cor de dinheiro (se houver empate, ninguém leva o tile de palácio). Essa terceira e última carta de pontuação premia o

primeiro, o segundo e o terceiro colocado, repetindo a divisão (se for necessário) e somando-se novamente os muros (da mesma forma das anteriores). Quem tiver mais pontos ao final vence o jogo!

Esse é o cenário de Alhambra. É um jogo que te prende a cada ação, a cada turno, obrigando o jogador a se manter atento a todo o momento em relação às cores dos palácios mais perseguidos por seus adversários ao construírem suas respectivas Alhambras. É preciso ser competitivo na hora de pontuar, além de saber comprar estrategicamente os tiles de palácios, selecionar com sabedoria como agir a cada turno, ficar com mais dinheiro (e de que tipo), comprar tiles de palácios (e de que cor), com ou sem muro, reservar ou não um tile de palácio. Enfim, Alhambra o mantém ligado do início ao fim. Recomendo Alhambra na sua coleção! Um ótimo jogo introdutório, fácil de explicar, de jogar e altamente estratégico.

CESAR CUSIN

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



O que são Amerigames, Eurogames e Jogos Híbridos?

Quando você entra no hobby dos jogos de tabuleiro, mesmo que seja através de uma experimentação aleatória, sem sombra de dúvida você ouvirá algo sobre trash x euro e o burburinho causado por seus defensores. Para os marinheiros de primeira viagem, tais termos são nomenclaturas que não trazem em si referência alguma sobre o que seja, melhor dizendo, não fazem sentido algum.

Como dito, são estilos, em sua história, originalmente antagônicos e conflitantes. Conhecendo um pouco mais sobre cada tipo dá para se correlacionar o binômio necessidade/busca do jogador a fim de selecionar novos jogos que se adéquem a sua vontade. Pensando nisso, as descrições a seguir são generalizações populares criadas pela própria comunidade a fim explicar o que cada estilo quer dizer. Por outro lado, analisando a condição atual desta dualidade, vemos que jogos mais recentes buscam se moldar

combinando elementos de ambos os estilos, quebrando essa linha tênue e persistente defendida por muito tempo entre os dois grandes grupos: eurogamers e amerigamers.

Ameritrash/Temático/ Amerigame

Trash? Porque classificar toda uma linha de bons jogos como lixo? O termo ameritrash que quer dizer “lixo americano” surge num momento peculiar de crescimento do mercado de jogo analógico americano que buscou seu espaço no mundo moldado pelos jogos europeus. A chegada de Catan ao mercado americano em meados dos anos 90 fomentou um crescimento assustador não só para o país em si como para o mundo. Uma nova linhagem de jogos irrompeu o mercado mundial popularizando uma nova forma de se jogar de forma analógica. Esta invasão norte-americana no mercado dos jogos de tabuleiro gerou reações antagônicas pelo mundo,

de certa forma favorecendo o mercado com uma nova forma de se pensar o board game e trazendo um furor de antipatia pelos defensores dos clássicos euros. Daí que vem o nome “ameritrash”, nome de batismo dado aos jogos americanos que fugiam da linha clássica moldada por décadas pelos designers europeus.

Com o passar do tempo, jogos do tipo “ameritrash” venceram as barreiras do preconceito e passaram a subsistir de forma amistosa com os “euros”, inclusive se tornando um termo “genérico”, passando a ser aplicado fora de suas fronteiras, já que jogos produzidos no continente europeu surgiam a cada dia dentro de seu formato.

O termo “Jogos Temáticos” surge neste exato momento de evolução e reconhecimento do ameritrash como um novo estilo, dotado de qualidade e princípios próprios. Tentando suavizar a ideia causada pelo furor de

“Com o passar do tempo, jogos do tipo “ameritrash” venceram as barreiras do preconceito e passaram a subsistir de forma amistosa com os “euros”, inclusive se tornando um termo “genérico”, passando a ser aplicado fora de suas fronteiras, já que jogos produzidos no continente europeu surgiam a cada dia dentro de seu formato.”

décadas passadas, defensores de sua linhagem os rebatizaram de Temáticos, característica preponderante em seus títulos.

No meu caso, coaduno da ideia sugerida por alguns usuários do BGG (Board Game Geek), chamando-os de jogos do tipo “amerigames”, bem coerente se correlacionado ao termo “eurogame”.

Dito isto, vamos ao que importa de verdade, o que são os amerigames? Amerigames/Temáticos/Ameritrash são jogos que tendem a focar na captura real de um tema – tal como a construção de um império galáctico, a luta de sobreviventes num apocalipse zumbi, a aventura através de dungeons perigosas recheadas de magia, armas mágicas e monstros poderosos, ou até mesmo se apossar de franquias famosas como Senhor dos Anéis, Star Trek, Star Wars e Battlestar Galactica, eletrizantes pelo simples fato de ser quem são!

Em decorrência da tentativa de capturar o “feeling” do tema em toda a sua amplitude, estes jogos tendem a serem mais complexos do que os eurogames. Esta premissa não deve ser tomada como absoluta para todos seus títulos, no entanto, propõem-se em regra a se preocuparem mais com o tema do que propriamente com a mecânica acabando por gerar exceções em demasia e regras específicas para dadas situações. As regras são geralmente escritas tomando corpo a partir de uma variedade de opções, a fim de permitirem uma maior imersão dos jogadores em relação ao seu conteúdo. Desta forma, são jogos com manuais extensos e detalhamentos que exigem recorrência constante ao manual.

Frequentemente, esses são jogos de interação ou conflito direto. A ideia de jogos cooperativos, por exemplo, se constrói com base em suas premissas de alta interação na mesa e tomada de decisões que geralmente afetam a rotina de outros jogadores. A eliminação de jogadores também é um fator marcante do estilo, exaltando o conflito como parte integrante de seu formato.

Além disso, em certos jogos mais complexos como Mage Knight, Civilization e Twilight Imperium, os jogadores administram uma maior quantidade de opções dispostas à mesa o que torna o Analysis Paralysis um fator determinante para o prolongamento acima da média destes jogos.

Outra característica marcante de seus jogos é a predileção pelo uso de dados ou outros elementos que envolvam sorte a fim de gerar certo nível aceitável de incerteza. Esta é, com certeza, uma característica desprezada por jogadores que curtem jogos que minimizam ao máximo este fator exaltando a vitória ao mérito exclusivamente pessoal.

Amerigames usualmente se caracterizam pela promoção de cenários táticos, nos quais a posição de seus tokens ou miniaturas em um dado espaço é de suma importância para seu desenvolvimento, uma vez que subsistem regras específicas de movimentação e interação com os cenários e oponentes.

Em regra, são jogos marcados pela mecânica Variable players powers, ou seja, pela assunção



de poderes únicos dentre os jogadores, notadamente marcados pela assimetria. São conhecidos pela quantidade excessiva de tokens (peças), miniaturas bem detalhadas (fugindo ao padrão euro de meeples e cubos), fichas, marcadores e cartas muito bem produzidas, com uma bela arte com descrições extras e específicas sobre o mundo retratado, tudo isso puramente em prol da imersão.

Os fãs dos amerigames amam a relação intrínseca do jogo com o tema e sua alta interação, uma vez que buscam uma experiência de imersão nas temáticas que lhes agradam. No entanto, aqueles que desgostam deste estilo pregoam que são jogos grosseiros (despreocupados com o equilíbrio das regras e, portanto, são acometidos de constantes Faqs), extremamente complexos e que tomam muito tempo das sessões de jogo.

Eurogames

Os eurogames foram os legítimos responsáveis pela dispersão e popularidade dos jogos analógicos como um hobby adulto. Para o mercado americano, o ideal de jogos modernos explodiu em 1995 com a chegada de Colonizadores de Catan. Este jogo, reconhecido por muitos como um divisor de águas para a popularidade do hobby, mostrou ao mundo que jogos analógicos podem coexistir com a modernidade digital, pois são divertidos, colecionáveis, sociáveis, desafiadores e estratégicos na medida certa, fugindo dos padrões dos já populares e saturados jogos do “mercado de massa”, como Jogo da Vida e Banco Imobiliário.

O estilo eurogame foca na criação de mecânicas sólidas que



funcionam como engrenagens perfeitas de uma máquina maior: o jogo. Aqui, o que mais importa são as partes integrantes da máquina, sua estrutura interna e coordenação eficaz entre elas. Ou

“O estilo eurogame foca na criação de mecânicas sólidas que funcionam como engrenagens perfeitas de uma máquina maior: o jogo.”

seja, as mecânicas convivem em um sistema de regras equilibrado e descomplicado que em conjunto prezam pela unicidade de sua compreensão. Explicar facilmente as regras não quer dizer que aplicá-las na prática seja tão simples assim. Aí que está a beleza dos eurogames, em regra: fácil assimilação em decorrência da coesão com uma alta curva estratégica (considerações que se aplicam a uma boa parte dos euros, não a todos!).

Elementos que demandam muita sorte como rolamento de dados são em suma desprezados, no entanto, quando utilizados são adotadas regras que minimizam a

incidência da sorte maximizando suas opções e seu uso.

Os eurogames são jogos de pouca interação com mecânicas de pontuação que direcionam a um conflito indireto sem eliminação. Os jogadores em si permanecem focados em construir a melhor estratégia adotando caminhos que alcancem a maior pontuação ao final do jogo, dedicando-se a marcar tanto suas ações como a de seus adversários, mas sem conflitos diretos como nos amerigames.

Como dito, o tema não é o elemento mais importante num eurogame e, portanto, são jogos tidos por muitos como jogos abstratos, ou seja, desenvolve-se a mecânica ou combina-se uma série delas em busca de um equilíbrio e, somente ao final, encaixa-se uma temática que de qualquer forma não condiciona a existência do jogo.

Em relação aos componentes, eles possuem feições mais abstratas fazendo uso de cubos de madeira e meeples ao invés de miniaturas realistas, pois, necessariamente o que importa não é o visual do jogo, mas sim sua efetividade a mesa. Grandes clássicos como The Castles of



Jogos como Abyss e Blood Rage, tentam abrir a mente de seus jogadores mostrando que euros podem ter um lore bem construído e amplamente tematizado com as mecânicas adotadas pelo jogo

Burgundy, Power Grid e Puerto Rico foram convencionados, por muitos de seus fãs, por exemplo, como jogos “feios”, no entanto, são verdadeiras obras-primas com lugar cativo dentro do rol dos mais cotados – eu, particularmente, não acho nenhum desses jogos feios, mas, enfim...

Fãs dos eurogames tendem a preferir o mais simples, com regras coesas que permitem uma variedade de escolhas estratégicas sem a necessidade de ter que se atentar a uma quantidade exorbitante de regras: predileção pelo desafio de se construir sistemas eficientes dentro do rol de mecânicas elegidas para cada jogo.

Aqueles que desgostam dos eurogames afirmam que eles são jogos “secos” e desinteressantes tematicamente, uma vez que suas mecânicas são bem similares e não provêm realmente

uma experiência única como nos temáticos amerigames.

Eurotrash

E o que dizer do eurotrash? Meu deus, isso existe? Sim, e pra aniquilar com tudo que foi exposto acima a sina dos eurotrashes se torna mais evidente a cada dia. A ideia busca acabar de vez com essa dicotomia, uma vez que as qualidades visuais e temáticas dos amerigames passam a compor cada vez mais o universo “simplista” dos eurogames.

Jogos como Abyss e Blood Rage, tentam abrir a mente de seus jogadores mostrando que euros podem ter um lore bem construído e amplamente tematizado com as mecânicas adotadas pelo jogo, ou seja, eis que surge a ideia dos jogos híbridos: uma mistura de qualidades de cada uma das duas grandes “famílias”.

Conclusão

Enfim, procure por jogos que se adéquem ao estilo de seu grupo. Existe uma quantidade enorme de jogos a sua disposição no mercado e muitos deles combinam elementos de ambos, seja euro ou trash. Seja lúcido ao julgar qual estilo lhe apetece mais, porém, não se esqueça de que menosprezar outro estilo não fará o seu ser identificado como melhor.

Ambos os estilos possuem defensores ferrenhos que muitas vezes enaltecem certas opiniões em detrimento de outros. Não seja conclusivo tomando como certa a opinião de outrem, abra sua mente para o mundo dos boards e experimente o que ele tem de melhor: diversidade!

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



Noblemen

DESENTERRANDO O OURO!



O que é o Noblemen? Bem, o Noblemen é um jogo de tabuleiro para 2-5 jogadores, lançado pela TMG em 2012, do desconhecido designer americano Dwight Sullivan, com tema medieval de construção em área, que foca numa mecânica bastante “batida” e já trabalhada em inúmeros outros jogos disponíveis no mercado: o Tile Placement. Sua posição geral no BGG (Board Game Geek), em comparação a outros grandes títulos da poderosa TMG, se encontra de forma modesta na 1317ª posição.

Bem, dando uma analisada rápida na introdução desta resenha, poderíamos ter a falsa impressão de que estamos tratando de um jogo raso, sem tanta profundidade, ou seja, facilmente esquecido quando se comprado aos “clássicos” do mercado. Pois bem, quero com esta resenha desmitificar as injustiças provocadas por notas e rankings oferecidos pelos ditos “entendidos” do hobby, que acabam por desmerecer ótimos títulos como este.



Não, o Noblemen não é uma obra-prima, ele é um bom jogo que merece nossa atenção. Mas, eu entendo, por outro lado, que dentre os pré-requisitos necessários para ser reconhecido como “um dos grandes”, o jogo não oferece a segurança exigida para a efetivação de um investimento. Dentre os fatores que lhes desfavorecem podemos citar a própria história de seu criador: um game designer desconhecido que se rendeu a publicação de único título e nada mais. No entanto, analisando “cruamente” o jogo, deixando de lado roupagens pré-estabelecidas, visualizamos a qualidade essencial tanto do material oferecido quanto das implicações relacionadas à aplicação tática de sua mecânica preponderante, tomando contornos de um formato singular. Sim, Noblemen é singular em sua proposta e revolucionário quanto à época de seu lançamento em especial quanto à construção de um belo euro extremamente tematizado, algo corriqueiro nos dias atuais, porém bastante discutível há 5 anos quando foi publicado.

“Sim, Noblemen é singular em sua proposta e revolucionário quanto à época de seu lançamento em especial quanto à construção de um belo euro extremamente tematizado, algo corriqueiro nos dias atuais, porém bastante discutível há 5 anos quando foi publicado.”

É um euro com forte estímulo visual e contextual – tema bem trabalhado - desde o “player screen” removível com a imagem masculina/feminina de um nobre relacionado à ascensão na corte inglesa durante a partida – recebimento de títulos de nobreza (barão < visconde < conde < marquês < duque) - até as inúmeras peças clássicas de madeira representativas de castelos, palácios, catedrais e Folllys dos jardins ingleses.



Além disso, o tabuleiro dupla face por si só já é uma obra de arte, muito bem planejado, fazendo lembrar o jardim do Palácio de Buckingham. Correspondendo ao estilo e a qualidade do jogo, uma “bag” de veludo preto acondiciona todos os tiles referentes às localidades referidas no jogo: campos, que em conjuntos de 4 tiles formam fazendas; bosques, que em conjuntos de 4 tiles formam florestas; fontes, que em conjuntos de 4 tiles formam jardins e por fim planícies que servem para assentar as estruturas.

As peças e cartas do jogo nos remetem a todo o tempo ao tema proposto. Tokens de propina estimulam a imaginação quando combinados com ações de coletar taxas, adquirir novas terras e barganhar interesses no baile de máscaras, momento no qual a rainha concede novos títulos aos seus “leais súditos” mediante o acúmulo de prestígio arrecadado na corte durante cada década (o jogo se desenvolve durante 3 décadas, com um marcador central que enumera as 11 rodadas sequenciais de cada uma com seus efeitos). Atitudes que concedem prestígio na corte atraem a atenção da Rainha, clamando para si o seu token, que garantirá aquele que o possuir 1 ponto de vitória, ao

final de seu turno, e o direito de começar, caso esteja no baile de máscaras, a contagem dos pontos de prestígio (desempate em favor de quem está a frente na ordem do baile).

O manual do jogo segue pelo caminho dos grandes jogos: bastante ilustrativo, exemplificativo, de linguagem direta e sem lacunas. Tudo está ali, muito bem redigido sem Faq. Um euro médio, de duração média de 90 minutos, que utiliza o escudo individual de cada jogador como uma folha de referência que resume todo o jogo com símbolos bem intuitivos. Não dá pra se perder, basta olhar para seu biombo (escudo).

A mecânica preponderante do jogo é o Tile placement, uma vez que, a fim de angariar prestígio com a rainha e conquistar pontos de vitória para sagrar-se vencedor ao final da partida, os jogadores devem investir na expansão de seu Estado. Para tanto, deverão expandir, da forma que lhe aprouver (aí está a forte aplicação tática do Tile placement), criando fazendas, florestas, jardins e assentando novas estruturas como castelos, palácios, catedrais e Folllys de decoração. A colocação das peças em cada Estado depende essencialmente da tática adotada por cada

jogador, uma vez que algumas estruturas diversas devem ser combinadas pela adjacência a fim de garantir pontos extras (ex. castelo/palácio + catedral) e outras estão proibidas de serem assentadas uma ao lado da outra (ex. castelo ao lado de outro castelo/palácio, palácio ao lado de outro palácio e catedral ao lado de outra catedral). Sempre, ao final de cada década, serão feitas as contagens de pontos das estruturas totalmente cercadas por tiles.

Ademais, tratando um pouco mais sobre a rotina do jogo, durante um turno, cada jogador poderá realizar uma ação dentre 7 possíveis, além de fazer uso antes ou depois da ação de: 1 carta de escândalo (relativizam as regras ou trazem vantagens diretas) e/ou fazer troca de tiles de sua mão na proporção de 2x1, quantas vezes quiser durante seu turno.

Rapidamente, a primeira vista, 7 ações podem causar uma certa apreensão do tipo: “muita coisa para se pensar, não é? Errado, não se preocupe, as ações são bem simples e diretas e muito bem relacionadas no manual. São elas:

1. Expandir o Estado;
2. Construir estruturas;

3. Executar suborno na corte;
4. Coletar Taxas (1 vez por década);
5. Adquirir novas terras (1 vez por década);
6. Doar terras para a Igreja;
7. Investir em lazer.

Não irei aqui discriminar cada uma das ações, no entanto, todas suprem as 5 necessidades básicas do jogo, que são:

1. Coletar moedas que serão utilizadas para a execução de construções;
2. Adquirir novos tiles (acúmulo ilimitado de tiles em sua mão) a fim de expandir seu Estado;
3. Conquistar pontos de Vitória (pontuação final do jogo), como exemplo, para cada tile doado para a igreja, o jogador receberá 1 ponto de vitória (o tabuleiro central determina os limites de doação);
4. Conquistar pontos de

A história é tão bem trabalhada e sugestionada a cada momento da partida que desfaz toda aquela ideia antiga de que eurogame é desprovido de contexto.

Prestígio (assunção para novos títulos de nobreza que concederão vantagens econômicas e pontos de vitória);

5. Adquirir novas cartas de escândalo (cartas que relativizam regras do jogo e trazem vantagens diretas para seus usuários).

Dito isto, não poderia deixar de mencionar o momento mais divertido e esperado do jogo: o Baile de Máscara. Durante cada década, ocorrerão dois bailes de máscara, ou seja, serão promovidos títulos de nobreza aos jogadores que melhor se planejaram quanto ao prestígio

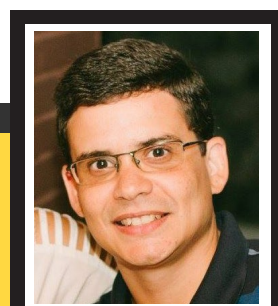
na corte de acordo com uma ordem estabelecida: quem obtiver mais pontos de prestígio poderá “comprar” com seus pontos um título em especial que passará a incidir em suas ações até a reavaliação do próximo baile. Cada título, salvo o de barão (inicial), concederá vantagens relacionadas a pontos de vitória e/ou descontos em construções futuras. Neste momento, selecionado um título, o anterior será removido do biombo dando lugar ao novo selecionado. Essa “passagem” ilustra bem a necessidade do game designer em ilustrar a correlação direta da temática com a mecânica sugerida. A história é tão bem trabalhada e sugestionada a cada momento da partida que desfaz toda aquela ideia antiga de que eurogame é desprovido de contexto.

Esse é o Noblemen. Um euro de complexidade média muito bem “pensado”, construído de forma eficaz e assentado em regras firmes e congruentes. Divertido, equilibrado, bem aplicado e belíssimo visualmente. Um dos jogos mais bonitos que tive a oportunidade de ver montado à mesa. Recomendado para aventureiros que buscam novas experiências que fogem da rotina normal de “hypes” supervalorizados e midiáticos. Não se esqueçam de que por trás dos holofotes, existe uma imensidão de grandes jogos a espera de serem desvendados. Com certeza, Noblemen é um deles!



MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.





O COMPLEXO DO MY PRECIOUS!

Não me apresentei formalmente na primeira edição da coluna Prototipando (até porque acho formalismo demais), mas antes de começar nossa conversa queria falar um pouco de minha formação: graduei-me em Comunicação Social com habilitação em propaganda e fiz posteriormente um MBA em Gestão. Esta formação acadêmica não me credencia a atuar nem como psicólogo muito menos como juiz de direito, no entanto, hoje trataremos de um “troço” que é bem presente em nosso hobby, um assunto em especial relacionado aos desenvolvedores. Neste caso, darei minha opinião leiga (não sou psicólogo) e farei meu julgamento com base em minha experiência prática (já que não sou juiz). O assunto a que me refiro é: “o Complexo do My Precious!”

Bom, se você não conhece Senhor dos Anéis e não entendeu NADA da referência, pare de ler imediatamente, desligue seu aparelho de celular e vá assistir a trilogia URGENTE. Caso contrário, você deve estar se perguntando “que raio Gollum estaria ditando tendências no game design?” Bom, eu também acho estranho, mas é MUITO mais comum do que se possa imaginar.

Em se tratando de desenvolvimento de jogos, várias pessoas tratam seus projetos com um grau de sigilo tão grande que acabam inviabilizando o próprio jogo. Acreditem! Há relatos de pessoas que ao fazerem playtests de seus jogos proibiam os jogadores de tirarem fotos do tabuleiro e dos seus componentes. É ser presunçoso demais, concordam? Outros desenvolvedores sequer mostram seus projetos para outros jogadores com medo de serem copiados. Afinal, estamos tratando de um jogo ou do “O Um Anel”?

Eu sou suspeito para falar sobre o assunto, já que “minha religião” segue por caminho inverso: logo que começo um projeto peço feedbacks e mostro para a maior quantidade de amigos e pessoas próximas, justamente para aparar arestas e pegar coisas que ficaram fora do meu radar. Quando apresento o primeiro protótipo de um jogo de minha autoria, pode ter certeza que muitas pessoas já souberam do projeto e inclusive já deram suas sugestões. Na contramão do Complexo do My Precious, eu

“Acreditem! Há relatos de pessoas que ao fazerem playtests de seus jogos proibiam os jogadores de tirarem fotos do tabuleiro e dos seus componentes. É ser presunçoso demais, concordam?”

procuro “espalhar a palavra” ao máximo e fazer com que o projeto ganhe o mundo e não a gaveta.

Sendo o mais prático possível, sem rodeios e metáforas, o Complexo do My Precious, na verdade, seria descrito como “excesso de zelo”. Se preocupar demais com a confidencialidade do projeto atrapalha sua evolução e reduz em milhares de vezes a possibilidade de transformá-lo em um jogo. Na cabeça de quem tem esse complexo, a ideia do jogo é tão fabulosa que se cair em mãos erradas irá perder milhões! Eu acho mais fácil você

perder milhões por ter jogado fora um bilhete de loteria premiado do que por ter deixado alguém “se inspirar” com seu projeto de jogo.

Já participei de várias discussões sobre este tema em vários grupos e percebi que na realidade meu ponto de vista não necessariamente é o mais correto para todos. Geralmente, o caminho do “meio termo” é o que agrada mais: se você tem um projeto no qual acredita estar bem feito e que será bem aceito pelo mercado, simplesmente se proteja com alguns cuidados básicos (os quais eu particularmente não tenho com os meus) tais como fazer um registro das regras e mecânicas em um cartório local (incluindo datas de desenvolvimento, uma cópia do manual e algumas fotos) e consultar se o nome almejado já está registrado. Eu, particularmente, não faço nada disso, e prefiro correr o “risco” do que registrar algo que pode ser mudado durante playtests.

Vale destacar um fato bem legal e interessante que aconteceu comigo e serve para exemplificar como o Complexo



do My Precious pode atrapalhar um projeto, MESMO quando este não é “roubado” ou “copiado” por algum “ladrão de ideias”. Recentemente, publiquei um jogo chamado Azzelij pelo meu selo independente (ZUZU Board Games). Fiz todo o processo de forma indie, com produção local em escala mega reduzida e vendendo exclusivamente para amigos e pessoas que tinha contato via Facebook e Ludopedia. A data de “lançamento” do jogo foi 29-07-2017 (cadastrado inclusive no BGG) e aos pouquinhos fui divulgando, seguindo a minha linha independente. Tempos depois, pesquisando sobre lançamentos de ESSEN, descobri um jogo chamado AZUL, que além de ter o nome muito parecido com o meu explora O MESMO TEMA: Azulejos!

Bom, você pode estar pensando que é “muita coincidência”, não é? Agora, imagine se eu achasse o meu projeto precioso demais para ser divulgado e tivesse zelado em excesso por sua integridade dificultando os playtests de uma forma que quando fosse publicar o projeto já estivesse “frio”? Se eu tivesse publicado o jogo, mesmo assim, o “muita coincidência”

viraria “imitação de um jogo da Essen” / “falta de criatividade” / “tanto trabalho para esconder o jogo ou para copiar um tema” etc. Sentiu a diferença? É bem óbvio para todos que Azzelij não foi obra de uma espionagem industrial para “surfear na onda” do Azul (que ainda não foi publicado, por sinal) e ferrar a Plan B Games - eita que tive que ir longe para roubar uma ideia, não acha? - porém se eu tivesse tratado meu jogo como “O Um Anel” e tivesse esse caminhão de vaidades que alguns designers possuem, ao invés de ter publicado um bom projeto eu teria um monte de papel para descartar. Triste, não?

Portanto, ser vaidoso demais e não dar forma e vida ao seu jogo pode te atrapalhar de inúmeras formas, mesmo em questões que fogem ao seu controle, como este exemplo referente ao jogo Azul.

Desta forma, sabendo que existe o modo que sigo (“free-for-all”, “espírito livre”, etc) e também o “caminho do meio termo”, não vejo absolutamente nenhuma vantagem em “esconder o jogo”. Faz parte do design do jogo os testes exaustivos e a apresentação ao público! Achar que o jogo está pronto só porque

“... se eu tivesse tratado meu jogo como “O Um Anel” e tivesse esse caminhão de vaidades que alguns designers possuem, ao invés de ter publicado um bom projeto eu teria um monte de papel para descartar. Triste, não?”

“saiu de sua cabeça” para o papel é desconsiderar que o jogo não foi feito só para você. Para um projeto virar jogo ele terá que ser aprovado pelo público, mesmo sendo um jogo solo.

Assim, eu desafio qualquer designer, aspirante ou veterano, a me mostrar um projeto de sucesso que rendeu milhares de dólares ao criador e que foi tratado como um tesouro escondido pelo autor. Topam o desafio?

RODRIGO ZUZU

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

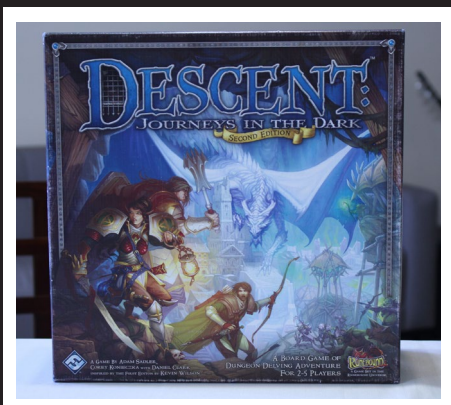
Visite: <https://www.facebook.com/zuzuboardgames/>



DESCENT

DESENTERRANDO O OURO!

“Os feudos gêmeos de Rhynn e Carthridge guarnecem a entrada do reino de Terrinorth, limite distante das chamadas Cidades Livres. O barão Greigory hospeda frequentemente seu amigo e aliado o barão Zachareth em sua capital Arhynn, e, ao longo dos anos, os dois feudos têm se ajudado mutuamente em tempos de guerra e de paz. Porém agora, ambos os feudos encontram-se em perigo. Criaturas estranhas perambulam por entre suas florestas e montanhas, saqueando vilas e caravanas de comércio nas estradas, movendo-se como uma turba organizada, coordenada por um malfeitor que se intitula de “Overlord”. Este inimigo perverso e poderoso, escondido nas sombras, organiza estes eventos manipulando a vida dos inocentes que se encontram agora desprotegidos em seu próprio lar. Caso o Overlord não seja detido, Rhynn e Carthridge perecerão em trevas, e o reino de Terrinorth será o próximo a sofrer suas consequências. Felizmente, grupos de aventureiros do reino que arriscam suas vidas em busca de glória e tesouros se encaminham para Arhynn em busca de sua recompensa...”



Esta é a visão geral do prelúdio da Campanha oferecida pelo jogo Descent: journey in the dark (Second edition), um “board game”, montado na plataforma “Dungeon Crawl”, que honra, com louvor, o objetivo a que foi destinado.

Acho que todo jogador ou fã de jogos de RPG já se imaginou um dia como um grande guerreiro (berseker/cavaleiro) adentrando em masmorras e pilhando tudo e a todos que se atrevam a passar por seu caminho, não é mesmo? Outros se imaginam como usuários da magia (mestre das runas/necromântico), causando dor e aflição aos seus inimigos com suas estupendas bolas de fogo ou até mesmo curando e colaborando com diversas formas de proteção através de sua fé, como curandeiros (disciplinadores/espíritas). Por

fim, não poderia faltar o astuto ladino (ladrão/rastreador) com suas habilidades fenomenais. O jogo Descent: journey in the dark – second edition, traz todos estes elementos essenciais de um bom RPG de mesa. São quatro arquétipos: Guerreiro, Curandeiro, Mago e Batedor (preferi chamar de ladino para melhor compreensão) com duas classes para cada um, diversificando as opções dentre 8 classes de personagens. Cada classe possui um conjunto de cartas contendo talentos específicos e equipamentos básicos iniciais.

Hoje o segmento de jogos do tipo Dungeon Crawl, destaca-se por sua diversidade de opções. Dentre os mais antigos e não mais produzidos, porém bem sucedidos em sua época, destaca-se o aclamado Hero



Quest e suas expansões e o não menos digno Dragon Quest, ambos traduzidos e lançados em nosso país, respectivamente, pela Estrela e pela Grow. Dentre os mais recentes, podemos destacar a sequência de jogos da linha D&D - Castle Ravenloft, Wrath of Ashardalon, The legend of Drizzt e o Temple of Elemental Evil - Myth, Gears of War, Conan, Doom, Mice and Mystics e o jogo do momento o Gloomhaven. Dentro deste rol de grandes títulos, o Descent: journeys in the dark (Second Edition) se apresenta, sem sombra de dúvida, em destaque, dentre os mais respeitados e aclamados.

A dinâmica de suas sessões ultrapassa o limite comum de jogos do tipo hackandslash, pois a interação com os cenários inovam, a cada missão, os conceitos básicos de

“A dinâmica de suas sessões ultrapassa o limite comum de jogos do tipo hackandslash, pois a interação com os cenários inovam, a cada missão, os conceitos básicos de posicionamento e reação a novos obstáculos. “

posicionamento e reação a novos obstáculos.

O livro de Quests do jogo base apresenta uma seleção de 20 missões, sendo que 16 delas podem ser jogadas individualmente, no formato de umaaventurasolta, resguardando-se as quatro restantes ao estilo

“Campanha”. Caso os jogadores escolham seguir pelo caminho do jogo tipo Campanha, serão administradas 4 aventuras para o primeiro ato (Ato I), contando-se com a aventura introdutória; uma aventura que representará um Interlúdio, ou passagem para o Ato II; mais três aventuras no Ato II com níveis mais avançados, ou seja, aumentando o poder das criaturas, dos artefatos e o nível de dificuldade de seus cenários; e por fim, a aventura final.

Como todo bom dungeon crawl, o jogo dispõe de um capítulo inteiro que dissecas todas as possibilidades e vantagens alcançadas pelos jogadores ao final de cada sessão, desde pontos de experiência a aquisição de itens no mercado da cidade de Arhynn. Cada jogador mantém para si uma ficha, com espaço para anotação de seus pontos

de experiência, tesouro e um quadro detalhado com o nome das missões que poderão ser enfrentadas pelo grupo. Além disso, o jogo disponibiliza regras específicas adaptáveis para se gerar aventuras épicas, ou seja, com níveis altos de desafio.

Analisando a sua disposição e estruturação à mesa, o jogo se constrói tomando como base linhas gerais de uma mesa de RPG. Por esta via, um dos jogadores adotará a missão de representar o Overlord das Trevas, ou seja, será o responsável por administrar as criaturas no campo de batalha e aplicar as táticas prescritas para cada cenário. Os demais jogadores, por sua vez, adotarão o papel do grupo de heróis, cada um manipulando as ações e motivações (seleção de habilidades) de seu respectivo personagem.

Uma das grandes sacadas deste jogo é a possibilidade do mestre adquirir pontos de experiência a cada sessão assim como os heróis. Cada cenário em particular traz consigo a quantidade de experiência para aquele que sair vitorioso da missão. Esta forma de evolução empolga a sessão em todos os sentidos, pois, a partir do momento que o mestre deixa de ser um administrador e manipulador das forças do mal, ele se torna um jogador ativo, motivado pelas bonificações premiadas por sua vitória. Com a assunção de pontos de experiência, o Overlord poderá comprar novas Cartas de evento para seu deck de poder e adquirir novos artefatos raros, a depender da missão, aumentando sua estratégia de combate. Da mesma forma, os jogadores poderão adquirir, com o uso de pontos de experiência, novos talentos,

que lhe darão mais força durante os confrontos. Com os tesouros conquistados a cada aventura, novos e poderosos itens poderão ser equipados, deixando bem clara e palpável a proposta de evolução para cada nova missão.

Ainda tomando como referência o modo Campanha, é importante destacar a fantástica ideia das Cartas de Eventos de Viagem. O livro guia das missões traz em sua capa de fundo um mapa detalhado dos feudos de Rhynn e Carthridge, por onde os jogadores vagarão em busca das

“Analisando a sua disposição e estruturação à mesa, o jogo se constrói tomando como base linhas gerais de uma mesa de RPG.”

missões. No entanto, entre uma e outra missão, eventos aleatórios ocorrerão, influenciando o cenário seguinte ao qual os heróis se deslocam. Essa ideia inovadora transmite ao jogo toda a apreensão de uma legítima mesa de RPG.

Ademais, analisando o sistema de combate, posso lhes garantir que a simplicidade do rolamento de seus dados dinamizam os encontros com as criaturas, tornando tudo mais “agradável” para todos os tipos de jogadores, desde o defensor e adorador de regras até o mais desapegado, facilitando a contagem de pontos. Desta forma, situações durante o jogo tais como combate ou testes de atributo, que necessitam de rolagens de dados para serem resolvidas, transcorrem de forma

mais fluida sem necessidade de se buscar constantemente o manual de regras.

Quanto aos dados, o jogo os escalona em três grupos distintos dentre os 9 dados que vêm no módulo básico, são eles: dados de ataque, dados de poder e dados de defesa. Estes dados possuem símbolos, que são determinantes para suas atribuições: dano e cura (figura de um coração), poder (a figura de um raio que permite aos jogadores usarem suas habilidades ou recuperar fadiga), o erro ou “miss” (indicado por um X), a distância de um ataque com armas “ranged” (números de 2-6) e defesa (símbolo de um escudo). Para cada intento, ou seja, para combate, defesa e testes de atributos, um conjunto de dados específico deverá ser rolado.

O jogo ainda dispõe de outra característica peculiar: a dupla face de suas peças (tiles) de cenário. Desta forma, os heróis poderão iniciar uma aventura em uma batalha épica na floresta, e, em seguida, no segundo cenário, adentrar em uma caverna inóspita. O terreno bem diversificado de suas gravuras criam obstáculos para os jogadores que terão dificuldade de locomoção ou campo de visão no momento dos enfrentamentos; dentre estes terrenos cite-se os espaços de obstáculo delineados em linha vermelha, a água delineada em azul, os fossos delineados em verde e os espaço de lava delineados em amarelo. A qualidade de suas peças de cenário é algo surpreendente, elevando com maestria a proposta de imersão.

Ademais, o detalhe minucioso das miniaturas e o escalonamento



“Ademais, o detalhe minucioso das miniaturas e o escalonamento em diversos tamanhos, dão o brilho estético e especial tão exigido por jogos desse segmento.”

em diversos tamanhos, dão o brilho estético e especial tão exigido por jogos desse segmento. Elas estão divididas em três colorações: vermelha/branca representam as criaturas e a cor cinza identifica os heróis. As vermelhas representam monstros especiais, destacados como “mestres”, já as miniaturas brancas são os asseclas; esta identificação visual quanto à cor rege diferenças quanto ao poder, estando devidamente registrada na ficha da própria criatura suas habilidades, ataque e a defesa de cada uma. Além das miniaturas gerais das criaturas e heróis, o jogo disponibiliza “tokens” dos respectivos “chefões” que surgirão nas missões, chamados pelo jogo de “Liutenants”. Estes seres diferenciados, ao contrário das criaturas, possuem itens e atributos assim como os heróis, deixando o jogo mais emocionante com a sua presença.

É importante destacar, o modo de evolução criado pelo jogo para aumentar o poder das criaturas e

dos artefatos no estilo Campanha entre as missões do Ato I e do Ato II, deixando o jogo mais real e próximo de um sistema de evolução de RPG.

A nova estrutura criada pelo Descent, nesta segunda edição, gerou diferentes reações no mercado quando comparada a sua primeira edição. Uma parcela de fãs da primeira edição desaprovou a segunda, diante do fato do novo sistema ter enxugado as regras engessantes, diminuído a quantidade de miniaturas, modificado as regras quanto à linha de visão nos combates e por ter removida a possibilidade de encontrar itens épicos nos tesouros aleatórios. Sinceramente, não vejo estes questionamentos com um grande problema, já que as vantagens trazidas por esta nova edição superaram suas deficiências. Dentre as novas vantagens podemos destacar: a fluidez das sessões com regras mais simples e bem encaixadas, o desenvolvimento dos personagens através da escolha de seus talentos com pontos de experiência, os pisos de dupla face, o aperfeiçoamento do sistema de defesa no lance de dados – grave problema identificado na 1ª edição que permitia que personagens fossem indestrutíveis por sua alta defesa - e por fim a implantação do sistema de Campanha.

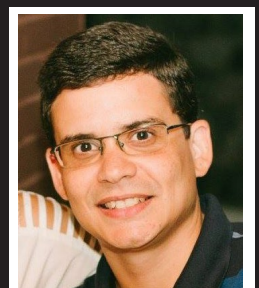
Além disso, o jogo foi enriquecido por inúmeras

expansões, que trouxeram novos conceitos para o jogo, além de aumentar o número de heróis, criaturas, artefatos e campanhas. Recentemente, a Fantasy Flight Games resolveu remodelar a perspectiva do jogo criando um aplicativo para celular chamado Road to Legend, que trouxe consigo inúmeras correções e evoluções das regras do jogo deixando-o muito mais dinâmico. Dentre essas modificações, por exemplo, a reorganização da execução da rodada, que a partir de agora será administrada de forma alternada entre o Overlord e heróis. No entanto, dentre todas as modificações previstas, a que mais chamou a atenção de seus fãs foi a possibilidade de se jogar de forma “Full Coop” (totalmente cooperativa) removendo a necessidade de um jogador ter que se posicionar como o Overlord.

Por fim, detentor de cartas sensacionais, miniaturas plásticas de ótima qualidade, dados bem confeccionados e um manual de regras extremamente detalhado e organizado, o jogo Descent: Journey in the Dark (Second Edition) é um board game atemporal em diversos aspectos, desde suas regras simples e eficientes à contextualização de seus cenários. Um ameritrash indispensável aos nostálgicos amantes de jogos do tipo RPG.

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.



ATRAINDO JOGADORES EVENTUAIS PARA AS JOGATINAS





Se você está agora lendo essa revista, acredito que os jogos devam ter um grande papel em sua vida como tem na minha. Apesar de não conseguir jogar todos os dias, o hobby acaba se manifestando de outras formas na minha rotina: ao pegar um manual de regras para ler, assistindo a vídeos, conversando com amigos, escutando podcast enquanto dirijo e, até mesmo lendo a revista Vempramesa. Precisamos entender que nem todas as pessoas que irão se divertir com uma partida de jogo de tabuleiro vão querer respirar isso no seu dia a dia.

Eu vejo muita gente comentar que: “precisamos trazer mais gente para o hobby”, só que existe um passo antes a ser dado, que é atraí-las para a mesa e fazê-las jogarem. Muitas pessoas com as quais eu converso, se interessam pelos jogos e gostariam de experimentar, mas estão longe de querer jogar todos os dias. Nesse post vou dar 5 dicas sobre como abordar esses candidatos a jogadores eventuais e, quem sabe, conseguir atraí-los para uma partida.

Dica 1 – Convide!

Essa dica pode parecer a princípio muito óbvia, mas a verdade é que muita gente acaba ficando naquele “vamos marcar”, mas nunca efetivamente rola um convite concreto. Quando for jogar não deixe de fazer um convite direto! Eu, por exemplo, criei um grupo de WhatsApp com amigos e conhecidos, que de alguma forma demonstraram algum interesse pelos jogos. Sempre que vou jogar, envio mensagens convidando a todos e digo que serão muito bem-vindos se aparecerem.

Dica 2 – Deixe claro que o objetivo é diversão

Eu vejo que muita gente fica apreensiva ao jogar um jogo que ainda não conhece e, de repente, ficar com receio de que não vai conseguir acompanhar. Talvez eles imaginem que toda a galera que joga é super competitiva e que vai julgá-lo se não conseguir jogar bem. Daí, faz a incoerente associação entre a capacidade de jogar bem com a inteligência e ficam aflitos com essa ideia de que “vão me achar burro”. Já vi esse medo afastar muita gente!

Ao convidar novas pessoas, diga que todos estão ali com o intuito de se divertir, e que, apesar de ser bacana ganhar, o que mais vale ao final é a experiência e a diversão. Se perceber que isso é um problema, talvez escolher um jogo cooperativo possa ser uma boa opção. Onde eu jogo, por exemplo, como temos uma grande rotatividade de jogos, dificilmente colocamos na mesa um jogo que todos saibam jogar. Quando falo que haverá mais de uma pessoa que vai estar aprendendo o jogo, vejo que isso costuma tranquilizar os que subestimam a própria inteligência. Outra coisa que costuma tirar um pouco esse peso é dizer: “essa primeira partida não conta, pois é só para a gente aprender como o jogo funciona”.

Dica 3 – Escolha um lugar neutro

Essa dica vai depender muito do seu grau de intimidade com a pessoa que está convidando para jogar. Se você é casado, por exemplo, muitas vezes uma visita à sua casa envolve certo grau de formalidade, e isso pode afastar algumas pessoas. Marcar na casa de um companheiro de jogatina que a pessoa convidada não conhece também pode gerar um certo desconforto. Dessa forma, percebo que marcar para jogar em um lugar público, mais

“Ao convidar novas pessoas, diga que todos estão ali com o intuito de se divertir, e que, apesar de ser bacana ganhar, o que mais vale ao final é a experiência e a diversão.”

“neutro”, costuma dar mais liberdade a quem ainda está entrando nesse mundo.

Exemplos de lugares desse tipo são as luderias, alguma lanchonete com mesas onde a galera costuma jogar ou até mesmo o salão de jogos ou de festas do seu prédio. A ideia é ter um ambiente em que as pessoas possam chegar para “dar uma passadinha” e ver como é, podendo chegar e sair na hora que desejarem. Essa liberdade de poder sentir o ambiente antes de se comprometer com um evento de algumas horas também ajuda a quebrar o gelo. Já tive vários amigos que em uma semana passaram para dar uma olhadinha e na semana seguinte apareceram para jogar.

Dica 4 - Mande o que rolou

Para quem ainda está começando, o tema e o visual do jogo ainda são os principais fatores de atração. Sempre que convido o pessoal para jogar, depois costumo enviar fotos do jogo e das pessoas que participaram. Seja por mensagem ou pessoalmente, é bem comum que aqueles que não puderam aparecer venham depois me perguntar que jogo é aquele, como funciona etc... Percebo que isso acaba aguçando a curiosidade e mostrando aos poucos o quão vasto e fascinante

pode ser esse mundo dos jogos de tabuleiro.

Dica 5 – Não force a barra

Não é porque você é fascinado por jogos de tabuleiro que todos que jogam com você precisam ser da mesma forma. Algumas pessoas se divertem com os jogos e eventualmente vão aparecer para participar, porém elas estão longe e talvez não tenham interesse em respirar isso em seu dia a dia. É preciso dar espaço para que todos possam participar com a dedicação que desejam.

Eu percebo que algumas pessoas “se assustam” um pouco com a voracidade de outros jogadores em relação ao hobby, como em relação à frequência de jogo e mesmo de compras. Daí, muitas vezes, por não se identificarem com aquele comportamento, acabam se afastando. Tome cuidado para não gerar, sem querer, um clima de “aqui todo mundo é assim” e deixe que cada um possa seguir no seu ritmo.

Esse artigo apresentou algumas dicas de como apresentar os jogos de tabuleiro para outras pessoas, trazendo também esses jogadores eventuais para a mesa. Fique tranquilo, que, mostrando o caminho, aquelas pessoas que se interessarem vão entrar para o hobby de cabeça e você

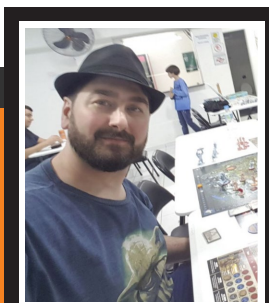
“Não é porque você é fascinado por jogos de tabuleiro que todos que jogam com você precisam ser da mesma forma. Algumas pessoas se divertem com os jogos e eventualmente vão aparecer para participar, porém elas estão longe e talvez não tenham interesse em respirar isso em seu dia a dia.”

não vai precisar fazer nada para forçar essa situação. Por outro lado, também será interessante se algumas dessas pessoas apenas “visitarem” esse caminho eventualmente, alegrando-nos com sua presença em algumas partidas.

Os jogos de tabuleiro possuem essa característica de promover a interação social entre os mais variados tipos de pessoa. Cada pessoa que conseguirmos trazer para mesa, seja para uma partida ou para o resto da vida, será sempre uma vitória!

EDUARDO GUERRA

Eduardo Guerra é um jogador de RPG que se apaixonou pelos boardgames. Se sente mais atraído pelos chamados “Ameritrash”, mas não recusa uma boa partida de qualquer estilo de jogo, dos familiares aos euros. Trabalha como pesquisador na área de computação no INPE de São José dos Campos. Vem se aventurando como game designer e é o autor dos jogos Crop Rotation e Enchanted Cubes.



YINSH

DESENTERRANDO O OURO!

Caro leitor, peço apenas alguns minutos do seu tempo para ter a oportunidade de lhe apresentar um ótimo jogo. Eu podia estar “roubando, matando, mas estou aqui”, apenas tentando mostrar um pouquinho sobre esses jogos que são pouco apreciados: os jogos abstratos.

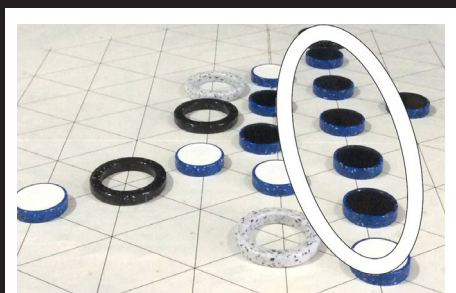
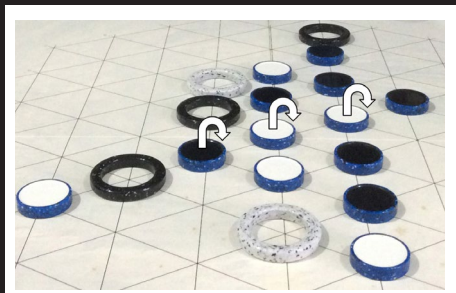
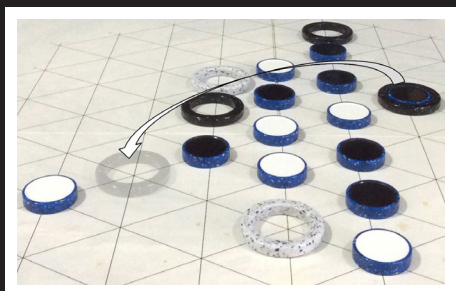
Jogos abstratos não são apenas o Xadrez ou a Dama. Jogos abstratos vão além dos clássicos. Então, o que seria um jogo abstrato? Em geral, são jogos com pouquíssimo ou nenhum tema; com regras simples e diretas, mas sem ser simplórios em suas decisões; com informação perfeita, isto é, toda informação está disposta na mesa e o único desconhecido é a mente do seu adversário; e com disputas acirradas entre dois jogadores. Note que eu disse no começo “em geral”, então é possível existir um jogo com arte excepcional e que joguem mais do que apenas dois jogadores.

Na resenha de hoje, optei por apresentar um jogo que atende a todos os requisitos citados com maestria: YINSH. Escolhi YINSH, pois em minha opinião é o melhor jogo abstrato. Então, nada mais justo que começar pelo melhor.

YINSH é um jogo para 2 jogadores do GIPF Project, uma série de jogos abstratos elaborados pelo game designer Kris Burm. O nome da série é o mesmo do primeiro jogo da série, não posso reclamar da criatividade alheia, pois eu faria algo similar. Outros jogos da série são: ZËRTZ, DVONN, PÜNCT, TZAAR e o recente LYNGK. YINSH, bem como os demais jogos da série, tem um visual “classudo” e componentes robustos. Todas as peças, tanto os anéis como os discos, são bem resistentes e possuem um ótimo peso. O tabuleiro conta com um visual minimalista, um pouco enfadonho, exibindo apenas as linhas que se cruzam por todo o tabuleiro e espaços para os discos descartados durante a partida.

Certo, mas como o jogo funciona? Cada jogador tem cinco anéis na sua cor. Durante a preparação, os jogadores vão colocando os anéis no tabuleiro de forma alternada. Como todo

“YINSH é um jogo para 2 jogadores do GIPF Project, uma série de jogos abstratos elaborados pelo game designer Kris Burm.”



o jogo se passa nas interseções das linhas, tanto os anéis como os discos são posicionados nas interseções das linhas do tabuleiro. Deste modo, o tabuleiro funciona como um tabuleiro hexagonal. A partida começa após todos os anéis estarem no tabuleiro.

Durante o turno de um jogador, este deve colocar um disco virado para sua cor dentro de um dos seus anéis e mover esse anel em qualquer direção possível. Durante o movimento, o anel pode mover-se em linha quantos espaços quiser, com as seguintes exceções: não pode pular outros anéis, não pode parar em cima de qualquer peça e se pular uma sequência de discos deve parar no primeiro espaço livre. O jogador realiza esses movimentos com um objetivo em mente: formar uma linha contínua de cinco discos na sua cor. A questão é que não é tão simples formar essa linha, pois a cor dos discos muda quando um anel “pula” um disco. Então, durante a partida as cores dos discos são modificadas constantemente.

O jogo pode ser jogado em dois modos: blitz ou normal. No modo blitz, vence o jogador que fizer a primeira linha com cinco da sua cor. A partida é bem rápida

e emocionante. Já o modo normal o jogo é mais longo, mas não deixa de ser tenso. Vence o jogador que conseguir três pontos primeiro, sendo cada ponto obtido ao formar a já citada linha de cinco. O detalhe é que ao formar uma linha, todos os discos da linha são removidos e um dos anéis

do jogador deve ser removido. Isso aumenta a dificuldade para o jogador que está vencendo, deixando a partida disputada até o final, pois quanto menos anéis no tabuleiro, mais difícil de bloquear o oponente e de montar suas linhas.

Então, o que faz YINSH ser um bom jogo abstrato? YINSH é um jogo de informação perfeita e sem aleatoriedade, isso não impede de ser tenso, às vezes até é possível pressionar sua sorte com jogadas arriscadas torcendo para que o oponente não perceba. As regras são fáceis e intuitivas, o conceito de cinco em sequência é familiar e a novidade, virar os discos para a outra cor, é facilmente compreendida. Ótimos componentes, que são elegantes,

“YINSH é um jogo de informação perfeita e sem aleatoriedade, isso não impede de ser tenso, às vezes até é possível pressionar sua sorte com jogadas arriscadas torcendo para que o oponente não perceba.”

robustos e até possuem um design arrojado, as pintinhas dão um contraste interessante nas peças. Excelente mecânica de nivelamento, que não apenas ajuda o jogador mais fraco a não se sentir impotente, mas também cria

uma nova camada de estratégias, pois o momento de pontuar pode ser a chave para obter a vitória em algumas partidas.

Claro que como todo jogo, YINSH não é perfeito. Certos fatores podem não agradar alguns jogadores: o tabuleiro é bem sem graça e pode espantar jogadores novatos, pois o jogo tem um aspecto muito sóbrio/sério, além disso, pode ter uma boa dose de Analysis Paralysis, como em todo jogo com informação perfeita e sem aleatoriedade.

Em suma, YINSH é excelente e recomendo qualquer pessoa a dar uma chance a este belíssimo jogo.

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.





Rolando dados pelo Brasil

SAIBA ONDE JOGAR



A cada dia novos encontros e eventos de jogos de tabuleiro ocorrem por todo o país. A febre dos board games conquistou os quatro cantos do Brasil. São tantos eventos que estão surgindo que a gente acaba se perdendo com tanta informação.

Pensando nisso, resolvemos relacionar a cada mês, neste espaço específico da Revista, uma série de Encontros e Eventos relacionados à jogatina dos jogos de mesa.

Para esta edição, relacionamos quatro Eventos destacados da região Sudeste e Nordeste. São eventos clássicos e conhecidos pela galera da comunidade. Dito isto, vamos a eles!

Castelo das Peças

Estado: Rio de Janeiro

Com certeza um dos mais antigos e tradicionais Eventos de jogos de tabuleiro do país. O Castelo das Peças está comemorando agora em setembro 10 anos de existência, alcançando a incrível marca de 100 Encontros!

O Castelo das Peças em si, é um evento público, com periodicidade mensal, que busca promover a interação social de todo o público gamer, seja você iniciante, experiente, game designer ou apenas um curioso em busca de novos horizontes.

Como o evento é imenso, a necessidade de organização demanda uma pequena quantia mediante contribuição voluntária, para custeio da reserva de mesas e pagamento dos monitores, mas, em regra, a entrada é gratuita e livre. No entanto, para o evento do dia 30/09 a entrada foi condicionada a um couvert lúdico de R\$ 20,00, convertido em consumação da casa, já que o evento se sucedeu no espaço de um restaurante.

O evento possui o apoio de todas as grandes Editoras de jogos do país, o que favorece o sorteio de jogos e amplia a diversidade dos títulos que se apresentam à disposição da galera da jogatina.

O Evento ocorre há 10 anos no Rio de Janeiro, e atrai, além de jogadores, a atenção de publishers, desenvolvedores, youtubers e designers de todo o país.

Quer saber mais sobre este encontro? Basta acessar os links relacionados abaixo:

Site: <http://ocastelodaspecas.com.br/>

Página do Facebook: www.facebook.com/pg/castelodaspecas/events/

Espaço Criativo

Estado: Paraíba

O evento Espaço Criativo é uma iniciativa dos organizadores do evento Espaço dos Jogos, Bruno Elias, Felipe Hadley, Geraldo Melo e Matheus Madvedeff, que já, costumeiramente, realizam todos os meses um encontro para jogadores de board games em João Pessoa/PB.

Porém, durante o mês de Setembro, este evento ganhou outra proporção evoluindo para a ideia do Espaço Criativo. Localizado no Espaço Cultural José Lins do Rêgo, o Espaço, concentra não somente os jogadores de board games, como também desenvolvedores, ilustradores e pessoas ligadas aos segmentos que possam dar aporte para a criação de jogos.

Este ano, o encontro aconteceu no sábado dia 16, das 9 às 19 horas e durante as 10 horas ininterruptas de ações, os visitantes tiveram a oportunidade de conhecer vários tipos de jogos, tanto off-line quanto online, em destaque, principalmente, aos desenvolvidos por designers da região. Além dos jogos, o público pode ingressar e interagir com os participantes através de consultorias, debates, palestras e oficinas que objetivaram estimular o desejo de criar.

Outro ponto positivo foram as amplas instalações do Espaço Cultural que tem capacidade para 20 mil pessoas e detém vários atrativos voltados a cultura, ciências e artes. De fácil acesso e adaptado para acessibilidade de portadores de necessidades físicas e visuais, o local permitiu o desenvolvimento de diversas atividades indoor visando o melhor conforto do usuário. A organização do Espaço Criativo instalou uma pequena praça de alimentação com foodtrucks dos mais variados tipos, além de promover atividades lúdicas para jogadores dos 8 aos 80 anos.

Saiba mais sobre esse Evento aqui, nos links relacionados abaixo:

Página do Facebook: <https://www.facebook.com/espcriativo/>

Além do Muro

Estado: São Paulo

Voando para São Paulo, apresentamos o Além do Muro, um evento bimestral de Jundiaí que se encaminha hoje para sua 41ª Edição.

A ideia de se formar um grupo cultural surgiu em 2008 com o objetivo de fomentar a socialização e o exercício criativo através dos jogos analógicos.

O evento cresceu bastante em conceito e organização, trazendo o foco de grandes Editoras, lojistas, youtubers, podcasters, bloggers e colunistas da comunidade de jogos de mesa.

O grupo conta com um acervo de 93 jogos registrados na Ludopedia que fica disponível ao público presente ao evento, sem contar com os jogos pessoais dos participantes que se motivam a levar e a compartilhar. Monitores se mostram disponíveis para ensinar e acompanhar as partidas e oficinas sazonais.

Além de toda a atenção aos blockbusters trazidos pelas grandes Editoras, o evento cede um espaço especial aos designers que desejam apresentar seus protótipos. O desenvolvedor independente acaba sendo premiado com a divulgação e teste de sua obra, e o evento em si ganha com a opção adicional de entretenimento para o público.

Além disso, o grupo possui um projeto social que arrecada a cada edição, de forma voluntária entre os participantes, algum artigo de necessidade para associações beneficentes da cidade.

O grupo cobra uma taxa módica de R\$ 10,00 a inteira e R\$ 5,00 a meio entrada a fim de custear as necessidades básicas do evento. Além da taxa de entrada, o Evento se mantém através de patrocínio e parcerias com Editoras, e mais recentemente, com o próprio apoio de seus próprios participantes mediante a ferramenta Padrim.

Quer saber mais sobre este encontro para se preparar para o próximo? Basta acessar os links relacionados abaixo:

Site: <http://alemdomuro.com.br/>

Página do Facebook: <https://www.facebook.com/alemdomuro/>

Joga Cariri

Estado: Ceará

E aportando na terra das praias bonitas, chegamos ao Ceará, com o evento Joga Cariri, que ocorre em Juazeiro do Norte e que já se encontra em sua 18ª Edição.

O evento possui periodicidade mensal e suas últimas edições têm ocorrido no Hotel Santa Rosa, aos sábados, no período das 15 às 22h. A entrada é franca e com classificação livre, ideal para qualquer tipo de jogador, seja você novato ou experiente, as opções de jogos abrangem a todos.

Saiba mais sobre esse Evento aqui, nos links relacionados abaixo:

Página do Facebook: <https://www.facebook.com/pg/JogaCariri/events>

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.





#vempramesa Indica

TOP 5

Jogos treteiros

Existem poucas coisas que abalam tanto uma amizade: falsidade, fofoca e a carta +4 do Uno. Mas se você é o tipo de pessoa que gosta de ver o circo pegar fogo, vai adorar essa lista!

Atenção, a Revista Vempramesa adverte: esse Top 5 pode acabar com amizades e namoros. A Revista não se responsabilizará por qualquer dano sofrido após a prática reiterada destes jogos na mesa!

Quartz

(5° lugar)

Quando o assunto é escavar com anões, não existem regras. Quartz é um jogo de “toma essa”. Ou seja, quando você menos espera, seu melhor amigo pode explodir seu carrinho com todos seus valiosos cristais e todo seu trabalho foi jogado fora. Agora, você precisa suar a camisa para recuperar seus cristais e seu amigo para recuperar a sua amizade.



Survive

(4° lugar)

Em Survive, sobreviver é a meta (dãh!). E claro, não deixar ninguém sair da ilha com vida. Use tubarões, baleias e monstros-marinhos contra todos. Mas cuidado, destruir barcos é tão fácil quanto destruir amizades.



The Resistance

(3° lugar)

Um governo opressor precisa ser derrubado, mas existem alguns traidores ocultos na mesa. Pode ser seu melhor amigo, sua namorada ou até sua mãe (mas só se ela estiver jogando, tá?). Aquela pessoa que você tanto confia pode estar mentindo descaradamente e passando a perna em todo mundo. Não é à toa que a

frase mais escutada após uma partida de The Resistance é: “não esperava isso de você”!



A Guerra dos Tronos - Board Game

(2º lugar)

Imagine um jogo inserido no universo de Game of Thrones, incluindo, claro, todas as falsidades e alianças quebradas. Imaginou? Esse é A Guerra dos Tronos. Prepare-se para conquistar muitos castelos e ser traído por quem te ajudou o

jogo inteiro. Sem pena e sem piedade.



Um jogo que traz “Sangue e Traição” no nome, não podia ser diferente. Ser um Dominus (jogador) no Império Romano requer um pouco de crueldade. Em Spartacus, o caos reina: quando estiver prestes a ser o vencedor, prepare-se para ser alvejado por cartas de intrigas, ser vítima direta da injusta aliança de outras casas e se tornar alvo do Anfitrião da rodada que fará de tudo para te destruir. Mas calma, chegará sua vez, e em breve você terá sua chance de se vingar.

Spartacus

(1º lugar)



Bem, vamos terminando a lista por aqui! Na tentativa de aplacar tanto ódio e intriga no seu coração, destacamos a frase deste grande e conhecido filósofo contemporâneo:

“A vingança nunca é plena, mata a alma e a envenena.”
(Chaves)

NATHAN MENEZES

Comediante, publicitário, roteirista e colecionador de board games desde 2015.



SEM CENSURA

OPINIÃO
SEM CENSURA

WAR, O MELHOR BOARD GAME DO BRASIL



Antes de conversarmos sobre a criação de protótipos na seção “Prototipando”, preferi abrir minha participação com este tema, porém, não se assuste, pois às vezes a verdade dói, mas tem que ser dita.

Jogar War não tem preço, principalmente quando você encontra um amigo dos tempos de faculdade que lhe aborda numa praça e lhe fala que comprou seu primeiro jogo de tabuleiro. Obviamente qualquer cidadão que goste de tabuleiro fica curioso em saber qual foi o jogo adquirido. Por conhecer o amigo, acreditei de cara que poderia ser xadrez, ludo ou gamão, porém, ao abrir a sacola verifiquei que se tratava de um belo War Império Romano.

Sentamos num banco da praça, numa área protegida pelo tempo e gradualmente comecei a conhecer os componentes. Cada carta, cada pecinha e o tabuleiro espalharam pelo ar aquele cheirinho de jogo novo. Nossa! Como é bom esse cheiro! Não tardou que ele traçasse seus planos, principalmente pela empolgação de jogá-lo com os filhos. Um deles, que estava conosco, tinha os olhos arregalados diante daquele artefato de lazer.

Combinamos a jogatina para uma tarde do domingo regados a pipoca, suco e muito bate papo. Na estreia, a vitória foi de um dos garotos, o que, com certeza tornou o jogo muito mais divertido. No término veio a questão que até então não havia sido feita: “Cara, gostei do jogo e foi demais jogá-lo com os meninos, acho que vou comprar outros para fazer um pequeno estoque aqui para quando chegar uma visita poder jogar. Comecei bem, não foi?”



Daí veio a pergunta crucial que dependendo da minha resposta poderia ou não definir o futuro daquele jogo. Talvez se eu fosse um jogador típico de board game moderno, faria a tradicional cara de “foi mal” e diria que há jogos melhores do que este aí. Em seguida, despejaria uma relação de opções bem melhores e que na minha teoria, de longe, deixaria o War no chinelo e ainda me credenciaria como expert no assunto. Não tardaria a apontar as falhas do jogo, indicando os pontos, que no meu entendimento, são para lá de batidos, para um jogo que é sucesso de vendas, desde 1980, aqui no Brasil. Imagine agora qual seria a reação do meu amigo ao descarregar nele toda a minha experiência de jogador de board game?

Pois bem, não fiz isto e jamais faria, pois concordei em gênero, número e grau com ele. O War é mesmo o melhor jogo de tabuleiro do país. Bem superior a muita caixa que rola por aí. Graças a ele, revi um amigo e sua expectativa pelo jogo, conheci sua nova família, botamos um bom papo em dia e de quebra posso ter o iniciado no hobby. Então, quem sou eu e meu conhecimento para quebrar tudo isto? Foi o apelo do jogo que o convidou a comprá-lo e ele fez isto espontaneamente, sem que ninguém desse “pitacos” sobre isto ou aquilo. Daí o grande segredo de tudo, sem “indicações” e sem “restrições” como qualquer escala progressiva de crescimento. Com certeza o War vai ser a vedete por longos dias em família, por boas

risadas, por grandes intrigas, até que finalmente será recolhido na estante e se aposentar com a certeza do dever cumprido. Sem que haja necessidade futura de cuspi-lo ou taxá-lo de “joguinho”, sem precisão de ocultar ou descredenciar o passado.

Enfim, aplaudi-lo e partir para a próxima etapa, mesmo que ela seja um Banco Imobiliário. Criadores surgem de onde menos se espera e de onde menos se crê!!

JULIO CESAR G. O

J. Cesar é jornalista, desenvolvedor de jogos e colaborador da Revista Vempramesa.





Conversando com...

Ronald Halliday



A vida de um game designer brasileiro não é nada fácil. O foco das empresas emergentes se direciona potencialmente a tradução e publicação de blockbusters do mercado internacional. A cada novo dia, uma nova batalha para aqueles que buscam um espaço entre esses grandes lançamentos.

Pensando nisso, nos deparamos com o trabalho de um cartógrafo e game designer canadense, residente no Brasil e que publicou seu primeiro jogo no Peru... Bem, é isso mesmo, o Psychomachia, um card game publicado em 2015 que alcançou as terras peruanas diante dos obstáculos, àquela época, de se publicar aqui no Brasil. E hoje, será que mudou alguma coisa?

Então, para nos contar um pouco mais sobre essa história convidamos o próprio Ronald Halliday, designer de jogos analógicos, para nos falar sobre sua experiência com o mercado internacional e nacional de jogos de tabuleiro.

VPM - Olá Ronald, fale-nos um pouco de sua trajetória como game designer e quais foram as motivações centrais que te fizeram seguir por este caminho?

Ronald Halliday - *Você me fez lembrar da primeira vez que tentei elaborar um jogo, uns vinte anos atrás! Foi depois de conhecer Gordon Hamilton, que alguns dos seus leitores devem conhecer por ser o autor do jogo Santorini. Desde então, sempre*

quis fazer meu próprio jogo, mas nunca tive a oportunidade para me dedicar ao assunto até três anos atrás, quando estava morando no Peru. Certo momento me encontrei sem projetos profissionais, então resolvi botar todos os meus esforços durante um ano para desenvolver um jogo. O resultado foi o Psychomachia: O Jogo dos Pecados e Virtudes.

VPM - Em poucas palavras

você poderia descrever como funciona seu processo mental de criação de um jogo até sua publicação? Qual a melhor e a pior parte do processo?

RH - *Assim que comecei a me dedicar a este processo, reparei que era muito parecido àquele que uso na elaboração de mapas, pois os cartógrafos buscam confeccionar mapas que comunicam seu tema de maneira original e elegante, maximizando*

a eficiência e a beleza dos seus componentes da forma que melhor agrade seu público alvo. Se o conceito de um mapa – ou de um jogo – cumpre estes requisitos, provavelmente vale a pena seguir investindo tempo nele.

Os momentos de meu processo mental em que obtenho a maior satisfação são aqueles em que consigo tematizar até os aspectos pormenorizados do jogo, fazendo com que a experiência do jogador seja cada vez mais imersiva. Por exemplo, os três modos de jogar *Revanche!* são chamados de terceira, segunda e primeira divisão, conforme a complexidade do jogo. E os agradecimentos no manual do *Psychomachia* não são apresentados em uma lista simples, mas organizados por virtudes.

Para mim, a pior parte do processo é a preocupação com o manual de instruções. Não vou me perdoar se sair mal feito ou incompleto e muito tempo e esforço é necessário para evitar que isso aconteça.

VPM - Em relação aos seus projetos, nos fale um pouco mais sobre eles, sejam títulos lançados ou em protótipo.

RH - *Psychomachia*, que foi lançado no Peru no final de 2015, é um jogo de set collection no qual você comanda os pecados capitais e as virtudes celestiais. A cada rodada, os jogadores lançam fichas para determinar quantas ações virtuosas e ações pecaminosas poderão realizar. Estas ações permitem colocar suas cartas na mesa, mover estas cartas entre céu, terra e inferno, e invocar os seus poderes. A primeira pessoa a colocar as sete virtudes no céu ou os sete pecados no inferno ganha!

Revanche! é uma partida de



futebol contida em um baralho de cartas, na qual você gera oportunidades de gol igualando as jogadas do seu oponente. É um jogo escalável: Ao “subir” à segunda divisão, podem entrar substituições do seu banco; já na primeira divisão os dados do juiz começam a influenciar as suas jogadas.

Também tenho um micro jogo, resultado de um destes “desafios do designer” no qual me desafiei a elaborar um jogo como mínimo de componentes e um tema bastante incomum. O resultado foi *Pinfalls & Winfalls*, um jogo de boliche que usa somente três dados!

Fora destes, os dois protótipos que mais avançaram no meu processo mental são *Proof of Nobility*, no qual os jogadores tentam construir sua linhagem nobre, além de *Photo Ops*, no qual os jogadores são fotógrafos que tentam ganhar a vida.

VPM - O que podemos aguardar para o futuro em termos de novos lançamentos? Você tem planos para publicar algum jogo no Brasil? O *Revanche!* seria uma possibilidade?

RH - Não posso revelar detalhes, mas uma nova editora brasileira deve anunciar seus

primeiros lançamentos ainda neste ano!

VPM - Canadense, residente no Brasil com um título produzido e lançado no Peru, é inegável, pelo menos a primeira vista, a constatação de sua experiência e conhecimento do mercado internacional de jogos. Há pouco mais de 6 meses, você abriu uma discussão interessante no grupo de “Desenvolvedores de Board games, card games e afins” sobre suas percepções do mercado brasileiro e sobre a dificuldade de se lançar jogos autorais sem a participação de uma Editora, já que estas se preocupavam estritamente com o lançamento de blockbusters e em menor escala com jogos de “afiliados ou amigos” destas mesmas corporações. Analisando-se o mercado hoje, sua concepção mudou? Fale-nos um pouco mais sobre suas percepções sobre o assunto e sobre os novos designers.

RH - Com certeza mudou. Vejo cada vez mais oportunidades para designers novos e não-afiliados. Nos polos lúdicos do país, mais editoras estão presentes nos eventos onde há protótipos nas mesas. E concursos estão

dando oportunidades – e visibilidade – para designers que moram em outras cidades. Além disso, como você já sabe, estão surgindo editoras-gráficas híbridas, onde qualquer pessoa pode usar os serviços da gráfica para produzir cópias do seu jogo, ou os serviços da editora para vendê-lo de forma on-demand.

VPM – Aproveitando o ensejo, gostaria que você tecesse algumas considerações tomando como pressuposto o mercado brasileiro a fim de compará-lo com a realidade canadense e se possível também com a peruana. Enfim, o mercado brasileiro é bem diferente destes dois polos citados?

RH - *Nossa, é igual a comparar laranjas com bananas e com abacaxis, mas vamos lá! O mercado brasileiro é bem distinto dos citados, por possuir idioma e população que motiva e sustenta a produção de versões localizadas de jogos internacionais. A qualidade da produção destes títulos tem que ser comparável à original, senão a editora pode sofrer duras críticas do público e perda de vendas. Meio que obrigatoriamente, os jogos nacionais que competem com estes títulos também têm que ter a mesmíssima qualidade. Assim, acho que as editoras internacionais vão ficar cada vez mais interessadas nos lançamentos brasileiros.*

Como esperado, o mercado canadense é bem desenvolvido. A prova disso é que há pelo menos quatro lojas que vendem jogos perto de onde nasci, uma zona rural cuja população não supera 15.000 habitantes! Em comparação, o mercado peruano ensaia seus primeiros passos:

Lima, a maior cidade do país, tem dez milhões de habitantes e a mesma quantidade de lojas da minha cidade natal.

VPM – Nossos leitores devem estar curiosos a respeito de seu trabalho. Pensando nisso, onde eles podem obter mais informações sobre seus projetos?

RH - *Podem obter mais informação, ou entrar em contato comigo, através das páginas do Psychomachia e Revanche! no Facebook, BoardgameGeek e Ludopedia.*

Aproveitando o ensejo, para aqueles que residem no Distrito Federal, estarei apresentando o Revanche! durante o 2º Empreende Nerd, no dias 07 e 08 de outubro, e o Psychomachia durante o Joga Brasília Primavera 2017, no dia 12 de outubro. Além disso, aos participantes de nossa mesa que mencionem a Revista VPM, darei um pequeno brinde!

VPM - Além de game designer, é óbvio que você também é gamer, não é mesmo? Então, quais são seus jogos favoritos e quais mecânicas se adequam mais ao seu estilo? O que você tem jogado ultimamente?

RH - *Não sei se tenho um jogo favorito, mas se só pudesse ter um jogo na minha coleção, talvez seria Pirates of the Spanish Main. Gosto de muitos temas e muitas mecânicas, mas para mim o fator decisivo que faz com que um jogo entre na minha lista de preferidos é poder me sentir imerso nele. Se existe algum elemento que não casa bem com o tema do jogo e me tira do seu mundo, tenho que perguntar o porquê. Ultimamente só tenho tido*

tempo para organizar jogatinas na hora do almoço com os meus colegas de trabalho. Estou gostando de introduzir jogos cooperativos para eles, como a Ilha Proibida, Hanabi e Say Bye to the Villians.

VPM– Ronald, muito obrigado pela entrevista. Nós da Revista Vempramesa desejamos a você todo o sucesso do mundo, para que continue criando e publicando novos jogos e que eles um dia cheguem ao Brasil através de uma editora nacional. Deixe uma mensagem para nossos leitores.

RH - *Muito obrigado! Agradeço esta oportunidade para poder falar um pouco sobre meus projetos, já que pouca gente de fora do DF os conhecem ainda. Também quero reciprocamente os seus desejos, desejando para a Revista VPM só sucesso com este empreendimento ambicioso. Em breve espero ter mais notícias lúdicas para seus leitores!*

MAGAREM

Cocriador do grupo Vempramesa, redator do site Nerdspot, ex-sócio da Camelot Board Games e atual fundador do JogaBrazero. Colecionador desde 2011, dedica boa parte de seu tempo extra ao estudo dos jogos analógicos.





Designer Bill Murray¹
Artista Chuck Norris²



IDEIA GERAL

Desde tempos imemoriais o ser humano (e outros seres) buscam diversão e prazer na companhia de bons amigos. Assim deve ser uma boa partida.



OBJETIVO

O jogador é um desbravador em busca de fontes de diversão. É necessário combinar sorrisos balanceados, frases de impacto, jogadas empolgantes e atitudes de verdadeiro gentleman dos jogos para se consagrar vencedor.



COMPONENTES

- 1 tabuleiro bem lindão;
- 5 amigos de pensamento leve, de preferência bem descontraídos;
- 5 escudos friendship (de acordo com humor dos jogadores);
- 84 cartas divididas em 3 decks: verde ("estou pegando o jeito"), amarelo ("me perdi um pouco") e vermelho ("galera, estou voando");
- 1 marcador de jogador mais bacana e;
- 8 dados de face engraçada



ORGANIZAÇÃO

- Coloque os salgados ao redor da mesa, ao fácil alcance de todos;
- As bebidas seguem o mesmo padrão (atenção com aquele jogador mais desajeitado);
- Os jogadores se sentam dizendo brevidades, tais como: "esse você vai gostar", "acabou de chegar", "li as regras há pouco" e "sente o cheirinho";
- Trilha sonora é opcional. Se usar tem que ser baixinho, de modo que todos se entendam.



JOGANDO

Cada jogador realiza um turno, depois é a vez do jogador à esquerda.
Na sua vez, o jogador deve realizar DUAS das 7 ações a seguir, na ordem que desejar:

- 1- Escárnio: escolha 1 ou 2 jogadores para tirar uma onda;
- 2- Plenitude: com a mão sob o queixo contemple os jogadores à mesa;
- 3- Reconhecimento: levando em consideração a jogada anterior de outro jogador, balance a cabeça positivamente (olhar ligeiramente impressionado);
- 4- Susto: aponte para vários lugares do tabuleiro ao mesmo tempo (olhos arregalados);
- 5- Sortudo: escolha 1 dos jogadores para dizer exatamente isso: "Meu Deus, como tem sorte!";
- 6- Amo muito tudo isso: Amo muito tudo isso;
- 7- Reciprocidade: Estique seus braços tocando no ombro de dois jogadores. Ação passiva/bônus: um ou os dois jogadores podem tocar seu ombro de volta.



PONTUAÇÃO

- 5 pontos por cada risada completa, independente do motivo;
- 5 pontos por segurar as cartas sem amassar OU não colocar nenhum componente na boca;
- 1 ponto pelo uso de cada expressão a seguir (atenção: não importa a quantidade de vezes que a expressão foi usada, ela só pontua uma vez):
 - “Você é o cara!”
 - “Vamos pedir algo ou não?”
 - “Agora vai, minha reação começa agora”
 - “Esse jogo é massa, boy”
 - “Eu aceito, obrigado”
 - “Vou querer jogar de novo”
 - “Rapaz, tá dando dor de cabeça já”
 - “Não sei se é euro ou ameritrash, só sei que adorei”



PENALIDADES

Ao resultado positivo obtido, deve-se subtrair 2 pontos por cada penalidade a seguir:

- Uso excessivo do celular;
- Não prestou atenção na hora da explicação das regras;
- Cantou (repetidamente) musiquinhas bregas durante o jogo e/ou tentou fazer um rap improvisado
- Usou desnecessariamente expressões em inglês que possuem similares em português
- Fez alguma referência negativa a Scarlett Johansson³



FIM DE JOGO

“Ao vencedor, as batatas!”⁴



APÊNDICE

¹Bill Murray: o cara mais legal que eu não conheço, eterno caça-fantasma

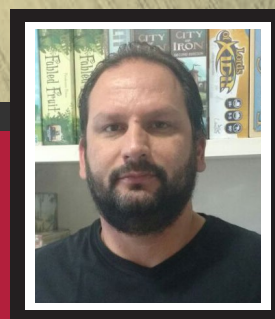
²Chuck Norris: aquele que destrói a tudo e a todos

³Scarlett Johansson: porque eu tenho um passe livre, vai que ela lê minha coluna

⁴“Ao vencedor, as batatas!”: frase célebre de Machado de Assis em seu romance Quincas Borba.

DANIEL PORTUGAL

Carioca natalense, professor de Português e Literatura, dono da loja virtual Jogos ao Quadrado. Família e jogos sempre à mesa!





2ª Edição

VEMPRAMESA