

LUDOMAG

#00 nov-dez/2022
edição piloto

**MOUSE MAZE
UM FLIP N' WRITE
DE CAMPANHA**

ACESSIBILIDADE NOS JOGOS ANALÓGICOS

Com a expansão do mercado e do público, a acessibilidade dos jogos estará cada vez mais presente. Como garantir a acessibilidade?

COMO FOI CRIAR O MOUSE MAZE

Entrevista com Rodrigo Rego e Leandro Pires, contando os desafios no processo de criação do lançamento da Ludofun, Mouse Maze.

UM OLHAR NO SPIEL DES JHARES '22

Nossa visão sobre o prêmio mais consagrado do mundo dos jogos analógicos e o que os indicados mostram sobre o futuro.

MOUSE MAZE

Uma aventura incrível que desafia a ciência, a lógica e a sua mente.

Um projeto ambicioso que entrega uma nova experiência em jogos de flip n'write.

Nesta edição, preparamos um incrível jogo 100% grátis para você se divertir.





AUSGEZEICHNETE SPIELE 2022



4



EDITORIAL

Além do ato de jogar em si, o que mais gostamos no nosso tão querido hobby é discutir e conversar sobre os jogos, lançamentos, estratégias, eventos, mercado, desenvolvimento, e vários outros pontos que orbitam o universo dos board games.

Justamente por conta disso, decidimos criar este novo meio de conversa e informação com nossos amigos, afinal nada melhor do que compartilhar aquilo que curtimos e esperar que com isso a palavra se espalhe, até porque para jogar sempre é bom termos cada vez mais novos jogadores.

Com essa publicação, pretendemos apresentar a nossa visão do mercado e aquilo que entendemos ser interessante em termos de jogos analógicos. Não temos a pretensão de ser a expressão da verdade, muito pelo contrário, a ideia é simplesmente instigar o debate e a reflexão sobre determinados assuntos e esperamos receber muitos comentários sobre as matérias que vamos compartilhar.

Vamos compartilhar também as novidades dos jogos originais que estamos desenvolvendo no estúdio Ludofun além de fazer alguns anúncios e ofertar material extra ou jogos print-and-play para que todos possam ter esta experiência lúdica incrível.

Queremos que esse seja um canal de participação direta da comunidade jogadora de board games, e para isso, desde já deixamos o convite para que você envie sugestões de pauta ou materiais para publicação, seja através de análises de jogos, ou simplesmente compartilhando sua shelfie para dividirmos com os leitores.

Então, fica aqui o pedido para que você aproveite o material que separamos e o compartilhe com seus amigos. Enquanto isso, já estamos com as mãos na massa na preparação da próxima edição.

Um grande abraço,

Rafael Verri
Editor

CONTEÚDO

- 04 Opinião**
O que achamos sobre o Spiel des Jahres e os jogos indicados do ano de 2022
- 07 Notas Lúdicas**
Mantenha-se atualizado com os principais lançamentos e acontecimentos dos últimos meses
- 08 Mercado: Acessibilidade analógica**
Os jogos analógicos estão quebrando barreiras de mercado, mas agora precisam superar outro obstáculo
- 12 Lançamento: Luz, câmera e ação**
Saiba o que é o Roll Camera! o novo lançamento da linha internacional da Ludofun
- 14 Capa: Mouse Maze**
Neste artigo, mostramos o conceito do Mouse Maze e o que você pode esperar desta aventura
- 18 LudoPapo: Rodrigo Rego e Leandro Pires**
Veja como foi o processo de desenvolvimento do Mouse Maze nesta entrevista com os designers do jogo
- 20 Anúncio Ludofun: Codinome “Reinos”**
Descubra em primeira mão o que a Ludofun está preparando na sua linha nacional
- 22 LudoClassic: Hansa Teutonica**
Os diamantes são eternos, assim como os bons jogos. Venha conhecer ou relembrar o Hansa Teutonica
- 26 Análise: Harry Potter Honeydukes**
Quem nunca pensou em se esbaldar com os doces da famosa Honeydukes. Venha se deliciar com essa análise
- 27 Do Grego: Azul**
Um guia estratégico discutindo o jogo dos azujejos mais famosos do mundo
- 30 Academia Lúdica: Carteados**
Venha entender um pouco mais deste gênero que vem retornando aos holofotes do mercado
- 32 Game On: Mergulhe no Jogo**
Conteúdo original com um jogo PnP para você já ter a sua experiência Ludofun
- 35 Atualização LudofunXP**
Acompanhe o estágio de desenvolvimento do seu próximo jogo Ludofun
- 36 LudoShelfie**
O registro visual das nossas e das suas jogas

O QUE O SPIEL DES JAHRES NOS INDICA DO FUTURO DOS JOGOS MODERNOS

por Rafael Verri



Para aquele que nunca tenha ouvido falar sobre o *Spiel des Jahres*, fica a breve nota de que se trata do mais prestigiado prêmio do mercado de jogos de mesa do mundo e que celebra os lançamentos do mercado alemão, através de escolhas de um júri qualificado. Mas o que esse prêmio pode nos dizer acerca do futuro? Entendemos que muito.

Uma premiação desse porte, nos mostra o nível de aceitação do público alemão para os novos jogos. Ao mesmo tempo, os estúdios de desenvolvimento em todos os países, buscam se orientar de acordo com o que o *Spiel des Jahres* vem indicando e premiando ao longo dos anos. Com isso, podemos de pronto considerar que o mercado como um todo coloca as atenções para o que esta premiação considera relevante e atual.

Mas quais os critérios que o júri do *Spiel des Jahres* considera no julgamento desta qualidade? Resumindo, o que mais importa é a originalidade do conceito do jogo de modo que ele traga toda uma nova experiência ao jogador. Pronto, basta nos pautarmos na originalidade.

Porém, o problema do conceito de originalidade é que ele muda de acordo com o tempo. Aquilo que era original na premiação de 2021, deixou de o ser na premiação agora em 2022. Uma experiência que o júri teve com **MicroMacro** (Galápagos) em 2021, não pode ser uma nova experiência original agora. Ela já foi experimentada uma vez e agora não surpreende nem encanta da mesma forma.

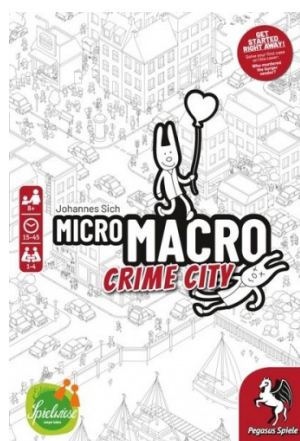
Mas apesar de não ser possível ter um guia na originalidade, algo que se pode considerar é ter um norteador do caminho a seguir, observando aquilo que está se tornando tendência nas escolhas do júri, isto é, quais características em comum as últimas escolhas nos mostram e que o mercado vem recebendo de bom gosto. Em suma, o que é tendência de ser um sucesso de aceitação.

E ao fazermos um regressão histórica dos últimos anos e dos jogos indicados e ganhadores do *Spiel*, conseguimos traçar aquilo que se encaixa nesta tendência, e com isso, ser possível de se replicar nos próximos anos.

Não se trata de uma ciência

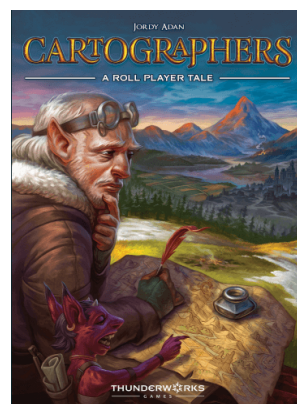
exata, mas sim de observação do comportamento, em como o júri vem julgando e escolhendo a nata dos melhores ao longo dos anos.

A principal constatação que podemos ter é de que o nível de complexidade do jogo vem diminuindo ano após ano. Cada vez mais se privilegia um produto que seja mais heterogêneo dentro de um mercado consumidor em franco crescimento. A ideia é tornar o próprio prêmio algo a se popularizar, para levá-lo às conversas do cotidiano.



MicroMacro, vencedor do Spiel des Jahres 2021 e lançado no Brasil pela Galapagos

SIMPLICIDADE ORIGINALIDADE NARRATIVA



Cartógrafos foi o primeiro jogo de designer brasileiro a ser indicado no Spiel des Jahres (na categoria de jogos Expert)

Desenvolvido pelo game designer, Jordy Adan, desenvolvido e distribuído no Brasil pela Grok Games, e com distribuição em diversos outros países, *Cartógrafos* foi um dos principais destaques brasileiros na premiação, gerando um sentimento de valorização do game designer nacional.



A Tripulação (Devir) foi o vencedor no prêmio em 2020 do SdJ.

Um jogo simples, com mecânica consolidada mas aplicada em um produto de uma forma diferente, e somado a um conteúdo que garante uma imersão narrativa. É receita de sucesso e de reconhecimento.

Um segundo ponto que podemos constatar é que a cada nova edição, a mecânica e configuração de produto em termos de componentes é muito diferente um do outro e também da grande maioria dos jogos já lançados anteriormente.

Veja, por exemplo, o caso da premiação principal de 2019 (**Só Uma - Galápagos**), 2020 (**Pictures**) e 2021 (**MicroMacro** - **Galápagos**). Cada um deles é extremamente diferente do outro em relação à mecânica empregada no jogo.

Além disso, todos se valem de componentes ou formas de interação entre os jogadores de um jeito totalmente inusitado e diverso da grande maioria de jogos já publicados.

Enquanto no **Só Uma** utilizamos canetas para descobrir palavras coletivamente, através de uma forma extremamente original, no **MicroMacro** nos debruçamos sobre um mapa ao estilo de *Onde Está Wally* para acompanharmos uma história de crimes de um jeito totalmente inesperado.

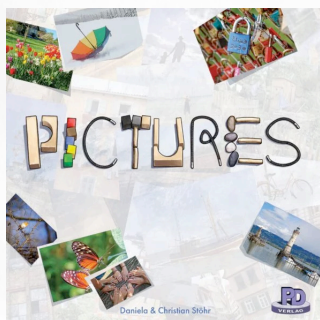
Em um terceiro ponto, pode-se dizer que os prêmios mais atuais vêm privilegiando aqueles jogos que trazem uma jogabilidade capaz de criar uma experiência lúdica narrativa, uma experiência em que os jogadores se sintam cada vez mais imersos dentro do tema do jogo ou ainda criando histórias pela mecânica do jogo. É o eurogame se rendendo a tematização imersiva dos jogos.

Observando só esses 3 pontos, podemos fazer um exercício de futurologia para tentar descobrir, não apenas qual o próximo vencedor do *Spiel des Jahres* dentre os indicados, mas também qual o novo jogo a ser desenvolvido e que esteja dentro daquilo se vê como tendência de sucesso para agradar tanto ao público consumidor, quanto o juri do *Spiel* e demais concursos.

Resta agora saber o quão confiável é essa leitura do futuro, ou se é apenas uma opinião. De qualquer modo, todos esses elementos estão presentes no *Cascadia* que se sagrou vencedor agora em 2022.

ÚLTIMOS VENCEDORES DO SPIEL DE JAHRES

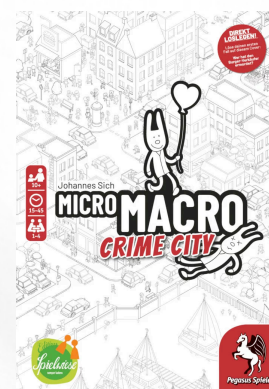
2019



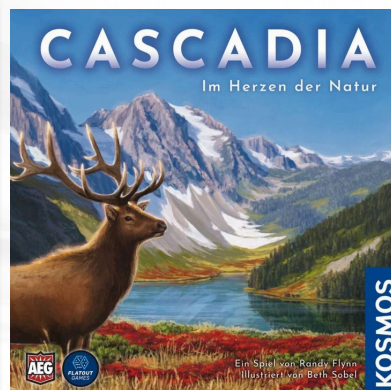
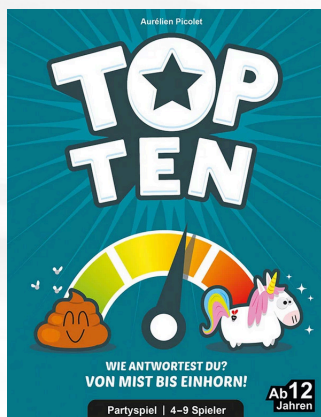
2021



2020



SDJ 2022



Os 3 indicados ao prêmio principal do *Spiel des Jahres* 2022. Em qual desses 3 você apostaria que seria o vencedor do prêmio, considerando a complexidade reduzida, originalidade da experiência de jogo, e experiência narrativa?



SPIEL ESSEN 22



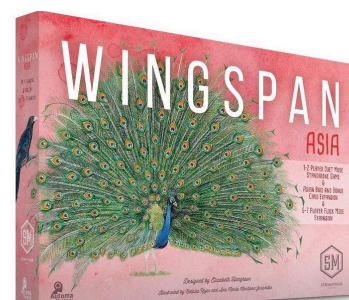
Aconteceu agora, entre os dias 06 e 09 de outubro, a Spiel '22 em Essen, Alemanha. A Spiel é considerada a maior exibição e evento para consumidores relacionada com o mundo dos jogos de tabuleiro do mundo, reunindo anualmente os principais editores, estúdios e distribuidores do setor. Geralmente na Spiel, são feitos os principais lançamentos de jogos diretamente para o público, que lota os estandes com as novidades para recheiar as mesas dos jogadores durante os próximos dias com o que há de melhor em termos de jogos modernos. Este ano vários novos jogos foram destaques, e o público brasileiro se fez muito presente acompanhando essas novidades. Abaixo, alguns dos grandes sucessos na feira. E para você, qual foi o maior destaque de Essen 22?



LACRIMOSA



CITY COLLECTION



WINGSPAN ASIA



SPLENDOR DUEL



ATIWA



STAR WARS THE CLONE WARS

A ACESSIBILIDADE DOS JOGOS ANALÓGICOS

por Rafael Verri

Tornar os jogos acessíveis é o desafio do mercado para o público consumidor cada vez maior de jogos analógicos.



Conforme a humanidade evoluiu, a sociedade passou a reconhecer e a garantir os direitos das pessoas com deficiência, de modo a proporcionar uma autonomia e inclusão maior em todas as relações sociais.

No campo dos jogos, há algum tempo, os games digitais já buscam atender essas necessidades de inclusão, e os produtos são concebidos com base em guias de desenvolvimento que garantam a acessibilidade de pessoas com deficiência.

Por sua vez, nos jogos analógicos esse tema começou a ganhar relevância ao mesmo tempo em que o mercado consumidor começou a crescer em todo o mundo e cada vez mais pessoas descobriram esse universo rico de entretenimento.

Sendo um mercado ainda em desenvolvimento, os jogos analógicos começam agora a se preocupar mais ativamente com a inclusão de modo a diminuir e eliminar as barreiras existentes e dar uma maior acessibilidade.

Mas quais seriam as principais dificuldades que os jogadores encontram e que os desenvolvedores precisam se atentar para garantir a acessibilidade?

Em linhas gerais, podemos resumir em 3 grupos de acessibilidade:

- Acessibilidade Visual
- Acessibilidade Motora
- Acessibilidade Intelectual

No campo da acessibilidade visual, quase todos já ouviram em mesa de jogo algum comentário sobre a dificuldade que pessoas com daltonismo têm com as escolhas das cores dos componentes dos jogos. Aliás, muitos descobriram sobre o daltonismo jogando com outras pessoas.

Porém, não só o daltonismo é uma barreira, mas as vezes até mesmo a cegueira total se mostra um obstáculo à plena inclusão. Dar acessibilidade ao jogador com deficiência visual significa permitir que até mesmo uma pessoa com cegueira total consiga ter a experiência de jogo.

É claro que dificilmente essa acessibilidade não será garantida em todos os jogos, mas tentar no próprio desenvolvimento do produto encontrar eventual solução para isso já é algo a ser estimulado.

Algumas soluções no mercado ajudam pessoas com cegueira a jogar alguns sucessos como o Ticket to Ride ou Pandemic, valendo-se de materiais com texturas e relevos que garantem a acessibilidade.

Já na Acessibilidade Motora, encontramos uma dificuldade ainda maior, uma vez que grande parte dos jogos analógicos são dependentes do toque na experiência. Mas ainda assim, é possível criar jogos que permitam a integração e acessibilidade para pessoas com deficiências motoras, normalmente valendo-se de instruções verbais.

SENDO UMA EXPERIÊNCIA SOCIAL, DEVE SER ACESSÍVEL

Uma das principais características dos jogos de tabuleiro é o seu caráter social, ou seja, a força que ele tem para unir as pessoas para terem uma experiência coletiva. E como todas as pessoas são diferentes umas das outras, os jogos encontram um grande desafio para conseguir preencher as mais diversas necessidades de modo que a experiência criada possa ser a mais homogênea possível.



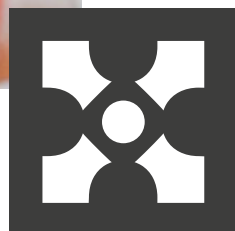
A empresa 64 Oz. Games cria e vende kits de acessibilidade para diversos jogos conceituados no mercado, com uso de braille em cartas e outros componentes, gerando inclusão para pessoas com cegueira.

Imagem do tabuleiro customizado do Catan com elementos de braille <https://64ozgames.com/>





Carta com textura do jogo Cortex (Galápagos) que permite ao jogador experimentar sensações táteis dos objetos mostrados na carta.



UM ESTÚDIO FOCADO NA ACESSIBILIDADE

Neste ano de 2022 foi inaugurada uma nova iniciativa do grupo Asmodee visando dar uma atenção toda especial para as pessoas com deficiência.

Foi lançado o estúdio Access Plus, uma marca da Asmodee que tem por objetivo tornar o jogo uma atividade ainda mais universal.

De acordo com o estúdio, "todos, independentemente da condição, devem ter acesso ao prazer e aos benefícios dos jogos de tabuleiro e aos momentos felizes que eles criam".

Inicialmente, o estúdio Access Plus está concentrando os esforços no lançamento de jogos já conceituados da Asmodee e que possuem grande possibilidade de promover interação social de forma positiva além de estimular várias funções cognitivas de maneira ampla.

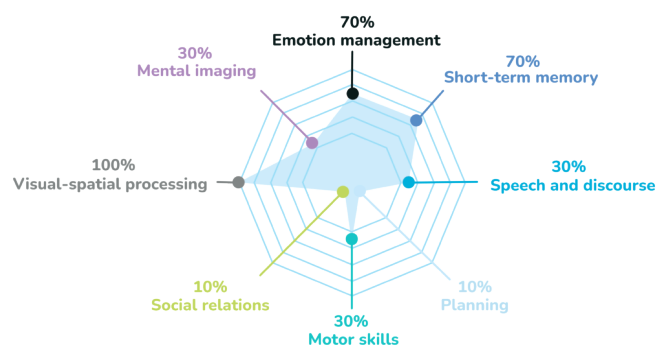
Essa primeira linha trás os sucessos do Dobble, Cortex Challenge, e o Timeline, mas o grupo já garante que em breve estará trabalhando com novos jogos visando aumentar a acessibilidade de seu catálogo.

ASMODEE ACCESS+

O estúdio Asmodee Access Plus trás um rico material e um time de especialistas em acessibilidade, que criou juntamente com o seu surgimento, um manifesto que fundamenta a sua existência:

- **TODOS, INDEPENDENTE DA CONDIÇÃO, DEVEM TER ACESSO AO PRAZER QUE OS JOGOS OFERECEM.**
- **NÓS ACREDITAMOS NOS BENEFÍCIOS TERAPÊUTICOS DOS JOGOS.**
- **MANTER A CONEXÃO SOCIAL É O NOSSO PROPÓSITO.**

Essa iniciativa demonstra a importância que a inclusão desses pontos destacados neste manifesto serão cada vez mais aplicados no mercado de jogos em geral.



Cada jogo selecionado pelo estúdio Access Plus, considera diversos aspectos relacionados a acessibilidade e inclusão.

Apesar de necessitar de uma adaptação nos componentes, a experiência do jogo é mantida. No caso do dobble, a adaptação ocorre tanto nos componentes, com uso de cartas e símbolos maiores, quanto nas regras, com uma progressão de dificuldade.

Aspectos como gestão emocional, memória de curto prazo, imagem mental, processamento visual espacial, e vários outros conceitos importantes para a área da psicologia, são trabalhados de mapeados pelo estúdio, reafirmando a força dessas ferramentas lúdicas. No momento atual da sociedade, é muito bem vinda esta iniciativa especializada para inclusão.





LUZ, CÂMERA, AÇÃO!

por Rafael Verri

A arte de produzir filmes envolve muito mais do que a paixão pelo cinema, é antes de tudo um negócio limitado pelo tempo, orçamento e problemas, muitos problemas. Ainda bem que podemos contar com a mente brilhante de novos cineastas como vocês!

Comandar o orçamento de um estúdio da sétima arte, buscando criar uma obra prima capaz de gerar uma legião de fãs ao redor do mundo, ou ainda, na pior das hipóteses, ver que seu filme de tão ruim se tornou um cult nas rodas de discussão, é o grande objetivo em Roll Camera!

Este jogo cooperativo trás esse tema tão apaixonante para as mesas dos jogadores, que terão que se desdobrar para conseguir resolver os problemas que vão surgindo durante as filmagens. Para isso, os jogadores contarão com cartas de ideias que mostram, soluções pra lá de inusitadas para os problemas. Em linhas gerais é isso que acontece em Roll Camera, onde a cada turno os jogadores abrem uma nova carta de problema para resolver, rolam



os dados que dão equipe de filmagem para serem alocados no tabuleiro, seja para resolver os problemas ou para participar no set montado para o filme, tudo isso tentando preencher os requisitos dos storyboards e dos roteiros dos filmes que irão filmar.

A montagem dos cenários para as filmagens ocorre no centro do tabuleiro, onde os jogadores terão peças indicando os lugares das cenas que deverão ser filmadas conforme mostrado nas cartas dos storyboards das cenas. Essas peças precisam ser colocadas de forma que os ícones indicados neles batam com a

ordem mostrada nas cartas, para que a cena possa ser gravada, e assim o filme possa ganhar pontos de qualidade para se tornar uma peça de obra prima. Mas como disse, no início de cada turno novos problemas aparecem. Estes problemas aplicam restrições e mudanças no jogo que prejudicam a estratégia dos jogadores, que precisam resolvê-los o quanto antes para conseguirem ficar livres para filmar as cenas com tranquilidade. Para resolver os problemas, os jogadores basicamente precisam gastar e alocar os dados com resultados iguais no

tabuleiro, e assim esses dados ao invés de servirem para outra finalidade, acabam sendo ocupados na resolução de problemas.

O jogo vira então uma grande gestão de crise, para que o filme seja gravado com qualidade, dentro do orçamento, e com a colaboração de todos os jogadores.

E esta colaboração acaba acontecendo com um dos pontos altos de Roll Camera, que está especificamente nas cartas de ideias e a forma como elas são trabalhadas no jogo.

Essas cartas de ideia trazem benefícios aos jogadores e cada um possui cartas diferentes dos outros, sendo que coletivamente os jogadores deverão resolver qual a melhor ideia a ser aplicada em determinado momento do jogo.

Para isso, o jogo tem uma ação que representa uma reunião da equipe de produção, onde os jogadores irão fazer o pitch da sua ideia para aprovação.

Essa ação acaba mitigando bastante o efeito de eventual alfa player, uma vez que as ideias são discutidas entre todos.

Além disso, como essas cartas trazem um título e um flavor justificando o porquê das ideias, torna-se extremamente divertido ver os jogadores justificando o uso das suas cartas nas discussões.

As ações do jogo são voltadas para o objetivo final que é a filmagem das cenas, que acabam representando as rodadas do jogo.

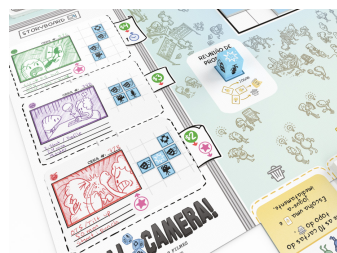
A partida termina quando a quinta cena é rodada, quando então os jogadores irão ver se o filme que criaram estava dentro das exigências do roteiro, ganhando ou perdendo pontos de qualidade por isso.

Para vencer, os jogadores precisam verificar se o resultado final do filme ficou acima de um determinado ponto na trilha de qualidade, OU se ele foi tão, mas tão ruim, que acabou virando um cult, ficando na parte mais baixa dessa trilha de qualidade.

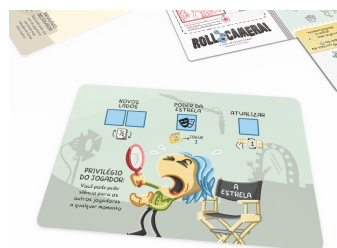
Uma coisa é certa: independente se venceram ou não, se o filme foi aquela peça irretocável ou se foi um absurdo de ruim, as experiências que os jogadores tiveram nas partidas serão inesquecíveis e novas jogatinas merecerão uma premiere em toda e qualquer mesa.



Cartas de problemas desafiam os jogadores a filmar as cenas para conseguir ter um filme de qualidade



O storyboard mostra as cartas de cenas que irão orientar a filmagem e as equipes nos cenários



Cada jogador representa um profissional ligado a criação do filme, como o editor, diretor, estrela. E o mais interessante é que cada um deles possui modos especiais de jogo, com habilidades ligadas aos estereótipos deles.

MAIS DO QUE UM JOGO, UM EXERCÍCIO CRIATIVO

Um dos maiores méritos de Roll Camera! reside na sua sintonia com o tema e o quanto ele pode ajudar a trabalhar como um exercício para a criatividade na construção de narrativas em geral.

Para além do jogo, Roll Camera! proporciona uma experiência completa para quem curte a arte de criar histórias, tanto que ao final da partida, os jogadores são convidados a interpretar as cenas que filmaram.

Além disso, no verso do tabuleiro os jogadores encontram um grande guia para roteirizar suas próprias histórias, podendo se valer inclusive das cartas de cenas do jogo para estimular a criatividade.

Roll Camera é portanto, um exercício lúdico criativo.



Durante a partida, os jogadores utilizam as cartas de cenas para criar o filme. Ao final da partida é bem legal ver os jogadores contando a história criada.



No verso do tabuleiro, temos uma ferramenta mais completa que auxilia na criação de histórias. Um excelente exercício para a criatividade e para dar vazão ao seu cineasta interior.

30 JOGOS EM 1 E COM UMA ÓTIMA AVENTURA PARA CURTIR

CONTE COM A AJUDA DO SEU AMIGO RATO PARA SAIR DESTE LABIRINTO

por Rafael Verri



Pense no mashup do *A Tripulação* e do *Cartógrafos*. Acrescente uma campanha com 30 missões inscríveis que podem ser jogadas de forma independente. Isto é *Mouse Maze*.



Acesse a página desse jogo e acompanhe seu desenvolvimento <https://boardgamegeek.com/boardgame/357063/mouse-maze>

Nos últimos anos, os jogos de roll and write - e a sua variação de flip and write - retornaram com tudo no mercado editorial de jogos modernos. Títulos como o *Cartógrafos* (Grok Games) e *Paper Dungeons* (Meeple Br), viram muitas mesas não só aqui no Brasil, mas tornaram-se febre mundo afora.

E ao mesmo tempo, a força narrativa dos novos jogos, meio que impulsionaram a criação de um novo tipo de tendência, com o surgimento dos jogos Legacy ou ainda os jogos com campanha, onde os jogadores acompanham uma evolução, tanto narrativa quanto de experiência de jogo durante partidas em sequência. Foi justamente isso que acabou se concentrando neste projeto original de jogo. Uma experiência única acessível, proporcionada pela simplicidade de regras e com preço mais acessível para um público maior, ambas características normalmente encontradas em jogos flip n'write, mas ao mesmo tempo, que também entregasse uma complexidade narrativa e um conteúdo rico em termos de jogo aos jogadores.

Tudo isso veio a se condensar na caixa estampando o nome *Mouse Maze* e que indicava a paternidade de Rodrigo Rego e Leandro Pires. Mas o que seria o *Mouse Maze*? *Mouse Maze* é um jogo de escrever onde os jogadores estão realizando experimentos em um laboratório, construindo aqueles famosos labirintos de ratos, para ajudar um cientista parecido com o Doc Brown (De Volta para o Futuro).

A ideia é treinar o seu ratinho a encontrar a saída do labirinto

para que ele possa ajudar a humanidade em situações de catástrofes.

Os experimentos são centrados na construção desses labirintos, mas ao invés dos jogadores os desenharem de forma direta, irão desenhar as paredes do labirinto, ou seja, o trajeto acaba sendo construído por meio das limitações do caminho, algo que muda radicalmente a forma de raciocinar e de se pensar, sendo diferente do que encontramos em outros jogos do gênero no mercado.

Pensando nessa pequena, mas fundamental mudança, o jogo foi desenvolvido com a criação de missões iniciais básicas que tivessem o papel de introduzir o jogador à maneira de pensar do próprio jogo. Seria quase um modo tutorial do jogo.

Assim, os aspirantes a cientistas poderiam esperar uma campanha com um grau de complexidade gradual e que pudesse introduzir novos conceitos de acordo com o desenrolar da história.

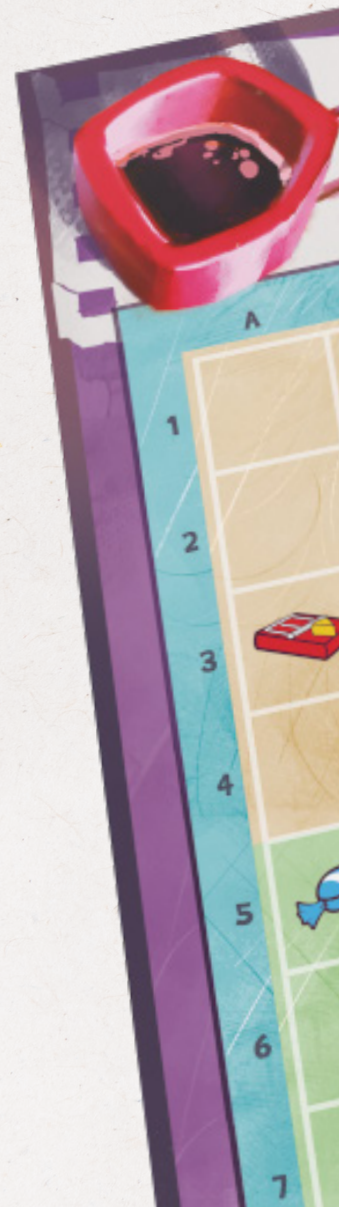
Aliás, a história de *Mouse Maze* vai fsgando e envolvendo o jogador conforme os eventos vão se desenrolando, e a cada nova missão a curiosidade é estimulada a conhecer os novos rumos dos experimentos.

Evitando os spoiles básicos para esses tipos de campanha, saiba que você pode esperar uma mudança das regras vinculada aos acontecimentos da história. Ou seja, os jogadores vão se surpreendendo tanto em termos de evolução da narrativa da campanha quanto em termos de mecânica de jogo.

Inclusive, esse foi um dos objetivos no desenvolvimento

do *Mouse Maze*, surpreender o jogador com regras simples, mas que tivessem uma evolução da complexidade, entregando um conteúdo extremamente rico, mas com um preço bem acessível.

Com isso em mente, os game designers e a Ludofun conseguiram desenvolver um jogo que concentra em uma única caixa, praticamente 30 jogos diferentes, uma vez que a



cada novo experimento, novas regras são incluídas, alterando estratégias e experiência do jogador.

São missões rápidas que duram em média 25-30 minutos cada experimento, fazendo com que ao final de cada um deles os jogadores queiram ver o que muda no próximo.

E pensando naqueles que não iriam querer jogar no modo campanha, os experimentos foram pensados de forma que o jogador pudesse jogar qualquer um deles de forma individual, autônoma, sem a necessidade de jogar a campanha.

Portanto, é plenamente viável abrir a caixa e começar a jogar o experimento 17, por exemplo, sem precisar começar do primeiro.

Lógico que essa opção acaba deixando de lado boa parte da diversão, mas ao mesmo tempo, mostra a versatilidade do Mouse Maze.

Seja como for, em Mouse Maze encontramos um grande jogo, com horas e horas de diversão, renovada a cada nova partida, elevando ao máximo o termo rejogabilidade. Resta agora a você se preparar para curtir essa grande aventura.

Seu papel na ZooLabs será construir um labirinto, conduzir os experimentos e estabelecer um vínculo com o seu espécime. Ele será seu melhor amigo nos próximos dias.

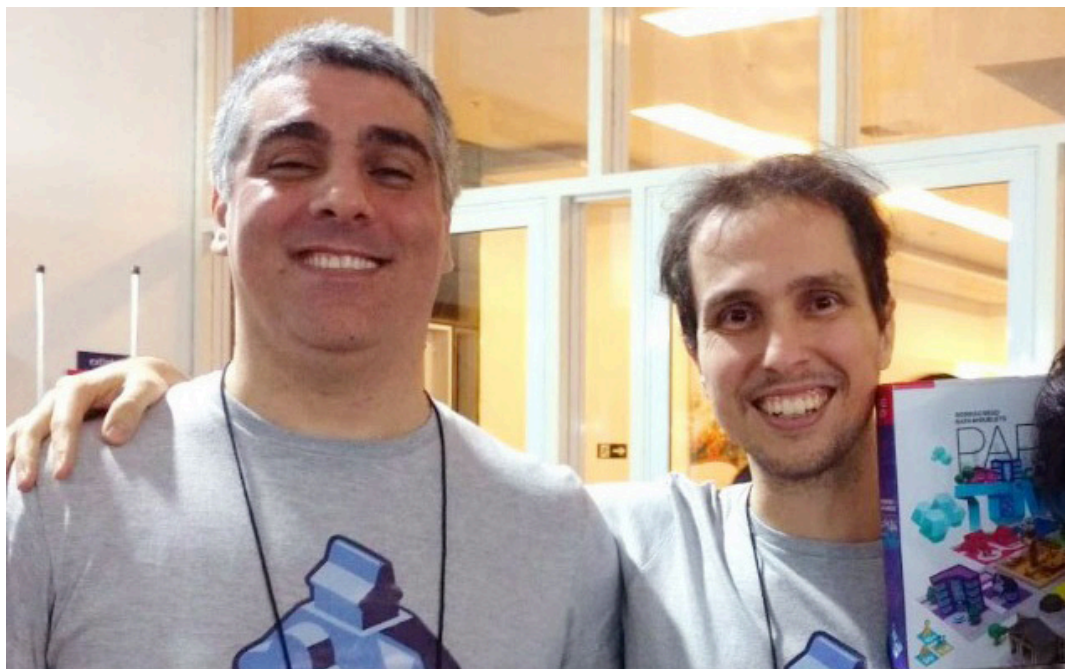






KRAMER & KIESLING BR

Essa dupla de game designers brasileira se une mais uma vez, agora para criar uma grande aventura em um twist na mecânica de flip n' write. Conheça os desafios e o caminho que eles tomaram para chegar ao novo jogo da Ludofun, Mouse Maze.



Os game designers, Leandro Pires e Rodrigo Rego nos concederam essa entrevista contando um pouquinho sobre o processo criativo na criação do Mouse Maze e como foi a experiência de desenvolverem em parceria.

LUDOMAG: Como surgiu a ideia dessa parceria entre vocês para trabalhar em co-design?

LEANDRO & RODRIGO: Nós fazemos parte há muitos anos do mesmo grupo de playteste - a famosa Mansão das Peças. Aos poucos, fomos identificando várias semelhanças na nossa forma de trabalhar e nos tipos de jogos que gostamos de fazer. Daí veio a vontade de tentar criar um jogo juntos. Foram várias tentativas anteriores, mas nenhuma engrenou, nada fez os olhos brilharem. O Mouse Maze foi o primeiro jogo em que houve uma fagulha.

As ideias começaram a vir aos borbotões, e a coisa fluiu tão bem que ideias para outros jogos começaram a surgir também. O "É Top!?", apesar de publicado

antes, é um desses herdeiros da explosão criativa iniciada pelo Mouse Maze, e tem outros projetos prestes a ganhar vida também.

LUDOMAG: Vemos hoje cada vez mais designers conceituados trabalhando em parceria. Vocês acham que isso é uma tendência que veio para ficar?

LEANDRO & RODRIGO: Sentimos que a pandemia favoreceu as parcerias, por conta do crescimento das ferramentas para teste de jogo online, como Tabletopia e Tabletop Simulator. Isso permitiu que designers de cidades ou estados diferentes pudessem trabalhar juntos. Mesmo para quem mora perto, como nós (que estamos há poucos quarteirões de distância), o teste online acelera muito o desenvolvimento. Boa parte dos nossos testes aconteceu antes das 8 da manhã, o que seria inviável se tivéssemos que estar na mesma mesa. Por conta dessas ferramentas, achamos que vai ser cada vez mais comum ver designers, experientes ou iniciantes, trabalhando juntos.

achamos que vai ser cada vez mais comum ver designers, experientes ou iniciantes, trabalhando juntos.

LUDOMAG: De onde surgiu a inspiração para o Mouse Maze?

LEANDRO & RODRIGO: Lá pelos idos de 2019, o Leandro notou que o Rodrigo tinha um livro sobre labirintos chamado "Secrets of the Maze" - um livro incrível sobre labirintos pelo mundo e que explica sua lógica de construção. Ele começou a folhear e falou, "Bem que podíamos fazer um jogo sobre labirintos" - e o Rodrigo, que sempre foi doido por labirintos desde criança, adorou a ideia. Rapidamente chegamos à conclusão de que não queríamos fazer um jogo sobre percorrer

A simplicidade encantadora e o desafio editorial no desenvolvimento do Mouse Maze

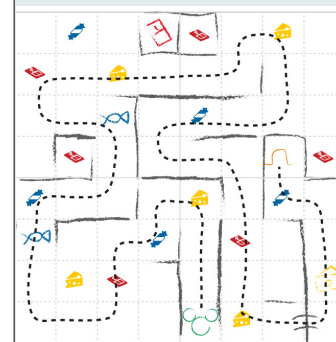
Quando jogamos pela primeira vez o Mouse Maze, ele ainda não estava formatado para ser um jogo com campanha, mas de cara nos encantamos com a simplicidade de regras e vimos o alto potencial para desenvolver um produto mais completo.

A ideia era trabalharmos o Mouse Maze como uma espécie de jogo narrativo onde a campanha tivesse um papel de reflexão na vida do jogador, servindo o ratinho dos experimentos como o grande paralelo com a vida agitada que temos no dia a dia.

Afinal, estamos nós mesmos a viver em um labirinto? Como fazemos para encontrar a saída? Qual seria o nosso queijo e as nossas ratoeiras?

Com esse propósito, nós colocamos o desafio para o Rodrigo e o Leandro para conseguirem desenvolver um jogo de campanha que transformaria um simples jogo de escrever em uma verdadeira experiência lúdica narrativa.

Além da evolução do jogo com uma história, nós conseguimos criar um jogo que evolui também em termos de regras, com mudanças pontuais que impactam e fazem conexão direta com os acontecimentos da história. Esperamos que aproveitem cada pedacinho desse jogo!



ou escapar de um labirinto - isso já tem aos montes - e sim sobre construir um.

A mecânica de roll & write rapidamente se mostrou ideal para o que queríamos.

O tema, curiosamente, chegou bem depois. O Rodrigo chegou a insistir por algum tempo em um tema com labirintos de jardim, desses de cerca viva, mas sempre que essa possibilidade e a do labirinto para ratos eram confrontadas nos playtestes, a resposta era unânime em favor da segunda.

LUDOMAG: Como ficou a divisão de responsabilidades entre vocês durante o desenvolvimento do Mouse Maze?

LEANDRO & RODRIGO: Não chegamos a fazer uma divisão de tarefas formal, até porque ambos gostam (na verdade, não conseguem evitar) de estar completamente absortos em todas as etapas do processo. Ainda assim, olhando para trás, dá pra perceber que o Leandro fez bem mais testes de balanceamento (é um tarado, com mais de 3 mil partidas de Mouse Maze!) e o Rodrigo cuidou mais da comunicação do jogo - redação do manual, criação do roteiro da campanha, organização dos testes cegos.

LUDOMAG: Vocês acham que sem essa experiência de co-design seria possível chegar no mesmo resultado final do Mouse Maze?

LEANDRO & RODRIGO: Improvável. Uma das melhores coisas de trabalhar juntos é que ambos temos opiniões fortes e as defendemos com afinco, mesmo para detalhes. Isso faz com que um coloque o outro em cheque constantemente, o que nos obriga a estar sempre provando nossas decisões - e constantemente descobrindo que estávamos errados.

Um bom exemplo é o embate clássico que temos sobre a natureza dos experimentos (como são chamadas as várias partidas da campanha do Mouse Maze). Leandro prefere experimentos que proponham um desafio fixo inicial, daqueles que você precisa se desdobrar ao longo de toda a partida para cumprir. O Rodrigo prefere experimentos que joguem cascas de banana aos jogadores durante a partida, e os obriguem a se readaptar.

Com um sempre fustigando os experimentos favoritos do outro, acabou que só os melhores de cada tipo sobreviveram na campanha final.

LUDOMAG: Qual foi o maior desafio ao desenvolver o Mouse Maze?

LEANDRO & RODRIGO: Foram vários! Certamente Mouse Maze foi o jogo mais desafiador que fizemos. O jogo base já foi em si um grande desafio, pois apesar de parecer um jogo de traçar rotas, como vários outros roll & writes (Railroad Ink, Avenue, etc), ele subverte a lógica desses jogos, fazendo com que você, em vez de traçar rotas, tenha que criar paredes que limitam a rota, que vai ser traçada por outro jogador. Apesar da mecânica final ser simples e em retrospecto parecer quase óbvia, foram meses de testes até chegar nessa fórmula.

Mas o maior desafio, com certeza, foi formatar a campanha. Nenhum de nós havia feito um jogo de campanha. Quando o Parma, nosso editor, fez a proposta, a gente aceitou, sem ter ideia se conseguiria sair do outro lado. Primeiro fizemos uma pesquisa extensa, para entender toda a gama de possibilidades e formatar a lógica da campanha: quantas partidas, o que os jogadores levam de uma para outra, como pontuam, etc. Em seguida,

começamos a explorar as possibilidades criativas que o jogo-base dava para criar desafios, subverter regras e criar uma experiência única e interessante a cada nova partida. Ao mesmo tempo, concatenar tudo em uma narrativa que tenha não apenas lógica, mas também dramas e surpresas, e ordene os desafios numa escalada de dificuldade, da apresentação dos conceitos mais elementares até as maiores loucuras dos últimos experimentos.

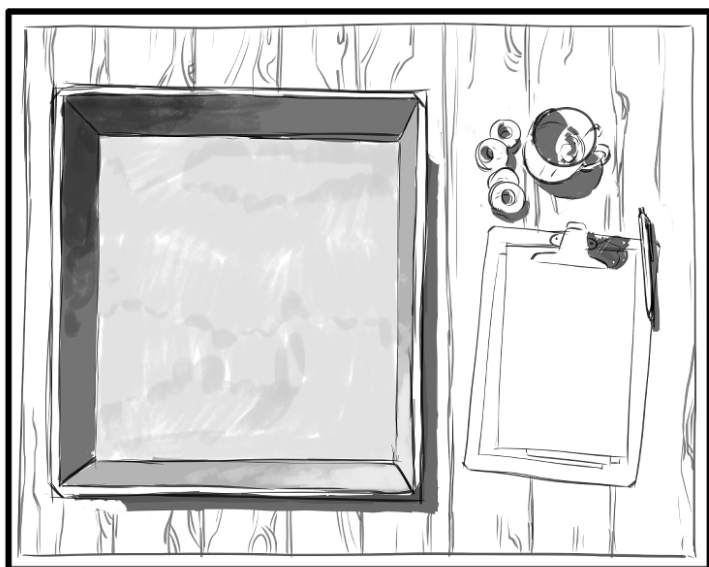
Por fim, organizar uma bateria de testes numa escala muito maior do que já tínhamos feito, com 4 grupos de testes acompanhados e 6 de testes cegos ao longo de mais de um ano. Ter concluído esse jogo foi quase um mestrado em design de jogos de tabuleiro.

LUDOMAG: O que vocês levaram de positivo dessa experiência de desenvolver o Mouse Maze?

LEANDRO & RODRIGO: A principal é a satisfação de ter feito um jogo que tanto os testadores como nós consideramos empolgante, inovador e até viciante. Além do aprendizado e da autoconfiança para encarar projetos nessa escala no futuro.

LUDOMAG: Em poucas palavras, o que é o Mouse Maze para vocês?

LEANDRO & RODRIGO: Um jogo de criar labirintos de regras super simples, mas com bastante profundidade, mesmo na sua versão introdutória. E quem quiser se aventurar na campanha vai encontrar desafios de rachar a cuca e plot twists mecânicos absolutamente inusitados.



Primeiros esboços da folha de labirinto e da ilustração da capa





Acesse a página desse jogo e acompanhe seu desenvolvimento
<https://boardgamegeek.com/boardgame/370917/miriant-h-wars>

MIRIANTH

-WARS-

Um reino em constante guerra entre facções rivais que lutam pela supremacia do poder ao mesmo tempo em que disputam a lealdade dos melhores guerreiros para fazer frente à ameaça dos terríveis monstros que aterrorizam o continente. Esse é o cenário de Miriant Wars, um jogo de Nicholas Paschalis, autor de Blacksmith Brothers (Ludofy) e que traz uma jogabilidade inovadora e que irá colocar o poder de negociação dos jogadores à prova.

2 a 4 jogadores
 40 minutos
 +14 anos

Miriant Wars é o novo jogo criado pelo game designer Nicholas Paschalis, autor do Blacksmith Brothers, lançado no Brasil em 2016 pela Ludofy.

O jogo é composto apenas de cartas e a ideia central é que os jogadores formem a sua facção durante a primeira fase do jogo, através de compra das cartas em negociação direta entre os jogadores, para que em uma fase final de resolução, as cartas adquiridas sejam utilizadas para derrotar os monstros que irão atacar a facção do jogador.

Tanto os guerreiros quanto os monstros que irão atacar o jogador são representados por estas cartas. Além deles, temos cartas

representando os tesouros conquistados e as habitações para que os jogadores possam se preparar ou se recuperar antes e depois da batalha.

A cada turno, uma quantidade de cartas é aberta no centro da mesa para que os jogadores, por conta própria, decidam quais cartas irão ficar com quem. Eles são "forçados" a resolver o destino das cartas abertas na mesa, ou enfrentar as consequências caso não cheguem a um consenso.

E aí é que reside a solução genial e ao mesmo tempo simples para forçar os jogadores em uma negociação: no caso de disputa sobre uma carta, entra em cena o baralho de praga, que tem cartas que cancelam as cartas dos heróis e guerreiros dos jogadores.

Com essas cartas do baralho de praga é feito um teste de sorte entre os jogadores que estão disputando, embaralhando a carta disputada com uma carta do baralho de praga, distribuindo cada uma delas de forma aleatória para os jogadores.

Assim, um deles receberá a carta objeto da disputa, ao passo que o outro irá enfrentar os efeitos da praga, podendo perder um valioso herói que estava nos planos de defesa do jogador.

Essa simples mecânica gera um elemento para a decisão do jogador que precisa encontrar

o seu equilíbrio entre abrir mão de uma carta que iria lhe ajudar ou beneficiar o seu adversário, ou lutar por esta carta correndo o risco de perdê-la e ainda assim receber uma penalidade.

Isso acaba estimulando os jogadores a tentarem entender o que vale mais a pena, e uma vez que a negociação é permitida pelo jogo, a diplomacia acaba sendo exercitada com frequência nas partidas, como por exemplo, uma troca de cartas ou prioridade de compra futura como elementos de barganha. Quando todos dos jogadores tiverem construído a sua própria facção, se encerra esta fase de negociação quando então a força e a estratégia das facções serão postas à prova.

Cada jogador deverá ver se dentre as suas cartas, existem habitações suficientes para acomodar os seus heróis, pois caso contrário, eles irão se dispersar e o jogador irá perder os heróis que não foram acomodados.

Em se passando essa primeira etapa, para cada carta que tenha um efeito de praga irá cancelar uma carta de herói do jogador.

Com os heróis que sobraram, o jogador irá lutar contra os monstros que ele se propôs a batalhar, pois as cartas dos monstros também foram adquiridas durante a fase de negociação.

Alguns monstros matam heróis, enquanto outros roubam tesouros ou destroem habitações, e somente os monstros que forem destruídos poderão ser computados no final.



Por fim, uma nova comparação de habitação é feita, para que os heróis possam se recuperar, mas dessa vez pode ser que alguma carta tenha sido destruída na batalha, deixando algum herói sem acomodação.

Após todas essas etapas, os jogadores irão computar os pontos conforme as cartas restantes da sua facção para se definir o vencedor.

O jogo é muito direto e simples em termos de regras e boa parte da sua estratégia está voltada nos efeitos das cartas e no equilíbrio que o jogador precisa ter para adquiri-las na negociação.

Temos diversos heróis diferentes, e a forma como eles são utilizados também muda a estratégia do jogador. Enquanto os arqueiros fazem ataque à longa distância e somam suas forças conforme a quantidade de arqueiros que o jogador tenha, os magos ganham força conforme mais monstros estejam na batalha. O jogo conta ainda com o trabalho das ilustrações incríveis criadas pelo artista brasileiro, Caio Errante.

Mirianth Wars entra para o catálogo da Ludofun como o primeiro jogo ambientado no cenário do universo de Mirianth, um reino fantástico com muitas histórias a serem ainda contadas.

O mercado de jogos modernos apresenta a cada ano mais e mais novos títulos, e muitas

vezes o jogador mais assíduo acaba por se perder tentando buscar um jogo inovador ou que traga algo diferente para a sua experiência lúdica.

Esse acaba se tornando o real desafio das editoras no atual estágio de desenvolvimento do mercado: encontrar jogos que sejam ao mesmo tempo bons, inovadores e diferentes, e que consigam também ser simples de se jogar.

E parece que Mirianth Wars concentra esses requisitos permitindo uma nova experiência de jogo para os jogadores, experiência essa centrada no poder de negociação dos mesmos e o balanceamento entre um bom acordo ou a solução dada pelo destino.

Em breve, você também poderá testar suas capacidades de negociação, ou em último caso, o quanto você está de bem com a sorte.



FICHA TÉCNICA

Título: Mirianth Wars
Designer: Nicholas Paschalis
Ilustrações: Caio Errante
Estúdio: Ludofun XP
Jogadores: 2 - 4
Idade: 14 anos
Duração: 40 minutos



HANSA TEUTONICA O SISTEMA PERFEITO

por Luis Perdomo

Frequentemente novos jogos inundam nosso mercado com propostas ousadas, componentes que são uma verdadeira obra de arte e aquela dúvida na cabeça dos entusiastas mais dedicados: qual será o próximo jogo a entrar na minha coleção?

No início, muito antes de tudo ser mato, os velhos clássicos do tabuleiro foram responsáveis por divertir gerações, apesar de seus sistemas de jogo altamente dependentes de sorte e que poderiam resultar em partidas tão demoradas que fariam com que um Twilight Imperium IV parecesse um filler para esquentar a jogatina da noite. O tempo passou, e o público consumidor desses artefatos lúdicos ficou mais exigente. Não me leve a mal, com todo o respeito aos avós do nosso amado hobby, muitos jogos modernos beberam nessa fonte, mas em determinado momento um design um tanto mais sofisticado tomou os holofotes. O ano era 1995, e o nome Catan marcou para sempre uma das maiores revoluções nos tabuleiros.

Dali em diante, os designers foram trocando figurinhas e percebendo as inúmeras possibilidades. Já não éramos mais tão dependentes da sorte, mecânicas foram criadas, revisitadas, aprimoradas. O ano agora é 2022, e a febre foi tamanha que o mercado explodiu ao ponto de os jogadores mais apaixonados, e críticos, afirmarem que entre os milhares de títulos que são lançados todos os anos, tudo é simplesmente "mais do mesmo".

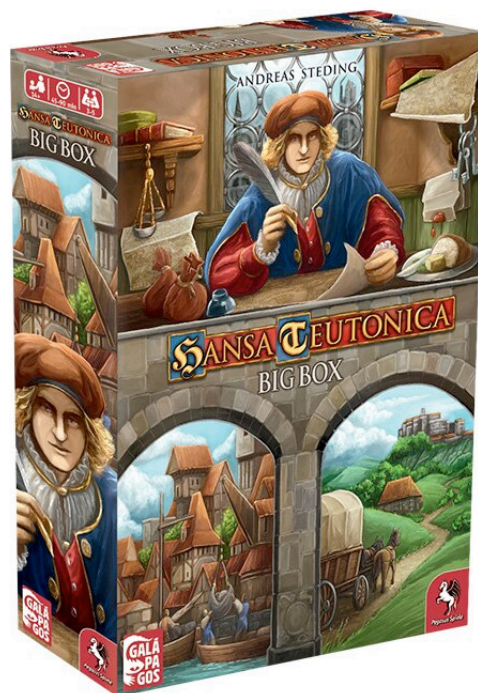
Vejo-me na posição de respeitavelmente discordar desses jovens, de vez em quando ainda somos surpreendidos com aquele

design que nos faz reviver a boa e velha chama da novidade e falar: uau! Não é deles que vamos falar nesta coluna, entretanto. Você já deve ter percebido que o título dessa série é Ludo Classic. Clássico é aquilo que é atemporal, transcende gerações preservando sua renomada essência. Ainda vamos falar do fator uau, mas dessa vez vamos procurar esse fenômeno do outro lado do prisma.

Eu descobri esse maravilhoso hobby em 2012, ano em que foi concebido o aclamado Terra Mystica, que para sempre terá um espaço de destaque na minha coleção pessoal. Uma década depois nessa jornada lúdica e acredito que eu já tenha visto uma quantidade considerável de títulos. Após todo esse processo de experimentação, gosto de pensar que meu gosto pessoal não ficou melhor, apenas foi refinado com o passar do tempo e das partidas. O que isso significa na prática? Simplesmente que é difícil me impressionar. Eu vejo um jogo novo e penso "ah, esse aqui é uma mistura das mecânicas a, b e c, um pouco do jogo x e uma pitada do jogo y, legal...". Em outras palavras, eu fiquei mais chato, e é essa chatice que eu vou compartilhar com vocês a partir de agora :).

...

Que bom, você ainda está aqui! Isso é sinal de que você é tão chato, digo, sofisticado



quanto eu. Eu não sei quanto a você, mas eu sempre gostei muito mais de mecânicas do que de imersão. Nada contra uma boa narrativa, aquele jogo que lhe provoca uma experiência épica, mas no meu ponto de vista, épico é você vencer uma partida com uma margem de pontos confortável na frente do segundo colocado garantida naquela jogada que você fez com cinco rodadas de antecedência, milimetricamente calculada. Eu não sou a pessoa mais popular da festa, sabe? Até porque eu muito provavelmente não estarei na festa se eu tiver uma boa jogatina para comparecer no lugar. A quem estou enganando? Eu não fui nem convidado! Hahahaha, feels sad, bro. Enfim, voltando...

Apesar de hoje eu não ser mais tão facilmente fígado por uma novidade que gere o famoso hype do momento, esse hobby nunca cansou de me surpreender positivamente. Para alguns, chega aquele momento na trajetória do jogador que ele troca a polaridade da chave e, em vez de procurar o próximo lançamento, ele passa a minerar gemas perdidas em meio a essa montanha de lançamentos. Para este que vos escreve, o responsável por essa mudança de hábito foi, naturalmente, Hansa Teutonica, um dos meus jogos favoritos, que ocupa uma posição de destaque não apenas na minha coleção, como seu sucessor, Terra Mystica, previamente citado, mas no meu top 10 pessoal de melhores jogos de todos os tempos.

Curiosamente, apesar de ser um jogo relativamente mais velho (2009), em terras brasileiras ele chegou um pouco atrasado, mais precisamente em 2021 em sua versão



“big” box. Coloquei aspas aqui na palavra big, pois a caixa que recebe esse título é de um tamanho padrão. Não estamos falando de nenhum devorador de prateleiras aqui, o que é muito bom, diga-se de passagem. Caixas menores significam mais espaço para novos jogos, não é mesmo?

NÃO! Você não precisa de mais nada se você tem Hansa Teutonica, jovem! Acabou, você zerou o hobby! Esse é o gabarito! Vá e seja feliz! Eternamente feliz! Fim do texto! Good Game, Well Played! Por que você está perdendo seu tempo lendo isso quando você poderia estar jogando uma partida de HANSA TEUTONICA agora?!

...

Opa, voltei. Tivemos algumas dificuldades técnicas aqui, acho que eu me exaltei um pouquinho. Peço perdão aos leitores. Mas como eu estava falando, apesar de seu lançamento no Brasil ser recente, eu considero que qualquer jogo que tenha sobrevivido ao julgamento do tempo, em meio a esses milhares de competidores que disputam seu tempo, seu dinheiro e seu espaço na estante todos os anos, e não apenas recebe expansões com o passar dos anos, revitalizando o jogo, mas uma versão Big Box (ou qualquer versão comemorativa), esse jogo merece a minha (e talvez a sua) atenção.

Muito bem, você já leu um bocado até aqui, eu estou te enrolando esse tempo todo, e ainda não falei por que o Hansa Teutonica é esse refrigerante de cola todo (não temos patrocínio de bebidas gaseificadas aqui). Se você chegou até aqui e ainda está interessado, possivelmente você terá afinidade com o Hansa Teutonica. Falo isso porque ele não é um jogo atraente para muitos, definitivamente não é para todos os gostos. “Por que você acha que ele é para mim?”, você deve estar me perguntando então. Porque Hansa Teutonica é um jogo que recompensa a paciência dedicação, e se você teve a dedicação para ler essa baboseira sem fim esse texto técnico extremamente bem trabalhado e modesto, você provavelmente é um jogador merecedor.

Antes de chegarmos aos finais, eu gostaria de alertar os leitores sobre o porquê desse jogo ser apenas para um público bastante seletivo. Hansa Teutonica pode ser percebido como um jogo... “feio”,

o que pessoalmente considero uma ofensa descabida. Faça o teste você mesmo: pare de ler o texto, abra outra aba, procure fotos do jogo na internet e concorde comigo! Olha que capa chavosa! O quê? Você também acha feio?! Saia do meu texto, jovem!!! Voltando... a beleza de Hansa Teutonica não está (somente) na arte, mas nas mecânicas, e mesmo assim isso pode não agradar a todos.

Muitos dizem que o jogo é seco e sem alma. De fato, o jogo é composto de papelão e madeira, não vem água dentro da caixa, isso estragaria todo o material e tal... o quê? Por “seco”, eles estão querendo dizer que o jogo não tem tema devidamente integrado? Que ele é o quê? “Colado com cuspe?” Que nojeira! Não entendi

passivo agressivos.

Hansa Teutonica, ao contrário do Magic, praticamente não tem sorte envolvida, você não tem que “mulligar” no Hansa Teutonica. Apesar disso, as partidas são sempre diferentes, você joga com os jogadores, não com as peças somente. Há inúmeras formas de se pontuar e elas são harmonicamente interligadas nesse sistema que, como o título humildemente sugere, considero perfeito.

Em Hansa Teutonica, como nos melhores jogos que esse mercado tem a oferecer, estamos disputando algo que vale mais do que ouro, pedras preciosas, fama etc., etc. É claro que estou falando dos inestimáveis PONTOS DE VITÓRIA!

Ahá! Agora você está interessado, não é mesmo? Sabia! Sigam-me os bons! “Mas, Luis, como eu consigo pontos de vitória?!”

Jovem, são tantas formas que eu acho que nem terei espaço para falar de tudo aqui com propriedade, mas você tem que levar algumas coisas na sua mente e no seu coraçãozinho para mergulhar no Hansa Teutonica Cinematic Universe:

1. Hansa Teutonica não tem tantas regras assim (eu diria que é um euro médio), mas tem uma profundidade absurda. Só o mapa base você poderá jogar inúmeras vezes, e cada uma delas será uma partida completamente diferente, isso só depende do comportamento da mesa. E acredite, você vai querer que elas sejam diferentes, pois...

2. Hansa Teutonica recompensa a experiência. Quanto mais você joga Hansa Teutonica, melhor você fica e mais você quer jogar Hansa Teutonica. É um verdadeiro xadrez para 3 a 5 pessoas. Ele carrega consigo aquele looping saudável de “se ele jogar aqui, eu vou jogar ali, mas aí ele vai jogar lá, então eu terei que jogar acolá...”, e assim indeterminadamente! Uhul!

3. Em Hansa Teutonica, você começa com 2 ações por turno, mas pode ter até 5 ações! O mais interessante é que você não precisa das 5 ações para dominar a partida, 3 já são de excelente tamanho. Esse jogo definitivamente não é quebrado, não existe uma estratégia dominante, justamente porque todas as informações estão disponíveis para todos os jogadores e a mesa que cria esse



crédito de imagem: Henk Rolleman

nada! Esses jovens de hoje em dia... Bom, de fato, quando eu jogo Hansa Teutonica, eu não penso que estou estabelecendo entrepostos comerciais pelos arredores da Europa. Na realidade, eu penso em algo muito melhor do que isso. Eu penso em como eu vou fazer mais pontos que os meus coleguinhas movendo cubinhos para lá e para cá, hehehe! Hm, você não gosta de cubinhos? Como assim, “cadê as miniaturas?” Jovem, na boa, saia daqui!

Então, algumas pessoas podem não gostar, injustamente, desse maravilhoso jogo por causa desses pormenores totalmente irrelevantes. Mas afinal de contas, Luis, por que raios eu gostaria desse jogo?

Jovem, antes de mais nada, Raio é do Magic e causa 3 de dano. Não tem dano no Hansa Teutonica, apesar de ter bastante interação direta, ou apenas cubinhos e disquinhos

ecossistema. Estão todos te bloqueando aqui? O que não faltam são espaços para pontuar, e você pode terminar a partida de maneiras diferentes.

4. Falando em bloquear, Hansa Teutonica é o jogo do block. "Ah, mas eu não gosto que fiquem me bloqueando!" Eu sei, jovem, eu também não, mas no Hansa Teutonica pode, sabe por quê? Porque se alguém me tirar dali, eu serei muito bem recompensado! Todos ganham no Hansa Teutonica! Não tem aquela interação totalmente negativa, o dedo no olho, o famigerado take that. A diferença é quem consegue ganhar mais, e como fazer isso em meio às múltiplas interações e possibilidades que a mesa oferece.
5. Assim como seu filho, Terra Mystica, que foi claramente inspirado em partes pelo Hansa Teutonica, ao jogar esse magnífico jogo, você desfrutará de uma sensação de evolução e progresso indescritível. Você começa colocando um cubinho aqui, um disquinho ali na mesa, e, de repente, jogadas épicas megalomânicas (isto é, se você considera que "épico" é fazer muito mais pontos que o coleguinha, o que de fato é o verdadeiro sentido de épico, convenhamos).
6. E, quando você menos se dá conta, acabou: a partida termina, contamos os pontos, e fica aquele gostinho de quero mais. Hansa Teutonica tem um ritmo

fluido, relativamente rápido, dinâmico, pouco downtime, a mesa é interessante durante todos os momentos da partida porque qualquer interação é potencialmente relevante para os outros jogadores.

7. Um último ponto, mas não menos importante, por que eu considero Hansa Teutonica um "sistema perfeito"? Sabe aquela sensação de que alguma coisa está "fora" do restante do design do jogo? Então, particularmente não vejo isso em nenhum espacinho sequer do Hansa Teutonica. Todos os espaços dessa obra de arte estão interligados como um verdadeiro relógio suíço. Nada está fora do lugar, não tem nada faltando, nada em excesso. Simplesmente na medida certa onde cada elemento deveria estar.

Sinto, jovem, mas eu não vou te ensinar a jogar Hansa Teutonica aqui. Na prática, você só vai ficar empurrando cubinhos e disquinhos para cá e para lá por 1 - 1,5 h. Agora, de onde vem essa magia que faz com que eu dedique um tempo para fazer esse tributo à arte de empurrar cubinhos com maestria numa placa de papelão colorido? Só jogando Hansa Teutonica para saber. Se você chegou até aqui, e eu espero que sim, deixo aqui o meu desejo mais sincero para que você tenha a oportunidade de jogar esse que considero um dos melhores jogos de todos os tempos e sinta a mesma alegria que eu ao fazê-lo.

Talvez esse texto seja um bocado abstrato para você que nunca jogou o Hansa Teutonica. Talvez mais abstrato ainda que o próprio jogo propriamente dito. Para você que teve o deleite de jogar essa maravilha dos jogos modernos, eu espero que estas palavras o tenham trazido boas memórias e que você fique com vontade de trazer esse jogo à mesa mais vezes.

Se você ficou minimamente curioso, faça esse favor a si mesmo, nem que seja para dizer "não é para mim", o que particularmente considero uma pena, mas essa é a beleza do nosso hobby, não é mesmo? Milhares de jogos são lançados todos os anos, e certamente há um jogo para cada jogador, ou futuro jogador. Hansa Teutonica definitivamente é o meu, talvez você tenha reparado isso na 30ª vez que eu escrevi Hansa Teutonica.

Finalmente, sinto novamente em decepcioná-lo, jovem, mas a grande verdade é que este texto não foi escrito para você, meu caro leitor. Ele foi escrito para o jovem Andreas Steding, criador do Hansa Teutonica. Obrigado, jovem, de coração. Forte abraço, parça!

"Mas, Luis! O jovem é alemão, ele muito provavelmente não fala português!"

Complexo :(

Então o abraço fica para você mesmo, jovem. Forte abraço e até a próxima.





UMA PUBLICAÇÃO DA LUDOFUN EXPERIENCE. VIVA ESSA EXPERIÊNCIA.

#01 out-nov-dez 2022
edição trimestral

MOUSE MAZE
UM FLIP N' WRITE
DE CAMPANHA

ACESSIBILIDADE NOS JOGOS ANALÓGICOS
Com a expansão do mercado e do público, a acessibilidade dos jogos estará cada vez mais presente. Como garantir a acessibilidade?

COMO FOI CRIAR O MOUSE MAZE
Entrevista com Rodrigo Rego e Leandro Pires, contando os desafios no processo de criação do lançamento da Ludofun, Mouse Maze.

UM OLHAR NO SPIEL DES JHARES '22
Nossa visão sobre o prêmio mais consagrado do mundo dos jogos analógicos e o que os indicados mostram sobre o futuro.

MOUSE MAZE

Uma aventura incrível que desafia a ciência, a lógica e a sua mente.
Um projeto ambicioso que entrega uma nova experiência em jogos de flip n' write.

Nesta edição, preparamos um incrível jogo 100% grátis para você se divertir.

UM GUIA ESTRATÉGICO PARA VOCÊ SE TORNAR UM MESTRE EM AZUL

CONHEÇA EM PRIMEIRA MÃO O ANÚNCIO QUE PREPARAMOS

SAIBA MAIS SOBRE O LANÇAMENTO DO ROLL CAMERA

UM PUSH YOUR LUCK ADOCICADO

por Rafael Verri

Um jogo de cartas que brinca com a imaginação e com a gula de jovens aprendiz bruxos

Quando colocamos um jogo de cartas do mestre Reiner Knizia na mesa, temos a certeza de que regras simples irão entregar momentos de diversão.

Somando-se a isso, temos uma das franquias mais famosas do mundo, dessa vez empregada de uma forma bem inusitada.

Ao invés de utilizar a marca Harry Potter com foco em batalhas dos bruxos, quadribol, ou aprendizado de mágicas, esse jogo focou nos maravilhosos doces ofertados pela loja mágica que também dá nome ao jogo.

Em Harry Potter Honeydukes, os jogadores são jovens alunos de Hogwarts que, ao retornarem da visita à loja de doces, começam a fazer suas apostas para ficarem com os bolsos e as barrigas cheios ao final da partida.

A mecânica básica é a de force sua sorte, onde a cada rodada, um jogador abre 2 novas cartas do baralho (que pode conter cartas de valor 1 a 5) para em seguida decidir se irá ficar com uma ou as duas cartas abertas para colocar na sua frente.

O detalhe é que o jogador só pode pegar cartas que ele ainda não tenha expostas à sua frente, dando esse toque de risco a cada nova rodada.

Essa simplicidade normalmente aplicada em jogos de cartas com essa mecânica, gera momentos alternados de tensão e alívio, e com alguns outros detalhes



da regra, mostram que um jogo pequeno tem grande potencial de diversão.

E esses detalhes nas regras são o que trazem ainda mais interação entre os jogadores, pois se as 2 cartas abertas forem iguais, o jogador também poderá pegar as cartas de mesmo número que estiverem à frente de um adversário.

Lógico que isso depende bastante da sorte para acontecer, mas é justamente essa incerteza que acaba potencializando momentos engraçados nas partidas (pelo menos para aquele que roubou a carta do amiguinho).

Mas para garantir um pouco de controle estratégico ao jogo, existe uma ação que impede que as cartas dos jogadores sejam roubadas.

Em sua vez, ao invés de abrir as cartas para pegar, o jogador poderá "comer seus doces", isto é, pegar suas cartas que estão à sua frente e reservá-las ao seu lado ficando protegidas até o final da partida, quando será computado o valor das cartas de cada jogador como pontos.

Honeydukes é um jogo direto, sem complicações nas regras, que brinca com a sorte e a ganância dos jogadores, ao mesmo tempo em que apresenta um tema adocicado.

ESCOLHA O SEU DOCE PREFERIDO



Harry Potter Honeydukes apresenta os incríveis doces da franquia, como os Bombons Explosivos, os Sapos de Chocolate e até mesmo os lindos Feijõezinhos de todos os sabores.

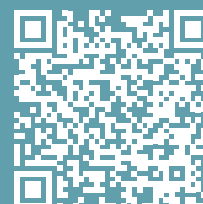


Essas jujubas conseguem reproduzir literalmente todos os sabores, desde chocolate, hortelã, chegando até os sabores mais exóticos como espinafre, fígado e tripas. arghhh.... Ainda bem que só existem nos livros e filmes (e agora no jogo de cartas HP Honeydukes).



FICHA TÉCNICA

Título: Harry Potter Honeydukes
 Designer: Dr. Reiner Knizia
 Editora: Galápagos
 Jogadores: 2 - 5
 Idade: 8 anos
 Duração: 20 minutos



GUIA ESTRATÉGICO PARA AZUL

por Luis Perdomo

Dez dicas valiosas para ser o mestre dos azulejos

Nesta coluna, vamos analisar a fundo os aspectos táticos e estratégicos de um determinado jogo. Nesse sentido, considere-se que os leitores já estão familiarizados com as regras do jogo para tirar proveito das dicas encontradas no texto a seguir. No entanto, é bastante provável que você já tenha jogado o jogo da vez, pois estamos falando de um queridinho de muitos no hobby: Azul, o primeiro de seu nome.

Azul é aquele fenômeno que muitos chamam de “jogo elegante”. Pela definição, já bastante consolidada na comunidade gamer, um jogo entendido como “elegante” é aquele que apresenta regras simples acompanhadas por uma grande profundidade estratégica. De fato, Azul é um jogo que eu já joguei competitivamente contra meu primo, de 10 anos de idade, e minha avó, com seus modestos 84 anos. É sempre tempo para se conhecer um novo passatempo, não é verdade?

Desta vez, entretanto, o papo é sério: vamos falar de estratégia, do grego, *strategia*; do bom português, como vencer os amiguinhos.

Azul é um jogo que eu já joguei, sem exagero, algumas centenas de vezes entre sua versão física e a digital, disponível no site BoardGameArena, o BGA. A grande maioria dessas partidas foi entre duas pessoas apenas, minha contagem favorita de jogadores para esse jogo. Como todo bom jogo abstrato (Xadrez, Go, Yinsh etc.), eu prefiro jogá-lo no tradicional confronto direto, mesmo o Azul comportando partidas de até quatro jogadores. A razão para a minha preferência pelo 1v1 pode ser resumida em uma palavra: controle. Existe um grau razoável de aleatoriedade em Azul. Não se pode considerá-lo um jogo estratégico, ele é mais tático, isto é, você precisa

se adaptar às diferentes configurações que vão surgir a cada rodada. Por outro lado, uma vez que a mesa está posta, todas as informações estão disponíveis aos jogadores, é perfeitamente possível se antecipar ao movimento do seu oponente.

Com apenas dois jogadores na mesa, você e seu oponente, esse controle se torna mais preciso. As dicas a seguir são mais eficientes em partidas para dois jogadores, justamente em função desse aspecto do controle sobre o que o seu oponente pode fazer após a sua jogada. Contudo, ainda assim, pode-se usar os conceitos aqui apresentados em partidas com três e com quatro jogadores, mas com menor precisão. Sem mais delongas, vamos às dicas.

1. Como ocorre em boa parte dos jogos abstratos clássicos, controlar o centro costuma ser bastante eficiente. No caso do Azul, o “centro” em questão está no seu tabuleiro individual. Em Azul, podemos completar no máximo uma coluna por rodada. Nesse caso, quanto mais próxima do centro do seu painel estiver a coluna a ser completada, maiores serão as chances de você colocar peças adjacentes entre si, o que por sua vez renderá mais pontos. A recíproca é verdadeira, então se começar completando uma das colunas nas bordas (a primeira ou a última), você terá menos alternativas para formar cadeias de peças conectadas. Dessa forma, ao analisar quais serão as primeiras cores que você deve pegar para completar o seu painel, foque no centro, sobretudo a terceira coluna, se possível.

2. Todas as linhas têm o mesmo peso (em termos de pontuação), mas dificuldades diferentes (em termos de execução). Para pontuar uma cor na primeira

linha, é necessário pegar apenas uma peça; para pontuar uma cor na quinta linha, é necessário pegar cinco. Qual pegar primeiro? Garantir logo uma linha mais fácil ou começar a trabalhar em uma linha mais difícil? A resposta é um grande DEPENDE (de uma série de fatores, mas aqui vamos simplificar, ou a análise vai ficar abstrata demais, até mesmo para um jogo abstrato). Até a terceira linha, é possível estimar com certa precisão se ela será completada ou não, independentemente do que o seu oponente fizer na vez dele. O mesmo normalmente não pode ser dito para as duas últimas linhas. Planeje suas jogadas focando nas três primeiras linhas, naturalmente em uma mesma coluna, preferencialmente

no centro. Se surgir uma boa oportunidade de preencher uma quarta, ou até mesmo uma quinta linha, faça isso.

3. No tópico anterior, eu falei sobre “uma boa oportunidade de preencher uma quarta ou quinta linha” ... não crie essa oportunidade para o seu oponente! Tenha em mente que, em Azul, ao selecionar uma cor em uma das fábricas, as demais peças vão para as sobras no centro da mesa. Em outras palavras, você não apenas seleciona o que vai para o seu tabuleiro pessoal, mas também o que vai se acumular na área comum no centro da mesa (aquela que começa com a peça de primeiro jogador). Como também apontado no tópico



Azul mostrou a força dos jogos abstratos quando surgiu e venceu o prêmio Spiel des Jahres 2018

anterior, todas as linhas têm o mesmo peso, mas dificuldades diferentes. Permitir que seu oponente complete uma das últimas linhas com facilidade pode lhe dar uma enorme vantagem no médio prazo. Para evitar que isso aconteça, preste igual atenção nas peças que você decide pegar e nas peças que serão depositadas no centro da mesa. Às vezes (muitas vezes), você pode estar dando mais ponto para o seu oponente do que os pontos que você irá marcar.

4. Esta dica é mais focada em partidas para duas pessoas, mas pode ser levada em consideração em alguns momentos pontuais em outras contagens de jogadores. Continuando o raciocínio do final do tópico anterior: seu oponente ganhar pontos é tão indesejado quanto você perder pontos. Afinal, ao final da partida, vence quem tem mais pontos de vitória; e entre dois jogadores, se eu perco 5 pontos ou o oponente ganha 5, a diferença, em termos relativos, é a mesma. Com esse princípio em mente, você pode expandir seus horizontes no que diz respeito à diferença entre as pontuações. Na prática, funciona assim: pense não apenas na jogada que vai te fazer mais pontos, mas considere também a jogada que pode tirar mais pontos do seu oponente, sobretudo nas últimas rodadas da partida, quando isso fica ainda mais claro. Um exemplo prático para ilustrar: digamos que você tenha uma escolha entre completar uma determinada linha, o que vai te render uns 7 pontos, ou pegar aquela última pecinha que faria com que seu oponente completaria uma combinação que iria lhe gerar 15 pontos. Em outras palavras, estamos analisando entre negar 15 pontos ao seu oponente ou avançar 7 pontos você mesmo. Se você escolher a segunda opção, seu oponente vai completar a sequência dele, e ainda ficará 8 pontos na sua frente.

5. Muito bem, agora o jogo está esquentando. Estamos começando a pensar em jogadas maldosas (Azul tem muita margem para isso, como você já deve estar percebendo). Azul não tem ampulheta, mas é um jogo de tempo. É uma corrida, mas é uma corrida por pontos dentro de um certo número de rodadas. No tópico anterior, percebemos que sacrificar alguns pontos para evitar que seu oponente ganhe ainda mais pontos pode ser vantajoso. Isso é especialmente evidente nas últimas rodadas da partida. Agora vamos falar de uma área do tabuleiro individual que normalmente não é muito explorada pelos jogadores iniciantes, pois seu conceito é contraintuitivo. Refiro-me àquela temida zona para onde vão as peças em excesso, fazendo com que você

perca pontos ao final da rodada porque você pegou mais peças do que comporta uma linha. Essa zona é um recurso fantástico nesse jogo. Isso mesmo que você leu, um recurso, ou seja, algo que pode ser usado a seu favor, de modo consciente, como uma ferramenta para atordoar a vida do seu oponente, ou para te livrar de algo pior mais à frente. Ao selecionar uma peça, você pode colocá-la em qualquer uma das linhas disponíveis, inclusive nessa linha onde ficam as sobras! Ora, mas por que eu faria isso? Para impedir que seu oponente tenha acesso àquela peça. Mas não seria melhor eu colocá-la em uma linha livre qualquer, assim evitando que eu perca pontos? Novamente, a resposta é um grande... DEPENDE. Tome muito cuidado para não comprometer as suas linhas com cores que não irão lhe gerar pontos porque elas estão muito distantes das suas sequências em formação no tabuleiro (reforço a importância de montar tudo bonitinho no centro por conta disso, lição número 1). Existe uma regra no Azul que é ainda mais cruel que perder pontos pelas sobras: enquanto a linha não estiver completa na parte esquerda do seu tabuleiro, você não tem como se livrar dela. Colocado de outra forma: se você pegar uma peça que claramente não queria pegar, e colocá-la numa linha vazia porque não quer perder pontos com as sobras, você pode ficar preso àquela cor nas próximas rodadas, atrasando suas sequências e gerando uma grande bola de neve. Desse modo, você pode usar essa zona dos pontos perdidos a seu favor em ao menos duas circunstâncias: seja para negar alguns pontos ao seu oponente (perdendo muito menos pontos do que ele iria ganhar se pegasse a tal peça) ou para evitar que você comprometa uma linha de peças com uma cor fora de hora (gerando um problemão nas últimas rodadas). O que nos leva a...

6. Antecipe-se às próximas rodadas. Você não sabe o que vai sair da bolsa de peças na rodada seguinte, muito menos como as peças ficarão dispostas em cada fábrica, mas você pode se preparar para o pior. Não comprometer uma linha com uma cor indesejada na rodada anterior já é um ótimo começo, isso proporciona flexibilidade. Outra jogada bastante válida que você pode fazer é impedir que seu oponente complete a linha dele. Isso mesmo, você pode pegar aquela peça que ele tanto quer (dado que essa é a melhor jogada que você poderia fazer, em termos

de diferença de pontos ganhos/perdidos) e deixá-lo com uma linha incompleta na rodada seguinte, acumulando várias sobras porque ele começou a rodada com pelo menos uma linha a menos. Funciona assim: últimas jogadas daquela rodada, você não tem nada de muito relevante para pegar, mas o seu oponente precisa muito daquela pecinha azul, pois só falta essa para ele completar a linha e pontuar aquela cor. Você a pega e a coloca nas suas sobras, simples assim. Ele vai começar a



próxima
rodada
atrasado em uma
linha, e você perdeu poucos
pontos, um preço baixo a se pagar.

7. Falando em preço baixo a se pagar por perder pontos, não subestime a peça de primeiro jogador! Perder 1 ponto não é nada se na rodada seguinte você vai começar pegando o melhor conjunto possível de peças que vai sair da bolsa. Sem mencionar que entre pegar uma peça de uma fábrica, acumulando peças no centro, de modo que

isso iria permitir que o seu oponente possa completar uma linha mais difícil; e pegar antecipadamente a mesma cor do centro da mesa, perder 1 ponto, mas ser o primeiro jogador na rodada seguinte; é quase sempre melhor ficar com a peça de primeiro jogador.

8. Ainda sobre completar linhas mais difíceis, você deve focar nas mais fáceis, claro, mas é importante eventualmente dar um pouco de atenção para as últimas linhas, pois elas podem gerar



muitos pontos. Quanto maior o risco, maior a recompensa, isso também se aplica aqui. Como sempre, para isso, você vai seguir o princípio de manter tudo conectado, sobretudo nas colunas centrais. Completar uma linha de 4 ou 5 peças que não fazem parte da coluna que você está montando só vale a pena se: 1) não houver jogada melhor para fazer naquela rodada E 2) está garantido que você vai completar aquela linha naquela rodada; OU 3) seu oponente vai fazer muito mais pontos pegando aquelas

peças. Comprometer uma linha com uma cor que não faz parte da coluna que você está montando é tentador, mas muito perigoso. Não olhe para a luz. É fato que você ganha um bônus gordo se você preencher todos os espaços de uma cor no seu tabuleiro, mas acredite em mim, você ganha muito mais pontos se você completar uma coluna seguindo a ordem natural dela, de cima para baixo. Entre completar uma cor e completar uma coluna, prefira a coluna. Diga-se de passagem, coincidência ou não, a melhor cor para se completar e ganhar o bônus por cor é a azul, justamente porque ela forma a diagonal principal no seu painel, garantindo mais adjacências, logo, mais pontos por sequências, mas reforço: foque nas colunas, sobretudo as do centro.

9. Esteja a ao menos um turno à frente do seu oponente, se aplicável. É comum no Xadrez você antecipar a jogada do seu oponente porque essa é simplesmente a jogada ótima em alguma situação (em outras palavras, não tem nada melhor que ele possa fazer naquelas circunstâncias). Dessa forma, você não apenas sabe o que ele vai fazer, como já pode pensar no que vai fazer em resposta. Isso não é tão recorrente no Azul por conta do fator aleatoriedade, mas é possível evidenciar algumas oportunidades do tipo, sobretudo no começo de uma rodada, ainda mais se você for o primeiro jogador.

Vou dar um exemplo simples para ilustrar. Digamos que haja 3 fábricas com 2 peças vermelhas cada. Em uma partida com dois jogadores, você tem a garantia de que você é capaz de completar a quarta linha com peças vermelhas se você começar a rodada selecionando um dos conjuntos de 2 peças vermelhas. Você pegou um dos pares de peças vermelhas, ainda restam outros dois pares. Mesmo que seu oponente pegue outro par, ainda é assegurado que você terá o par restante à sua disposição. Você pode usar esse conceito de forma menos ambiciosa, com as linhas menores. Por exemplo: digamos que você precise de uma peça amarela para fechar uma linha, e ao menos duas fábricas têm 1 peça amarela cada. Você não precisa fazer dessa a sua prioridade nessa rodada porque mesmo que seu oponente pegue uma das peças amarelas, você ainda terá outra ali esperando por você na sua vez. Nesse caso, você pode antecipar seu jogo de outra forma, focando em outras cores e deixando aquela peça amarela na fila de espera até que as

amarelas comecem a ficar escassas.

10. Por último, mas não menos importante, sobretudo nos momentos finais da partida, encha o centro da mesa com as cores que seu oponente não pode pegar! Ah... quem nunca perdeu os temidos 14 pontos porque na última jogada da rodada só lhe restou um mar de peças de uma cor que você não poderia colocar em lugar nenhum do seu tabuleiro além das sobras? Aquela jogada que coloca a amizade em cheque. Primeiramente, não deixe que façam isso com você! Fique atento a quantas possíveis jogadas faltam para terminar aquela rodada e quem vai ficar com a batata quente na última jogada! Mais importante ainda, faça isso com seu oponente, se possível. Na última rodada é comum que algumas cores sejam altamente indesejadas pelos jogadores, seja porque o jogador já completou aquela cor, ou porque as linhas que poderiam receber aquela cor já estão comprometidas com outra cor naquela rodada. Para arquitetar essa tempestade perfeita de pontos negativos, além de prestar atenção no seu próprio jogo, claro, em segundo plano, mire naquilo que seu oponente precisa e reduza pouco a pouco o leque de opções dele (mesmo que isso te custe alguns pontos), até que... boom! Uma enxurrada de pontos negativos no tabuleiro dele, muahahaha! Impedir que ele complete uma linha, uma coluna ou uma cor é tão importante quanto; então, mais do que nunca, na última rodada, olhe tanto para o tabuleiro do seu oponente quanto para o seu!

Bom, ficamos por aqui. Acredito ter disponibilizado um arsenal de técnicas para perder a amizade no Azul ser mais competitivo nesse abstrato formidável.

Até a próxima, jovens.
Um forte abraço,



CARTEADOS

O que são, onde vivem, do que se alimentam os carteados?

por Rafael Verri

O ato de jogar vem acompanhando a história humana desde sempre, está intrínseco na própria cultura, afinal o ser humano é um homo ludens.

Para dar vazão a esse anseio primitivo do lúdico, várias ferramentas surgiram, desde os tabuleiros, dados, até as cartas de baralho que evoluíram até chegarem ao o que conhecemos hoje em dia.

E valendo-se da flexibilidade criativa dada pelas cartas de baralho, cada civilização, cultura, país e geração, passou a desenvolver seu próprio conjunto de regras para novos jogos, ampliando absurdamente o leque de opções de jogos tradicionais de cartas.

Pegue o caso do Brasil, onde vemos a grande popularidade de jogos como Buraco, canastra, cacheta, truco, dentre vários outros. O mesmo ocorre em outros países.

Mais recentemente, com a popularização dos jogos modernos, começamos a perceber que os nossos olhos estão se voltando para as origens, dando uma nova atenção para os jogos tradicionais de baralho.

Grande parte deste movimento no Brasil, vem ocorrendo pela catequização destes jogos feita pelo game designer Fel Barros, seja em participações em canais de YouTube ou PodCasts, até mesmo na organização de eventos criados especificamente para disseminar a prática desses jogos, como foi o caso do Cartapalooza.

Mas o que seriam os carteados, afinal?

Podemos entendê-los como os jogos que se utilizam de cartas de baralho na estruturação básica de suas regras.

Mas isso não significa que as cartas precisam ser efetivamente aquelas cartas clássicas de baralho como conhecemos, com Reis, Dama, Valete, Ás, etc.

A questão principal é que as cartas devem se utilizar da mesma estrutura das cartas de baralho, com cartas com valores progressivos e naipes diferentes, ainda que sejam criados novos e diferentes naipes do que aqueles tradicionais como copas, paus, etc.

Isso o diferencia dos chamados card games, que por mais das vezes usa cartas que não guardam relação com a estrutura de baralhos tradicionais.

Se a princípio podemos pensar que essa restrição em termos de categorização pode limitar a variedade de jogos considerados como carteados, ao mergulhar mais a fundo nesse universo compreendemos que se trata na verdade da toca do coelho da Alice.

Uma infinidade de novos conceitos nos são apresentados e uma proporção ainda maior de variações nos mostram que o carteadado é um verdadeiro nicho dentro do nicho.

E um dos principais projetos que buscam dar um pouco de lógica à esta infinidade lúdica é o site pagat.com, uma espécie de enciclopédia e repositório, como se fosse um boardgamegeek específico para os carteados. E um dos pontos de destaque do Pagat é o seu sistema de classificação, onde podemos pesquisar os diversos tipos de jogos como os trick-taking, climbing games, fishing games, e muitas outras classificações, a depender da categoria que desejamos entender melhor.

Muito do conteúdo se mostra extremamente

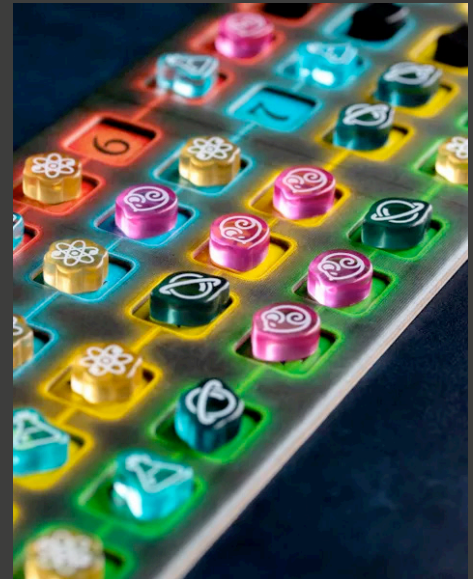
útil e material de pesquisa e estudo essencial para games designers, mas o que mais nos encanta é observar o quão fundo e estratégico um simples jogo de cartas pode se tornar, independente da complexidade de suas regras.

Para mim, esse é o principal meio de se considerar aquilo que chamar atualmente de "jogo elegante". Jogos que mesmo com um conjunto pequeno de componentes - como um baralho de cartas - e com regras enxutas e diretas, geram infinitudes estratégicas e que levam os jogadores à diversão e ao estado de flow, ainda que não haja uma profusão de tema nesse jogo.

Estamos vivendo em uma era de ouro para os jogos de tabuleiro modernos, e pela quantidade de novos lançamentos que tentam competir no oceano cada dia mais inflado de jogos, as vezes encontramos uma inovação criada meio forçada, artificialmente, algo feito mais pensado para nos impactar pela originalidade do que pela qualidade.

Não é à toa que esses jogos são sucesso entre um público mais heterogêneo, atingindo desde crianças até pessoas da terceira idade, pois sua receita vem sendo testada ao longo de vários anos.

Os carteados e o sucesso que o gênero vem ganhando nos últimos tempos (a se ver na própria indicação do Scout ao Spiel des Jahres) é prova incontestada de que a solução para a qualidade pode estar em voltarmos os nossos olhares para a origem, para os jogos tradicionais de baralho. A inovação é desejada, mas não necessariamente nova.



Cat in the box é um carteador de vaza lançado em 2022 e que foi um dos grandes sucessos do ano, tanto na GenCon quanto na Spiel Essen (foi o primeiro jogo a esgotar na feira), confirmando a força comercial que os carteados estão ganhando nos últimos anos.

A grande sacada do Cat in the box é trabalhar com as cartas como se elas não tivessem naipes específicos, ao contrário, elas podem ser o naipe que o jogador desejar (desde que não tenha ainda sido escolhida por outro), fazendo uma grande brincadeira com o experimento do Gato de Schrödinger.

A inovação mecânica nesses jogos acaba sendo menor em termos estruturais, mas qualquer mudança nas regras, por mais sutil que seja, gera impactos profundos na dinâmica do jogo.





Acesse a página desse jogo para ter acesso a materiais extras
<https://boardgamegeek.com/boardgame/370967/dive-adventures>

DIVE ADVENTURES

um jogo de Rafael Verri
 para 1 a 6 jogadores
 15 minutos por partida
 indicado para +8 anos

Um mapa mostrando um mar rico de seres incríveis foi descoberto. Os maiores mergulhadores do mundo souberam da novidade e se apressaram a explorar esse novo universo submerso. Você e sua tripulação correm para catalogar a vida marinha. Mas nessa aventura oceânica, o seu avanço dependerá da sua estratégia em aproveitar ao máximo o oxigênio nos mergulhos e as melhores paradas para reabastecer o seu tanque de ar.

RESUMO DO JOGO

Durante uma partida de Dive Adventures, os jogadores irão rolar dados e usar o resultado para mover seu mergulhador no mar representado no mapa, tentando catalogar a maior quantidade de vida marinha.

COMPONENTES

- Mapa do jogo
- 4 dados D6 (não fornecido)
- 1 lápis (não fornecido)

PREPARAÇÃO

Imprima o mapa da página ao lado e entregue 1 cópia por jogador, juntamente com 1 lápis. Cada jogador escreve o seu nome no espaço indicado no lado inferior esquerdo. Deixe os dados D6 ao alcance de todos.

COMO JOGAR

Dive Adventures é jogado em até 5 rodadas. No início de cada rodada, um dos jogadores irá rolar uma quantidade de dados igual o número da rodada atual, com exceção da quinta rodada (por exemplo, na segunda rodada serão rolados 2 dados).

Simultaneamente, todos os jogadores irão anotar o resultado dos dados nos espaços indicados referente a rodada atual (no exemplo abaixo, o jogador rolou um 2 e um 5 durante a segunda rodada, anotando no espaço indicado no mapa).



Esses valores representam os pontos de oxigênio que o mergulhador do jogador tem para usar durante a rodada.

Cada jogador irá usar a quantidade de pontos de oxigênio para movimentar seu mergulhador no mapa.

A quantidade de pontos de oxigênio que o mergulhador gasta para se movimentar, depende do tipo de espaço para o qual o mergulhador está indo.

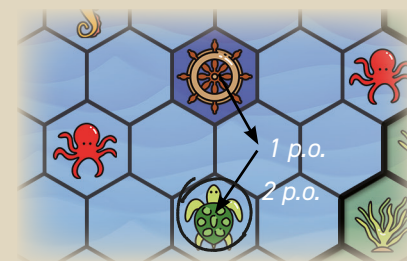
Para entrar em espaços de mar, o mergulhador gasta só 1 ponto de oxigênio.

Para entrar em espaços de algas, o mergulhador gasta 2 pontos de oxigênio.

Para entrar em espaços de terra, o mergulhador gasta 3 pontos de oxigênio.

O jogador irá distribuir a soma do valor da rodada da forma que entender.

A primeira vez que o mergulhador se movimentar na partida, ele deve sair do espaço central do mapa (no exemplo abaixo, o mergulhador saiu do espaço central e gastou 2 pontos de oxigênio para chegar ao espaço com a tartaruga).



Sempre que um mergulhador entrar em um espaço que contenha um ícone de timão (🌀), o jogador irá circular o ícone livre mais a esquerda na trilha de timão para indicar que ele está disponível (no

início da partida já há um timão circulado, portanto, disponível).

Caso algum jogador não queira utilizar o resultado de um ou mais dos dados na rodada, ele poderá gastar um ícone de timão para rerrolar 1 dado para cada ícone gasto. Para marcar que gastou o timão, simplesmente coloque um X sobre o ícone (no exemplo abaixo o jogador tem timão disponível, já tendo gasto 2).

O novo resultado só será aproveitado



pelo jogador que gastou o timão. O jogador poderá fazer isso quantas vezes quiser, desde que tenha timão suficiente para gastar.

Em rodadas subsequentes, o mergulhador poderá continuar seu trajeto a partir de um dos caminhos anteriores ou iniciar um novo trajeto a partir do do espaço central.

A ÚLTIMA RODADA

Após quatro rodadas, os jogadores que ainda tiverem ícones de timão disponíveis poderão jogar a última rodada. O valor de pontos de oxigênio dessa rodada será a quantidade de timão disponível.

ENCONTRO COM A BALEIA




Sempre que um mergulhador entrar em um espaço com uma baleia, ele não poderá mais se movimentar na rodada e eventuais pontos de oxigênio que não tenham sido utilizados na rodada serão perdidos.


PONTUAÇÃO






FINAL DA PARTIDA E PONTUAÇÃO


Após a realização da última rodada, a partida termina e os jogadores farão a contagem dos pontos de exploração  de acordo com o trajeto percorrido no mapa pelo mergulhador.


Cada ícone alcançado pelo trajeto do mergulhador será considerado como catalogado e será utilizado para efeitos de pontuação.

As  são pontuadas progressivamente, assim, se você tiver 1 irá ganhar 1 ponto, mas se tiver 4, irá ganhar 10 pontos.


Os  são pontuados por pares, assim, se tiver 3 polvos você ganha 5 pontos, mas se tiver 4, ganha 10 pontos.

Os  valem 1 ponto cada 1. Além disso, cada peixe que faça par com 1  também irá valer 2 pontos. Cavalo-marinho sem um par com peixe não vale ponto.

Os  irão dar pontos de acordo com quantos faróis estão sendo conectados, simplesmente multiplicando-os. Ou seja, se o jogador conectou 4 faróis, irá ganhar 16 pontos (4 vezes 4).

As  valem 2 pontos cada uma, mas

para entrar nelas o mergulhador gasta 2 pontos de oxigênio.


As  valem os pontos conforme indicado ao lado da quantidade. Se não catalogar nenhuma baleia, o jogador perde 20 pontos, mas se conseguir as 3 baleias, ele ganha 10 pontos.

Por fim, a cada 5 espaços não explorados o jogador perde 1 ponto de exploração.

O vencedor é aquele que tiver a maior soma de pontos. Em caso de empate, aqueles que tiverem a maior quantidade de timão disponível serão os vencedores.


The image shows the game board for 'DOME ADVENTURES'. At the top left, the title 'DOME ADVENTURES' is written in a stylized font, with 'um jogo de Rafael Terri' written below it. The board features a large hexagonal grid of spaces, each containing a different sea creature icon: a fish, an octopus, a turtle, a seahorse, a whale, a lighthouse, a compass rose, and a plant. To the left of the grid is a vertical column of score markers, numbered 1 through 5, with a question mark icon at the top. To the right of the grid is a vertical column of icons representing different sea creatures. At the top of the board is a grid of 10 empty boxes for recording scores. Below this grid are several rows of icons representing different sea creatures and their associated point values. A large compass rose is located at the bottom right of the board. The background of the board is a light blue color with a subtle pattern of waves and a ship's mast.


*Versão Monocromática
para impressão econômica*





um jogo de Rafael Verri


ADVENTURES



































































































	GAME DESIGN	DEVELOPMENT	ILUSTRAÇÕES	DESIGN GRÁFICO	FINALIZAÇÃO	PRÉ-PRODUÇÃO	COMPONENTES	PRODUÇÃO	DISTRIBUIÇÃO
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	✗
BONECA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	✗
	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	✗
MENTIRA	✓	✓	✓	✓	...	✗	✗	✗	✗
VILA	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	...	✗
RETORNO	✓	...	✓	✓	✗	✗	✗
INDY	✓	...	✓	✓	✗	✗	✗	✗	✗
CALOR	✓	✓	✓	...	✗	✗	✗	✗	✗
RELÓGIO	✓	...	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
OVOS	✓	...	✓	...	✗	✗	✗	✗	✗
EXCELÊNCIA	...	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
RODA	...	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗
CUBO	...	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗	✗

PRECISAMOS DE VOCÊ!

Gostou do nosso conteúdo?
 Quer fazer parte e colaborar com a Ludomag escrevendo um artigo, resenha, entrevista ou ensaio?

Escreva para nós
ludomag@ludofun.com.br



**ONIRIM**

Nesta imagem, um incrível jogo solo que estamos curtindo nos últimos dias. Você já jogou o Onirim? Conta pra gente o que você achou.

CONTRIBUA PARA A LUDOMAG

Quer ver a sua foto com seus jogos, sua turma e jogatinas nas próximas edições da LudoMag? Envie para nosso email: ludomag@ludofun.com.br

Para pensar:
*“O dinheiro não é tudo,
mas ele serve como
desempate no Power Grid”*
desconhecido

LudoMag é uma publicação da Ludofun Editora Ltda. Todos os direitos reservados. www.ludofun.com.br
siga: @ludofunxp

