



RETRATOS
 DE FAMÍLIA
 LUIZ CLÁUDIO
 SILVEIRA DUARTE
 (ORG.)



LUIZ CLÁUDIO SILVEIRA DUARTE
(organizador)

Retratos de família

Visões pessoais sobre o jogo

Edição do autor (organizador)
Pontal do Paraná
2022

Esta obra está sendo publicada nos termos da licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0).

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR

Diagramação, projeto gráfico e capa por Luiz Cláudio Silveira Duarte.

Versão 1656361279.

ISBN 978-65-00-47514-2.

© de cada capítulo de seu autor, 2022.

© do conjunto Luiz Cláudio Silveira Duarte, 2022.

<https://lcduarte.com/>

lc@lcduarte.com

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Retratos de família [livro eletrônico] :
visões pessoais sobre o jogo / organização
Luiz Cláudio Silveira Duarte. --
Pontal do Paraná, PR : Ed. dos Autores,
2022.
PDF.

Vários autores.
ISBN 978-65-00-47514-2

1. Depoimentos 2. Jogos 3. Jogos - Aspectos
sociais 4. Relatos pessoais I. Duarte, Luiz
Cláudio Silveira.

22-115736

CDD-306.481

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos : Aspectos sociais : Sociologia 306.481

Aline Grazielle Benitez - Bibliotecária - CRB-1/3129

Sumário

Introdução	6
Paula	9
Fábio Surrage	11
Lucas	13
Daniel Polli	16
Arnaldo	19
Marina	44
Luís Ferro	45
Luciane	46
Marcelo	49
Janary	51
Thalia	62
Oscar	66
Sérgio	67
Paulo Gonzaga	70
Olympio	72
Rinaldi	75
André Zorzo	77

Rita	79
Laila	81
Gand	84
André Viana	86
Paulo Milhomem	88
Mallen	90
Daniel Espínola	94
Adriana	97
Frederico Amaral	99
Pedro	122
Thiago	124
Artur	125
Ducci	128
Edward	134
Luiz Cláudio	141
Sobre a organização	144
Índice de nomes	146

Introdução

Jogos são coisas familiares e estranhas. Podemos falar no jogo do amor, ou no jogo da política, e quem ouve entende o que referimos. Mas também sabemos que estes jogos não são a mesma coisa que *Par ou Ímpar*, *Pôquer* ou *Futebol*. Estes três têm algo em comum que falta aos dois primeiros; mas o quê?

Não espere uma resposta – pelo menos não de mim. Eu acompanho o que pensava um dos grandes filósofos do século XX:

Considere, por exemplo, as atividades a que chamamos “jogos”. Quero com isso dizer jogos de tabuleiro, jogos de carta, jogos de bola, jogos atléticos, e assim por diante. O que é comum a todos eles? Pois, se você olha para eles, você não vê algo que é comum a todos, mas sim similaridades, afinidades, e uma grande quantidade delas por sinal. [...] Eu não consigo pensar em uma expressão melhor do que “semelhanças familiares” para caracterizar estas similaridades [...] E assim eu digo: “jogos” formam uma família.

Investigações filosóficas, §§ 66–67

Ludwig Wittgenstein estava discutindo definições, e usou “jogos” como o exemplo de algo que sabemos o que é, mas não conseguimos definir de forma satisfatória. Ele parte deste exemplo para discutir a ideia de definições na

filosofia, e a sua necessidade; mas nada disso nos interessa aqui. Para nós, basta acompanhar a sua não-definição: jogos formam uma família.

Mas a não-definição do filósofo não conta toda a história. Jogos são muito variados, sim; fluidos, mutáveis. Eles recebem esta plasticidade daqueles que os criam: nós, variados, fluidos e mutáveis humanos. Nós criamos jogos à nossa imagem e semelhança, e a plasticidade dos jogos é um espelho da nossa.

E vou contar um segredo: todos os jogadores criam jogos. Jogar é um ato de criação. Nós nunca jogamos duas vezes o mesmo jogo.

A ideia deste livro nasceu desta percepção.

Eu tenho a imensa alegria de conhecer muita gente que aprecia jogos – seja como um passatempo ocasional, seja como algo mais presente nas suas vidas. Decidi procurar estas pessoas que tocam a minha vida, e que têm algum interesse por jogos. Procurei os jogadores viciados, jogadores ocasionais, pesquisadores, colecionadores, autores... Fui em busca da diversidade de pontos de vista, das visões pessoais.

A todos, pedi que escrevessem um pouco sobre o que o jogo significava para eles. Deixei claro que eu não estava estabelecendo limites de tamanho. Alguns responderam com umas poucas linhas, outros responderam com várias páginas – exatamente como eu queria!

Este livro, então, é um álbum de retratos da nossa família – tios, primos, sobrinhos; todos com afinidades e similaridades, mas também todos diferentes. Alguns retratos foram tirados em ângulos inesperados, outros conseguem ser mais convencionais que fotos de documentos. Nestes retratos, como acontece em qualquer família, alguns são tímidos e pouco se destacam,

enquanto outros são mais expansivos.

Não importa: todos eles revelam um pouco sobre os jogos, e sobre estas pessoas maravilhosas que os criam. Todos eles são retratos de uma grande família – e você também faz parte dela. Venha conhecer seus parentes.

Paula

Eu fui uma criança que não gostava de criança. Tolerava, convivía. Mas sempre gostei de companhias mais velhas, fossem crianças ou adolescentes. Também adorava ficar quietinha, observando a roda de conversa dos adultos.

Assim, preferia me distrair com um jogo de tabuleiro mais avançado para minha idade porque ele, naturalmente, chamaria pessoas mais velhas pra jogar comigo. E, de quebra, ainda tinha chance de aprender com quem jogava melhor do que eu.

Depois, veio a fase sem ter com quem jogar e fui para os vídeo games, depois, jogos de PC e, toda vez que minha família (italiana) se reunia, minha mãe comprava um jogo de tabuleiro pra que eu pudesse estreitar como os primos. Voltei a eles com mais afinco quando comecei a namorar meu marido. Descobri que nós dois tínhamos o hábito de ficar vendo os lançamentos de jogos de tabuleiro na loja de brinquedos. Foi assim que começamos nossa coleção: *War Império Romano*, *Carcassone* e *Catan*.

Desde que nos casamos, temos um problema: falta de paredes livres em casa para que possamos ter estantes suficientes de jogos. Estabilizamos nos 200 jogos porém, alternando os títulos (vendendo e comprando).

Para mim, jogos de tabuleiro são como pizza. A gente gosta de dividir com

mais pessoas em volta da mesa, sob pretexto de boa conversa e risadas. E, em geral, comer uma pizza sozinho, ou jogar no modo solo não é tão divertido quanto com a casa cheia.

Cada um tem seu sabor ou tipo de pizza predileto. Tem as pizzas que agradam a quase todos e tem as que só você gosta. Da mesma forma, tem jogo de entrada, tem jogo gostoso e bem aceito e tem aqueles que raramente você encontra com quem dividir.

Crianças gostam de pizza, adultos também. Ocorre o mesmo com relação aos jogos, mas há quem teime que é coisa de criança. A pizza pode ser nutritiva se souber escolher bem os ingredientes, às vezes, modificando um ou outro ponto da receita. Igualmente, os jogos de tabuleiro modernos, com um olhar apurado, ou com alteração de uma regra aqui e de um maço de cartas ali, pode ser instrutivo, didático, sem deixar de ser gostoso como pizza!

Fábio Surrage

Desde cedo o meu entusiasmo por jogos em geral era visível. Na infância e adolescência, os jogos que eu tinha acesso eram usados sempre que possível. Minha preferência sempre recaía nos jogos mais elaborados, que envolviam alguma estratégia ou criatividade.

Caixa Negra, War, Scotland Yard, Combate, Detetive, Xadrez Chinês e Ladrões no Bosque eram alguns dos meus preferidos. Juntamente com colegas da época cheguei a criar alguns jogos mais simples, pelo simples prazer de jogar algo feito por nós mesmos.

Porém o divisor de águas foi quando eu estava no primeiro ano do segundo grau, em 1987, e conheci um RPG (Role Playing Game) chamado *Middle Earth Role Playng Game* (MERP). Baseado na obra de Tolkien, um escritor inglês que eu já adorava, esse jogo me entusiasmou a tal ponto, que nas vésperas das partidas eu tinha muita dificuldade para dormir. A possibilidade de viver um personagem, experimentando aventuras infinitas e criando histórias com seus amigos em mundos de ficção, me fisgou definitivamente. Desde então nunca mais parei de jogar RPG dos mais variados gêneros.

Na época, era muito difícil conseguir um RPG, pois todos eram importados e não existia a Internet. Conseguíamos algumas xerox dos livros de regras que

eram compartilhados como um tesouro. Com o passar do tempo foram chegando outros RPGs, inclusive alguns traduzidos para o português, e aos poucos foram se tornando mais comuns.

Era engraçado quando tentávamos explicar para quem não conhecia o conceito do jogo, pois a maioria não entendia. Uma certa época foi muito incompreendido e era confundida até com “seitas diabólicas”. Eu sempre tentava compará-lo com uma peça de teatro falado que o roteiro era escrito em tempo real por um grupo de amigos exercitando sua criatividade de forma divertida e interessante.

E falando em amigos, os melhores conheci jogando RPG, e os conservo até hoje com orgulho. Na universidade (UnB) tive a sorte de achar algumas pessoas com quem vivi aventuras memoráveis e inesquecíveis. Esse tipo de coisa cria laços muito fortes e foi um dos meus maiores ganhos com o RPG.

Realmente devo muito aos RPGs. Melhorei muito meu inglês, expandi meu conhecimento em geral, exercitei minha criatividade, conquistei amigos para a vida e me diverti muito: ri e chorei com diversas histórias incríveis em lugares fantásticos e cativantes. E, além disso tudo, também me ajudou a passar por momentos difíceis, como uma terapia – uma válvula de escape. Com mais de 30 anos de RPG nas costas, ainda sinto aquele entusiasmo no início de uma aventura. por tudo isso, pretendo jogar até o fim de meus dias...

Lucas

Conheci jogos de tabuleiro nos anos 80 – tinha em casa o *Top Secret* (que ainda está casa dos meus pais, embora em estado deplorável) e obviamente tive também acesso a títulos como o *Jogo da Vida*, *Banco Imobiliário*, *Interpol*, etc. Mas nos anos 90 passei para os video games, e com raríssimas exceções (como uma ou outra partida de *War II* ou *Imagem & Ação*), o antigo interesse ficou dormente por quase duas décadas.

Até que em 2009 uma amiga começou a me falar que existia todo um mundo de “jogos modernos de tabuleiro”, algo de que eu nunca tinha ouvido falar, e uma vez ela visitou a cidade onde eu morava e trouxe o jogo *San Juan*. Confesso que não fiquei muito impressionado com o jogo, mas aquilo despertou meu interesse no assunto, e, nos dias seguintes, me vi gastando noites na internet lendo sobre os tais jogos (então descritos na Wikipedia como “German-style board games”), depois descobri o site BoardGameGeek, me cadastrei em uma lista de e-mails brasileira sobre eles, e, um belo dia, um sujeito postou uma lista de jogos que estava vendendo. Reconheci dois nomes – *Tigris & Euphrates*, que sempre era citado nos sites que eu lia como um dos mais importantes jogos “modernos”, e *Age of Empires III* – que eu conhecia do jogo para PC. Quando entrei em contato com ele o *Age of Empires III* já havia sido vendido, então comprei o *Tigris & Euphrates*, chamei

alguns amigos, li as regras (que não se pareciam com nada que eu já havia jogado) e... foi paixão à primeira vista. Jogávamos ele toda semana (às vezes mais de uma vez), íamos aprendendo estratégias novas a cada partida, descobrindo as maldades do jogo, e assim por diante.

Conseguir esses jogos nessa época significava comprá-los em segunda mão ou importá-los, mas felizmente a segunda opção era bem mais fácil numa época de dólar a dois reais, e fui montando uma pequena coleção nos anos seguintes ao mesmo tempo em que os apresentava a praticamente todos meus amigos e conhecidos. E aí veio a excelente notícia de que a Grow resolveu lançar por aqui o *Catan* e pouco depois o *Carcassonne*, que viraram os presentes de aniversário padrão para os amigos que eu queria trazer para o hobby.

Alguns anos depois vieram outras empresas nacionais e de repente encontrar jogos modernos por aqui passou a ser menos difícil. E aí fui descobrindo também que havia enormes diferenças mesmo dentro dos tais “jogos modernos” – inclusive reparei que minha preferência recaía sobre um tipo de jogo que começou a se destacar em meados dos anos 90 e foi a norma até o começo dos anos 2000 – aqueles que envolvem muita interação entre os jogadores, que se resolvem em um tabuleiro central onde todos estão envolvidos e nos quais a complexidade não vem de longos manuais de regras, mas do fato de que as estratégias derivam mais da forma com que os jogadores interagem com os demais e exploram as regras ao seu favor (em oposição aos jogos que focam muito em otimização individual, pouca interação e complexidade que vem mais de regras muito complicadas, mas que não permitem tanta variabilidade estratégica).

Essas características já se encontravam no *Tigris & Euphrates*, aquele que me

fez apaixonar pelos jogos de tabuleiro modernos em 2009, e se repetiriam naqueles que também se juntaram aos meus preferidos. *Imperial*, um jogo que à primeira vista lembra o antigo *War* mas em que os jogadores não são os “donos” de um só país e na verdade compram títulos em cada um dos seis países e, se forem o jogador com mais títulos, controlam as ações daquele país (podendo controlar mais de um ou mesmo nenhum deles enquanto lucra com as ações dos demais países, além de poder “tomar” os países dos outros). *Container*, um jogo que simula uma economia onde jogadores podem produzir contêineres, compra-los de outros jogadores para seus portos e usar seus barcos para levarem dos portos dos demais jogadores à uma ilha, de forma que tudo acontece de acordo com a forma que os próprios jogadores controlam a economia e é completamente impossível jogar “sozinho”. E os inúmeros jogos de trem que geralmente envolvem disputas por rotas em um mapa e ganho financeiro via controle acionário (como em *Chicago Express* e a família 18xx) ou entrega de produtos pelas linhas férreas (como na família do *Age of Steam*).

Com a pandemia, acabei me dedicando mais a algo que anteriormente só fazia quando não havia outra opção – jogar pela internet jogos de tabuleiro. Se a princípio a ideia me pareceu mais um “quebra-galho” enquanto estava impossibilitado de jogar presencialmente, a atividade acabou me proporcionando a oportunidade de conhecer jogos que provavelmente não conseguiria jogar de outra forma, seja por serem títulos fora de catálogo ou difíceis de serem obtidos, ou por serem estilos de jogos cujos entusiastas não estejam tão perto para uma partida presencial.

Depois de mais de uma década desde que redescobri os jogos de tabuleiro, já escrevi resenhas, inúmeras postagens em fóruns e blogs, e participei de um podcast sobre jogos econômicos. É sem dúvida um hobby que veio para ficar.

Daniel Polli

Nesses últimos anos, os jogos de tabuleiro se popularizaram. Empresas aqui no Brasil enxergaram esse mercado crescente e passaram a traduzir e trazer jogos de tabuleiro para o país. Muitas pessoas entraram no hobby (eu fui uma delas). Lojas, espaços e grupos foram criados. Eu gostaria de compartilhar aqui a história de como eu me “meti” nesse hobby e o que ele representa pra mim.

Desde que me entendo por gente, eu tive contato com jogos de tabuleiro. Não eram jogos tão sofisticados quanto os atuais mas, para mim, sempre representaram uma forma de me conectar com pessoas.

Quando pequeno, era uma conexão com meu pai. A partir de quando ele me ensinou o primeiro jogo (*Xadrez*), eu ficava esperando o fim do dia chegar e ele voltar do trabalho para jogar. Eu nunca fui um grande jogador, na verdade era até bem ruinzinho (rs), mas a graça estava mais em passar o momento com meu velho do que efetivamente buscar a vitória. Depois vieram outros jogos, como o *Senha (Mastermind)*, *Damas*, jogos de cartas (*Truco*, *Pifê*, *Caxeta*), dentre outros.

Em um segundo momento (aprox. entre 7 e 14 anos), eu me tornei o “catequizador”. Era eu que puxava os jogos para a mesa e ensinava-os aos

amigos. E isso se tornou uma dinâmica diferenciada do nosso grupo. Gostávamos muito de conhecer diferentes títulos (*War, Banco Imobiliário, Supremacia, Detetive, Scotland Yard, Interpol*, dentre outros).

Em uma nova fase, troquei por alguns vários anos (entre meus 14-25 anos) os jogos de tabuleiro pelo RPG – um jogo que para mim era mais moderno, mais sofisticado, mais complexo e que ainda cumpria com o tema da “camaradagem”, da parceria com os amigos. E ele tinha o aspecto de (1) planejar (os personagens e aventuras) e (2) continuidade (ambos atributos que os jogos de tabuleiro não traziam). Infelizmente o RPG é um jogo que exige tempo e dedicação e, com o tempo, acabei voltando novamente para os jogos de tabuleiro.

Na faculdade, descobri que minha então namorada (atual esposa, Margareth) também gostava dos jogos e tinha esse hobby com o irmão. Isso nos conectou por horas e horas de passatempo pelos próximos anos. Ainda estávamos conectados pelos bons e tradicionais jogos de tabuleiro do mercado brasileiro, mas com novos títulos para mim também (*Leréia, Pague para Ver, Rummikub, Coloretto*, etc).

Uma das dinâmicas que tínhamos era de sempre visitar lojas de brinquedos para verificar os novos títulos de jogos. E foi numa dessas visitas que compramos o jogo “Colonizadores de Catan”. Ainda me lembro de abrir o jogo no carro e começar a ler o manual para que pudéssemos jogar logo! E nossa, que experiência reveladora. Era um jogo diferente, mais moderno. Depois compramos também o jogo *Carcassonne* que compartilhava um pouco dessa “vibe”.

Descobrimos a partir dali que existia uma miríade de jogos de tabuleiro “diferentões” como esses, mas infelizmente esses títulos não eram vendidos

no Brasil. Então, após procurar e aprender como realizar uma importação, fiz uma primeira compra de lote de jogos modernos dos EUA em 2013. Jogos como *SmallWorld*, *Power Grid*, *Cyclades*, *Ticket to Ride* dentre outros. Foi incrível. Acabei descobrindo que um dos meus maiores prazeres no hobby é de conhecer jogos, aprender regras e ensinar para um grupo. Isso ajudou muito no meu desenvolvimento pessoal e até profissional.

Bem, de lá pra cá (2013 a 2022), tivemos contato com aprox. 1100 jogos diferentes, quase 300 expansões, mais de 3000 partidas, fomos para a 2ª maior feira de Board Games do mundo por 2x (Gencon nos EUA), outras feiras aqui no Brasil e quiçá este ano visitaremos a maior de todas (a Spiele, na Alemanha).

Hoje os jogos de tabuleiro são uma forma de me encontrar com os amigos mais próximos, dar risadas e “se desintoxicar” do dia-a-dia. Nada pela competição. Tudo pela amizade.

Arnaldo

Eu não consigo separar o jogo da minha vida. Joguei a vida toda, e sinceramente, acho que todos jogam o tempo todo. É possível que os que começam a me ler me critiquem, recorrendo a obviedade da situação, e me cobrando que eu fale sobre o significado dos artefatos construídos pelos seres humanos com o objetivo principal de serem jogos, ou seja, de servirem à uma experiência explícita do jogar, e que não esteja necessariamente relacionado a qualquer aspecto da vida real. É que, para mim, os jogos criados assim são reflexos dos jogos humanos que ocorrem o tempo todo na esfera íntima e sociais. Os jogos-artefato para mim apresentam a possibilidade de por um momento se estar com o outro e conversar em uma outra língua. A gente sabe que cada jeito de se comunicar modifica a forma como se pensa (já assistiram “Mirandês, uma outra língua”, produzido pelo History Channel? Fica a dica).

Então enquanto se joga estou construindo uma forma de contato com os demais jogadores, e essa forma de contato, entre jogadores que compreendem aquele momento, sempre constrói ou amplia laços. Pode parecer estranho para quem não joga entender o carinho – e até a preocupação – que se tem por “amigos do jogo”, por exemplo. Pessoas que se viu uma, duas vezes, em situação de jogo, e essa pessoa mesmo que não se veja mais, não é esquecida, desenvolve-se uma memória afetiva atrelada a

experiência, semelhante aquela que se tem por companheiros de jornada em uma viagem. Isso também revela que a experiência do jogar é uma experiência de deslocamento no tempo-espaço, e poder se deslocar, especialmente com outros, é uma forma de se olhar a vida de outros ângulos. Então sim, agora posso ir para o mais simples e dizer: jogar para mim significa viajar com, o que traz como consequência uma série de emoções e experiências análogas a aquelas que vivencio em viagem:

- a) sair do meu dia a dia, e assim, “descansar” ou dessaturar dele;
- b) o prazer, do fazer, a viagem por si;
- c) a criação ou reforço de meus laços para com quem eu viajo;
- d) o aprendizado;
- e) o exercício de outra forma de comunicação com o outro;
- f) a criação de uma memória afetiva positiva;
- g) a possibilidade de, no retorno ao mesmo lugar (ou seja, jogando-se novamente) de se observar novos detalhes e viver um novo deslumbre com a beleza do jogo.

Não há uma ordem de importância a esses ganhos associados ao significado de jogar.

Mas sim, sei que o jogo e o jogar não fazem o mesmo sentido para todos, e talvez seja a minha história como jogador que me faça dar tanto valor ao jogar. De fato, minhas memórias afetivas relacionadas ao jogar são antigas e posso recorrer a elas sempre que quero pensar em ocasiões felizes. Talvez por temperamento ou quem sabe por uma escolha inconsciente, eu possa dizer

que nunca me vêm lembranças de más experiências de jogar experiências raras, que comentarei mais adiante. Convém, antes disso, que eu fale um pouco sobre essa história de “jogador que sempre jogou”.

Como comecei a jogar

Comecei a jogar “desde sempre”, minha infância foi marcada pelos jogos – de todos os tipos. De fato, tenho algumas lembranças especiais muito antigas: minha mãe me ensinando a jogar *Burro em pé* e *Burro deitado*, meus tios, primos mais velhos, meu pai e minha mãe jogando baralho, e eu a olhar e ser estimulado a tentar entender o jogo apenas observando os adultos jogarem; Meu pai me ensinando o *Crapô*, até hoje um dos meus jogos preferidos. E quando finalmente comecei a jogar *Buraco* com os adultos, especialmente um casal de tios. Lembro-me de jogar *Damas* – por muita insistência minha, com uma das figuras masculinas mais presentes da minha vida, com meu avô, um senhor idoso que não se permitia relaxar, fosse assistindo ou lendo uma ficção, fosse jogando. Lembro de como minha avó se metia no jogo de dardos que jogava com meus irmãos e nos dava lições de boa mira.

Parte da tradição dos jogos, aliás, já “estava dada”, porque eu era o mais novo dos irmãos e quando comecei a “me saber por gente”, ou seja, conservar memórias claras, meus irmãos já jogavam de tudo e eu simplesmente pude aprender a maior parte dos jogos com eles. Havia os jogos com elementos tradicionais como “Stop”, ou “botão”, os diversos jogos comerciais da Grow e Estrela, os jogos físicos como o vai-vem e os inventados por nós com base em outros jogos tradicionais, como o “jogo do Forte-Apache” a partir dos bonecos da Gulliver sobre esse tema; as diversas corridas (de chapinha, carrinhos de

lata, “matchbox”, dentre outras), isso só para começar. Numa casa onde a ordem não reinava acima do prazer de vida de cada um, onde os livros e os jogos se espalhavam para todo lado e se entrelaçavam as culturas da família materna e paterna, os jogos de tabuleiro e cartas ocupavam um espaço muito especial, de memórias incríveis.

Essa origem de meu jogar encontraria um pouco mais tarde os novos modos de jogo que cresciam praticamente ao mesmo tempo que eu: de um lado os jogos eletrônicos e de outro, os jogos de interpretar papéis – experienciei amplamente ambos, mantendo o espaço para todos os jogos de mesa.

O que eu jogo

A fartura de experiências me fez gostar de muitos jogos e transitar por alguns deles, o que se deve a um conjunto de fatores, que podem ser agrupados de um lado nas alterações das circunstâncias em que vivia – e as oportunidades que me surgiam ou desapareciam; e de outro lado, do meu próprio desenvolvimento enquanto pessoa e minha relação com o mundo. Assim, se me perguntarem hoje, que tipo de jogos eu gosto, direi que gosto, principalmente, dos jogos que tenho a oportunidade de jogar! Brincadeiras à parte, costumo dizer que um jogo só “está vivo” quando está na mesa, sendo jogado entre humanos. Jogos na prateleira podem ser objetos bonitos, mas não passam de bibelôs. Em outras palavras eu gosto principalmente dos jogos sendo jogados, de todos os tipos. Mas é claro que no passar dos anos, algumas situações foram ocorrendo e refinando preferências. Por exemplo, a guerra, um tema que foi recorrente em minha “infância anos 80” (nessa infância os heróis eram soldados, aviões e tanques de guerra e revólveres de brinquedo, e

brincar com isso era incrivelmente assumido como valor positivo), foi perdendo cada vez mais espaço dentre os temas dos jogos que mais estimo.

À medida que compreendo que não quero guerra – nem violência alguma – em minha vida “nem por brincadeira”, vou mudando minha relação com esses temas. De qualquer forma, acredito na importância de seguir havendo experiências com jogos de guerra, que permitam se refletir sobre o passado e o futuro – jogos como *Diplomacia*, *Xadrez*, *Memoir '44* e *Twilight Struggle* (remetendo-me ao passado), *Eclipse*, *Quantum* e *Neuroshima Hex* (remetendo-me a um futuro ficcional) podem ser absolutamente interessantes, inclusive no contexto escolar). E ainda, que permitam a comparação e o reconhecimento das guerras clássicas versus outras “guerras” não armadas – com os jogos que simulam engrenagens sociais com sofrimento garantido a muita gente (*Banco Imobiliário* é um exemplo simples).

Naturalmente, defender o uso do jogo de tabuleiro com uma abordagem reflexiva posterior pode passar, em algum sentido por uma tentativa de justificar a existência e a permanência desse tipo de jogo dentre os “jogos jogados” por mim; Afinal, ter crescido e ainda viver em uma cultura belicosa marca minha trajetória, e assim talvez não consiga me livrar totalmente do desejo deste tipo de jogos, ainda que sublimadas através de temas onde a violência é menos clara – como aquela parcialmente virtualizada em *Android: Netrunner*, ou mais abstrata como a presente em *Libertalia*.

Apesar de recair sobre a contradição entre viver um afastamento dos jogos que exploram temáticas ou mecanismos análogas a situações negativas do mundo real, reconheço qualidades que me impõem uma atração ainda não resolvida. O engenho mecânico de jogos que adotam conflitos diretos – como

Android: Netrunner é uma delas, e também conquista na experiência do jogar. Preciso, também, reconhecer a importância da experiência competitiva – frequentemente atrelada aos conflitos de diversas ordens presentes nos jogos. As éticas que tais experiências, no campo lúdico, permitem que possamos desenvolver são perfeitas para o ambiente lúdico marcado pelo conflito simulado, e se refletem na vida real. Por exemplo, saber perder, reconhecer a boa jogada do adversário, e mesmo vencer sem tripudiar dos derrotados são exercícios saudáveis de diplomacia social, necessária a toda a convivência e ao lidar bem com as circunstâncias da vida. Assim, que mais uma vez me justifico para dizer que entre jogos que adoro estão outros baseados em conflitos de variadas ordens, como *Carson City* e *Tigris & Euphrates*.

Se dei exemplo de jogos onde a guerra e a violência se fazem presentes em termos temáticos, são muitos os exemplos de jogos que gosto e reconheço precisam ser jogados sob “filtros” éticos, incluindo os jogos de exploração arqueológica à moda do início do século XX (*Tikal*, *Thebes*), comercial (*Puerto Rico*) ou mesmo político-social (*King of Siam*, *El Grande*), de produção (*Agricola*) e administração de espaços com estruturas questionáveis (Ex: *Zooloretto*). Entendo que posso chocar o leitor e ser tido como um radical. Mas é fato que associo o todo dos jogos de “fazendinha”, por exemplo a retratar fazendas familiares e bichinhos felizes por exemplo, com uma naturalização ao consumo urbano de produtos rurais sem que se questione seu verdadeiro modo de produção. É mais ou menos a tônica de uma bandejinha de frango exibindo um desenho do animal feliz. Não estou aqui com discursos veganistas, mas é fato: na maior parte das vezes as produções não são bacanas, os animais são criados em péssima condição e qualidade de vida, e acho que as pessoas são bombardeadas com imagem da “fazenda feliz” para não questionarem esses métodos produtivos e

consumirem sem pensar. Além da problemática do tema, também me preocupo com aspectos mecânicos e suas mensagens, afinal, como diz McLuhan o meio é a mensagem e a mecânica é o meio pelo qual o jogo opera, mas já me estendi demais para ir adiante nesse assunto, que é ainda mais subjetivo e necessitaria de um espaço que aqui não cabe.

Quero deixar claro que não sou contra os jogos de guerra, e considero que humanos são capazes de discernir fantasia de realidade QUASE todo o tempo, em termos objetivos. Em termos subjetivos, as relações entre imagem e emoção são claras. No entanto, a relação entre as subjetividades contidas em jogos não eletrônicos e emoções nunca foram bem pesquisadas. O que se tem no lado digital é uma diversidade de estudos e argumentos mostrando ora zero impacto, ora impacto negativo, e ora inclusive positivo.

Mesmo assim, eu tenho duas percepções que me guiam na ideia de deixar ou pelo menos diluir minha frequência e intensidade desse tipo de experiência de jogo. A primeira é baseada nas minhas próprias experiências, sensações e sentimentos. Eu percebo que sou permeável ao conjunto de informações negativas que recebo ao longo de um dia, com impactos diferentes. Um assassinato de uma pessoa próxima ou de outra distante em diversos sentidos me produz tipos de tristeza diferentes. Um assassinato fictício produz algo em mim, mesmo sabendo que é fictício. Não é zero, e talvez não seja tratado em meu inconsciente como um assassinato. Mas como uma informação negativa abstrata. Eu percebo, em mim, que quando intensifico meu contato com informação (imagem, texto, fala, cheiro, etc.) que minha mente interpreta como negativa, eu tendo a ficar mais reativo ao ambiente, e por vezes menos otimista e menos tranquilo. Por vezes, meu sono perde qualidade. Pode ser que aquele filme de ação assistido na TV a noite, ou o livro lido, ou o jogo jogado, represente uma fração pequena do todo de

“pílulas” de informação ao inconsciente. Mas há um acúmulo.

Tive a clareza disso pela primeira vez ainda na adolescência, quando me tornei um leitor inveterado de H. P. Lovecraft. Certo dia, imediatamente após um trecho tenso de uma leitura na qual estava imersa por um tempo, saí para a padaria da esquina, e reparei que me senti tenso, sem motivo, olhando para pessoas que me provocavam estranhamento na rua. Isso não era o meu comum. Então reparei que aquilo já vinha acontecendo há algum tempo, e estabeleci uma associação sobre a leitura intensa baseada em uma atmosfera tensional que me afetava profundamente. Resolvi parar a leitura. Alguns dias depois os sintomas desapareceram.

Terá sido uma auto-sugestão? Talvez. Mas atualmente, com a polarização política e todas as questões relacionadas a preconceito e violência, ecoadas pelas próprias figuras do atual governo, ouço pessoas comentando que passaram a se sentir melhor reduzindo a quantidade de notícias/informação sobre isso – interpretadas como negativas em suas mentes. As mentes estão saturadas de informação, e se os tempos tornem quase inevitável que assim seja, seria bom ao menos pensar que posso minimamente escolher que qualidade de informação quero que meu cérebro seja preenchido. Essa é apenas uma escolha individual, realizada cada vez mais, pouco a pouco, e até porque há uma oferta cada vez maior de jogos não baseados em destruição ou violência.

Além desse fator mais individual, não podemos negar que, de um ponto de vista sociológico, vivemos em uma sociedade que tem um histórico de naturalização da violência, vivida de forma estrutural e sem que se perceba. O conjunto de produtos consumidos e sua proporção é uma marca dessa estrutura. Lembro-me que, no período final de uma das últimas

videolocadoras em operação na minha cidade, a diversidade de ofertas de títulos foram reduzindo cada vez mais, restando praticamente os filmes de ação, policiais e congêneres. Indaguei junto ao dono da locadora o porquê e ele disse: “aqui no bairro as pessoas praticamente só alugam filmes do tipo ‘arranca-cabeça’”. Não precisamos ir tão longe: vejam os títulos mais procurados na Netflix, por exemplo, ou mesmo os conteúdos dos blockbusters do cinema. Como mostra uma charge que recebi recentemente em meu celular, em que Bruce Wayne conversa com Alfred sobre ter tido uma grande ideia para “acabar com o crime em Gotham”. Alfred pergunta se o patrão iria investir em distribuição de renda, ou em educação básica, e recebe como devolutiva: “não, vou me vestir de morcego e descer a porrada em vagabundo”.

Os jogos que contém ou lidam com aspectos por mim vistos como negativos não se resumem a esses aspectos, contendo uma série de outras características notoriamente interessantes. Com capacidade crítica, sempre se pode lidar com o negativo e mesmo utilizá-lo a favor de uma maior compreensão do aspecto, suas raízes, o que por vezes nos permite formular ideias para a transformação do real.

Ser atacado obriga à reação. Jogos com temas e/ou mecânicas onde um jogador “vai em cima do outro” de diversos modos são jogos provocativos, que acompanha os processos de socialização dos diversos animais mamíferos no planeta. Filhotes de todas as espécies de mamíferos se “cutucam”, simulam batalhas ou disputa por espaço, e isso traz como bônus corpos treinados a reagir, a buscar seu espaço. Em certa medida, isso é bem saudável, mas com ressalvas, primeiro porque novamente, em todas as espécies essas disputas e simulações as vezes assumem proporções sérias e se tornam brigas sangrentas, disputas que levarão a estratificação de uma população em

esquemas de subordinação diversos. Porque somos mamíferos neocorticais, temos a capacidade de refletir sobre o ônus desses desses estratos para uma parte grande da população, e nos tornamos capazes de compactuar a noção de que todo ser humano merece ser visto como de igual valor, portanto merecendo os mesmos direitos e acessos. Nesse sentido, o exagero competitivo, que deveria estimular e ajudar os indivíduos a uma prontidão reativa para a vida, acaba se tornando um veículo de reforço em uma baixa autoestima de alguns – motivo inclusive que faz muita gente se afastar dos jogos de tabuleiro.

Em resumo, talvez a experiência de jogar tenha “doses” gerais saudáveis, e quando olhamos para os jogos por gênero e dentro dos gêneros, um a um, também possamos estimar dosagens específicas do jogo.

Feita essa imensa digressão crítica (será que é uma digressão mesmo?), vale dizer que, uma vez que me chame para a mesa para jogar algo competitivo, ou seja, aceitei jogar o jogo seja ele qual for, não terei qualquer dó nem piedade nem culpa, assumirei meu papel de “vilão do outro” sem pudor, e darei o meu melhor dentro das regras do jogo (não curto trapaças) para vencer.

Com quem gosto de jogar

Eu gosto de jogar. Ponto. Sou capaz de jogar sozinho, com amigos, com a família, com crianças, com adultos próximos (familiares e amigos) ou distantes (desconhecidos em um evento de jogos, por exemplo, ou “amigos do jogo”, com quem reencontro em ocasiões diversas). Jogo com prazer com quem não sabe nada de jogo – inclusive adoro ensinar jogos -, e da mesma maneira, com quem é muito bom em um jogo e eu o aprendiz (me esforço

para proporcionar a melhor experiência possível ao outro, me esforçando para aprender bem, dedicando-me a desafia-lo como um Davi desafiaria o Golias. Em alguns jogos sou reconhecidamente um jogador de baixa habilidade, e mais uma vez me contento em ser “sparring” – embora dê meu melhor e por vezes, acabe obtendo uma “zebra” junto a esses jogadores. Em cada situação, o jogar me proporciona diferentes sensações, mexendo com partes diferentes do meu Eu. Assim, talvez eu seja “um Arnaldo” em cada ocasião.

Meus “muitos Eus” gostam de jogar cada um com um tipo de grupo diferente:

- Arnaldo é muito família, então adora jogar com os familiares, pelo estar junto, especialmente quando o assunto se refere a estar com meus irmãos, ou quando as gerações se encontram: meus pais e tios e meus filhos e filhas, sobrinhos e sobrinhas. Nesse grupo, joga-se principalmente os jogos festivos e os destinados à família. Dentre os bons exemplos, *Niagara*, *Jaipur*, *Scattergories* (um “Stop” mais variado), jogos de cartas variados (incluindo os de baralho comum, *Sprawlopolis*, *Uno* e *Duo*, *Bang*, etc.), *Zooloretto*, *Rock’n Roll Manager*, *Escape: The Curse of the Temple*, *Villa Paletti*, *Dixit*, dentre outros. Ultimamente o *Capitão Sonar* tem feito especial sucesso por aqui.
- Também curto a experiência de jogar com as crianças, da família, da escola, de famílias amigas... Surge o Arnaldo pai/tio, que adora jogar com os pequenos desde jogos criados pensando na infância (*Tesouro Brilhante*, *Rhino Hero*, *Zombie Kidz*, *Leo*, *Alerta Vermelho* e *Floresta Encantada* são exemplos), até abstratos comerciais ou tradicionais (*Mancala*, *Damas*, *Uno*, *Seven Dragons*, *Dodgen*, etc.)
- Os meus amigos jogadores são de dois tipos, aqueles com quem jogo de

modo mais frequente eu conheci no próprio ambiente de jogar. Nossa relação extrapolou a muito os jogos de tabuleiro, e posso dizer que estar com eles em todo tipo de situação é um prazer grande para mim. Mas quando nos juntamos para jogar, vivo momentos incríveis.

- Com meus amigos não jogadores: mostrar um jogo para pessoas que não jogam, vê-los ter algumas horas de um prazer simples, mas que constrói uma experiência diferente na memória deles é algo que também adoro fazer. A maioria dos meus amigos não jogadores permanecem não jogadores. Não têm a rede de pessoas, ou o impulso de, por eles mesmos, buscarem estar em jogo. Mas há alguns que com o tempo vão criando laços com o jogar, e aos poucos começam a montar suas coleções, a jogar com suas famílias, o que traz uma gratificação extra para mim quando ocorre.
- Eu também adoro ver e rever pessoas que pertencem ao “universo dos jogos de tabuleiro”. Pessoas com quem eu só conhecia virtualmente, ou com quem me encontro em torno desse mundo. Tenho um apreço semiautomático a essas pessoas, que são felizes no transitar por esse mundo. E é realmente muito bom estar com gente que está feliz. Jogar com “pessoas do tabuleiro” é para mim uma experiência identitária, eu me sinto numa irmandade, reconheço no outro o mesmo pertencimento que eu, e isso traz um sentido enorme ao jogar com eles.
- Posso falar do Arnaldo que adora jogar com pessoas que estão descobrindo os jogos de tabuleiro. Isso inclui meus alunos, dos Anos Iniciais aos adultos a frequentarem meus cursos livres sobre jogos na educação, bem como de transeuntes eventuais em um evento de jogos de tabuleiro, que passaram por ali por pura curiosidade. Não há

pertencimento ainda entre esses novos jogadores. Há um senso de descoberta, e tenho a convicção de que uma experiência positiva os aproximará potencialmente dos jogos de tabuleiro e desse espírito comunitário em torno do hobby. Então, procuro dar o meu melhor para ensinar e jogar com essas pessoas, proporcionando um bom momento de mesa. Nesse sentido, tenho comigo a facilidade de não ser muito tímido para esse tipo de relação e ser bem humorado. Acho que isso conta na construção de uma experiência positiva, para a maioria das pessoas comuns – talvez só não entre os hipercompetitivos. Em compensação gostaria de ter a habilidade da memória incrível que alguns tem para manter as regras perfeitamente acomodadas na mente, e prontas serem ensinadas. Adoraria saber ensinar todos os jogos que já joguei, porque considero ensinar jogos uma arte e adoro fazê-lo.

- Comigo mesmo (e me considero uma boa companhia de mim mesmo!) também pode ser bom. Já fui adepto de jogos de paciência e jogos eletrônicos. Mas já tem muitos anos que praticamente não jogo – o tempo solitário, há muito se tornou uma raridade em minha vida, e tenho dado preferência a outros tipos de experiência quando isso é possível. Também não posso dizer que nasci com a facilidade para “um amigo invisível”, e assim jogar partidas inteiras de jogos construídos para serem experiências sociais (tenho amigos que o fazem, admiro!). Assim, quando jogo sozinho, em geral é para testar um jogo, aprendê-lo para ensinar a alguém ou grupo. Mas fantasio que, se eu tivesse direito a um cômodo privado, misto de escritório/estúdio/laboratório, com direito a uma mesa polivalente, deixaria sempre um jogo por ali “esparramado”, ao modo de quem monta quebra-cabeças, simplesmente para quando der na telha mexer com ele, testar uma possibilidade de jogada, ou

sonhar com algum de seus aspectos narrativos.

Todas essas experiências são ricas, me dão prazer, estou aberto a todas elas – no fim das contas, gosto dos jogos que estiver a jogar. Mas pensando bem, é honesto dizer que não na mesma medida. Há critérios pessoais – que somente agora estou racionalizando para escrever esse texto – que ampliam minha percepção de prazer e realização na experiência de jogar. O principal deles eu diria ser a entrega à experiência, da parte de quem irá jogar comigo. Essa entrega é percebida de muitas formas: pelo entusiasmo ante ao convite para jogar; pela atenção na hora da aprendizagem das regras; pelo deixar o celular de lado; pela expressão de que o jogador está permitindo que as emoções evocadas pelo jogo o atravessem.

Cabe aqui um parêntese, pois o assunto da entrega atravessa as problemáticas que enfrento enquanto profissional e pesquisador da educação: preciso dizer que na minha visão sobre jogos, jogo é o que se joga; portanto, se a pessoa não entra no espírito, ela não estará de fato jogando – logo, não é possível haver jogo, mais uma vez, sem entrega. É nesse ponto em que posso dizer que não gosto de muitas atividades didáticas disfarçadas de jogos. Esse é um ponto crítico importante, e sobre atividades obrigatórias com “jogos educativos”, eu nem poderia dizer “não gosto desses jogos”, porque eles não o são. Fecho o parêntese.

Definitivamente, uma entrega pobre me desmotiva. Uma pessoa que joga sem gosto, que está ali “só por estar”, uma pessoa que não mergulha, que foi “convencida” a jogar não é uma pessoa com quem gosto de jogar.

Naturalmente, dispersões acontecidas, sobretudo quando o jogo resolve acontecer em uma reunião de família numerosa (quando mesmo que o grupo esteja animado, fatalmente haverá interrupções de atenção), precisam ser

previstas, e até por isso jogos menos pretensiosos funcionam melhor nessas ocasiões.

Não há nada melhor do que jogar com pessoas totalmente imersas no jogar, naquele aqui-agora que o jogo de tabuleiro se propôs a proporcionar. Daí é que surge mais um critério, que é o ambiente de jogo. Sempre vou preferir uma sala silenciosa a um salão com centenas de pessoas a jogar. Quem joga gosta dos “seus barulhos”, mas os barulhos outros não são bons aliados na experiência imersiva. Assim, as melhores experiências que vivi em jogos são aquelas onde um ambiente está reservado totalmente aos jogadores e sua partida. É claro que sou capaz de abstrair e me divertir – não deixo de frequentar eventos e bares temáticos por isso. Mas é um critério de preferência. Já saí da fase de acreditar que poderia jogar um jogo excelente e ter uma experiência 100% aproveitada no meio de uma reunião de família, por exemplo. Dependendo do ambiente e da proposta que as pessoas estão dando a ele, deve-se questionar inclusive se jogar é uma boa opção.

Finalmente, gostaria de confessar para vocês que o tipo de jogador que uma pessoa demonstra ser também é um critério. Sobre isso já comentei de leve mais atrás, por exemplo, sobre como é ruim jogar com quem tripudia dos outros com sua vitória. A verdade é que há pessoas incríveis que, enquanto jogadoras ou jogadores, não são tão incríveis assim. Não é bacana jogar com quem não aceita a derrota; com quem está jogando algo pela primeira vez e decide acusar o outro de não “ter explicado direito o jogo e por isso é que eu perdi”. Também não é agradável o hiperpitaqueiro, que fica dizendo tudo o que “você tem que fazer”. Uma coisa é dar uma dica para o outro, outra é realmente querer coordenar as ações do outro jogador.

Devo dizer, em contraponto, que adoro metagames light e bem humorados.

Huizinga fala no seu *Homo ludens* algo que concordo. Não é bacana quem trapaceia, mas é pior quem deixa a mesa e interrompe o jogo. Se o historiador holandês comenta do “deixar a mesa” em sentido literal, eu vou dizer que é ainda pior quando um jogador “deixa a mesa sem deixar”, ou seja, por uma desmotivação qualquer, começa a jogar qualquer coisa. Aquela questão de entrega a que já me remeti, agora lembrando que não adianta chegar entregue e de repente cair fora. Ninguém quer “obrigado o outro a se divertir”, e claro que uma pessoa pode se frustrar durante uma partida. Mas aí é uma questão de recursos mentais (como gostaria que todos os tivessem), ligados à mudança de expectativas sobre si mesmo na circunstância da partida e sobre o jogo. Vou dar um exemplo, se no meio de uma certa partida estou muito para trás e percebo que não tenho chance de vitória, reformulo meu objetivo, que pode passar a ser reduzir ao máximo a diferença, ou não terminar em último, por exemplo.

Finalmente, é chato quando as pessoas não conseguem dissociar a situação de jogo e levam tudo para o pessoal: “Por que me atacou e não ao outro???”. Nesse aspecto, também não é legal o namorado que fica “fazendo a cama” para a namorada ganhar, ou o pai que fica cheio de dedos em atacar o filho, essas coisas. Sem dúvida jogar requer a desmontagem dos papéis sociais cotidianos.

Por último, deixo o mais difícil e delicado: eu acho que tenho mais prazer jogando com pessoas de um mesmo “nível” de compreensão do dado jogo que eu. Ou seja, se aprendemos um jogo juntos e vamos crescendo no jogo juntos é muito bom – situação ideal para mim. Se por outro lado, jogo pela primeira vez um jogo com pessoas muito boas em certo jogo, gosto também, porque aprendo mais rapidamente e se a constância me permitir, tenho fé que mesmo se não os alcanço, me aproximo cada vez mais. Isso é uma

pequena vitória para mim, mas é um jogo à parte do jogo. Quando, ao inverso, sou mais experiente em um jogo do que os demais jogadores, faço tudo para que eles cresçam e rapidamente me alcancem. E é mais uma vez um jogo à parte, muito gratificante para mim. Mas a melhor experiência no aqui-agora do jogar, para mim, é quando todos os jogadores vão bem, me fazem “queimar a mufa” e a incerteza de quem levará o primeiro lugar ocupa o cenário do começo ao fim.

Exemplos de jogos que adoro e alguns porquês

Acho que ficou claro que me dou um sentido eclético ao jogar, e portanto, sou capaz de dizer que gosto e sou capaz de jogar e desfrutar da experiência de praticamente qualquer jogo. Nesse sentido, acho que preciso ampliar ao leitor, a percepção do lastro dos tipos de jogos os quais mais me marcaram ou que mais me cativam.

Em geral, jogos que casam bem tema e mecânica são preferidos. Gosto de transpor partidas inteiras na forma de histórias narrativas. Uma partida inteira de *As viagens de Marco Polo* daria um romance.

Dentre os temas, meu “adolescente interior” segue seduzido:

- 1) pela ficção científica (*Solaris*, *Star Trek Deck Building Game: The Original Series*, *Cosmic Encounters*, *Alerta Vermelho*, *Eclipse*, *Galactic Emperor*, e no meu farol de jogos que quero muito conhecer: *Duna*, *Terraforming Mars* e *Star Wars: Rebellion*); e
- 2) por um universo imaginativo bastante eurocêntrico: fantasia medieval europeia (*Guerra do Anel*), o “Oriente” apresentado em facetas culturais

ou históricas, exóticas ao europeu (*Ghost Stories, Jaipur, Five Tribes, King of Siam, Bushido*), a arqueologia e suas culturas de interesse (*Amun-Re, 7 Wonders Duel, Thebes, Tikal, Tzolk'in*). Mas não é apenas o “adolescente interior” que joga, e o adulto que aqui escreve procura especialmente por temáticas críticas e/ou originais, que dialogam com a literatura (*The Name of the Rose, Age of Conan, Sherlock Holmes Consulting Detective*, e querendo muito conhecer o Pessoa), com as artes e a cultura (*Fresco, Opera, Roda de Samba*), ou com a história (*Twilight Struggle, Quilombolas, Diplomacia*, e com grande desejo por conhecer *Lisboa, Gandhi: The Decolonization of British India, 1917 – 1947, Freedom: The Underground Railroad, e Andean Abyss*).

Já entre as regras do jogo e suas mecânicas, em primeiro lugar, o aspecto cognitivo deve se sobrepôr à sorte. Considero que os designers acertam quando criam mecanismos de balancear o jogo, procurando reduzir as diferenças de pontos entre os jogadores – mas isso precisa casar com o tema de algum modo. O controle de tempo é algo que igualmente valorizo no design. Sou fascinado por jogos assimétricos; deck building e jogadores com poderes/regras diferentes.

De um lado sensorial, dados me atraem menos do que cartas. Sinto falta de um grande tabuleiro central, sem dúvida aprecio um tabuleiro por onde todos jogam e movimentam seus componentes. Aprecio componentes de madeira e seu casamento com os cartonados. Sigo gostando de plástico, resina etc., mas cada vez valorizo mais propostas mais ecológicas para os materiais. Gosto no entanto de investimentos em novos materiais e formas presentes em alguns jogos, como o vidro e o couro.

Gostaria de abrir um espaço especial para falar de um tipo de jogo que ainda

não abordei como devia: os jogos de contar histórias, jogos narrativos os quais considero como principal representante o RPG. Eu adoro ler, criar, ouvir, contar histórias. Também adoro corporificar as histórias imaginadas com e teatralizações, dentre outras. Minha infância 80 me trouxe bem cedo os livros-jogos – as primeiras possibilidades de interferir e tomar uma parte real das histórias! – e o RPG, inicialmente com *Dungeons & Dragons*. Naquele tempo, não havia traduções ou produção nacional, e posso dizer que 70% do meu inglês lido se deve ao RPG, ao esforço de ler seus livros com dicionário do lado, pelo maravilhamento que adquiri desde o princípio com o jogo e seus princípios.

Me tornei um mestre razoavelmente “perito” em jogos como *Advanced Dungeons & Dragons*, *Call of Cthullu*, *Top Secret*, *Paranoia*, dentre outros e desenvolvi com amigos um jogo de futuro distópico – o Pós-Fronteira. Dediquei um bom tempo e joguei campanhas inteiras e aventuras diversas, de diversos sistemas, com muitas pessoas, grupos e em muitos lugares.

Isso tudo para dizer que eu adoro a possibilidade proposta para o RPG. Mesmo assim, joguei quase nada nos últimos muitos anos. O RPG não entra na pauta de muitos jogadores de mesa, e meu estilo de jogo também raramente entra na pauta dos demais jogadores. Eu entendo como um adolescente que cresceu na sociedade belicosa e seus games e filmes pode focar totalmente seu jogo na pilhagem de tesouros e matança de monstros, ou nos conflitos emocionais dos vampiros e seus arquétipos caricatos das imperfeições humanas, ou ainda na abertura de portas em lugares ermos por onde entidades sinistras escolhem iniciar a dominação da humanidade.

Mas eu entendo menos quando uma pessoa amadurece e permanece se interessando pelo mesmo tipo de histórias, clichês e suas superficialidades.

Assim, me tornei afeito a uma narrativa bem mais densa, onde tramas políticas e romances tomam feição. Gosto, como disse, das teatralizações, e em muitos grupos isso é bem menos levado em conta. A verdade é que ligo menos para as aleatoriedades dos dados, para os incontáveis conjuntos de regras. Em jogos narrativos, gosto do desafio de se criarem ações, diálogos, cenas com força dramática e originalidade. Gosto quando a mesa entende que a construção da boa história é mais importante do que a sobrevivência a qualquer custo. Eu definitivamente gosto de tratar o RPG como um jogo de criar e contar boas histórias. Levo esse gosto, afinal, para outros jogos, como *Once Upon a Time*, e por vezes encontro o mesmo problema. Os jogadores em geral estão tentando vencer e colocam a sua vitória acima da vitória coletiva – a construção da boa história. Que difícil!

Outra proposta em jogos que me chama atenção são os chamados jogos cooperativos. O RPG sempre foi cooperativo, e está claro, inclusive, que a figura do mestre-narrador é mais que cooperativo para com o grupo – ele é o DJ que tem que manter a pista animada: quando vê o grupo se entediando lança-lhe desafios, quando vê o grupo hipertenso chega com plots de alívio. Também não é difícil entender que todo jogo, por mais competitivo que seja, é cooperativo, no sentido de que, se não estão lá as pessoas, interagindo de comum acordo segundo um conjunto de regras, não há jogo.

Mas, de um tempo para cá, os jogos de tabuleiro criados para que se aja em conjunto, em torno de um desafio proposto ao grupo pelo autor, vêm crescendo e alcançando um público que jogos com competição entre os participantes não alcançam. Joguei poucos deles, como *Forbidden Islands*, *Flash Point*, *Holdings On*, *Red November*, *Mysterium*, e claro, o clássico *Pandemic*. Quando eu digo que alcança um público que os outros não alcançam, é porque há pessoas que não gostam da ideia de vencer ou perder

em jogo para com seus amigos. A ideia de que juntos vencerão ou perderão os seduz, uma experiência coletiva onde “todos olham para o mesmo lugar”. Eu não tenho essa percepção, porque mesmo sendo o último colocado em um jogo “todos contra todos”, sou quase sempre capaz de reconhecer várias vitórias minhas naquela experiência, que vão da vitória de me permitir a viver um momento “inútil”, passando pelo aprendizado do jogo e mesmo a lembrança da boa jogada. Também consigo me alegrar pela vitória dos outros, admirar cada grande jogada, mesmo que seja uma que me esmague na partida. Admito que posso me sentir frustrado se deixei escapar um detalhe crucial, se faltou-me atenção e aquela falta de atenção boba prejudicou meu jogo. É parte de meu jogo comigo mesmo. Ocorre que, por mais que isso possa acontecer, eu também aprendo que isso é parte da minha vida, e a frustração não me toma. Me pergunto se as pessoas que “não gostam de competir” e vem engrossando as fileiras dos adeptos de jogos cooperativos estabeleceram, dentro de si, essas possibilidades vivenciais.

Bom, mas o capítulo é sobre o Arnaldo, então vou dizer que vejo um potencial imenso nesses jogos, mas até agora não consigo vislumbrar o “ponto que falta” nesses jogos. Escolho jogar na mesa pela presença humana, e os desafios lidos nas regras e engendrados por seu cumprimento – essa “inteligência artificial” incrivelmente sofisticada não são, no final das contas uma figura de carne e osso – como um mestre do jogo é, numa partida de RPG, ou como são meus adversários de carne e osso em um jogo de tabuleiro competitivo. O único jogo que resolve isso, dentre os que joguei, é *Mysterium*, a colocar ao grupo no desafio de se comunicar com um parceiro cheio de dificuldades de dizer o que quer – um jogador a representar um “espírito” a tentar revelar os mistérios em torno de seu próprio assassinato. Meu feeling é de que esses jogos ainda tem muito a se desenvolver, para uma experiência

plena. Fala contra mim, no entanto, o fato dos jogos cooperativos ocuparem 3 posições no top 5 do Board Game Geek (BGG) – o primeiro lugar está com *Gloomhaven* há um bom tempo, o segundo com *Pandemic Legacy – Season 1* e o quarto lugar com uma variação do *Gloomhaven*. Embora não tenha jogado nenhum desses jogos, preciso comentar que todos eles se apoiam fortemente em narrativas, trazendo elementos típicos de RPG para a experiência do jogo de tabuleiro. Talvez seja essa uma resposta dos novos jogos – e das novas gerações de jogadores – à minha demanda. Se você me leu até aqui e tem o *Gloomhaven*, por favor me chame para jogar, quero muito viver essa experiência. E se você tem o *Spirit Island*, nono do ranking BGG, por favor, me faça jogar. A proposta inversa à velha mentalidade eurocêntrica-colonialista (nesse cooperativo, os jogadores defendem sua terra da chegada de colonizadores) me fascina.

Até aqui, também falei pouco deles, mas adoro jogos abstratos, especialmente os de informação aberta: *Ponto de Equilíbrio*, *Quina*, *Lig 4*, e os já citados *Xadrez* e *Damas* estão entre alguns que fizeram parte de minha infância e além, mas há jogos atuais que me encantam, como a trilogia da brasileira Hydra Games: *Aero*, *Pyro* e *Yn*, ou Os Quatro Elementos, de Lúcio Abbondati Jr.; ou ainda os “gringos” *Sagrada*, *Dragon Castle*, *Azul*, *Rumis* (*Blokus 3D*), *Genial* e *Hive* estão entre os títulos que adoro. Os abstratos como os que gosto em geral são rápidos no aprender mas permitem o jogador um desenvolvimento muito grande de partida a partida. Seriam bons exemplos de jogos cuja curva de aprendizagem principia rasa, mas vai às alturas. E como aprender o jogo e nele se desenvolver é um dos prazeres incríveis dessa experiência, eles apresentam uma rejogabilidade muito alta, o que torna esses jogos mais que especiais. Mas há outro motivo pelo qual a abstração me conquista: ao eliminar fantasias temáticas ou narrativas claras, os abstratos

“libertam a mente” de parte de sua subjetividade, e desse modo, é possível experimentar um “lugar mental” diferente daqueles que os jogos temáticos ou narrativos.

O ponto dos abstratos que me frustra não é relacionado a eles, e de forma paradoxal, uma das maiores virtudes humanas é a “culpada” por essa sensação: a criatividade. Com acesso a tantas criações extraordinárias, é para mim difícil conseguir rejogar os abstratos muitas vezes. Assim, vislumbro mas não vivo tanto a experiência de desenvolvimento que reporte e é tão, tão rica! Claro que esse fenômeno não afeta exclusivamente os jogos abstratos. Lamento por gostar tanto dos jogos que mais precisam de investimento de tempo e dedicação – como o tempo me é escasso, não consigo fazer desses jogos uma realidade cotidiana em minha vida. Dentre os exemplos, jogos de campanha como o RPG, jogos que envolvem construção estratégica prévia de decks (como o citado *Android: Netrunner*), eurogames em geral e mais uma vez, os abstratos, todos eles que merecem experiências recorrentes para o aperfeiçoamento. Essa questão, inclusive, me traz um conflito como jogador e como ser vivo, que tenho enfrentado e cada vez mais, e que usarei então para finalizar o texto.

Maturidade e jogos

46 anos de uma vida de jogos. Não é pouco para alguns, é pouco para outros. O que importa aqui, é que os anos se acumulam e as perspectivas vão mudando, à medida em que se amadurece. Na certeza de meu inacabamento, me perceber como uma pessoa em constante transformação é algo que me satisfaz.

Nesse momento de minha vida, jogo o jogo de me desenvolver como jogador: assim como leitores por vezes alcançam leituras cada vez mais longas e elaboradas (lembro do prazer de ler meu primeiro livro longo – *O Físico*, na adolescência, e como isso me trouxe, à parte da incrível história trazida pelo livro, a percepção de que havia alcançado outro patamar em meu letramento). Assim, hoje tenho preferência por jogos mais complexos, que necessitam de um tempo longo de explicação, tenham uma duração média, privilegiem tática e estratégia e tenham seus mecanismos e regras com temáticas originais e não tão belicosas. Exemplos: *Caylus*, *Troyes*, *Teotihuacan*, *Tikal*, *Tzolk'in*, *Cuba*, *Tournay*, *Marco Polo*, *Village*.

Paradoxalmente, meu tempo para me dedicar é curto, e cheguei ao momento da vida em que fica mais claro que nunca que jamais lerei um milésimo de todos os livros que gostaria de ler, nem assistirei uma fração dos filmes que gostaria de assistir, nem jogarei todos os jogos e tantas vezes como os gostaria de ter jogado. As escolhas estão aí o tempo todo, e acredito ser uma questão de maturidade lúdica passar a selecionar cada vez mais o que se joga, o quanto se joga e com quem.

Do mesmo modo, e numa perspectiva inversa à da seletividade citada, acredito ser um sinal de maturidade lúdica a flexibilização das experiências. Isto significa conseguir se divertir cada vez mais com qualquer coisa, podendo resgatar aspectos da infância, da adolescência – a inocência e descompromisso.

Não vejo as duas situações como antitéticas, desde que o jogador aprenda a assumir suas circunstâncias e jogar com elas sempre da melhor maneira possível. Assim, que ser ludicamente flexível, e ao mesmo tempo desejar e curtir jogos mais elaborados, seu engenho e suas possibilidades de

desenvolvimento progressivo formulam os sinais de uma maturidade progressiva, que talvez não seja tão natural, mas uma conquista humana.

Para mim, o amadurecer lúdico é inevitavelmente associado a premissa de que um melhor jogador também implica em ser uma pessoa melhor, pelo menos, nos termos do jogo que eu jogo na vida. Espero que minha relação com os jogos sigam me ajudando com isso.

Marina

Olá, leitor ou leitora! Bom dia, boa tarde ou boa noite. E olá também se você está lendo em um tablet, livro ou dispositivo futurista. Meu nome é Marina. Tenho 12 anos e desde criança, gosto de jogos de tabuleiro, grande parte por influência do meu pai, que me apresentou e explicou regras. Depois pela minha mãe, que sempre joga comigo.

Já atualmente gosto de chamar amigas para vir aqui em casa passar uma tarde, onde sempre nos divertimos jogando tabuleiro. Em alguns casos a amizade até se intensificou por causa disso. Hoje em dia assisto RPG na internet e também desenho personagens, que talvez um dia tenham uma história para contar.

Os jogos que mais gosto são: *Dixit*, *CV*, *Agricola*, *Power Grid* e *Azul*, principalmente o *Dixit* porque foi o jogo onde mais criei laços com amigos, e também é onde eu mais começo a rir. Gosto do *Agricola* pelo estilo do jogo, de aos pouquinhos fazer um império. Já joguei outros jogos também e eles são muito bacanas, mas esses que citei antes estarão sempre em meu coração.

Luís Ferro

Encontrei os jogos de tabuleiro a partir da indicação de alguns amigos e me encantei com a proposta e com a sociabilidade que eles promovem. Na sequência, fui atrás de comprar alguns jogos e percebi um novo mundo até então acortinado.

Na loja, deparei-me com uma estrutura bastante interessante: um espaço gratuito que a comunidade poderia utilizar para jogar. A loja, também gratuitamente, disponibilizava seus jogos para utilização e recurso humano para explicar as regras. Conheci várias pessoas nessas andanças que foram demonstrando que não se tratava apenas de jogos e suas regras, mas de toda uma rede de relações comunitárias que possibilitavam uma nova apreensão e vivência sobre os sentidos dos jogos de tabuleiros.

Tudo isso impacta na resposta. Os jogos de tabuleiro, nesse espectro, significam muito mais do que partidas e regras frias. Significam encontros, relações, a vivência em um mundo compartilhado, mediado por jogos e suas regras, por diversão e afetos. Significa viver melhor encontrar e se (re)encontrar.

Luciane

Os jogos estão presentes na minha vida desde sempre. Éramos uma família de quatro irmãos e, portanto, nunca faltaram jogadores (risos). Desde pequena brincávamos muito com jogos em casa – de adivinhação, de cartas, de tabuleiro ou jogos inventados por nós. Costumo contar para meus amigos que tínhamos o hábito de folhear as páginas das enciclopédias competindo para ver quem acertava os nomes dos países daquelas bandeiras ou quais os nomes daqueles animais que só víamos nas gravuras dos livros de vida selvagem. Tudo era motivo para um joguinho. Anos mais tarde nos entretínhamos dizendo o significado de palavras aleatórias que escolhíamos no dicionário. “Vocês eram malucos”, ouvi algumas vezes. Mas posso dizer que era muito bom e garantia muitas risadas.

Brincadeira de Adedonha era uma das nossas favoritas e sem perceber, contribuiu no enriquecimento do nosso vocabulário. Mas também não faltaram inúmeras partidas de *Dominó*, *Damas*, jogos com as cartas do baralho, *Jogo de Varetas*, *Mico Preto*, *Senha*, entre outros.

Conforme crescíamos ganhávamos interesse por novos jogos: *Banco Imobiliário*, *War I e II*, *Palavras Cruzadas*, *Detetive* (que passou a ser o meu favorito). Me recordo também dos finais de semana que minha mãe jogava *Batalha Naval* com meu irmão usando aqueles bloquinhos de papel para

desenhar os porta-aviões, encouraçados, destroieres, submarinos e de como ela se divertia com aquele jogo. Na época eu não sabia jogar, mas não perdia a oportunidade de “curiar” as jogadas deles. Muitos anos depois comprei o *Batalha Naval* da Hasbro e joguei algumas partidas com meu filho.

Fiz um curso de magistério e cheguei a dar aulas para o primeiro ano do ensino fundamental. Não segui a profissão, mas me lembro que os melhores momentos com meus alunos eram os jogos. Era gratificante ver como eles se soltavam naquelas horas e como desenvolviam sua capacidade de aprendizado de uma forma muito mais divertida e eficaz. Jogos são sociais, desenvolvem capacidade de raciocínio, estratégia, imaginação e concentração. Todas as escolas deveriam introduzir jogos para tornar o aprendizado mais prazeroso. Meu filhote aprendeu a jogar *Xadrez* no colégio e os benefícios foram imensos.

Tenho o privilégio de ter um irmão fascinado por jogos, que além de jogar tem o maior prazer em ensinar as regras para todos. Ele nunca deixou esse “vício” e tem uma turma boa de amigos que compartilham os mesmos gostos por jogos. Me acostumei a vê-los desde sempre reunidos em torno de um tabuleiro, com suas risadas, gritos de vitória, alguns palavrões e muita fome – quando eles se reuniam para jogar invariavelmente nossa geladeira ficava vazia...

Como é natural, esses encontros se tornaram mais escassos, mas essa turma se reúne até hoje. Admiro muito a amizade deles, forjada em muitas horas de jogatina e sempre que tive a oportunidade de revê-los foi muito agradável e compartilhamos boas partidas. Os jogos nos proporcionam isso, momentos de socialização, alegria e respeito mútuo, afinal nenhum jogador é igual.

Depois de casado, meu irmão manteve sua casa sempre de portas abertas

para novos apreciadores de jogos. Guardo na lembrança dias felizes de extensas jogatinas, inclusive quando estava grávida. Eu e meu marido não falhávamos um final de semana sem visitá-lo para jogar. Em torno de uma mesa de jogos, podemos passar intermináveis horas de pura diversão.

Alguns meses após o nascimento do nosso bebê, voltamos a frequentar a sala de jogos dele e em meio a cartas, dados, meeples e jogadas estratégicas, intercalamos períodos de amamentação, trocas de fralda e banhos. Daquela época destaco alguns jogos que conheci e gostei muito: *Carcassonne*, *Puerto Rico*, *Dixit*, *Citadels*, *Ticket to Ride*, *Ubongo*, *Werewolf*, *Pandemic* e *Shadows over Camelot*. Quando tiver oportunidade quero voltar a disputar algumas partidas desses jogos. São mesmo muito bons.

Continuo uma fã de jogos de tabuleiro, e procurei proporcionar ao meu filho muitos momentos lúdicos pois entendo-os de fundamental importância no aprendizado e formação do caráter. Hoje ele tem 14 anos e continua um apreciador de jogos, mas é claro que dá preferência aos de computador, comuns à geração dele, mas garanto que ele não troca nenhum dos jogos virtuais por uma boa partida de um joguinho de tabuleiro com jogadores reais.

Moramos atualmente fora do Brasil, temos nossos jogos em casa (não tanto quantos eu gostaria) e alguns parceiros, mas confesso que vivo na expectativa da visita do meu irmão, trazendo uma mala de saudades (e muitos jogos, é claro!).

Marcelo

Belissário avança sobre a Itália. Vem de lugar algum, tem pouca tropa. Concentra-as, ataca e marcha. Vai ao centro, vai a Roma. É aí. A fortaleza. É onde você controla o ponto estratégico, centro. O domínio sobre uma área. Sobre um país. E de lá ele se defende. Ele faz muito com pouco.

Vem então a intriga. Não há conquista sem intriga. A tropa vai, mas há de segui-la a desavença. Não se ganha nada sem ela. Ela é a aliada de Belissário. Fomenta a discórdia, o medo e a dúvida.

Mas não há como evitar, haverá o revide contra a Roma conquistada. Alguém reage, porque alguém também a quer. A intriga ajuda, diminui o esforço contra ela.

Vêm os dados, vem a álea. Sorte... Jogo de dados. Sopro os dados. 6, 5, 1, quem vence? Qual a conclusão? Quem tomou o quê de quem?

É uma excitação. É um desejo. Um jogo de dados e sua comparação com o jogo, o resultado do outro. A cada lance de dados, uma adrenalina. E então? Recuo? Deixo Roma? Abandono o propósito? E Justiniano?

Jogo para mim sempre foi assim. Como fazer o máximo com o mínimo, como tomar tudo, vencer tudo, contra todas as possibilidades. A vitória boa é

aquela com o menos: menostropas, o máximo de intriga.

A vitória é estratégia militar, mas é o engodo também. Falsear, trair, surpreender com a jogada que ninguém espera. A surpresa, o susto de quem não viu o que podia ter sido e acabou sendo.

Wargames, jogos de tabuleiro de ocupação de espaços, tomar! Tomar o espaço, tomar do outro. Avançar e defender com pouco, com intriga.

Não sou fã de jogos de acumulação de pontos. Gosto de jogos com mapas, com espaços. Com espantalhos que defendem. Não gosto de jogos a dinheiro. Não gosto de jogos só de sorte.

Na verdade, jogar para mim são os amigos. Os mesmos, as mesmas brincadeiras, nas quais Belissário avança, blefa e conquista; e, depois que o jogo acaba, ele, eu, recordo a partida, recordo-a no banho, alegro-me com a conquista de Roma, sua defesa e com a perplexidade dos amigos com a jogada, com a audácia do lance.

Janary

Fui provocado pelo meu amigo Luiz Cláudio a escrever sobre o que os jogos significam para mim. Apesar de sua simplicidade, essa é uma pergunta complexa pois me leva até o começo da minha vida, literalmente. Por isso, para responder sobre o que os jogos – e mais precisamente o RPG – representam nessa jornada de mais de 30 anos, preciso voltar no tempo e, assim, apresentar um relato mais honesto possível sobre esse hobby, que se mescla com a maior parte da minha vida.

Para começar, é imprescindível destacar o papel da minha família nisso tudo. Desde que me lembro, mesmo das memórias mais longínquas da terna infância, meus pais, meus tios e primos sempre estimularam as brincadeiras com jogos de tabuleiro. Eram dos mais simples que poderiam ser encontrados no Brasil naquele final da década de 1980 como *Jogo da Memória*, *Super Trunfo* e *Damas*, até os mais complicados (em se tratando da época e da idade), tipo *Banco Imobiliário*, *Jogo da Vida*, *Detetive*, *War* e *Xadrez*.

Tenho dois irmãos mais novos, Raul e Ciro, que têm idades próximas à minha, e isso facilitou muito manter a diversão viva em um período em que Internet e jogos solo eram praticamente inexistentes, sobretudo porque morávamos no interior do Pará – e isso dá uma dica do quanto era difícil conseguir esse tipo de coisa por lá. Nós jogávamos tudo que aparecia pela frente, era um

passatempo maravilhoso que compartilhamos com nossos amigos mais próximos e que nos apresentaram outros jogos incríveis, como os que chegavam no começo da década de 1990, até chegarmos um ponto específico: *Classic Dungeon*. Foi com esse board game que descobrimos as maravilhas de entrar em masmorras, matar monstros terríveis e conquistar tesouros. Nossa, como era bom! Depois disso, chegou a vez de um jogo que mudou tudo em nossas vidas: *Dragon Quest*.

Foram esses dois jogos que incendiaram nossas mentes e nos fizeram ir atrás de qualquer coisa parecida. Foram incontáveis partidas com esses jogos de tabuleiro que apresentavam de forma mais simplista o famoso *Dungeons and Dragons* – e se você jogou isso naquela época, sabe do que estou falando. É realmente impossível dar a perfeita dimensão do que isso representava em nossas vidas. Passamos a devorar tudo levemente similar, como livros, games, quadrinhos e desenhos. Praticamente tudo que fosse fantástico nos atraía!

Depois disso, ainda no começo daquela década, uma série de livros surgiu e “explodiu” em minha mente: Aventuras Fantásticas. Sério, o poder daquela leitura dos livros-jogo foi algo do qual nunca me “recuperei” de verdade, ainda sendo meu cenário de fantasia e RPG favorito e que coleciono e acompanho ainda hoje – sério, estamos em 2022 e eu comprei o último lançamento do Ian Livingstone, com quem já troquei e-mails. É preciso um capítulo inteiro em um livro para que possa explicar o quanto essa coleção de livros me fez viajar, jogar, divertir e, acima de tudo, ter uma paixão avassaladora por fantasia, aventura, terror e RPG. Mas isso seria deveras longo hahaha.

Seguindo a linha cronológica, após os jogos de tabuleiro e transição para o RPG, é preciso fazer justiça a três pessoas que têm participação ativa e fundamental em minha vida de jogos. Minha mãe, a dona Kelli, foi a primeira

pessoa que falou sobre RPG e me explicou do que se tratava. Ela nunca jogou, mas sempre reconheceu a importância desse tipo de estímulo e buscou inúmeras formas de o fazê-lo para meus irmãos e para mim.

Meu pai, seu Janary, teve um papel extremamente relevante nessa história toda! Ele nunca foi muito dado ao hábito da leitura de livros, sempre preferiu jornais e revistas, mas sempre se mostrou incansável quanto ao encorajamento da leitura e de jogos. Foi ele quem patrocinou todos os meus livros de RPG na infância e juventude, além dos meus primeiros dados, e isso ganha uma dimensão ainda mais significativa se analisado do ponto de vista das memórias afetivas.

E meu tio, Herculano, que foi o primeiro mestre de verdade na minha vida. Fato é que minha primeira mesa “séria” só foi jogada por volta de 1994, quando ele teve a incrível disposição de mestrar *Advanced Dungeons and Dragons* para seis crianças (entre seis e dez anos) numa noite fria de sábado. Ainda hoje a lembrança daquele momento é bastante vívida em minha mente, com meu anão de barba longa e ruiva que carregava um machado para se proteger dos perigos à espreita, mas que no final evitou que o grupo entrasse em combate contra um verme carniceiro jogando carne podre encontrada num aposento pouco tempo antes... enfim, foi um momento especial. Verdadeiramente mágico! E essa noite abriu uma série de novas perspectivas na minha vida.

Desde então, o RPG nunca abandonou minha vida e eu cada vez mais fui impelido a realizar mais por esse hobby que acabaria guiando até escolhas mais importantes como influenciar na vida adulta, em que eu acabei por me tornar um jornalista – que vive para contar histórias. E a vida como jornalista ofereceu possibilidades de contar histórias sobre o RPG, entrevistar pessoas

ligadas ao ramo e escrever crônicas a esse respeito.

Capital RPG

Além disso, dois momentos marcaram minha vida de jogos. Primeiro, já morando em Brasília, por volta de 2005 conheci pessoas maravilhosas durante um pequeno evento de RPG em um salão de festas. Era o Capital RPG, um grupo de amigos que organizam pequenos eventos para apresentar jogos e reunir adeptos dessa excelente diversão. Faziam parte a Luciana, Robson, Sérgio e o Luiz Cláudio, com quem joguei *Castelo Falkenstein* e de quem me tornei amigo após aquela ótima partida. Minha identificação foi tamanha, que ao final do evento me prontifiquei a ajudar aquele grupo de amigos no que fosse preciso para que mais eventos como aquele pudessem ser realizados. Fui aceito como parte do pessoal e dali em diante organizamos uma série de eventos em Brasília. Mas apesar de ser tudo muito incrível, a vida adulta tomou conta e terminou por dificultar o Capital RPG de continuar com suas atividades.

D30 RPG

Não me resignei com esse fato. Sempre achei que aquela iniciativa tinha sido muito fantástica para acabar ou pelo menos para não ter uma continuidade de alguma outra forma. E isso ficou rondando minha mente por cerca de dois anos até que consegui me reunir com os bons amigos Rafael Thomaz e Thiago Freitas para começar uma empreitada similar, ainda sem ter um grupo formal. E assim nascia os eventos “Dungeon Master de RPG”, com

apoio de uma loja que foi berço destes pequenos encontros, a Pendragon, que era capitaneada pelo Gabriel, que veio a ser um grande amigo meu. Depois de cerca de um ano de pequenos encontros, tivemos uma prova de fogo: fomos procurados pela editora Devir para realizar o 1º Dia D RPG, evento simultâneo em várias cidades do país. Sem entrar em muitos detalhes, posso dizer que foi tudo muito tumultuado mas acabou acontecendo de forma maravilhosa. Por ser um evento muito maior, precisávamos de ajuda e muitas pessoas atrapalharam e muitas outras ajudaram. E disso finalizamos esse grande evento como um grupo, que se consolidou com a entrada do Ricardo Mallen e do Eugênio Cavalcante. E com apoio de um veterano rpgista de Brasília, o Betão, que sempre deu total força para nossos eventos, foi quem batizou o Grupo D30 de RPG.

De lá pra cá, chegaram amigos incríveis para fazer acontecer os eventos, como o Marcello Larcher, querido amigo e um presente que o RPG meu deu, assim como a Camila Tabet; também surgiram o Zé Marcelo e o Tiago Rolim – aqui preciso avançar para uma parte muito triste em toda essa história, que foi a perda desse grande amigo para a Covid-19 em 2021. Foi um duro golpe que marcou tragicamente essa bela história de RPG na minha vida.

Mas para abrir um espaço de destaque para o Grupo D30, preciso dizer que ainda hoje estamos ativos e agora em 2022, completando 14 anos de existência e eventos em Brasília. Para dar um panorama do que é o D30 na minha vida, vou copiar aqui o relato que escrevi sobre o evento em que comemoramos 10 anos.

O épico Encontro D30 de 10 anos

Com o Encontro D30 de agosto de 2018, a cena do RPG em Brasília ganhou um novo e marcante capítulo em sua história! Mas foi algo começado lá atrás, mais exatamente há 10 anos, quando um grupo de amigos resolveu criar uma forma de agregar o maior número possível de jogadores e mestres num mesmo ambiente para que todos pudessem descobrir novos jogos, formar grupos e, o mais importante de tudo, se divertir juntos! Com o passar destes maravilhosos anos em que nossa comunidade só cresceu, tivemos um aumento também na diversidade dos participantes.

Cada dia que passa no mundo D30, conseguimos ampliar essa diversidade, romper preconceitos e deixar o ambiente mais favorável para mulheres, crianças, adolescentes e famílias inteiras. E por isso somos hoje uma verdadeira confraternização de pessoas unidas pelo desejo de sermos felizes ouvindo e contando algumas das melhores histórias de nossas vidas. Com isso tudo, o tema desse evento – para além da comemoração destes 10 anos – não poderia ser mais representativo e sincero: Irmandade!

Nos dois períodos em que passei pelas mesas e conversei com velhos e novos amigos, além de trocar uma ideia com recém-conhecidos, pude observar o rosto de cada uma das quase 200 pessoas que passaram pelo Encontro, e consegui ver uma alegria genuína estampada em cada um desses semblantes. Isso é o maior motivo de orgulho para nós, velhos dragões, que fazemos tudo isso por vocês. Essa alegria é a recompensa por tudo. Muito obrigado a todos.

Mas falando mais especificamente sobre o Encontro, tudo que posso dizer é que foi minimamente fantástico. Quando cheguei até o SESC 504 Sul, por volta das 9h15, como de costume já tinha uma galera esperando abrir os portões e, quando isso foi feito depois que organizamos todo o espaço, uma enorme fila se estendia da entrada do local até o andar de cima onde realizamos o evento. Lembro de poucas vezes em que as mesas de jogo foram tão disputadas e as vagas da manhã acabaram tão depressa. Para se ter uma ideia, tão logo abria uma mesa, rapidamente já tinham mais jogadores do que o possível querendo participar.

E nessa primeira etapa das comemorações, tivemos mesas super legais com o nosso grande brother Luiz Alface narrando Lankhmar em Savage Worlds; o Alfredo Nemesis mestrando sua tradicional mesa de Shadowrun; o Hugo Carvalho mandando ver numa partida de 3D&T; os nossos grandes parceiros Minduins Nelson e Brunno Rod, comandando uma fantasia medieval com Cypher System e um terror em Savage Worlds, respectivamente; o Wolney Andrade arrepiando a galera com o

ótimo Little Fears; a querida narradora Stephanie Braz trazendo uma mesa de Hunter: the Vigil; o Volnei Freitas que narrou sua sensacional história da A Bandeira do Elefante e da Arara (vice campeã no concurso nacional); e duas mesas de 3:16 Carnificina nas Estrelas (para meu grande orgulho pessoal hehehe) com dois caras gente boas demais, o Edu Palada e o Rodrigo Oliveira. Ainda tivemos o Rafael Thomaz narrando sua mesa de Tormenta RPG, animando um grupo grande!

Agora, no turno da tarde, tivemos uma partida espetacular em um formato inédito no Brasil: um mega crossover de D&D 5e reunindo 17 mestres, 99 jogadores, um mestre coordenador, um mestre DJ para os efeitos e trilha sonora, e uma mestra controlando um dragão ancião. E todos jogando a mesma aventura e interagindo entre todas as mesas. No meio disso tivemos duas mesas voltadas exclusivamente para crianças, que participaram em igualdade com os demais em toda a aventura. Foi um momento épico, que cada um dos 119 presentes nessa aventura jamais esquecerá!

Essa aventura contou a história de uma coalizão de heróis que precisava impedir um culto maligno de levar o caos para o mundo. A missão se dividiu em quatro partes: impedir os suprimentos de chegar até o forte onde o culto estava; convencer o rei feérico de não se aliar ao culto e se juntar aos aventureiros; combater os necromantes aliados do culto para evitar que enviassem reforços para a guerra; e por fim, invadir o forte onde o culto estava. Em meio a todo esse cenário caótico, um imenso dragão antigo sobrevoava as mesas, digo, as frentes de batalha, para ceifar a vida de quantos heróis fosse possível!

A cada missão completa pelos grupos ou fracassadas, bônus ou dificuldades eram impostas a todos, por isso a ação conjunta contava muito. Além disso, grupos de aventureiros que estivessem em dificuldades poderiam convocar heróis de outras mesas para ajudar, ou se estivessem muito bem na sua missão, poderiam oferecer ajuda aos demais. Tudo isso coordenado por um grande capitão de batalha e um bardo que entoava as trilhas sonoras de fundo, assim como os efeitos especiais. Enfim, foi um momento mágico. Um agradecimento especial ao Jorge, que nos ajudou a coordenar tudo!

Além dessa mega aventura, tivemos ainda algumas mesas durante a tarde, a Raissa narrando Mundo das Trevas e uma galera jogando D&D como podiam no chão mesmo! Acredito até que algumas pessoas abriram o jogo na hora ali pela gibiteca, mas como estive envolvido completamente com o crossover, não consegui conferir o que rolou.

Ainda tivemos espaço para os sempre aguardados sorteios de brindes legais, doados por lojas e editoras parceiras (e pessoas maneiras que vão ao encontro, como o Vini).

Contamos com a presença do Ateliê da Memê com seus milhões de artigos nerds e da loja Orgutal, grande parceiro de sempre. Ainda vale destacar nosso agradecimento ao Sesc pela acolhida maravilhosa que tem nos proporcionado e especialmente à Fabrícia, que participa do evento do começo ao fim, para nos dar todo suporte que o Sesc pode oferecer. Ao final das atividades, conseguimos ainda cantar parabéns e fazer a festa da criançada que estava por lá, com docinhos diversos.

Para finalizar, só posso agradecer a todos que fizeram e fazem parte desses 10 anos de Encontros D30. Todos que de alguma forma ajudaram a magia a acontecer, seja carregando mesas, ficando na portaria, mestrando, coordenando, fazendo palestras, jogando ou apenas indo para bater papo. Sem vocês, não haveria história a ser contada. Muito obrigado!

Meus filhos, a nova geração de rpgistas

Desde que comecei a jogar RPG, o tempo passou, e em alguns momentos o RPG ficou um pouco afastado, mas nunca o deixei de lado. Hoje sou pai de dois moleques. O Arthur está com 16 anos e o Ravi com 6. Os dois participam dessa parte da minha vida que está tão ativa no hobby quanto naqueles primeiros dias de quase 30 anos atrás. Como parte de um grupo de promoção do RPG, os garotos já foram em vários eventos.

Arthur começou a frequentar eventos aos 5 anos para se ambientar, e efetivamente aos 6 ele participou de uma mesa de *Malditos Goblins*. Desde então ele nunca mais parou de jogar, claro que não na frequência que ele e eu gostaríamos, mas me esforço para ajudar. Em 2019 nós completamos um ano de campanha no nosso grupo de crianças. Eu falo grupo de crianças, mas, na verdade, são jovens adolescentes que se conheceram quando crianças, jogaram algumas partidas juntos e só a pouco conseguimos nos organizar como grupo. E aqui eu tenho de agradecer ao empenho dos queridos pais e mães envolvidos: Cássia, Zé Marcelo, Eduardo, Paula, José e Lilian. Pessoas

incríveis que me deram a grata oportunidade de mestrear uma campanha de *Dungeons & Dragons* para seus filhos. E o jogo deu tão certo que os jovens Arthur, Marina, Pedro e Léo estão bem empolgados em manter a campanha para mais alguns anos (e níveis a mais). Vale destacar que é uma mesa “Old School”, com um *D&D Basic* e eles ainda não passaram do terceiro nível... Por conta da pandemia, precisamos parar e ainda não conseguimos retomar esses jogos, mas sei que vai acontecer.

O Ravi teve sua primeira experiência de jogo com uma rápida partida de *Dragon Quest* ao lado de amiguinhos da escola, em que eu apresentei formas simples do jogo. Os garotos ficaram malucos e querem mais. Ainda não consegui organizar outro jogo com ele, mas o menino agora se interessa por tudo que ele diz que é nerd e me acompanha nas mesas de *Greyhawk* e *Fighting Fantasy* quando narro em casa para meus grupos – e ele adora ficar sentado junto dos jogadores ouvindo as histórias antes de dormir.

Aqui cabe um adendo: meu tio, aquele que narrou AD&D, teve vários filhos, e o Lucas, o caçula que hoje está com 21 anos, jogou RPG pela primeira vez comigo anos atrás, e até hoje gosta e participa de sessões lá em casa ou nos eventos do Grupo D30. É, talvez, uma forma de retribuição. Mas meus outros primos também jogaram comigo várias outras vezes.

E, sabem? Todas essas experiências beiram o transcendental! Ter a oportunidade de se juntar aos mais novos para momentos como esse, de contação de histórias, de enriquecimento da criatividade e estímulo aos bons hábitos, não há prazer igual. Sou muito feliz por ter essa oportunidade e ver a evolução deles como leitores. Sim, o Ravi tem livros e pede para ler para ele todas as noites, e o Arthur já leu mais livros do que muitos adultos que conheço.

É isso que eu acho fenomenal! A participação e envolvimento dos pais, amigos e família nessa evolução, na vida das crianças. Grandes amigos meus fazem o mesmo e trocamos experiências sobre essa jornada. O Rafael também já está mostrando ao filho Felipe como rolar dados; o Thiago mestra para o João Vitor e o Leonardo; o Ricardo já colocou a Stella em duas partidas; o Larcher apresentou jogos com fundamentos de RPG para os sobrinhos, a Camila presentou o sobrinho com dados de RPG de borracha... isso falando só dos mais próximos, pois tenho conversado com muitas outras pessoas que têm proporcionado experiências como essas. São tantas boas experiências que reforçam essa relevância em influenciar as crianças no bom caminho do RPG que não vejo argumentos contrários.

Para dar mais um adendo emotivo nessa história, em 2019, tive um momento muito significativo na minha vida de jogos, pois participei de um evento do Green Peanuts Tavern, em que pude jogar com meu filho Arthur pela primeira vez. Eu disse jogar, pois quem acompanha minhas experiências de jogo sabe que desde que ele tem cinco anos, eu mestra para ele, mas os dois participando como jogadores, foi a primeira vez. E agradeço demais ao meu parceiro Volnei Freitas que fez isso acontecer durante uma partida de *PsiRun**. Inclusive foi uma sessão muito maneira de um RPG que eu não tinha jogado ainda e fiquei muito fã! O jogo criado pela Meguey Baker fornece uma mistura de superpoderes, fugas alucinadas e um sistema que cria a história do passado e do presente de maneira colaborativa entre os jogadores.

E daí eu retomo àquela primeira parte deste texto, em que disse que a provocação do Luiz Cláudio era complexa, mas que eu relataria de forma bem honesta o que o RPG significa para mim. Posso dizer que representa amizade, amor e alegrias. Essas palavras são a melhor definição. Significa dizer que o RPG faz parte das minhas melhores lembranças e, também, dos

meus maiores esforços para incentivar novas gerações no hábito da leitura e dos jogos lúdicos. Gosto de passear entre o menino maluquinho e o maluco beleza porque quero ser parte da diferença, assim como fizeram por mim.

Thalia

Antes mesmo de nascer, já se podia imaginar o impacto que os jogos teriam na minha vida. Em uma época onde boardgames e tabletops role-playing games eram pouco acessíveis e complicados de encontrar no Brasil, meu pai já possuía uma digna biblioteca e um círculo de amigos animados para jogar todos os novos jogos que aparecessem. Crescendo, eu observava tabuleiros enormes montados nas mesas da casa e meu pai conversando animado com seus amigos da hora que chegava da escola até ir dormir. Com o tempo, meu pai e minha mãe me colocaram na mesa como uma nova jogadora e o mundo dos adultos estava nas minhas mãos. Para mim, era um dos raros momentos de reunião de só nós três, algo que minha irmã mais nova nunca poderia interferir.

Minha irmã mais nova fazia com que toda reunião de família parecesse que tinha uma bomba-relógio debaixo da mesa, você nunca sabe se ela vai explodir ou quando ela pode explodir mas a tensão de que a explosão pode vir quando você menos espera sempre pairava sobre nós. A mesa de tabuleiro, porém, era diferente. Era uma conexão com minha família em um contexto que era só meu, só eu poderia entrar no mundo dos adultos e fazer meus pais prestarem atenção apenas em mim por algumas horas. Não importava o jogo ou quem mais estivesse jogando, esse era meu momento.

Meus pais construíram uma casa nova e isso deu a oportunidade para meu pai criar o escritório e sala de jogos dos sonhos. Era essa sala que eu sabia que podia encontrá-lo sempre que chegava em casa e onde eu podia ficar para passar tempo com ele mesmo que fosse cada um em um computador. Nessa sala, meu pai conseguia organizar encontros de mais de vinte pessoas jogando e me fazia pensar sobre como jogos criavam uma comunidade tão grande (para meus parâmetros infantis).

Adolescente, meu pai foi embora. Alguns jogos ficaram com minha mãe e outros jogos se tornaram parte de uma briga da qual eu me tornei a ponte. A sala enorme onde meu pai e seus amigos sempre estiveram tinha apenas uma habitante, eu. O computador parecia a última conexão que tinha com aquela época e jogos com comunidades online eram meu jeito de procurar o que era que trazia tanta paixão para meu pai. Esses jogos depois se tornaram uma ponte para que eu e meus primos tivéssemos algo em comum, evoluindo para video games que eventualmente agregou nosso primo mais velho a jogar conosco.

Essas tardes de sábado jogando com meus primos era a nova mesa de tabuleiro com meus pais, mas assim como a mesa de tabuleiro, essas tardes se foram quando meus primos se mudaram. A sala na casa da minha vó estava vazia da mesma maneira que a sala do meu pai. Jogar video games sozinha não era a mesma coisa e eu entendi que meu interesse estava em dividir algo com minha família e não no jogo ou ato de jogar.

Nessa época, minha mãe criou seu próprio grupo de amigos jogadores. Foi uma época difícil para ela e eu sabia que esse pequeno grupo era o único apoio que ela tinha fora a família e o trabalho. As noites de jogo mudaram de sala, tínhamos poucos jogadores e poucos jogos mas essas noites eu via o

sorriso da minha mãe que estava desaparecido em outros momentos. Os jogos eram um alívio do peso que estava sempre nos seus ombros, alguns momentos na semana em que alguns pedaços de papelão e plástico criavam um mundo diferente onde ela não era mais uma mãe divorciada com uma filha adolescente e uma filha deficiente.

Aos 18, voltei a jogar jogos de tabuleiro com mais frequência. Conheci um menino na faculdade que trabalhava num bar de jogos e nossos encontros mais comuns eram passar a noite lá com os amigos dele. Quando terminamos, por coincidência, minha mãe tinha conhecido um novo grupo de amigos que também gostavam de jogar. Esse grupo era mais novo que minha mãe mas mais velho que eu e era legal ter amigos em comum com minha mãe. Mais uma vez, os jogos serviram de ponte para criar uma melhor relação com minha família.

Ao mesmo tempo, nessa época eu já era adulta. Criei opiniões sobre os jogos que jogava, sobre o tipo de pessoa com quem jogava, sobre o papel do jogo na minha vida social. O jogo aos poucos não era mais necessário para manter minha relação com minha mãe, eu fiz novas amizades em que podíamos jogar jogos de tabuleiro ou video games juntos mas não eram mais o pilar que as sustentava.

Essa mudança me fez ter uma visão melhor do jogo como atividade. Hoje eu prefiro video games, encontrei jogos que amo jogar sozinha, jogos que amo jogar com amigos online e outros que vamos para a casa de alguém jogar juntos. Perdi um pouco o interesse em jogos de tabuleiro mas quem sabe o que o futuro trará, se tem algo que sei é que jogos são uma ferramenta social na minha vida e existe sempre a possibilidade de novas relações criarem um novo amor pelos jogos de tabuleiro. Mas agora que me entendo melhor, não

sou mais dependente deles para manter relacionamentos e posso apenas aproveitar o jogo em si. Eu não tenho mais medo do que será de mim no momento que o jogo acabar.

Oscar

O universo dos jogos sempre esteve presente na minha vida. Desde criança as diferentes possibilidades que os jogos oportunizam fazem parte da minha vivência, sejam eles jogos analógicos, eletrônicos ou até mesmo aqueles que envolvem atividade física. O meu contato com os jogos de tabuleiro teve início com os jogos clássicos, como *Xadrez*, *Damas* e *Trilha*, seguido pelos jogos *War*, *Monopoly* e *Jogo da Vida*, posteriormente na adolescência conheci o jogo de cartas *Magic The Gathering* e tive um hiato de uns 10 anos onde quase não joguei jogos de tabuleiro ou cartas. A partir de 2010, com a expansão de algumas editoras no Brasil e com a publicação e tradução de jogos de tabuleiro já difundidos na Europa e nos Estados Unidos, tive acesso aos chamados jogos de tabuleiro moderno, a cabeça então “explodiu” e com a ampliação de meus conhecimentos desse universo e oportunizando a descoberta de novas características para os jogos de tabuleiro, transformando-se em meu hobby preferido.

A apreciação por esse hobby fez com que eu buscasse conhecer e, conseqüentemente, estudar as especificidades que cada tipo de jogo oferece. Hoje em dia, além de reunir amigos que já conhecem e compartilham do interesse num mesmo contexto, busco difundir esse hobby, apresentando jogos às pessoas que ainda não conhecem e que apresentam potencial por se tornarem adeptos a esse hobby.

Sérgio

Do berço das grandes civilizações
Quatro são os líderes
Agricultura, comércio, religião e governo
Desenvolvimento por igual, a chave para o sucesso.

Um castelo devo construir
Uma cidade, escolhida por um rei, vai evoluir
Em três grandes marcos predefinidos
Serei eu o grande mestre construtor?

Pinturas, das mais diversas
Todas com um conceito abstrato
Um toque de surrealismo, contido na dica
Define uma, presente na seleção.

Dualidade de ações, contida em cartas de baralho
Um mapa vamos explorar
Inimigos iremos enfrentar
Uma cidade será lembrada pelos nossos feitos.

Dos mais belos azulejos
Escolhas serão feitas
Coleções serão montadas
Salve, Palácio Real de Évora.

Em um cassino, um grande golpe em andamento
Vários agentes presentes
São de todos, são de ninguém
Manipulá-los é o meu objetivo.

Um minifúndio improdutivo, uma singela família
Plantações e pecuária serão desenvolvidas
Etapas de colheitas bem definidas
Quem consegue ser o mais próspero?

Por várias eras
Desde a pré história, até o futuro
Grandes líderes presentes
Qual o destino de sua civilização?

Forças motrizes determinadas por leilões
Seis são as fontes de recursos
Rotas em um mapa serão traçadas
Levar energia para a maioria define a estratégia.

Trilhos ferroviários sendo desenvolvidos
Um grande mercado de ações
Uma corrida contra o tempo
Crescer seu capital é o maior dos objetivos.

Pergunto eu, caro leitor,
O que contém cada estrofe?
Jogos de tabuleiro modernos, claro!
Serás capaz de descobrir cada segredo?

Nota do organizador: seguem as respostas das quadrinhas do Sérgio, pela ordem.

1. *Tigris & Euphrates*
2. *Caylus*
3. *Dixit*
4. *Gloomhaven*
5. *Azul*
6. *Meeple Heist*
7. *Agricola*
8. *Though the Ages*
9. *Power Grid*
10. *18xx*

Paulo Gonzaga

Desde que me lembro por gente, jogos de tabuleiro (e de cartas também) sempre me cativaram. Iniciei com os clássicos *Ludo*, *Trilha*, *Damas*, *Xadrez*, *Banco Imobiliário*, *War*, *Detetive* e *Cacheta*, dentre outros.

Após vários anos onde meu envolvimento com jogos foi apenas com o *Xadrez*, numa viagem à Europa, trouxe na bagagem de volta os premiados *Catan* e *Carcassone*, reacendendo a vontade de conhecer mais jogos, o que efetivamente aconteceu anos depois, quando me aposentei.

Ao me aposentar e fixar residência em Curitiba, participei de um Retiro Lúdico (encontro de aficionados por jogos de tabuleiro realizado numa cidade vizinha) e tive oportunidade de conhecer pessoas e muitos jogos. Tive motivação, inclusive, para criar jogos de tabuleiro. Desde então, frequentemente procuro estar com amigos para jogar, bem como participar de eventos específicos, como o Spa de Jogos, no Nordeste e o próprio Retiro Lúdico.

Os jogos que mais me atraem são os que exigem raciocínio e estratégia, podendo ter ou não fator sorte envolvido, e cujas regras sejam simples e de rápido aprendizado. Eventualmente, alguns jogos que não se enquadram nestes quesitos são muito bem-vindos.

Mas... por que jogar? Simplesmente porque é legal, é divertido... É um ótimo passatempo! Como brinde, o jogo promove (além do bem-estar, pelo seu entretenimento) interação social, desenvolvimento cognitivo e até psicomotor (no caso dos jogos de destreza), dentre outras coisas.

Olympio

Desde criança, sempre gostei de jogos, mas passei por fases: baralhos, tabuleiros, etc. Gostei também de esportes, aos quais me dediquei mais, para só depois entender que esportes também são jogos.

Quando Luiz Cláudio começou a reunir seus colegas para jogar em casa (os primórdios da Confraria Lúdica), acompanhei esses movimentos e participei eventualmente, mas com entusiasmo moderado.

Mais tarde, novamente impulsionado pelos estudos lúdicos do Luiz Cláudio, passei a me interessar pelas regras dos jogos (origem, evolução e amadurecimento), principalmente ao perceber o paralelismo entre elas e as regras de comportamento social.

Assim, gostaria de registrar algumas ideias sobre esse ponto do paralelismo.

Minha visão é de que as regras são criadas muito em função da cultura de origem, e que existe grande resistência para adaptação a uma visão global, quando o jogo (esporte) se difunde mais.

Cito três exemplos de esportes, não por acaso criados por ingleses:

- a) o primeiro é o *Tênis*, cujas contagens de pontos refletem bem a

complexidade do sistema métrico britânico: os pontos de cada game são contados como os quartos de hora (15, 30 e 40), só para complicar (porque não contar 1, 2, 3?);

- b) o segundo é a regra do impedimento no *Futebol*, que o bom senso indica ser inteiramente desnecessária (se um jogador estiver adiantado, caberia aos defensores se posicionarem para anular seus movimentos), mas é fonte permanente de polêmicas e discussões intermináveis. A tecnologia moderna permite até decidir uma situação de impedimento por milímetros(!?);
- c) o terceiro, também no *Futebol*: porque o árbitro é o único a decidir quanto tempo o jogo vai durar (outra fonte interminável de polêmicas)? Porque não delegar essa função a um cronometrista fora do campo, como no basquete, no futsal e em outros esportes que dependem de tempo?

Nesses casos, persiste a cultura britânica de absoluto respeito às tradições, mesmo que isso esteja criando problemas para o desenvolvimento do esporte.

Ainda no caso do *Futebol*, um raro (e retardado) exemplo de mudança de regra foi no caso das substituições de jogadores durante uma partida: no início, nenhuma substituição podia ser feita (Pelé mais de uma vez jogou no gol, por causa de lesão do goleiro); mais tarde, aceitou-se 3 mudanças e, com o advento da pandemia, já se pode fazer até 5 substituições (troca de metade de cada equipe!).

Já no caso das regras sociais: há dias, assisti a um filme (“O caso Collini”), que retrata bem como as regras sociais podem mudar ao sabor de interesses

casuais: conta a história de como o governo alemão, em 1968, criou uma lei específica para perdoar criminosos de guerra nazistas. Posteriormente esse estatuto foi invalidado, mas durante vários anos serviu para promover a impunidade desses crimes contra a humanidade.

Voltando aos jogos de modo geral: as regras admitem mudanças e variações com mais facilidade, para atender culturas locais ou, eventualmente, interesses pessoais dos participantes. Dois exemplos: jogos de baralho (*Buraco*, *Tranca*) e *Dominó* admitem variações nas regras, adaptadas às conveniências dos jogadores, desde que haja consenso entre eles.

Rinaldi

Toda criança cria novos mundos de fantasia, no princípio a exploração é solitária porém logo ela descobre que existem outros lugares além daqueles que criou, eles estão na imaginação dos colegas de brincadeiras que gentilmente compartilham seus próprios mundos. Logo este universo é ampliado com a ajuda dos desenhos animados, do cinema, das histórias em quadrinhos e de todas as outras fontes geradas pela imaginação humana. E as crianças brincam, e quando brincam inventam regras, algumas facilmente acordadas, outras nem tanto, para tanto negociam, barganham, discutem, e aí começam os jogos, eles criam jogos, aprendem e ensinam e se divertem.

Jogar para mim é uma forma de compartilhar bons momentos com os amigos, de desafiar o conhecimento e as habilidades, uma oportunidade de ensinar e aprender. Desde cedo jogos me fascinam, existe um prazer inerente na atividade de jogar que senti desde a primeira partida de jogo da memória com os meus pais e que apenas cresceu com as partidas de *Dominó*, de *Damas*, de *Xadrez*, e com os mais diversos jogos de tabuleiro descobri na minha infância, como *War* ou *Banco Imobiliário*. Logo depois vivi o momento da popularização dos jogos eletrônicos e dos jogos de interpretação, ou RPGs e suas variações. Este passatempo fascinante me permitiu conhecer muitas pessoas e fazer grandes amigos que me apresentaram ainda mais jogos, sejam

de estratégia, sejam de RPG, jogos mais complexos e também jogos simples, seja no meio físico ou digital, presencialmente ou a distância.

Hoje tenho minha própria família, minha esposa e meus dois filhos que ainda estão na infância jogam comigo, cultivamos bastante esse nosso momento juntos no meio de tantas atividades da atribulada vida moderna e se o tempo ainda permite reunimos os amigos, muitos deles inclusive que conheci através dos jogos, para partidas. Através dos jogos vivemos momentos de interação, seja com nossas famílias ou com novos e antigos amigos, jogar não é apenas coisa de criança é muito mais, faz parte do que é ser humano.

André Zorzo

Conheci jogos de tabuleiro tradicionais na infância e, ao lado dos jogos de cartas comuns, eram meu passatempo favorito. Lembro de sempre tentar convencer meus primos e amigos a largar o futebol e jogar *War* num domingo à tarde.

Na adolescência, conheci os card games e RPGs. Jogava campeonatos de *Legend of the Five Rings* e uma partida de *Dungeons & Dragons* todas as semanas.

Após um tempo afastado dos jogos analógicos, joguei jogos digitais (*World of Warcraft* e *Civilization* eram favoritos) por alguns anos.

Em 2003 conheci *Axis & Allies*. Após alguns meses jogando exaustivamente, descobri os jogos de tabuleiro modernos. Veio *Carcassone*, *Power Grid* e outros. Não parei mais, esse era meu hobby, uma paixão.

Os jogos me fizeram conhecer outras pessoas na região. O hobby crescendo, e cada vez mais pessoas para jogar, mais amigos.

Os jogos são pano de fundo para parte do meu desenvolvimento pessoal. Histórias de heróis e honra, contadas no *Legend of the Five Rings*, moldaram meu caráter e estão agora tatuadas no meu corpo.

Aprendi a lidar com a frustração das derrotas inevitáveis. Venci o medo e a ansiedade em campeonatos. Aprendi a respeitar e acolher jogadores menos experientes. Melhorei as minhas habilidades de resolução de problemas, que certamente me ajudam profissionalmente.

É muito difícil me descrever sem mencionar jogos de tabuleiro. Recomendo e apresento jogos para todas as pessoas que conheço. Dou jogos de presente pra minha família. Sou um jogador.

Rita

Atividade que contribui para a formação intelectual do ser humano, os jogos não só desenvolvem a linguagem, como também proporcionam conhecimento e socialização.

A compreensão da linguagem engloba raciocínio, percepção e criatividade. Pode-se dizer que um jogo bem trabalhado possui essas três dimensões.

Quando jogamos, temos sempre um objetivo e procuramos mobilizar as estratégias com base nele. Por essa razão foi criado o projeto de jogos de tabuleiro no horário da coordenação como atividade complementar para os alunos dos 6º/7º anos no Centro de Ensino Fundamental 01 de Brasília, uma escola pública localizada no Plano Piloto. O objetivo é estreitar laços, aprender a tomar decisões e saber cooperar uns com os outros.

Jogos trabalhados:

- *Saint Petersburg e Esplendor*: aprende-se gerenciamento de recursos (educação financeira);
- *Gemblo e Ubongo*: formas geométricas (polígonos regulares – hexágonos);

- *Samurai*: cálculo de probabilidades, raciocínio lógico e percepção espacial.

O jogo é um meio para conseguir se aproximar do aluno, pois o que parece ser apenas uma brincadeira, é uma forma lúdica de interação.

Laila

– Você me ama?

– Muito.

– Então por que não me deixou ganhar o jogo?

“Ó céus!” – diria uma pessoa que conheço.

Com este diálogo real, começo com o que pra mim é primordial nos jogos:

BRINCAR.

Brincar é muito sério, pergunte a qualquer criança. E como é bom desfrutar deste sentimento de ser criança independente da idade. Que bom não perder o brilho da curiosidade, da alegria, do frisson, da espontaneidade e de todas as emoções inerentes desta fase da vida. Inclusive a frustração de não ganhar, o “ficar de mal” e ter que aguentar todas as chacotas de quem foi triunfal rsrs. Brincar é estar vivo e desfrutar de tudo que a vida oferece e os jogos têm este poder sobre mim. Estar com pessoas conhecidas, desconhecidas. As crianças, de forma geral, fazem amizade rápido e com facilidade. Com o passar do tempo vamos perdendo esta maravilha e trocamos o estar junto simplesmente pelo julgamento. Os jogos nos ajudam a recobrar esse estado da infância. Quando vemos, estamos rindo, nos divertindo, concentrados no

jogo e menos nas pessoas. Brincando mesmo.

Nós não paramos de brincar porque ficamos velhos. Nós ficamos velhos porque paramos de brincar.

– Granville Stanley Hall

Profissionalmente também me benefico dos jogos. Já utilizei muito em recrutamento de candidatos a vagas de empregos, treinamento de pessoas em empresas, coaching, e ainda como professora universitária.

Os jogos são de extrema importância para observação e avaliação profissional. Nem sempre o que as palavras dizem são coerentes com as atitudes. No ambiente “lúdico” as emoções afloram com muita facilidade. Ansiedade, irritabilidade, alegria, insegurança, excesso de autoconfiança, impaciência com o tempo do outro, por exemplo, são claros principalmente nas comunicações não verbais.

Ao observar estes comportamentos, a análise do processo fica bem mais clara. Facilita, principalmente, por estar se tratando de verificações reais, práticas e não discursivas. Através desta análise fica evidenciada a necessidade de trabalhar vários fatores, tais como, trabalho em equipe, planejamento, organização, treinamento e alcance dos resultados esperados.

Penso que existe um papel fundamental que é de quem CONVIDA as pessoas a jogarem. Aqui tudo pode acontecer, dependendo da sua maturidade.

Fico imaginando o seguinte: se quem orienta um jogo aceita-se como ser imperfeito e se diverte com suas limitações humanas, ajuda muito as pessoas que estão jogando. Traz leveza ao ambiente, permite que as frustrações por não ganhar aconteçam naturalmente e vibra com quem conseguiu triunfar.

Já quem é ou está travado consigo mesmo, com um chicote nas mãos a cada erro que comete, segue no sentido contrário. Jogar fica chato, competitivo em excesso e sem alegria. Pesado mesmo. Eu “tô fora”! Perco o encantamento, a luz criativa, o prazer de estar com outras pessoas.

Encerrando, amo jogar, seja numa roda de amigos ou na minha profissão. Sinto os benefícios que advêm deles e principalmente a condição de estar em contato com a minha criança interna e eterna. É muito bom o sentimento de felicidade e de me sentir viva, experimentando minhas emoções com leveza e naturalidade.

Se indico??? Caso você deseje estar inteiro, conectado com um dos seus melhores desempenhos de vida, interessado em aprender sempre e mais, mergulhe de cabeça. Ondas de alegrias estarão te esperando com certeza!!!

Gand

Eu sempre fui um amante de histórias, aprendi a ler e escrever antes da minha turma na escola só porque queria ler as historinhas da Turma da Mônica sem a necessidade de esperar meus pais lerem pra mim. Não seria então de se estranhar que pelo mesmo motivo fiquei viciado em livros rapidamente, antes dos meus dez anos de idade eu já devorava livros no café da manhã.

Ainda nesta idade eu comecei a jogar video-games e assim novas histórias eram contadas diante dos meus olhos de forma interativa. Foi uma das minhas maiores paixões, até hoje jogo muito jogos de computador e os meus favoritos são sempre os que tem uma boa narrativa junto do jogo.

E claro, também me apaixonei por cinema, afinal, lindas histórias eram contadas na sala escura do cinema. Antes mesmo de aprender a ler, com sete anos eu vi meu primeiro filme no cinema e me apaixonei, era um desenho animado da Turma da Mônica é claro! Mas daí, comecei a ver filmes sem parar, e importunava meus pais a me levarem o maior número de vezes. Depois que aprendi a ler, ficou mais fácil ver os filmes de ação, com pouco mais de dez anos de idade eu já ia sozinho no cinema, até mesmo pra ver os filmes proibidos do Arnold Schwarzenegger que só deveriam ser visto por maiores de 12 anos. Todo domingo eu ia até o jornal e via os filmes que estavam passando, escolhia um e lá estava eu na fila do cinema para ver. Hoje

não vejo mais tantos filmes como nesta época, mas ainda é algo que gosto de fazer muito.

Quando cheguei aos 13 anos veio minha paixão maior, o RPG, eu comecei a jogar e não parei mais até hoje. E enquanto o RPG fez o caminho dos jogos de estratégia e boardgames até o que é, eu fui no caminho contrário. Na época eu tinha bem mais de 20 anos quando um casal amigo da minha ex-esposa Máira nos apresentou os eurogames. Foi outra paixão à primeira vista, os jogos eram divertidos, a parte da estratégia me fascinava – talvez por eu ser programador e gostar de lógica, ou por conta da minha paixão por jogos de computador – mas isso me levou à outro tipo de boardgames onde a estratégia ocorria sobre um cenário muito mais elaborado, os que narram uma história completa, como *Arkham Horror*, *Mansions of Madness*, *Battlestar Galactica*, *Dungeon Lord*, *Shadows Over Camelot* e tantos outros jogos onde o cenário é tão importante quanto o jogo em si e você se sente como parte da história. Se fossem apenas os simples jogos de estratégia como *Catan* ou mesmo o *Stone Age* que adoro, talvez eu não estivesse até hoje apaixonado por boardgames; mas o fato de ter jogos que juntavam elementos do RPG e um cenário absorvente com uma mecânica e estratégia equilibrada tornava tudo muito mais cativante para mim que sou viciado em histórias.

André Viana

De onde vem meu interesse em jogos? Talvez do fato de ter aprendido números aos 3 anos com um baralho perdido em casa passando logo em seguida às operações básicas de soma e subtração. O carteadado sempre foi um hábito na família, então roubar montinhos levou ao 8 maluco que levou à *Caxeta* e ao *Buraco*. *Damas*, *Ludo*, *Xadrez*, *Truco* e, ao contrário do *Banco Imobiliário*, ganhei um *Petrópolis* ali pelos meus 8 ou 9 anos. Jogos sempre foram um desafio e exercícios de lógica a serem dominados e espaços de socialização com amigos e família. Mesma coisa na casa de amigos onde os exércitos napoleônicos se misturavam às peças de um *Diplomacia* (que nunca joguei).

Tive a sorte de pegar o melhor período da Grow na transição da infância para a adolescência numa família que estimulava o lúdico indo das palavras cruzadas ao *War II* (curiosamente o warzinho mesmo só vim a ter uma cópia já na faculdade). Então aguardávamos ansiosos os lançamentos de cada ano: *Cartel*, *Alerta Vermelho*, *Contatos Cósmicos*, o *Escrete* e tantos outros jogos que passaram por nossas mãos ávidas.

Jogos sempre foram pra mim motivo de profunda diversão. Seja nas intermináveis partidas de *War* (que hoje desdenharia, mas que teve seu tempo na faculdade) seja nas parcerias do *Bridge* que joguei bastante

também no período da faculdade e ainda jogava quando me deparei com os eurogames modernos, na figura de um *Catan* trazido dos EUA por um cunhado de ocasião em 2003, iniciando o processo no qual voltei aos tabuleiros com o apoio dos sites especializados como a saudosa Ilha do Tabuleiro e nosso onipresente BGG.

A isso se somaram alguns membros da comunidade de jogadores de tabuleiro aqui de Brasília, para onde mudei em 2009, e os filhos e esposa que hoje são meus principais parceiros de jogatina. Jogar é uma das formas de diversão que mais aprecio como alguém que desfruta do convívio social e do desafio intelectual que nos propiciam os jogos dos mais singelos (iniciando as crianças a um Carcassonne) aos mais complexos (partiu 18xx?). Aos poucos aprendi que prefiro jogos em que o elemento sorte seja mitigado, mas na mesa certa ainda me divirto com a imponderável rolagem dos dados.

Enfim. Bora para a mesa e carpe diem.

Paulo Milhomem

Já joguei com alguma assiduidade, ainda nos anos 1980, quando tive a oportunidade de conviver com amigos muito especiais e compartilhar um ambiente de amizade, acolhimento e, como diz um destes amigos, também de refúgio. Um refúgio das convenções e demandas do cotidiano, principalmente (na época) dos compromissos na universidade e de um padrão comportamental próprio da maioria dos jovens de então.

Foi um período enriquecedor. Relembrar aqueles tempos traz conforto e o desejo do reencontro, mesmo que concretizado muito poucas vezes nestes últimos trinta anos e ainda que as facilidades de contato virtual sejam incomparavelmente maiores.

Nos diversos locais em que residi, em anos posteriores, não encontrei um grupo com tão forte apelo à prática dos jogos de tabuleiro. Apenas bons companheiros de *Futebol*, atividade igualmente prazerosa por suas resenhas, mas com grupos de afinidades mais diversificadas, nem sempre convergentes.

Não posso dizer que hoje sinta igual motivação para jogar. No entanto, com aquele grupo de amigos a percepção é diferente e essa menor disposição certamente daria lugar à disponibilidade, em um futuro encontro.

Na prática, ainda que gostasse de alguns jogos, principalmente *War*, a

principal motivação era encontrar os amigos e passar tardes agradáveis. Ao pensar desta maneira, talvez uma regularidade na prática de novos jogos, junto a novos participantes, também pudesse resgatar essa antiga perspectiva.

Em outras palavras, os jogos para mim tinham uma dimensão particular, menos relacionada ao prazer do próprio jogo e mais ao contexto de companheirismo que proporcionava.

Mallen

Sempre fui fascinado por jogos. Quando pequeno, me encantava com os jogos da Estrela e Grow, como *Solaris*, *Combate*, *Scotland Yard*, *Genius*, *Interpol*, *War*, *Volta ao Mundo em 80 dias*, etc. Na época, meados dos anos 80 e início de 90, ainda não conhecia os famosos boardgames além mar, então meu mundo era limitado ao que chegava em nossas terras brazucas. Ainda nesse período, o mundos dos livros jogos e os livros da Stella Carr (série “Eu Detetive”) entraram em minha vida, fazendo com que ideias mil aflorassem em minha cabeça, mas foi um filme que vi nessa época que de certa forma mudou tudo: *Mazes and Monsters*. Apesar de trazer um Tom Hanks que não conseguia mais distinguir, por causa de sua doença, o que era fantasia e realidade, deu aquele estalo em minha cabeça – “Preciso descobrir que jogo é esse!” A inspiração do filme, como muitos devem imaginar, foi o *Dungeons and Dragons*, e aquele filme foi para mim a porta para um mundo no qual vivo submerso hoje e que se fosse escrever das experiências vividas em mesas daria uma bela série de livros.

Os RolePlaying Games para mim são a melhor experiência lúdica e de vida que uma pessoa pode vivenciar. Para explicar meu posicionamento, voltemos um pouco no tempo. Em meados de 1992 fui introduzido ao universo do *Advanced Dungeons and Dragons* e, fascinado como eu era por *Caverna do*

Dragão, inspirado no Presto construi meu primeiro Mago, Egon Wise (não era muito bom para nomes nessa época, talvez ainda não seja). Jogamos nossa primeira sessão!!! Que experiência fantástica foi vivenciar aquela história pelos olhos de uma outra persona... Lembro que, antes de jogar RPG, brincava com meus amigos de fazer mapas e vivenciávamos aventuras a la Goonies nos mapas que eu fazia. Mas jogar RPG era outro patamar. Nesse mesmo ano a revista Super Interessante Jogos foi lançada e trouxe uma versão resumida de um cenário de espionagem do que viria ser o *DEMOS Corporation*, primeiro RPG de Espionagem Brazuca. Joguei tantas vezes a aventura, que se tratava de uma simples invasão de um cofre, que acabei criando um prédio de 20 andares com mais desafios a serem enfrentados. A ideia de poder criar experiências para serem vivenciadas por outras pessoas fez meu lado Spielberg saltar de alegria. Como a maioria dos livros era em inglês, comprei um dicionário Inglês-Inglês e um Inglês-Português para melhorar minha leitura da vasta bibliografia de cenários e livros que existia. Em 93 me juntei com outros amigos e formamos o primeiro grupo de promoção de RPG de Natal, a Oficina da Aventura: organizávamos eventos e oficinas, sempre seguidos de apresentação do que era RPG para os pais mais preocupados. Com os eventos, começamos a ter novas pessoas interessadas em narrar, e com isso a promoção do hooby na cidade estava a todo vapor. Uma das coisas que fui percebendo à medida que narrava é que fui me tornando mais articulado, menos tímido, o que me ajudou bastante na apresentação de trabalhos em grupo em sala de aula.

O tempo foi passando, me mudei de cidade, fundei com amigos aqui em Brasília o Grupo D3oRPG. Conheci outros títulos e sistemas, mais independentes, alguns com um foco maior em criar uma história colaborativa com os jogadores, do que “Eu, Mestre de Jogo, sou o ser supremo e soberano

na mesa! Muahahaha” . Confesso que acabei mais me interessando pela primeira opção, não me leve a mal, ainda gosto de D&D, mas essas sessões mais focadas em experiências do que rolagens de dados hoje me atraem mais, gosto de ver a história sendo criada e conduzida por todos os envolvidos.

Para mim RPG é um forma de viver através de outros olhos, se colocar numa pele que não é sua e trabalhar as inseguranças, medos e desejos daquela pessoa, é viver histórias memoráveis com outras pessoas. Mais do que um jogo, se torna em alguns momentos uma ferramenta de ensino e empatia. É também uma excelente forma de se aprender a contar histórias e de poder errar numa zona livre de erros. O mais interessante é que por mais que você jogue uma aventura pronta, ou cenário pronto, cada vez que você jogar será uma experiência diferente... isso para mim é uma das características mais fascinantes que existe no RPG.

Quando eu falo que o RPG para mim é a melhor experiência lúdica e de vida, é porque sei que parte do profissional e pessoa que sou hoje se deve a essa experiência. Além disso, relatos de colegas e amigos também só fazem tornar essa afirmação mais verdadeira. Recentemente, tive uma experiência bem bacana, fui convidado a dar aulas usando sessões de RPG para aplicar o conteúdo de textos didáticos. A experiência foi mega positiva – os alunos tinham acesso aos textos antes das sessões de RPG e nas sessões de RPG eles aprendiam de forma lúdica a aplicação do conteúdo, fosse esse um elemento narrativo na sessão ou parte da mecânica que o sistema utilizado usava. Por exemplo: para trabalharmos o texto sobre curiosidade epistêmica, usamos o RPG *Crianças Enxeridas*, onde curiosidade é algo que faz parte da mecânica e justamente por serem crianças é muito mais fácil de se renderem a usar e abusar da curiosidade.

Uma coisa que é bonita de se ver, por estar nesta estrada há tanto tempo, é que o mundo evolui, e o RPG também. Características como bem estar social e emocional dos participantes se tornaram uma parte mais presente nos jogos hoje e que não eram vistos como importantes no passado; ferramentas de segurança nos mostram que pessoas são mais importantes que regras, que a experiência deve ser prazerosa a todos e não somente ao narrador. Respeito, diversidade e acessibilidade mostram que os designers seguem essa evolução do mundo, e isso é de aquecer qualquer coração.

Daniel Espínola

Os jogos têm tido um papel significativo na minha vida, desde a infância até a maturidade da vida adulta. Como praticamente toda criança de classe mais privilegiada nos anos 80, tive acesso os clássicos de tabuleiro como *Banco Imobiliário*, *Scotland Yard* e *War*, mas confesso que a grande maioria deles não me empolgava a jogar com frequência.

Lembro de uma exceção nesse universo lúdico, que me despertou interesse logo à primeira vista – *Hero Quest*. Desde à primeira vista, aquela caixa enorme, com uma arte diferenciada e miniaturas, me encantou. Devorei o manual e em pouco tempo já organizava várias partidas com os colegas de rua.

Depois do *Hero Quest*, outro jogo que também me chamou bastante a atenção foi o *Dungeons & Dragons*, também um jogo extremamente bem produzido para a época. Depois de ganhar de Natal e ler as regras em pouco tempo, lembro que as primeiras partidas foram muito arrastadas, o sistema era talvez mais complexo do que eu e meu grupo estava acostumado, e infelizmente acabei não jogando jogando tanto ele quanto gostaria.

Na mesma época que entrava mais no universo de *Dungeons & Dragons*, passei a ser um leitor assíduo da revista *Dragon*, onde tinha contato com um

universo muito maior de RPGs e outros jogos, como o *Magic The Gathering*. Quando *Magic* finalmente chegou ao Brasil corri para comprar e achar jogadores em minha cidade.

Mas ainda com o “gostinho” que ficou da experiência anterior do D&D, tentei também buscar um grupo de RPG, mas sem sucesso em manter algum. Felizmente, tempos depois, acabei descobrindo um grupo de jogadores na escola, que durou por muitos anos, e tive a oportunidade de jogar vários sistemas de RPG diferentes.

Já na idade adulta, ao me mudar para Brasília, e em busca de jogadores locais e outros hobbies, acabei encontrando a Ilha do Tabuleiro, um dos primeiros sites que congregava informações sobre jogos de tabuleiro modernos no Brasil. O site não era um exemplo de design, possuía uma interface poluída, mas funcional. E, por uma feliz coincidência, em Brasília se encontrava um dos grupos de jogos mais ativos à época: o Heavy Games Brasília. Como os convites para as mesas e eventos que o grupo organizava eram abertos, não pensava duas vezes: aparecia nas jogatinas do grupo, sem conhecer ninguém, me apresentava, e começava a jogar.

De uma forma que não inicialmente imaginava, a partir dos encontros do Heavy Games Brasília, os jogos de tabuleiro passaram a ser parte frequente do meu cotidiano social. Recém chegado à capital, sem parentes ou colegas além dos conhecidos do trabalho, os jogos foram uma forma bastante prazerosa de fazer novas amizades e contatos com pessoas muito distintas. E ainda jogava com uma frequência muito grande, e quase sempre com novos jogadores nas mesas, o que ampliou bastante meu círculo de amizades.

Das primeiras mesas junto com os colegas do Heavy Games Brasília, desbravando o universo dos jogos e jogando qualquer um que colocavam na

mesa, até os tempos atuais, meu gosto lúdico foi mudando. Atualmente tenho apreciado jogos mais “elegantes”, com menos quantidade de regras e detalhes, mas com decisões difíceis e interações sutis, mas relevantes, entre os jogadores.

Atualmente nas agruras cotidianas para criação de um futuro jogador em casa, e após um longo período afastado das jogatinas presenciais por compromissos familiares e pandemia, me vi voltando aos poucos ao hobby com um olhar distinto. Me vejo hoje menos crítico a jogos que antes torcia o nariz, valorizando as experiências de jogar presencialmente e o aspecto lúdico em cada partida. Atualmente estou me reconectando aos designers clássicos como Knizia, Gerdts, Delonge, Wallace, Friese, Kramer e jogos de tabuleiro modernos mais “antigos”, mas que desde sempre pairam no topo dos meus favoritos.

E assim, entre muitos jogos, vamos levando a vida e as muitas partidas que ela nos reserva.

Adriana

Olá, me chamo Adriana e sou jogadora frequente e entusiasta dos jogos de tabuleiro.

Minha vida de jogadora começou bem cedo, não sei nem precisar quando exatamente. Só sei que minha mãe sempre conta a história de que quando eu tinha seis anos pedi que ela me ensinasse a jogar *Buraco*, um hábito dela, e ela disse que eu não conseguiria, era muito nova; insisti, ela cedeu, e ganhei na primeira partida. Pelo menos é o que ela diz, sabe como é mãe, né?

Exagero ou não sobre meus dotes de jogadora, o fato é que aos seis anos eu já jogava com os “grandes”. Escrevendo agora penso que isso talvez seja um fator que tenha influenciado meu apreço pela mesa de jogo: como filha (muito) mais nova de três irmãos, minha opinião nunca valia muita coisa na minha casa, mas no jogo não tinha essa, eu era igual a todo mundo.

Quando foi minha vez de ser mãe, fiz o que eu tinha aprendido lá atrás e logo cedo comecei a jogar com meu filho. *Mico, Dominó, Memória...* o que fosse adequado para as idades dele ao longo do seu crescimento e eu conhecesse ou encontrasse em alguma loja por aí, a gente jogava. Hoje ele tem 13 anos e é um adversário de peso em qualquer jogo de tabuleiro.

Minha mãe era, e aos 91 anos ainda é, competitiva, eu sou competitiva e meu

filho não teve nem chance de aprender algo diferente, é competitivo também. Apesar de toda essa competitividade, jogar une a família, e não só fisicamente. O jogo nos faz estar presentes, compartilhando o momento e sentindo a presença uns dos outros, sem distração de celular, televisão ou qualquer outra perturbação externa.

Hoje em dia meu grupo de jogo, que congrega meu marido, meu filho e um casal de amigos, além de mim, claro, se reúne uma vez a cada quinze dias, aos sábados. A coleção de jogos aumentou, a complexidade dos jogos nem se fala, porém, aquela sensação boa de compartilhar a mesa com pessoas queridas permanece.

Frederico Amaral

Primeiro contato com jogos de tabuleiro

Por volta de 1983, quando eu tinha uns oito anos de idade, lembro-me de ter ganhado do meu padrinho o popular *War, o jogo da estratégia*. Na época, era o jogo mais complicado que eu já tinha visto, tanto que pedi ao meu primo mais velho que explicasse as regras. O tabuleiro com o mapa mundi, as cartas com os países/territórios, as dezenas de pecinhas de exércitos em seis cores e o seis dados me encantaram. Até então, eu só conhecia jogos de um dado, como o *Ludo* e o *Detetive*. Um jogo com seis dados deveria ser muito complicado, eu pensava.

Morava num prédio cheio de crianças e próximo ao lar de minhas primas, onde sempre nos encontrávamos para jogar algo. Foi assim que conheci o *Banco Imobiliário, Scotland Yard, Jogo da Vida*. Esses jogos marcaram a minha infância. O videogame Atari estava começando a fazer sucesso, mas era um privilégio para poucos, por isso os jogos de tabuleiro ainda reinavam.

No final dos anos 80, na adolescência, fui dividido entre os jogos de mesa e os videogames, quando a Nintendo e a SEGA lançaram os consoles de última geração. Também gostava muito de filmes de ação, aventura, ficção científica

e fantasia. Os melhores eram *De Volta para o Futuro*, Indiana Jones, *O Exterminador do Futuro*, Rambo, *Alien – o Oitavo Passageiro*, *Star Wars*, *Krull* e *A História sem Fim*.

O desenho *Caverna do Dragão* era um sucesso nos anos 80 e eu sempre gostei de fantasia medieval. Não sabia que o desenho era baseado em um sistema de jogo ainda desconhecido pela maior parte dos brasileiros. Somente alguns anos depois, conheceria o jogo de mesa que deu origem ao desenho e que apresentaria diversas classes de personagens, como guerreiros, magos, anões, clérigos, elfos e... dragões!

RPG

Nos anos 90, estava no antigo 2º Grau e me dedicava bastante aos estudos e aos esportes, principalmente ao vôlei. Praticamente não jogava mais jogos de tabuleiro, pois a sorte e o desbalanceamento das regras me incomodavam muito e comecei a achar que era atividade de criança. Pensei que nunca mais iria me interessar por jogos. Ledo engano. Nessa época, me deparei como uma matéria de revista sobre os Role-Playing Games – RPG. Achei fantástica essa ideia de interpretar papéis, explorar cenários, combater monstros, evoluir personagens. O principal jogo com esse sistema era o *Dungeons & Dragons* – D&D. Era o jogo da *Caverna do Dragão*! O problema era que só tinha versões em inglês e dependia de um jogador, o mestre, para preparar toda a aventura e conduzir os personagens nesse mundo de fantasia.

Comprei, li todas as regras, graças à minha formação em inglês, e chamei os amigos de infância para apresentar esse inovador jogo de mesa. E eles gostaram, jogamos vários cenários, inclusive algumas campanhas elaboradas

por mim mesmo. Gostava de “mestrar”, ver qual seria a reação do grupo quando passasse por aquela armadilha de estacas, ou quando enfrentasse o terrível ogro! O grande problema era reunir as pessoas por horas num horário compatível para elas. O vestibular estava chegando, todos fazendo cursinho e o tempo foi ficando cada vez mais curto.

Magic: the Gathering

Um dia, entrei na mesma loja em que comprei o D&D para saber das novidades e me deparei com uma caixinha, um pouco mais alta que uma caixa de fósforos, com uma arte de fantasia medieval intitulada *Magic: The Gathering* – Quarta Edição. O dono da loja me explicou que era um jogo de cartas colecionáveis, em que o jogador era um mago que utilizava a força de cinco manas diferentes para combater outro mago com a invocação de criaturas, laçamento de feitiços, encantamentos e artefatos, tudo com um sistema inovador de combate. Era uma espécie de RPG portátil e rápido!

Magic era tudo que eu precisava para jogar com o pouco tempo que possuía. Porém, não consegui popularizar esse jogo com meu grupo, pois ingressei na Força Aérea Brasileira e me separei dos amigos de infância. Em contrapartida, na Academia da Força Aérea, eu conheci dezenas de novos amigos com quem me relaciono até hoje.

Na AFA, o tempo era mais curto ainda, não havia tempo para nada, com exceção dos finais de semana ou em noites mais tranquilas. Foi nessas oportunidades que sacava meu *deck* de cartas e jogava com o pessoal, muitos deles já jogavam também e outros começaram a jogar. Os quatro anos de Academia foram a época que mais joguei *Magic*. Depois de formado, no

tenso e atribulado início da carreira, com uma família se formando, coloquei todas as minhas cartas numa caixa de sapatos e as guardei no maleiro do guarda-roupas, na parte mais alta e me esqueci delas.

Com meu filho já com seis anos eu comecei a interagir por meio de videogames e jogos antigos emulados em computador. Comprei o Nintendo Wii, primeiro videogame que dei a ele. Gostava do Wii porque tinha movimentos e não era necessário apertar dez botões de forma coordenada para jogar. Não tinha mais paciência e habilidade manual para jogos eletrônicos.

Pensei nos jogos analógicos de antigamente. Foi quando eu lembrei da minha caixa de *Magic* guardada e levei meus combos prediletos para uma loja de jogatinas que encontrei. Fiquei abismado com a quantidade de cartas novas que haviam sido lançadas desde minha pausa. Não preciso dizer que perdi miseravelmente todas as partidas que joguei com minhas cartas antigas, o jogo tinha evoluído muito. Isso me desanimou, pois não tinha condições de acompanhar todos os lançamentos com tantas mudanças de regras que o *Magic* proporcionava. Tinha até começado a jogar com meu filho, mas desanimei por completo desse card game.

Primeiro contato com os boardgames

Em 2016, quando estava passeando no shopping, resolvi entrar numa dessas livrarias enormes que serviam café. Adorava ler revistas enquanto apreciava um expresso. Eis que na vitrine eu vi caixas enormes com miniaturas e tabuleiros belíssimos, com títulos chamativos, como *Senhor dos Anéis*, *Star Wars* e *Zombicide*. Este último eu não conhecia, mas das outras duas

franquias eu adorava os filmes. Por algum motivo eu comprei o *Zombicide*, me pareceu um jogo totalmente novo, diferente de tudo que eu já tinha visto em jogos de mesa. Tinha um tabuleiro modular, vários marcadores, cartas, missões e as miniaturas mais detalhadas que eu já tinha visto. Achei caro, mas sabia que estava levando para casa algo totalmente inovador que havia explodido minha cabeça.

Zombicide foi meu primeiro jogo moderno de tabuleiro, uma categoria comumente chamada de boardgame pelos amantes desse hobby de nicho. Sim, é um nicho, pois esses jogos não são vendidos em lojas comuns, mas em lojas especializadas. A maioria das pessoas só conhece *Banco Imobiliário*, *Detetive*, *War* e *Jogo da Vida*, que são os campeões de venda nas lojas de brinquedo.

Outra característica que o *Zombicide* possuía eram as expansões, partes do jogo vendidas separadamente que ampliavam as possibilidades do jogo base, de forma a deixá-lo mais estratégico, ou mais complexo, ou mais diversificado, ou melhor em termos de regras e mecânicas, ou com mais capacidade de jogadores, ou com tudo isso junto! Esse conceito de expansão só vi nos jogos modernos de tabuleiro, além dos card games e RPG que considero outra categoria.

Mas o *Zombicide* tinha uma vantagem sobre o RPG, ela possibilitava jogar em modo solo, sem depender de outro jogador para mestrar. Os zumbis eram controlados por regras e mecânicas do próprio jogo, inclusive o balanceamento da dificuldade, conforme o número de jogadores. Isso também era totalmente novo para mim. O modo solo e as expansões me permitiram jogar inúmeras partidas, eu até criava várias missões com um aplicativo que tinha na internet e que permitia salvar ou imprimir a folha de

regras. Parecia que não tinha fim. E não tinha mesmo, pois ainda desconhecia a grande maioria dos boardgames e *Zombicide* era só a ponta do iceberg.

Início da coleção e preferências

Descobri sites como a Ludopedia, o BoardGameGeek (BGG) e vários canais do YouTube, nacionais e internacionais, especializados em boardgames. Aprendi que tinham classificações, baseados em domínios, mecânicas, categorias e temas. Segundo essa classificação, o *Zombicide* era um jogo expert, cooperativo, com rolagem de dados, tabuleiro modular, jogadores com diferentes habilidades, miniaturas e com tema de horror. E ainda era chamado de Ameritrash, um estilo de jogo americano com um tema muito presente, focado em combates e com alto fator sorte envolvido.

Aos poucos fui conhecendo outros jogos leves, como *Dixit*, *Ticket to Ride*, *SmallWorld*, *Potion Explosion*, *Barenpark* e *Takenoko*. Achei incrível como cada um deles era diferente um do outro, com temas tão variados, e que, por causa disso, poderiam agradar a vários tipos de pessoas. Por isso, decidi começar uma pequena coleção, para poder ter pelo menos um jogo que agradasse à pessoa mais aversa a jogos do planeta, como a minha esposa, por exemplo, kkk! Ela só gosta do *Dixit*, um jogo de interação social, sem estratégias ou planejamentos, apenas criatividade e diversão sem maiores engajamentos.

Comecei a apresentar meus jogos para os amigos e descobri que a maioria não se interessava muito, mas uma boa parte ficava encantada por causa das novidades que também me seduziram. E assim fui formando meu pequeno

grupo de jogatina em Brasília. A fim de atrair mais pessoas, comecei a pesquisar mais jogos diferentes e também percebi meu gosto especial por jogos mais estratégicos, com menos sorte envolvida, focados em mecânicas, às vezes inovadoras, os chamados Euros, que eram o oposto dos Ameritrash.

Jogos euro

Aquele jogo cujo tema não importa e sim as mecânicas envolvidas, pois a movimentação das peças e cubos de forma estratégica é que determinam a vitória. Particularmente eu gosto de temas em boardgames, não sou muito fã de jogos abstratos e secos como o *Xadrez*. Gosto de um pouco de sorte nos jogos para dar uma tensão gostosa, fazer o jogador se adaptar às adversidades, desde que não seja determinante para a vitória ou para a derrota. Meus primeiros euros têm bons temas e têm uma pitadinha de sorte na medida certa, como *Ticket to Ride*, *Stone Age*, *As Viagens de Marco Polo* e *Viticulture*.

Uma mecânica que aparece bastante nos Euros é a alocação de trabalhadores. Eu fiquei maravilhado com ela, pois é muito intuitiva e divertida de jogar. *Stone Age* é um jogo leve que representa muito bem essa mecânica, porque nele vivemos numa pequena aldeia na Idade da Pedra, onde todos os dias devemos sair para caçar, cortar lenha, extrair barro, coletar pedra e ouro, para construirmos nossas cabanas e desenvolvermos tecnologias rústicas, a fim de ganharmos pontos. É muito fácil de ensinar porque retrata a vida dos trabalhadores comuns de hoje, a maioria todo dia sai de casa para fazer algo, a fim de ganhar pontos (dinheiro). Essa mecânica está presente em centenas de jogos, cada um com uma variação, que a torna muito popular hoje.

Outras mecânicas típicas de jogos Euro são a colocação de peças, controle de

área, leilão, construção de rotas e seleção de cartas. Todas elas me agradam muito, por isso minha preferência por Euros. Os melhores jogos são aqueles que conseguem integrar a mecânica com o tema, de forma a dar uma imersão grande naquele mundo lúdico. Tema forte e mecânica forte criam uma outra categoria de jogos, os jogos híbridos, que para mim são o suprasumo dos jogos modernos.

Jogos híbridos

Tenho alguns jogos híbridos na minha coleção, todos excelentes e bem diferentes entre si. *Rising Sun* e *Auztralia* são jogos que possuem bastante combate, mas antes disso deve haver todo um preparo estratégico para se conseguir vencer. Grande parte do planejamento deve estar preciso para se obter vantagens na hora de combater. E o combate nesses jogos é tão inovador que consegue alinhar o fator surpresa com a mitigação da sorte antes, durante ou depois das batalhas. Nenhum deles usa dados, por exemplo.

Enquanto *Rising Sun* usa miniaturas, fichas, moedas, cartas e leilão, que modificam o resultado das batalhas, *Auztralia* usa cartas de combate com um sistema simples de probabilidades favoráveis às unidades corretas que o jogador possui. Por outro lado, *Rising Sun* possui características de Euro, como o controle de área, seleção de cartas, seleção de ações, que são determinantes para vencer combates e o jogo em si. *Auztralia* possui cubos para selecionar ações no tabuleiro individual, construção de rotas, administração de recursos e seleção de cartas.

Clash of Cultures: Edição Monumental, jogo que conheci em 2022, apresenta uma árvore de tecnologia bem complexa de desenvolvimento da civilização e

um dos “galhos” dessa árvore diz respeito ao combate, mas que depende de outros avanços, como ciência e engenharia para ser melhorado. Cada jogador possui 50 cubos e onde ele vai colocar esses cubos nos avanços tecnológicos e seu progresso no tabuleiro é que vão decidir a estratégia vencedora. A quantidade e o tipo de miniaturas durante uma batalha, somadas com as cartas de ação e benefícios da árvore de tecnologia fazem com que a rolagem dos dados durante o combate possua uma tensão gostosa, mas que dificilmente vai mudar quem será o vencedor ou perdedor daquela batalha. Há um sentimento no final da partida de que realmente houve um desenvolvimento de sua civilização através das eras.

Os jogos acima são Ameritrash, por sua vez muito temáticos, mas com muitas características de Euro, por conta das mecânicas envolvidas, por isso os considero híbridos. Por outro lado, possuo três Euros bem fortes em mecânicas, mas que transbordam em tema de tão integrados que são, fazendo com que eu os classifique como híbridos também, conforme explicado abaixo.

Lisboa é um Euro pesadíssimo, cheio de regras complexas, que reproduz a reconstrução da capital portuguesa após a catástrofe causada por terremotos, incêndios e tsunamis em 1755. O detalhe é que o autor quis retratar fielmente todas as nuances políticas, religiosas, econômicas e estruturais da época não só no tema, mas nas ações que os jogadores realizam. Com apenas cartas, cubos e peças o jogador pode aumentar sua influência perante a corte portuguesa, pedir favores aos nobres, solicitar ajuda da Igreja, construir navios, exportar mercadorias, construir prédios públicos e lojas nas famosas ruas de Lisboa e ainda recolher os escombros da catástrofe para construir a gaiola pombalina, uma estrutura de alicerce de prédios, criada pelo Marquês de Pombal na época, a fim de mitigar os efeitos de terremotos futuros. O jogo

é brilhante e, por mais complexo que seja, é fácil de ensinar, porque as regras são externadas por mecânicas intuitivas que conversam o tempo todo com o tema do jogo.

Clãs da Caledônia é outro Euro muito temático que, assim como Lisboa, é fácil de ensinar, porque tudo faz sentido no jogo. Cada jogador é líder de um clã escocês na idade média, com o objetivo de desenvolver o seu povo economicamente explorando terrenos, cultivando terras, criando animais e produzindo bens manufaturados. Montanhas possuem pedra, florestas possuem madeira, grãos geram pão e whisky, ovelhas geram lã e carne, gado gera, além da carne, leite e queijo e trabalhadores geram dinheiro. Há um mercado muito bem implementado no jogo, com preços flutuantes, onde os jogadores tentam comprar e vender seus produtos. Há também vários contratos de exportação que geram muitos pontos aos jogadores que conseguirem fechá-los. Regras muito sólidas e bem amarradas ao tema, de forma que você se sente realmente participando dessas atividades.

Village possui um tema muito interessante para um Eurogame. No jogo, você é o patriarca de uma família da Alemanha medieval que conduz seus membros a deixar o campo e aprender novos ofícios na cidade. Então, com a alocação de trabalhadores e seleção de ações os membros de sua família vão aprender a ler e escrever, treinar animais, produzir cerveja, construir arado, carruagem, iniciar uma carreira na política, ser seminarista, comerciante, viajar e explorar o mundo ou simplesmente ficar no bar bebendo enquanto conversa com os aldeões, de forma a receber diversas vantagens deles durante a partida. Mas a grande sacada do jogo é que todas as ações consomem tempo de vida dos membros da família, até que eles morram, um a um, do mais velho ao mais novo. E até a morte dos personagens é estratégica, de forma que, dependendo de onde seu meeple morreu, ele entra

para o livro de história da cidade, concedendo muitos pontos de prestígio para o jogador. É interessante porque mesmo sendo um Euro, você consegue contar uma história de sua família apenas mexendo cubos, comprando cartas e alocando trabalhadores, uma brilhante combinação de tema e mecânica.

Meus preferidos da coleção

Depois de jogar vários Eurogames, Ameritrash e Híbridos, num universo de mais de 200 jogos, consegui finalmente fazer um ranking, do qual vou apresentar apenas os 10 melhores jogos da minha coleção, muitos deles já citados nestas folhas. Gosto de expansões que melhoram a experiência ou que corrigem algumas falhas. Por isso, tenho várias delas, principalmente no meu top 10, lugar onde quero extrair o máximo dos meus jogos. Essa lista eu fiz com base em tudo que joguei até 2021. Provavelmente vai mudar no final de 2022, pois os lançamentos não param de acontecer!

Rising Sun

Meu top 1. Eu jogo com todas as expansões lançadas, incluindo a *Daimyo Box*. *Rising Sun* é um jogo completo: controle de área, poderes variados, alianças, negociação, blefe, seleção de ações, ordem de fases variável, seleção de cartas, combate... e que combate! Para mim, o melhor sistema já criado. A fase das batalhas ocorre com a tensão exata e fecha com o clímax perfeito cada estação da partida. E a cada nova estação aumentam a tensão e a disputa por territórios, já que os clãs vão ficando mais poderosos. A assimetria inicial dos clãs parece roubada, mas é bem equilibrada. Vence o jogador que expande essa assimetria com as decisões que toma durante a partida, melhorando seu

clã com as cartas, monstros e deuses, além, é claro, das decisões corretas durante a guerra. O sistema de catch up do jogo ocorre no final de cada batalha, quando o vencedor tem que pagar as indenizações de guerra aos perdedores. Essa grana extra mantém os jogadores engajados em todas as disputas de território, uma mecânica genial para esse excelente sistema de combate. A fase de alianças também é muito bem implementada, os aliados possuem vantagens na fase política, mas os solitários podem trair sem perder honra. E a honra é muito importante em *Rising Sun*, pois materializa-se na vantagem de vencer todos os desempates. No fim, resta aquele tabuleiro lindo e devassado após muitas batalhas sangrentas, seppuku, sequestros e traições.

Village

Eu jogo com todas as expansões lançadas. E digo que *Village* só alcançou a segunda posição com elas. O jogo base já entrega um excelente euro médio, mas as expansões, além de o deixarem mais temático, com as cartas de habitantes da vila, trazem muito mais formas de pontuar, principalmente com a viagem marítima. O jogo se torna um euro médio pesado muito prazeroso de jogar, mais divertido e mais estratégico. A grande sacada temática é a passagem do tempo e a administração dos membros de sua família sobre onde e quando vão morrer, a fim de preencherem o livro de crônicas da vila, uma das grandes formas de pontuar e também o gatilho de fim de jogo. Mesmo sendo um euro, *Village* consegue contar uma história ao longo da partida somente com as ações no tabuleiro, sem nada escrito. É comum as pessoas jogarem narrando a história de sua família. Espetacular!

Clãs da Caledônia

Mecanicamente o jogo é simples e perfeito. Tudo faz sentido, criar ovelhas e gado para coletar lã, leite e carne, fazer queijo com o leite, pão e whisky com os grãos, obter renda com os trabalhadores etc. E tudo custa apenas um tipo de recurso: dinheiro, seja para pagar terrenos, bens ou contratos. Ok, acho estranho ter que pagar para receber um contrato, mas, na verdade, você só paga mesmo a partir da 3ª rodada. Além dos contratos, tem tabuleiro modular, clãs com diferentes habilidades (bem roubadas) e mercado de compra e venda de bens muito bem implementado, diga-se de passagem. Cara, é um jogo muito gostoso de jogar! Acho que a arte de Klemens Franz encaixa-se perfeitamente nesse tipo de jogo e o meeple personalizado completam o charme dessa produção magnífica!

Lisboa

Não gosto muito dos pesadões, prefiro os médios ou médio pesados, mas *Lisboa* é uma obra de arte, fazer o quê? O tabuleiro é magnífico, tanto pela arte quanto pelo tamanho imponente. O setup longo não me incomoda, aliás, envolvo os novos jogadores na colocação dos cubos, enquanto vou narrando a catástrofe histórica ocorrida em 1755 já para ambientá-los ao tema e às mecânicas. Porque um dos vários méritos desse jogo é justamente essa sinergia entre tema e mecânica, o que facilita o entendimento das ações. A gaiola pombalina é um exemplo do que estou falando. Confesso que demorei para pegar a questão dos diversos desembarços das cartas, seja no portfólio, seja na corte, mas, depois que se pega o jeito, como é gratificante jogar uma carta e desencadear diversas ações, bônus e pontuações num único turno! Bom mesmo é você fazer isso no turno do amiguinho, seguindo a ação dele,

kkk. O equilíbrio entre ter vários tiles de igreja ou trocá-los por perucas e prestígio também é algo que me fascina tematicamente. Entre as engrenagens mecânicas e o tema aflorado, *Lisboa* é sempre um deleite quando vê mesa.

Viticulture

Eu só jogo com a expansão *Tuscany*, utilizando os três módulos. Assim como em *Village*, as expansões de *Viticulture* elevam o jogo a outro patamar. O tabuleiro estendido dá muito mais opções de alocação, além de ser mais temático. Afinal, são quatro estações no ano e esse tabuleiro oferece alocação nas quatro. A tabela de acordômetro também é melhorada nesse board e ainda tem o mapa da Toscana, onde você pode divulgar a sua vinícola com um simples e eficiente controle de área. Gosto bastante do trabalhador Grande do jogo base, mas os trabalhadores especiais de *Tuscany* mudam bastante os efeitos de alocação no tabuleiro, o que proporcionam diferentes estratégias em cada partida. Sem falar das cartas de estrutura, que são caras, mas, se jogadas no início da partida, sempre conferem vantagens significativas. O que mais gosto em *Viticulture* são os vários caminhos para criar e melhorar todas as etapas de produção de vinho para cumprir contratos cada vez mais valiosos. E o gatilho de 25 pontos de final de jogo proporciona o tempo necessário para isso. Desculpem-me aqueles que tentam ganhar só com as cartas de visitantes, mas uma produção de vinhos bem feita deixa a aleatoriedade de pontos dessas cartas no chinelo. Recentemente joguei com os Visitantes do Vale do Reno, que recompensam ainda mais os produtores de vinho, ou seja, não jogarei mais sem essas cartas, pois otimizam minhas estratégias. Enfim, jogo belíssimo, delícia de jogar e muito gratificante.

As Viagens de Marco Polo

Marco Polo foi amor à primeira vista. O tabuleiro e os dados de madeira coloridos me encantaram antes de eu conhecer as regras, só queria jogar. Curiosamente, embora goste muito do jogo, não adquirei a expansão dos Companheiros, por algum motivo não gostei daquele tabuleiro de Veneza. Mas comprei, sim, as mini-expansões dos novos personagens e dos caminhos secretos e só jogo com elas. Novos personagens extremamente roubados são sempre bem vindos (isso é uma coisa que curto bastante em boardgames, haja vista *Rising Sun* e *Clãs da Caledônia*) e essa mini ainda traz os presentes, que são bônus extras para dar um pequeno boost às ações. A mini dos caminhos secretos acho até dispensável, mas gosto de incluí-la nas partidas com novos jogadores, pois facilitam um pouco a viagem. Sim, viajar e fazer pontos nesse jogo é mais difícil que em seu sucessor recente, mas, com certeza, é o caminho para a vitória. Deve haver uma sinergia em viajar cumprindo contratos e vice-versa, senão, o jogo limita muito suas estratégias (assim como em *Barrage*, tem que gerar energia cumprindo contratos). Afinal, as cidades ao longo das viagens trazem novos pontos de alocação de dados que podem ser poderosíssimos. As cinco rodadas parecem pouco para cumprir os objetivos e pontuar mais, mas o jogo é perfeito assim, deixa sempre um gostinho de quero mais, um sentimento de que eu poderia ter jogado melhor. Por esse motivo nunca vou me desfazer de *Marco Polo*.

Western Legends

O faroeste não era um tema que me chamava muito a atenção até conhecer *Western Legends*. Nesse jogo você realmente fica imerso nesse mundinho de bandido e mocinho. As mecânicas são simples, basicamente um baralho que

realiza quase todas as ações, genial! É muito interessante ver, no início da partida, os jogadores “farmando” aqui e ali até assaltarem o primeiro banco ou roubarem alguém e denunciarem seu perfil de fora-da-lei. Daí, os delegados também se revelam e começa o jogo de gato e rato. É muito divertido participar dessa história! Por falar nisso, outra parte muito interessante do jogo são as histórias que são ativadas quando os jogadores contribuem com seus objetivos. Isso aumenta muito a imersão e geralmente beneficia os contribuintes, além de fazer aparecer novos bandidos e movimentar o xerife, outra mecânica genial do jogo. Ainda não tenho nenhuma expansão (por enquanto não acho necessário), mas, se lançarem no Brasil, provavelmente irei comprar para expandir esse mundo super divertido.

Great Western Trails

Comprei GWT em 2017 mais pelas mecânicas do que pelo tema. Somente com o *Western Legends* posteriormente é que me interessei mais pelo velho-oeste. Gostei muito da ideia de contratar trabalhadores especializados e executar as ações do tabuleiro que, embora não seja modular, modifica-se em toda partida por causa dos prédios diferentes em cada espaço. Demorei a pegar o jeitão do jogo, achei pesado na época, não conseguia uma boa pontuação e nem avançar nas cidades com as entregas. Naturalmente, explorei primeiro a estratégia do cowboy, que parecia a mais óbvia, mas depois fui testando outras combinações com os outros trabalhadores e foi quando o jogo explodiu minha cabeça. São várias estratégias possíveis, que também dependem muito da disponibilidade de trabalhadores no mercado. Achei muito bem sacado esse mercado, que varia conforme o número de jogadores, que é abastecido por eles na hora da entrega em Kansas City, que

reabastece o mercado de gado ao longo da partida e que ainda serve de timer para o fim do jogo. Genial! As ações e melhorias que você libera no seu tableau também são muito bem implementadas e devem ser utilizadas com muita sinergia com as entregas de fichas no trilho de trem. Para mim, é um jogo bem completo e fechadinho, por isso não me interessei pela compra da expansão, mas gostaria de jogá-la.

Agricola: edição revisada

Alocação de trabalhadores raiz: colocar trabalhador, extrair os recursos, construir, aumentar número de trabalhadores etc. Mas o grande diferencial deste aqui são as cartas de melhorias e ofícios, como elas fazem diferença na estratégia! Gosto de selecioná-las com drafting no início da partida, quando o planejamento de longo prazo já se inicia, praticamente no setup do jogo. Gasta-se um tempinho ali, escolhendo as cartas, mas depois é só tentar cumprir o planejado e não haverá mais nenhuma informação nova na partida, no máximo as cartas de rodada, que podem ter alguma variação na ordem, mas nenhuma surpresa significativa. O jogo escala muito bem com qualquer número de jogadores por causa dos tabuleiros extras, o que proporciona sempre a sensação de aperto para conseguir os recursos e alimentar sua família. Gostaria muito de adquirir a expansão *Farmers of the Moors* e também a que aumenta o número para até 6 jogadores. A primeira traz bastante variedade e desafio ao jogo, considero essencial para entusiastas. Mas sou paciente e ainda tenho a esperança de que ambas venham para o Brasil traduzidas. Há muitos jogos de fazendinha por aí, mas *Agricola* ainda reina por aqui. Obs.: não considero *Viticulture* jogo de fazendinha, pois só tem produção de vinho.

Railways of Nippon

Gosto de jogos com tema de trem, tenho vários: *Ticket to Ride*, *Chicago Express*, *Whistle Stop* e *Railroad Ink*. Não tenho nenhum 18XX, porque jogos muito pesados não são minha praia, como já dito. E a franquia *Railways of the World* caiu como uma luva como melhor jogo de trem que já joguei. Comprei o *Nippon* porque a caixa gigante do mapa americano custava um rim, mas o feeling é o mesmo. O jogo é completinho, tem leilão pela ordem de turno, construção de rotas, melhoria de locomotivas, pegar e entregar, desenvolvimento de cidades, cumprimento de objetivos e cartas de ação. E ainda tem uma pegada financeira em que você contrai empréstimos para começar sua empresa ferroviária. O segredo é desenvolver logo uma rota que aumente sua renda para não ficar preso no ciclo de empréstimos constantes, o que seria uma derrota certa. Os mapas novos, após o aniversário de 10 anos da franquia, estão muito bonitos, quero inclusive pegar o de Portugal. Eles têm melhor resolução e clareza dos diversos tipos de terreno. O que mais gosto da franquia RotW é das rotas econômicas que você cria, fazendo entregas cada vez mais distantes e lucrativas. As cartas de ação são um destaque muito bem-vindo, dão benefícios muito bons àqueles que conseguirem pegá-las, pois são bem disputadas. Existe também a disputa pelas rotas maiores que dão muitos pontos. Outro ponto interessante é a possibilidade de utilizar a rota de outro jogador para conseguir fazer sua entrega, mesmo dando parte da pontuação para ele, o que, às vezes vale a pena. Acho que meu próximo jogo de trem será o *Russian Railroads*, que foi lançado no Brasil em sua versão Ultimate. Afinal de contas, ainda não tenho nenhum jogo de trem com alocação de trabalhadores.

É claro que esses jogos não são os únicos de que gosto. Tem muitos outros na

minha coleção tão bons quanto esses, tudo depende do momento e das pessoas que vão jogar. Há jogos que ficam mais de dois anos na prateleira sem ver mesa, não porque são ruins, mas porque a coleção é grande e eu gosto de girá-la, estar sempre jogando jogos diferentes. Por esse motivo, há poucos jogos em que sou experiente, cada vez que vou jogar, preciso repensar a estratégia. Isso é bom e ruim. Bom, porque dificilmente vou enjoar de um bom jogo e ruim, porque acabo não explorando todo seu potencial. Mas esse hobby tem desafios bem piores...

Os desafios do hobby

Jogo de tabuleiro é caro. Hoje, com o dólar a 5 reais, qualquer caixa tamanho 30 x 30 cm com alguns componentes de madeira ou miniaturas chega a 400 reais facilmente. Há jogos pequenos de 50 reais, que estão vendendo bastante, mas uma coleção sólida precisa de jogos mais elaborados, que ocupem bastante mesa para mostrar tudo o que o hobby pode oferecer. Então, o fator financeiro é um limitante para as pessoas entrarem nesse mundo de cabeça e, conseqüentemente, popularizar os jogos de tabuleiro modernos.

Jogo de tabuleiro precisa de tempo para ler o manual, assistir a gameplay, estudar as regras, corrigir as falhas do manual etc. Não é possível ler um manual de trinta ou quarenta páginas e já sair jogando. Você tem que simular partidas contra você mesmo para massificar as regras e ler fóruns na internet ou assistir a vídeos para tirar as dúvidas que, com certeza, vão aparecer. É claro que há jogos bem mais simples, com manuais de uma página. Não precisa ser complexo para ser divertido. Mas quando a pessoa abraça o hobby

com força, naturalmente ela vai querer desafios maiores. É aí que começam os manuais com várias páginas de regras.

Jogo de tabuleiro precisa de mesa cheia. Há vários jogos específicos para duas pessoas ou mesmo para partidas solo. Mas uma mesa com quatro ou mais jogadores faz as partidas brilharem e, muitas vezes, os jogos só atingem seu potencial máximo com esse número de pessoas. Parece estranho, mas não é fácil reunir pessoas para jogar. Cada um tem seu compromisso, disposição, tempo com a família, conflito com outros hobbies etc. Há jogos, como foi dito, que precisam de mais de cinco pessoas para rodar bem e que duram mais de seis horas. Como reunir pessoas suficientes e dispostas a jogar tais boardgames? Só muito amor. Jogar on-line não é a mesma coisa. Jogos de tabuleiro foram feitos para se ter interação, olho no olho, risadas. Hoje em dia, os componentes são tão bem feitos, que a sensação tátil de tocar as peças, sentir a textura, ouvir os sons delas se movimentando torna-se extremamente importante. Quem nunca trocou dinheirinho de papel por moedas de metal ou fichas de poker num jogo econômico? Por isso, não gosto de jogar on-line, preciso de pessoas na minha frente!

Por falar em mesa cheia, jogos de tabuleiro precisam de espaço. Não apenas uma mesa grande para colocar várias pessoas e jogos com muitos componentes, mas também um bom armário para guardar caixas e mais caixas, de diversos tamanhos e formatos. Uma pequena coleção de vinte jogos já vai ocupar uma boa parte do seu armário ou guarda-roupa. Grandes colecionadores dispõem de um cômodo exclusivo para estocagem e partidas. Tudo isso aumenta ainda mais o custo do hobby.

Por causa dessas limitações, comecei a rever minha coleção e a fazer ajustes, tanto nos jogos que queria manter, quanto nos tipos de jogatinas que queria

ter. Vender jogos para enxugar a coleção é comum, afinal, nossas experiências e afinidades com determinados jogos vão mudando e nossa visão do hobby também. Foi assim que fechei um ciclo e retornei às origens da minha pessoa como jogador.

De volta aos dungeon crawlers, card e party games

Como militar, frequentemente tive me mudar de endereço, cidade e estado, para atender às necessidades da Força Aérea. Em toda nova morada, tive que formar novos grupos de jogatina, o que leva bastante tempo. Mesmo em localidades onde já havia morado, como Brasília, não foi possível voltar com o mesmo grupo de antes, pois como a maioria dos amigos também era militar, eles também haviam se mudado e o grupo teve que ser refeito com novos membros.

Nos intervalos das mudanças, até que formasse um grupo sólido de jogatinas, tive que adaptar meu estilo a jogos com modo solo ou que rodassem bem em dois jogadores, já que meu filho sempre foi meu maior parceiro de jogatina. Jogos como *Friday*, *Sprawlopolis*, os da série *Tiny Epic*, *Marvel Champions* e os cooperativos, como os dungeon crawlers, começaram a ver muito mais mesa que os demais.

Dungeon crawlers são jogos cooperativos de tabuleiro que simulam um RPG. Não precisam de mestre, você vai explorando o cenário, evoluindo seu personagem, combatendo monstros e a mecânica jogo vai “dizendo” o que vai acontecendo. Quase todos os cooperativos são jogáveis em modo solo, basta você controlar dois ou mais personagens. *Zombicide*, jogo que me encantou no início do hobby, é um dungeon crawler, mas não foi a ele que retornei,

pois já o havia vendido em 2017. Comecei a jogar o recém-lançado *Tiny Epic Dungeons*, que vem numa pequena caixa, mas com um enorme conteúdo e componente de primeira qualidade. Esse dungeon crawler mostrou como as mecânicas evoluíram após o *Zombicide* e tornaram esse estilo de jogo muito mais atraente para mim.

Card games eu não jogava mais desde Magic, estava enjoado desse sistema. Eis que conheci o *Marvel Champions*, um Living Card Game (LCG) em que você assume o papel de um dos heróis da Marvel para combater vários vilões da franquia. Jogam de 1 a 4 pessoas. Esse jogo explodiu minha cabeça, pois é o primeiro jogo de super-heróis que tive a experiência de poder realmente sentir o poder de cada herói em minhas mãos. Os LCG são card games que são lançados em pacotes a cada temporada, ou onda, em que são apresentados novos personagens, vilões, regras e campanhas. Essas temporadas são infundáveis, por isso também são consumidoras ferrenhas de seu dinheiro. Não sou daqueles que coleciona tudo sobre esses LCG, mas com certeza, pelos menos uma expansão de cada onda eu pretendo comprar.

Party games, como a própria tradução, são jogos festivos, onde cabem bastantes jogadores (quanto mais, melhor), são simples de explicar, rápidos de jogar e focam apenas na diversão social, sem muitas estratégias envolvidas. Descobri que, por causa do tempo curto de partida, daria para jogar no intervalo de almoço do trabalho. Levei a ideia para meus colegas de profissão e hoje temos um pequeno grupo assíduo que joga na hora do almoço. Estamos nos divertindo bastante.

E foi assim que consegui me virar nas jogatinas durante a pandemia e nos períodos de mudança de sede. Já consegui montar um grupo que joga também num Pub aqui de Brasília todas as quartas-feiras, onde posso tirar do

armário aqueles jogos maiores, médio-pesados, que são da complexidade ideal para o meu estilo.

Pedro

Eu jogo há um tempinho. Jogos de tabuleiro comecei com os antigos e meio chatos, *War* e *Banco Imobiliário* lá pelos anos 80. Mas retornei a jogar jogos de tabuleiro no começo dos anos 2000, já com jogos mais modernos e bacanas.

Pouco depois, em 1983, joguei Atari pela primeira vez e, ainda que não seja um jogador muito constante de eletrônicos, jogo ocasionalmente desde então.

Já RPG eu conheci em 1984, mais ou menos, com um filme do Tom Hanks contra rpg (*Mazes & Monsters*) e o filme só teve o efeito de me deixar profundamente curiosos sobre esse tipo de jogo. Mas só consegui jogar pela primeira vez, mais ou menos em 1991, pouco antes da popularização do RPG no país.

Considero que jogar é inerente ao ser-humano, uma atividade agradável, bastante socializadora e estimulante. Vejo os jogos como potenciais (e já usados) meios de ensino e lazer, de construção de habilidades sociais e um hobby saudável em sua maior parte.

Acho que o “vício”, envolvido, sobretudo (mas não apenas) em jogos eletrônicos, com raras exceções, é fruto de outras ausências e dificuldades pessoais, as quais o jogar (compulsivo) vem a preencher. Há um problema

sério, no entanto, em jogos de azar, como bingo e afins, que causam dificuldades não somente de perda de tempo, mas sobretudo financeiras, e, por esta razão, por mais que ame jogos, os que envolvem apostas em dinheiro (bingo, cassinos clandestinos, etc) sou contra.

Thiago

Jogos significam para mim apenas diversão, estando eu desenvolvendo ou apenas jogando. Para mim, toda vez que eu jogo algo estou analisando alguma coisa – sejam mecânicas, aspectos gráficos, a atuação do meu oponente, ou qualquer outra coisa. Não jogo sem analisar, muito menos sem procurar aprender algo com uma jogada ou mesmo com o jogo como ele é.

Para mim, jogar é, simultaneamente, um prazer e um grande incômodo. Não consigo jogar sem estar me perguntando se a jogada que fiz realmente foi a melhor. Talvez isso se deva ao fato de eu estar, sempre, procurando as melhores jogadas para os fatos que acontecem em toda a minha vida.

Cada jogo, entretanto, interpreto de uma maneira distinta. Um jogo digital, por exemplo, interpreto como um desafio pessoal – eu contra eu mesmo. Já um jogo de tabuleiro, uma vez que sua mecânica deve ser executada pelo próprio usuário, considero ao mesmo tempo um desafio à minha inteligência e, principalmente, ao meu caráter.

Artur

A pergunta ‘o que jogos significam pra você?’ me impacta de várias formas. Primeiramente sou tomado por um rápido flashback da minha história com jogos, em seguida um insight que parece conectar alguns pontos e dar sentido a muita que fiz/senti/passei envolvendo em minha vida.

‘Cronologicamente’ lembro inicialmente das jogatinas de Atari com meu pai, minha mãe e meus primos, lembro dos infinitos jogos de cartas que jogava com as outras crianças do meu prédio, lembro das partidas de *Buraco* e *Yam* que varavam a madrugada na casa dos meus tios.

Em seguida vieram os jogos de computador e com os incríveis adventures da Sierra e da Lucas Arts e os RPGs de computador: *Ultima Underworld* e *Eye of the Beholder*, jogados frequentemente em dupla com um amigo do prédio, eu pilotava o computador, ele dava pitaco e nós dois nos assustávamos juntos quando o HD começava a fazer barulho, esse era o sinal que ‘alguma coisa nova e obscura provavelmente estava sendo carregada na memória do PC’

Na transição de adolescente para a jovem adulto chegaram os RPGs de tabuleiro jogados nas férias com primos de outro estado: *D&D*, *Vampiro*, *Tagmar*, *Darksun* *Corporação Eidos*... uma infinidade de regras e universos para serem explorados.

Na época da faculdade os jogos digitais se tornaram o foco: *Counterstrike* e as jogatinas na Playlink seguido de *Team Fortress* e *World of Warcraft* que me apresentaria amigos fantásticos, queridos e acessíveis mesmo morando em países diferentes.

Finalmente, mais recentemente, os jogos de tabuleiros modernos que me conectaram a pessoas incríveis e moldaram a minha persona de professor em Curitiba.

Analisando todas essas memórias percebo que os jogos que mais lembro sempre tiveram esse caráter de ‘jogatinas com amigos’. De certa forma, jogos pra mim sempre foi uma forma de conectar pessoas. Até mesmo os jogos single player são uma forma de você se conectar com o autor... ao conseguir resolver um problema em um jogo solitário você pode nem perceber, mas acabou de conectar autor que projetou essa experiência.

Particularmente, gosto muito também da definição que diz que ‘jogos são uma forma estruturada de interação social’; acredito que para muitas pessoas o interagir ‘livremente’ em situações sociais pode trazer grande angústia e ansiedade: “o que eu falo agora?”, “e se eu contar uma piada e o pessoal não rir?”, “será que eu não vou ficar deslocado?” Mas quando você está jogando algo é fácil dizer: “estou comprando mais uma casa na Avenida Paulista”, “alguém quer trocar uma ovelha por uma madeira?”, ou mesmo um desaforado “compre duas!”

Essas interações são aceitas e fazem parte de um contexto lúdico que dá suporte a dinâmicas sociais. As regras do jogo afunilam as possibilidades iniciais de diálogos criando uma espécie de muleta sobre a qual podemos nos apoiar até ter segurança o suficiente para nos expressar livremente. E, se a gente não chegar nesse ponto, pelo menos conseguimos nos divertir um

pouco.

Acredito que esse círculo mágico criou para mim ambientes seguros nos quais eu pude conhecer pessoas, conectar com familiares, compartilhar risadas e 'desenvolver minha voz.

Refletindo um pouco sobre tudo isso, acho que jogo pra mim é na verdade uma desculpa para estar junto, para conhecer pessoas, um local para praticar a sua 'voz' e conectar com as pessoas que realmente importam pra você.

Ducci

para Cláudio Delamare

(*in memoriam*)

Na infância de um filho único, os jogos de tabuleiro perdiam um pouco de força perto dos *Comandos em Ação*, do Atari e das histórias em quadrinhos. Ainda assim, nada me impedia de jogar várias corridas de *RPM* contra mim mesmo, criando pilotos com personalidades diferentes e nomes pomposos (Michelle Marconi no carro vermelho, Paul Verheiden no verde, Albert Miller no preto....). Em uma época em que havia tempo para isso, eu jogava várias corridas no mesmo dia, e depois somava os pontos, como em um campeonato real de Fórmula 1. O mesmo valia para o *Escrete*, em que eu competia comigo para montar o melhor time e ganhar as partidas daquele futebol genial. Até para jogar Combate sozinho eu dava jeito, posicionando e mexendo as peças do adversário aleatoriamente. *War* até daria para adaptar, mas era meio chato saber os objetivos dos exércitos de todas as cores ao mesmo tempo. Os jogos, de toda forma, eram meus amigos, meus irmãos.

Outros jogos, como *Duelo de Águias*, *Banco Imobiliário* e *Senha* dependiam necessariamente de companhia, e aguardavam ansiosos as visitas de amigos ou as férias com os primos para verem mesa. Minha principal parceria era o primo Cristiano, que, aliás, foi quem descobriu minha miopia durante um

jogo de *Yahtzee* porque eu não conseguia enxergar bem os resultados dos dados. Nosso jogo favorito era *Scotland Yard* – que, aliás, viria a gerar meu interesse por Sherlock Holmes, e não o contrário. Os crimes da Londres vitoriana capturaram minha atenção – primeiro como jogador, depois como leitor – desde cedo.

Entre a pré-adolescência e os dezesseis anos de idade, houve um período de limbo de jogos não-eletrônicos. A Estrela e a Grow não lançavam novidades muito interessantes e a chegada de um computador pessoal em casa dominou as atenções por um tempo. Até que apareceu o Sandro.

Nas histórias em quadrinhos importadas que eu eventualmente comprava na livraria do aeroporto (ia lá só pra isso, sim!), havia propagandas de um tal *Dungeons & Dragons*, um role playing game. Eis que, aos dezesseis, fui convidado por um colega de turma para jogar com um MESTRE – uau! o cara devia ser genial – de RPG – o Sandro. A explicação que recebi sobre o jogo foi, pensando retrospectivamente, bastante... curiosa: “é um jogo que você cria um personagem e joga como se fosse ele, e se você morrer não pode jogar nunca mais”. Não sei se o medo ou se a excitação predominou naquele momento, mas o fato é que conheci o Sandro e me entreguei ao vício.

Após décadas de RPG e tendo conhecido vários mestres, percebo que o Sandro era mesmo genial. Não por ser mestre, que é algo que qualquer um pode ser, se quiser, mas por roteirizar aventuras incríveis, em que os detalhes de uma sessão de jogos poderiam ser resgatados tempos depois e fazer diferença nas sagas. Melhores do que a maioria das séries de TV atuais, os roteiros do Sandro me levaram a procurar um medalhão perdido em uma

cidade medieval, invadir uma instalação militar na União Soviética, sobreviver em um futuro pós-apocalíptico e buscar a piada mais certa em uma versão galhofeira da Liga da Justiça. Alguns dos jogos demoraram anos, e, em determinado momento, ali perto dos 21 anos de idade, eu já havia passado um quarto da minha interpretando Phoenix, um meio-ciborgue violento, mas de bom coração.

O interesse pelo RPG, em especial em um tempo em que não existiam as facilidades da Internet, nem livros disponíveis em português, fez com que eu catalisasse meu aprendizado de inglês. Saltei dos textos curtos do cursinho e das histórias em quadrinhos para a leitura de guias de jogo de mais de 300 páginas. O curioso é que, ali pelo fim da adolescência, eu possuía um vocabulário de perfil peculiar: não sabia várias palavras e estruturas mais básicas, mas conseguia dizer o nome de qualquer arma medieval de forma instantânea.

Chegou minha vez de ser mestre de RPG, e, embora não tenha feito isso por muito tempo (nem tivesse chegado aos pés do Sandro em talento para criação de histórias), lembro da empolgação de criar cenas tensas e aterrorizantes (era um cenário de terror medieval), escolher músicas adequadas para criar o clima ideal e ganchos inesperados para o fim das sessões.

Na universidade, conheci uma turma super viciada em RPGs (inclusive nosso querido organizador deste livro). A grande febre da década de 1990 eram os vampiros, e organizávamos jogos gigantescos, às vezes para mais de 100 pessoas. Fui um dos que participou do mitológico “SuperMasquerade”, uma noite de RPG live action em dezembro de 1994, que reuniu vampiros, magos, lobisomens em um mesmo cenário. Seria o precursor do Brasília by Night, jogo “oficial” de vampiros de Brasília – com todo o tipo de diversão,

problemas, panelinhas, intrigas, namoros e término tanto entre os personagens quanto entre os jogadores. Conheci naquela noite muitas pessoas que se tornariam meus amigos, meus irmãos.

Depois da fase vampírica, veio o mergulho na mitologia de H.P.Lovecraft. Durante anos os mesmos cinco amigos jogaram juntos aventuras de investigação e terror, enfrentando os cultistas de Nyarlathotep e vez ou outra nos encontrando com criaturas dos mythos. Dali nasceram piadas internas (ten dóla, sir, ten dóla!), remédios mágicos para gripe (vodka com Cebion e própolis) e uma bronca da irmã do mestre de jogo porque cinco homens solteiros passavam sábado à noite em casa, jogando, e não na balada. Nós nos divertíamos e nos batizamos de Baker Street Boys, porque trocadilhos eram – e são – sempre bem-vindos.

Um intercâmbio (em Londres, onde mais?), o fim da graduação e os primeiros passos no mercado de trabalho acabaram deixando os jogos guardados. Até hoje, toda vez em que eu cogito voltar a ser mestre de um jogo, uma voz de culpa sussurra dentro da cabeça, me dizendo que, em vez disso, eu deveria escrever os livros que tanto desejo, em vez de “perder tempo”. A vida adulta e pragmática é um cavaleiro mais difícil de derrotar do que um paladino de nível 20.

Com os Baker Street Boys afastados por rumos acadêmicos e profissionais, e depois pela morte prematura de um dos membros, seguiu um outro tempo

de marasmo – não muito longo, por sorte. Embora eu não acompanhasse de perto o tema, sabia que, enquanto o Brasil havia parado no tempo em relação aos jogos de tabuleiro, muitos jogos eram criados a cada ano. Ouvia falar de jogos inacreditáveis, como o *Campanha no Norte da África*, que simulava tão detalhadamente o conflito naquela região, durante a II Guerra Mundial, que exigia pelo menos 120 horas de jogo para cada jogador. Parecia interessante, mas não exatamente atraente, um jogo com esse nível de detalhes. Certa vez, fui apresentado ao *Guerras Napoleônicas*, e, claro, quis jogar com a Inglaterra. Arrasei no comando da marinha britânica, e vi o quanto os jogos eram mais elaborados que os da minha infância. Serviam, além de tudo, para revisar e aprender mais sobre história, sobre estratégia, sobre amizade.

O interesse pelos jogos de tabuleiro voltou com força – tendo, em um primeiro momento, de enfrentar o mesmo problema da falta de opções de compra no Brasil. Sorte que, não muito tempo depois, as editoras brasileiras perceberem o filão que tinham ignorado durante anos. Enquanto isso, aprendia mais sobre feiras internacionais, sobre milhares de lançamentos, e sobre classificação dos jogos (sou burro em euros, curto um ameritrash). Entre fortunas gastas na importação de alguns jogos e compartilhamento das ludotecas entre os companheiros mais próximos, posso colonizar Marte em uma semana, ser campeão de um duelo de carros monstros na outra, administrar a civilização mais desenvolvida em uma noite, ou passar uma tarde tentando evitar o fim do mundo por causa de uma pandemia. O problema maior é que falta espaço na casa para tantas aquisições. Descobri os jogos cooperativos – para muitos jogadores, menos interessantes pela falta de competitividade, mas deliciosos para mim. Os jogos nunca foram sobre ganhar ou perder, e sim sobre meus amigos, meus irmãos. Estar com eles é muito mais importante do que ter mais pontos de vitória ao final do décimo e

último turno.

Eis que hoje não preciso mais que os jogos me façam companhia. Eles podem ser apenas os melhores instrumentos para estimular seu raciocínio, sua capacidade de organização e planejamento e sua atenção a oportunidades. Eles podem ser apenas as ferramentas de diversão e aprendizado que devem ser. Quanto aos amigos e aos irmãos, eu tenho muitos deles – quase todos conquistados em jogos de RPG ou de tabuleiro.

Edward

Eu não tenho muita certeza, e não faço a mínima ideia do que falo ou do que escrevo, mas posso afirmar que já nasci com um tabuleiro de jogo debaixo do braço. Difícil precisar quando isso começou, talvez aos 6 ou 7 anos de vida. Não se sabe...

Sei que um dia fui um grande magnata das finanças. Comprei prédios, casas, empresas de taxi, taxi aéreo, entre outras propriedades... Tempos áureos que não voltam mais. Fiz diversas viagens pelo mundo e percorri cerca de uns 70 países, muitos dos quais atrasaram a decolagem do meu DC-3 na época. Não existiam aviões a jato ainda... Era um processo embrionário... Aaaa, bons tempos aqueles... Fui à glória dezenas de vezes, assim como pude desvendar por diversas vezes quem assassinou o personagem num determinado local, com uma determinada arma e quem foi o infeliz que o fez.

Mas com o passar do tempo a profissão é passada de pai para filho e pude fugir por várias vezes, (nem sempre) da Scotland Yard. Usei taxi, metrô, balão e ônibus... hahahahaahaha... Ingleses sendo sempre os ingleses... Mas as joias da coroa são minhas... kkkkkkkkkkkkkkkk Quem venham os oo... Estou te esperando, James!

Entre outras coisa, fui motorista de caminhão. E naquela época, não existia

caminhão automático e muito menos com ar condicionado. Viajei por essas estradas sem fim do nosso Brasil varonil, do qual muito me orgulho. Muitas barreiras enfrentei assim como cidades e/ou rodovias bloqueadas pelo oponente... Muita hora nessa calma... Affff

Aventurei-me no campo da medicina, e tinha que salvar e matar um paciente. É verdade... Isso mesmo, salvar e matar o paciente... Uma batalha de vida e morte... Tenso e muito interessante, ao passar pela recepção de jaleco branco e apresentar minhas credenciais estava agora no imediato exercício da profissão. Muito bom...

Eu era jovem quando a primeira guerra estava prestes a estourar e fui para a academia de pilotos. Perdi a conta de quantos inimigos derrubei, mas um único inimigo me deu muito trabalho, meu quartel-mestre, o inglês. Por ele fui derrubado, mas pude equilibrar a guerra assim como ele foi também ao chão por uma dezena de vezes... Fantástico!

Já estava calejado. Fui para Espanha na guerra de Franco, e lá me especializei. Pilotei diversos tipos de aeronaves inclusive as temíveis B-17 que fizemos voar contra a Inglaterra. Fiz parte do KG-200. Como da mesma forma pude ter a honra de ser um dos primeiros a voar o ME-262 e participar posteriormente do projeto HO-229 – Horten. Aeronave magnífica... Sonhos de outrora...

Antes da segunda guerra explodir, eu estava em Berlim. E em 1941 fomos destacados para a frente russa. Eis minha grande chance. Fizemos vários ataques sendo bem sucedidos no início da guerra. Eliminamos a aviação russa. Não eram páreo para os nossos caças ME-109 e ME-110, fizemos um bom estrago. Avançamos pelo norte assim como avançamos pelo sul até tomarmos a Criméia. No entanto a guerra no centro estava complicada. Havia enviado duas unidades para uma missão suicida de cortar o

suprimento russo do sul para o norte e afim de evitar os reforços da Sibéria. Nos custou muito, mas conseguimos bloquear essa rota. Moscou já era!

No tocante à invasão da Inglaterra, o cara que mais me deu trabalho foi o marinheiro Malan! Na última bala eu consegui derrubá-lo depois de um árduo combate. A munição acabou... Aaaaaa. Olho para o liquidômetro e vejo que não há como voltar à França. Usando toda a potência do motor Daimler Benz 601 do meu avião, subo o mais alto que posso até acabar o combustível. De repente o motor para, dou nariz em baixo e meu avião se torna um planador, não sei em que nível eu estava, mas pela visão que eu tinha da costa certamente conseguiria chegar... Minutos se passaram e custaram muito a passar até que pude avistar um campo de pouso amigo, esperei até o limite. Trem em baixo, full flaps, pouso seguro... Ufa...! A equipe veio me pegar para me levar para nossa base. Aquele inglês já era! Bebemos muito por isso...

Em duas situações eu estava mais do que preparado para pilotar na Fórmula 1. Com a mais absoluta certeza, muitas vitórias obtive por lá, mas foi em Mônaco que minhas vitórias foram muito significantes. Eu conhecia o carro, os freios e o motor. Nada que pudesse me tirar a vitória. Mas foi na Fórmula Dé que as coisa se complicaram. Foi muito complicado pilotar por lá, lembro-me de algumas vitórias e nada mais.

E no campo da DIPLOMACIA??? Ah! A diplomacia. O Kaiser me incumbiu de uma missão e eu não podia desapontá-lo. A guerra era iminente e diversos acordos e pactos foram celebrados. E é claro que todos foram quebrados. Os embaixadores não eram confiáveis. E eu era??? A guerra se estendia já por um bom tempo até que os aliados resolveram as 5 horas da manhã declarar que nós, os alemães havíamos conquistado a Europa! Uhhaaaaa! E que

acho. Anakin Não era nascido até então. O líder do esquadrão, o QM, assim era conhecido por suas estratégias que geralmente davam certo. Usávamos canhões de travar as aeronaves cargueiras. E geralmente conseguíamos nos dar bem nessas missões. Mas, infelizmente, o QM foi seduzido pelo lado negro da força. Perdemos um grande líder, mas certamente ele não viveria muito tempo para se regozijar da nova posição. Morte ao traidor. Eu sabia que ele conhecia os sistemas da nave e muito bem. Entretanto eu ainda estava em fase de adaptação. Mas eu pilotava melhor do que ele. Um instrutor de vôo num passado não muito remoto me disse; “cara, você pouso numa moeda de 1 dolar e volta troco”. Depois de um intenso combate, o QM explodiu....

Atlântico sul, eu estava no comando do Admiral Graf Spee. Estavam no meu encalço três navios ingleses. A batalha foi intensa, fizemos o que toda belonave alemã teria feito, fomos pra cima deles. Não sei quantas salvas disparamos. E não acertamos nenhuma. Mas eu confiava na minha tripulação. Eles eram bons... No meio do combate a ponte de comando explode. Quando eu recobrei a consciência pude perceber que os motores ainda estavam a pleno e os canhões respondiam ao inimigo... Um estranho gosto de sangue na boca pude sentir. Não conseguia me mover. Um cara de branco falava e eu não escutava. Outra sacudida no navio, outra salva de tiro disparada... Tenho sono... Preciso dormir...

O Cel. Krushita nos disse, sejam discretos. E eu respondi que sim. Partimos para mais uma missão num mundo paralelo a serviço da Infinito Limitada. Quem dá bola pra nomes. Éramos um esquadrão formado de militares conceituados da empresa. Cabo Marcos, Sgt Fulanios, Sgt Sicrânios e eu, Ten Erwin Rommel. Do nosso ponto de vista a missão foi um sucesso, mas acho que o Cel. Krushita não gostou muito não.... Azar! Eu trouxe o Buick azul

com teto de vinil branco. Raridade... Pode babar... Quero ver encontrar algo assim! hahahahahahaha.

Havíamos chegado na estalagem. Um quarto nos foi disponibilizado. Ótimo! Precisava de um banho. Uma parte do grupo foi pra cidade investigar um não sei o que. Ao entrar no quarto, vi uma tina de água até a boca e mais do que de pressa, tirei a roupa, peguei meu patinho de borracha e mergulhei. As camas que estavam bem próximo a tina se molharam... Lamento! Fiz pesca submarina, e depois de um tempo, sequei-me. Procurei uma cama seca e fui deitar para dormir. Tempos depois, fui acordado com uma discussão sem fim. Eles não queriam dormir em camas molhadas... E eu com isso??? Deu ruim. Eis que a guerra de travesseiro começou... Até os dias de hoje ainda encontro penas no meu cabelo... Arghhhhh.

O que? O multipatas??? Para! Fala sério! Pedi o manual do operação daquela coisa e o manual dizia, instrumento, painel, pedal, mostrador, luz de alerta... PORRA! Que merda é essa??? Eis que o computador da cidade me indaga, não está do seu agrado cidadão? E eu respondo que sim. Tivemos que pilotar aquele monstrengo idiota que na hora em que mais precisávamos o idiota entra em estado de hibernação. Quando, depois de tudo resolvido, o babaca acorda e fala, “e aí gente? Perdi alguma coisa?”. Como a educação não me permite falar coisas obscenas, eu não resisti, “vai tomar nu cú seu filhu duma puta”!

Segundo uma grande amiga minha, há uma linha muito tênue entre a realidade e o outro mundo. Não importa se é tabuleiro ou de computador... Oh Nooo! O que vale é que nesse mundo você é o cara! Sem viajar na maionese, evidentemente.

O jogo é para a diversão. Seja na conquista do mundo, seja numa campanha

de RPG, seja a bordo da Galáctica ou dentro de uma carroça desbravando o oeste americano. Colonizando Marte talvez? Não importa. O que importa é você se colocar lá. Se o seu mestre de jogo (RPG) te colocar naquele mundo cara, reverencia ele. Pois o meu mestre é o cara! O dia que você sentir o cheiro do mar, o cheiro de um churrasco, o cheiro enjoado de uma taverna, ou mesmo do ar puro de uma floresta, então meu caro jovem jogador... O seu mestre é o cara. Vai por mim...

Resumidamente, o que é o jogo? É um momento em que essa atual realidade não mais existe. Quando você puder perceber isso meu amigo (a) você está apto a entrar no mundo em que a imaginação é o limite.

Luiz Cláudio

Os textos que compõem este livro são um verdadeiro presente para mim. Como em uma partida de um bom jogo, eles me trouxeram algumas surpresas e várias emoções – especialmente uma grande alegria.

Ao longo dos anos, um dos papéis que eu mais venho desempenhando é o de ser o facilitador, o catalisador, mesmo o “padrinho” de tantas pessoas que se envolvem com jogos, e de várias de suas iniciativas. Algumas delas são mencionadas neste livro, e fico profundamente feliz em poder ler isso.

Mas agora é minha vez de responder à pergunta que eu mesmo propus.

O QUE OS JOGOS SIGNIFICAM PARA MIM?

Respondo: os jogos se tornaram uma das lentes pelas quais eu enxergo o mundo.

Escrevo esta resposta numa linha, mas quanto há dentro dela!

Há décadas que procuro ter em minha casa jogos que atendam a gostos muito variados, indo muito além do meu. Isso começou como um gesto de hospitalidade, mas também acabei descobrindo que o jogo revela muito sobre quem joga – e isso não acontece à toa.

Como espécie, não sabemos porque jogamos. Lembro sempre de um dos Três Mosqueteiros, Porthos, perguntado porque iria duelar com d'Artagnan: “Eu me bato porque me bato!” Eu jogo porque jogo...

Há quem suponha que jogamos para treinar habilidades de que precisamos em nossas vidas. Pode haver algo nesta ideia. De forma geral, não diretamente: é claro que jogar *Pandemic* não capacita ninguém a um trabalho como epidemiologista – mas pode ajudar alguém pouco dado à matemática a compreender a rapidez com que uma doença pode se espalhar. Jogos também podem ajudar a desenvolver algumas formas de raciocínio, mas certamente não são o único meio para isso.

Penso que o que melhor aprendemos nos jogos não tem nada a ver com o tema dos jogos, ou mesmo com o que fazemos neles. Nós estudamos pessoas.

Quando entramos no círculo mágico de um jogo, temos que usar as “máscaras” apropriadas a ele. Passamos a ser estrategistas – financistas – generais – aventureiros – zagueiros.

Paradoxalmente, para podermos envergar as máscaras especiais daquele jogo, despimos muitas das máscaras que usamos no dia-a-dia – e, mesmo mascarados, revelamos aos nossos companheiros de jogo como somos.

Há aqui um poder e uma vertigem que inebriam; não é à toa que muitos preferem se afastar dos jogos quando suas vidas os levam para onde precisam vestir máscaras o tempo todo.

Mas há mais, em jogo, do que perceber quem somos sob as nossas máscaras cotidianas. Há as regras...

Falamos muito da competição dos jogos, mesmo da agressividade neles. Mas

todo jogo é cooperativo! Quando jogamos, estamos agindo em comum acordo para criar aquele jogo e para conduzi-lo. Mesmo o jogo mais competitivo depende deste fundamento cooperativo, depende que os participantes estejam todos criando e implementando as mesmas regras. Nossa competição somente faz sentido quando realizada em conformidade com as regras do jogo.

Então, quando jogamos aprendemos a lidar com regras – aprendemos a criar regras para nós mesmos, e aprendemos a entender o que acontece quando elas não são respeitadas.

Nossa espécie se chama *Homo sapiens* – o hominídeo que pensa. Claro, esta não é a nossa única dimensão. Também somos o *Homo ludens* de Huizinga – o hominídeo que brinca. Mas somos, especialmente, *Homo regulans*, o hominídeo que cria regras, e que as procura mesmo onde não existem. Queremos o conforto das regularidades da vida; queremos que o círculo mágico nunca acabe.

Aprender a jogar envolve aprender a lidar com vitória e derrota; mas também envolve aprender a lidar com o fim do encantamento.

Deus quis que os homens naturalmente tivessem todas as formas de alegria para que pudessem suportar os desgostos e tribulações da vida, quando lhes sobreviessem. Por isso os homens procuraram muitos modos de realizar com plenitude tal alegria e criaram diversos jogos que os divertissem.

– Alfonso X de Castela, *Livro dos Jogos* (1284)

Sobre a organização

Muito pouco editei nos textos que recebi para este livro; preferi deixar os seus autores falarem com suas próprias vozes – mesmo que proferindo palavras de baixo calão...

Ao contrário do que manda a boa prática editorial, expressões em inglês não aparecem em itálico. Há muitas, desde um prosaico “shopping” a expressões do jargão dos jogadores – como “ameritrash”. Mas deixei-os em tipo normal, pois são parte do discurso informal que procuro adotar para este livro.

Por outro lado, levam itálico as obras de arte mencionadas aqui – muitas dezenas de jogos, e uma ou outra de natureza diversa. Isto as destaca e facilita a sua localização visual nas páginas. Suspeito que vários leitores vão se interessar por procurar mais informações a respeito de alguns dos jogos mencionados aqui... mas, como este não é um livro sobre jogos, e sim sobre jogadores, preferi não incluir uma ludografia, ou um glossário. Os interessados podem procurar duas fontes excelentes para saber mais sobre muitos jogos: a Ludopédia (<https://ludopedia.com.br>) e o BoardGameGeek (<https://boardgamegeek.com>)

Finalmente: houve muitas mais pessoas convidadas a contribuírem para este livro, mas que não tiveram possibilidade de fazê-lo.

Ainda.

Considerem-se todos desafiados: os que queriam ter escrito e não tiveram tempo; os que acharam que não queriam escrever; os que escreveram e seguem aqui publicados, mas gostariam de falar mais; e, especialmente, quem não foi convidado antes. Mandem seus textos, ficarei muito feliz em recebê-los. Basta responder:

O QUE OS JOGOS SIGNIFICAM PARA VOCÊ?

Penso que, após a publicação deste livro, receberei material suficiente para um novo volume.

Desafio lançado. Sua vez de jogar.

Ave atque vale.

Índice de autores

A

ADRIANA Cristina Carvalho Maciel, 97

ANDRÉ Luis ZORZO, 77

ANDRÉ Rego VIANA, 86

ARNALDO Vianna e Vilhena de
Carvalho, 19

ARTUR de França Mittelbach, 125

D

DANIEL Aguiar ESPÍNOLA, 94

Daniel Guilarducci Moreira Lopes
(DUCCI), 128

DANIEL Gumy Silva POLLI, 16

E

Edson Vicente Carli Junior (GAND), 84

EDWARD Ribeiro Pedra, 134

F

FÁBIO SURRAGE de Medeiros, 11

FREDERICO de Souza AMARAL, 99

J

JANARY Damacena, 51

L

LAILA Macaron, 81

LUÍS Felipe FERRO, 45

LUCAS Bleicher, 13

LUCIANE Silveira Duarte de Souza, 46

LUIZ CLÁUDIO Silveira Duarte, 141

M

MARCELO Rocha de Mello Martins, 49

MARINA Lemos Moreira, 44

O

OLYMPIO Augusto de Vasconcellos
Duarte, 72

OSCAR Luís Nagel, 66

P

PAULA Tessare Piccolo, 9

PAULO da Silva MILHOMEM, 88

PAULO Roberto GONZAGA de Oliveira,
70

PEDRO Vitiello, 122

R

Ricardo MALLEN Machado de Souza,
90

RINALDI Maya Neto, 75

RITA de Cássia Barreiro de Sousa
Lemos, 79

S

SÉRGIO de Faria Domingues Moreira
Filho, 67

T

THALIA Villafañe Santos Duarte, 62
THIAGO Schaedler Uhlmann, 124

***Retratos de família* mostra um álbum com mais de trinta respostas a uma pergunta: "o que o jogo significa para você?"**

Entre os autores, encontram-se jogadores ocasionais, aficionados, designers, pesquisadores, colecionadores... e os pontos de vista que apresentam são igualmente variados.

Os jogos não são o que está dentro de uma caixa, ou encerrado em um dispositivo digital, ou mesmo em uma folha com regras: cada partida é um ato de criação.

Conheça aqui o que pensam todos estes criadores.

