

UNIVERSIDADE ESUADUA PAULISTA “Júlio de Mesquita Filho”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

CHAMADO DE VALHALLA : DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO

LUANA CAROLINE TUMIATTI

BAURU

2019

UNIVERSIDADE ESUADUA PAULISTA “Júlio de Mesquita Filho”
FACULDADE DE ARQUITETURA, ARTES, COMUNICAÇÃO E DESIGN

CHAMADO DE VALHALLA : DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO

LUANA CAROLINE TUMIATTI

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de
Design, habilitação em Design Gráfico, da Faculdade de
Arquitetura, Artes, Comunicação e Design, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho”.

BAURU

2019

CHAMADO DE VALHALLA: DESENVOLVIMENTO DE UM JOGO DE TABULEIRO

PROJETO DE CONCLUSÃO DE CURSO EM DESIGN GRÁFICO 2019 LUANA CAROLINE TUMIATTI

Material completo disponível online no site

<https://luanatumiatti.wixsite.com/chamadodevalhalla>

1. INTRODUÇÃO

A PROPOSTA DO PROJETO

Este trabalho tem como objetivo experimentar e relatar o processo de criação de um jogo de tabuleiro. A proposta do projeto é criar um jogo temático imersivo, capaz de despertar o interesse dos jogadores, estimulando sua interação social e promovendo a estes uma experiência lúdica prazerosa, que eventualmente pode resultar no aprendizado tangencial.

O produto final alcançado pelo projeto é o resultado de um rico estudo sobre a cultura nórdica e sobre os conceitos e métodos básicos necessários para a criação de um jogo de tabuleiro, que possibilitaram o desenvolvimento gráfico e mecânico deste jogo e de todo seu conteúdo.

2. SOBRE OS JOGOS

O QUE É UM JOGO

“O que são jogos? São coisas no sentido de artefatos? São modelos comportamentais ou simulações de situações sociais? São vestígios de antigos rituais ou ritos mágicos? É difícil e até mesmo curioso quando se tenta responder à pergunta “o que são jogos”, pois se presume que os jogos são muitas coisas e, ao mesmo tempo, os jogos específicos são diferentes entre si - mas eles são?”

E. M. Avedon, The Structural Elements of Games

Em um primeiro momento, quando paramos para pensar, encontrar uma definição para o que é um jogo parece uma tarefa fácil, já que todos estamos habituados a ouvir esta palavra e rapidamente criar uma imagem mental de seu significado. Esta tarefa se torna um pouco mais complexa quando precisamos definir através de palavras, de uma forma clara e objetiva, quais as características que tornam algo em um jogo.

Ainda não existe na literatura uma definição totalmente precisa sobre o que é um jogo, mas podemos encontrar conceitos desenvolvidos por diversos autores, que unidos podem sintetizar de forma objetiva a resposta para esta questão. Com o objetivo de entender de forma mais clara este assunto vamos analisar a perspectiva de diferentes autores e entender o papel fundamental que cada um deles representa neste processo de significação.

COMPARANDO DEFINIÇÕES

DAVID PARLETT

David Parlett é um historiador de jogos que escreveu muito sobre jogos de cartas e jogos de tabuleiro. Apesar de seu ceticismo quanto a sua capacidade de elaborar uma definição para o que é um jogo, ele consegue formular um modelo para entendermos os jogos. Parlett começa fazendo uma distinção entre jogos formais e informais:

“Um jogo informal é simplesmente uma interação lúdica não dirigida, ou uma simples ‘brincadeira’, como quando crianças ou os cachorros brincam de luta.”

Isso que Parlett chama de “jogo informal” pode ser simplesmente chamado de interação lúdica (play). Enquanto isso ele compara esta atividade informal com a estrutura dos jogos formais, que é constituída por dois componentes principais:

- Fins: É o fato de o jogo ser uma competição para atingir um objetivo. Quando este objetivo é cumprido, leva um ou mais jogadores à vitória e, conseqüentemente, ao fim do jogo.
- Meios: É o fato de os jogadores aceitarem o conjunto de regras e materiais que constituem o jogo, que quando manipulados são capazes de produzir uma situação de vitória.

Estes dois componentes são elementos chave ao definir jogos e distingui los de atividades informais de interação interação lúdica.

CLARK C. ABT

Clark é um pesquisador americano conhecido por formalizar o conceito de e usos dos jogos sérios (jogos concebidos com um propósito primário que não é a diversão) . Em seu livro Serious Games, Abt propõe a seguinte definição de jogos:

“Reduzido à sua essência formal, um jogo é uma atividade entre dois ou mais tomadores de decisão independentes buscando alcançar seus objetivos em um contexto limitador. Uma definição mais convencional seria dizer que um jogo é um contexto com regras entre os adversários tentando conquistar objetivos.”

Esta definição nos dá um entendimento do papel ativo que os jogadores exercem em um jogo. Os elementos chave de sua definição são:

- Atividade: O jogo é uma atividade, processo ou evento.
- Tomadores de decisão: Os jogos exigem que os jogadores tenham um papel ativo nas tomadas de decisões.
- Objetivos: Os jogos possuem objetivos a serem cumpridos.
- Contexto limitador: Existem regras que limitam e estruturam a atividade do jogo.

Assim como Parlett, a definição de Abt também afirma que os jogos possuem metas ou objetivos, porém aprimora a ideia de meios baseados em regras do primeiro, indicando que as regras são intrinsecamente limitadoras. Mas o componente que mais se destaca em sua definição é a ênfase no papel do jogador como tomador de decisões no jogo. Apesar disso, sua definição ainda é pouco ampla, não englobando outros formatos de jogos que não possuem necessariamente disputas entre adversários, como os jogos cooperativos ou solitários, onde o adversário no caso não é um jogador.

JOHANN HUIZINGA

O antropólogo holandês Johann Huizinga publicou em 1938 um estudo pioneiro sobre o jogo como elemento da cultura - o Homo Ludens, hoje considerado uma das obras de filosofia mais completas e importantes do século XX acerca deste tema. Entre outras coisas, Huizinga traz nesta obra sua definição do que é um jogo:

“ O jogo é uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro. Ela é praticada dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de uma maneira ordenada. Promove a formação de agrupamentos sociais, que tendem a se cercar de sigilo e sublinhar a sua diferença em relação ao mundo comum, por disfarce ou outros meios.”

Ao fazer esta afirmação, Huizinga afirma que a interação lúdica dentro de um jogo:

- Está fora da vida real;
- Não é séria;
- É totalmente envolvente;
- Não está associada a interesses materiais ou lucros;
- Acontece dentro de suas próprias delimitações de tempo e espaço;
- Procede de acordo com as regras;
- Cria grupos sociais que se separa do mundo exterior.

Essa definição de Huizinga possui ideias muito importantes e seu ponto forte é conseguir identificar qualidades mais evasivas e abstratas que fazem parte da interação lúdica - apontando a artificialidade em que os jogadores se submetem ao jogar um jogo. Ainda assim esta teoria possui alguns problemas, já que alguns de seus elementos estão estreitamente ligados ao projeto ideológico do Homo Ludens, e não se aplicam necessariamente a todos os tipos de jogos.

ROGER CAILLOIS

Em 1960 o sociólogo francês Roger Caillois publicou o livro “Les jeux et les hommes”, considerado como sendo uma resposta direta ao livro Homo Ludens.

“...é uma atividade que é essencialmente: livre(voluntária), separada (no tempo e espaço), incerta, improdutiva, governada por regras, fictícia (faz-de-conta).”

Neste livro Caillois, assim como Huizinga, prioriza a interação lúdica dentro dos jogos, definindo-a da seguinte forma:

- Livre: Um jogo não é obrigatório; se assim fosse perderia toda sua atração e diversão.
- Separada: Ocorre dentro de limites de espaço e tempo previamente definidos e fixados.
- Incerta: Seu curso não pode ser determinado nem seu resultado obtido de antemão, e certa margem para inovações são deixadas para a iniciativa dos jogadores.
- Improdutiva: Não cria bens, riquezas ou quaisquer elementos do tipo; exceto pela troca de bens entre os jogadores, terminando em uma situação idêntica à que prevalecia no início do jogo.
- Regida por regras: Ocorre sob convenções que suspendem as leis ordinárias e estabelecem uma única nova legislação que é válida no momento.
- Faz-de-conta: É acompanhada por uma consciência especial de uma segunda realidade ou fantasia livre, em contraste com a vida real.

Caillois traz nesta definição diversas ideias novas, onde descreve a interação lúdica como sendo livre ou voluntária, salientando que o fim de um jogo é incerto e associando o jogo a um sentimento de faz-de-conta. O problema que encontramos em sua definição é que, assim como a de Huizinga, ela é abrangente demais, portanto pode se aplicar a outras atividades que não os jogos, dispersando o foco da clareza e objetividade que procuramos.

ELLIOT AVEDON E BRIAN SUTTON-SMITH

Brian Sutton-Smith é um dos estudiosos mais importantes das interações e dos jogos do século XX. Junto a Elliot Avedon, ele coeditou o livro The Study of Games, onde os autores apresentam uma definição concisa e muito objetiva do que são os jogos:

“Jogos são um exercício de sistemas de controle voluntário, em que há uma competição entre forças, limitadas por regras para produzir um desequilíbrio.”

Os elementos essenciais desta definição são:

- Exercício dos sistemas de controles: Os jogos envolvem alguma forma de atividade, seja ela física ou intelectual.
- Voluntário: Os jogos são iniciados livremente.
- Competição entre poderes: Os jogos estabelecem um conflito entre os jogadores.
- Confinados por regras: A natureza limitadora das regras é enfatizada.
- Resultado desequilibrado: O resultado final de um jogo é fruto do alcance de um objetivo, que o difere do estado inicial do jogo.

Embora os elementos que compõem esta definição não sejam totalmente originais, a sua formulação tem força por sua objetividade e clareza, abordando os jogos em si e demarcando-os de outras atividades menos formais. Por outro lado ela não engloba os diversos elementos que encontramos nas outras definições.

KATIE SALEM E ERIC ZIMMERMAN

No livro Regras do Jogo, os autores Katie Salem e Eric Zimmerman discutem de forma profunda e abrangente os fundamentos do design de jogos. Após reunirem as definições de diversos autores para a pergunta “o que é um jogo”, Katie e Eric chegam, de uma forma objetiva, à seguinte definição:

“Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem em um conflito artificial, definido por regras, que implica em um resultado quantificável.”

As principais ideias desta definição são as seguintes:

- Sistema: Conjunto de elementos que se inter-relacionam para formar um todo complexo, sendo fundamental na abordagem de jogos.
- Jogadores: O jogo é algo que um ou mais jogadores participam ativamente, interagindo com o sistema do jogo para alcançarem a interação lúdica do jogo.
- Artificial: Embora aconteçam na vida real, os jogos mantêm um limite da realidade no tempo e espaço.
- Conflito: O conflito é algo central para os jogos, incorporando sempre uma disputa de poderes de diversas formas.
- Regras: As regras fornecem a estrutura a partir da qual surge o jogo, delimitando o que o jogador pode ou não fazer.

- Resultado quantificável: Os jogos têm um objetivo ou resultado quantificável. Ao final do jogo, um jogador venceu, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo das atividades lúdicas menos formais.

Esta definição desenvolvida por Katie e Eric é bem objetiva, englobando elementos essenciais dentro de um jogo de uma forma com que essa definição consiga contemplar grande parte dos jogos analógicos e digitais.

JESPER JUUL

No início deste século a discussão acadêmica acerca da definição de “jogo” foi reacesa, então o eminente pesquisador dinamarquês Jesper Juul analisou as definições de diversos autores, agrupando seus conceitos com a finalidade de identificar características comuns compreendidas entre eles. O resultado a análise dos conceitos destes autores evidenciou que nem todos eles estão presentes em todos os jogos, por isso não podem ser considerados universais. Então, sua definição converge em seis pontos primordiais como aspectos formadores dos jogos:

- Regras: Os jogos são baseados em regras fixas e bem definidas;
- Resultado variável e quantificável: Para funcionar como jogo, as regras devem permitir a possibilidade de resultados diferentes, considerando as habilidades do jogador;
- Valor atribuído aos possíveis resultados: Alguns dos resultados possíveis são melhores e mais desejáveis que outros;
- Esforço do jogador: As ações do jogador influenciam diretamente o estado do jogo;
- Jogador ligado aos resultados: O jogador está ligado a aspectos específicos do resultado uma vez que este depende da atitude do jogador;
- Consequências negociáveis: Jogos também caracterizam-se pelo fato de que podem opcionalmente ter consequências reais, que são negociadas convencionalmente. Jogos estão autorizados a fazer os jogadores felizes ou infelizes, ferir ou aumentar seu orgulho, mas apenas dentro de certos limites negociáveis. A única maneira de um jogo ter consequências negociáveis é quando as operações e movimentos necessários para jogar são predominantemente inofensivos. Qualquer jogo envolvendo armas reais tem fortes consequências não negociáveis. Cassinos são exemplos de onde é impossível jogar por pura diversão, sem aposta real de dinheiro, o que o torna não negociável.

Estas seis características formam a base para que algo seja classificado um jogo, e a partir delas o autor elaborou a seguinte definição de jogo:

“Um jogo é um sistema formal baseado em regras, com resultado variável e quantificável, no qual diferentes resultados são atribuídos por diferentes valores, o jogador empenha

esforço a fim de influenciar o resultado, o jogador sente-se vinculado ao resultado, e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis.”

Esta definição elaborada por Juul é muito bem resolvida, já que leva em conta as considerações que foram desenvolvidas por outros pesquisadores até então, agrupando um pouco de suas ideias de forma sintética e objetiva.

Nenhuma destas definições é tida como a única e verdadeira resposta para esta complexa pergunta que busca definir o que são os jogos. Cada resposta é subjetiva e faz parte do contexto em que cada autor está inserido, porém, todas estas respostas giram em torno de um ponto em comum e até se complementam em alguns momentos: um exemplo disto é a forma com que todos os autores concordam que para que um jogo exista é necessário que existam regras.

CLASSIFICAÇÃO DOS JOGOS

No livro “Recreação para Todos”, os autores Mauro Soares e Jarbas Sales dividem os jogos de acordo com as funções que eles são capazes de desenvolver nos seres humanos. Desta forma os jogos foram divididos nas seguintes categorias:

- **Jogos Sensoriais:** Jogos que estimulam o uso dos cinco sentidos do ser humano (jogos que envolvem ações como cheirar, escutar, tocar, etc).
- **Jogos Psíquicos:** Jogos mais complexos que exigem dos jogadores maior concentração e seriedade (jogos que envolvem ações como blefe, conter o riso, etc).
- **Jogos Motores:** Jogos que requerem o uso dos músculos e da coordenação dos jogadores (jogos que envolvem ações como saltar, chutar, correr, etc).
- **Jogos Afetivos:** Jogos que estimulam a sensibilidade, os sentimentos e as experiências dos jogadores (jogos que envolvem ações como desenhar, esculpir, tocar músicas, etc).
- **Jogos Intelectuais:** Jogos que exigem o raciocínio dos jogadores (jogos como dominó, damas, xadrez, etc).

Dentro destas classificações existem diversas variações de jogos, sendo as mais populares:

- **Jogos de Adivinhação:** Jogos que possuem como proposta estimular a descoberta de uma informação secreta através de mímicas, desenhos ou charadas. Esta categoria inclui jogos como Imagem&Ação, Cara a Cara, Perfil, Draw Something, etc.
- **Jogos de Papel e Lápis:** Jogos simples que não requerem equipamentos especiais além de papel e lápis. Esta categoria inclui jogos como Scrabble, Sudoku, Palavras Cruzadas, Jogo da Velha, Stop (Adedonha), etc.

- **Jogos de Destreza/Coordenação:** Jogos que requerem dos jogadores destreza manual ou coordenação motora. Esta categoria inclui jogos como Jenga, Pinball, Bilhar, etc.
- **Jogos de Cartas:** Jogos que usam baralhos como ferramenta central, sejam eles baralhos tradicionais, customizados ou jogos de cartas colecionáveis. Esta categoria inclui jogos como Uno, Magic the Gathering, Yu-Gi-Oh, Rook, etc.
- **Jogos de Dados:** Jogos onde os resultados obtidos através da rolagem de dados conduzem as ações e interações dos jogadores. Alguns jogos desta categoria podem ser classificados como jogos de azar, já que contam com um alto fator de sorte. Esta categoria inclui jogos como Zombie Dice, Bang the Dice Game, Yahtzee, Liar's, etc.
- **Jogos de RPG (Role Playing Games):** Os RPGs são jogos de interpretação, onde os jogadores assumem o papel de personagem e são conduzidos por um mestre, responsável por criar e moderar os obstáculos que surgirão no caminho dos personagens durante suas jornadas dentro de um cenário fictício. Esta categoria inclui jogos como Dungeons & Dragons, Iron Kingdoms, Star Wars: Fronteira do Império, Call Of Cthulhu, Tormenta, etc.
- **Jogos de Videogame:** São jogos onde o jogador interage com interfaces gráficas geradas por um console conectado a uma tela. A comunicação entre o jogador e a realidade virtual pode se dar através de joysticks, mouses, controles, teclados ou até mesmo sensores. É o mercado de jogos mais influente, sendo a segunda maior indústria do entretenimento, ficando atrás apenas da música. Esta categoria inclui inúmeros jogos aclamados, como The Legend of Zelda, World of Warcraft, Final Fantasy, Grand Theft Auto, The Elder Scrolls V: Skyrim, etc.
- **Jogos de Tabuleiro:** Os jogos de tabuleiro compreendem uma grande quantidade de vertentes, mas esta classificação se refere especificamente aos jogos que possuem um tabuleiro como base para a interação dos jogadores, funcionando como a ferramenta central essencial para o funcionamento do jogo. Além do tabuleiro, os jogos podem conter diversos tipos de elementos, tais como cartas, marcadores, fichas, dados, miniaturas, etc.

CATEGORIAS DOS JOGOS DE TABULEIRO

Atualmente o mercado mundial de jogos de tabuleiro pode ser dividido em 5 principais categorias: os Jogos do Mercado de Massa, os Jogos de Estilo Americano (Ameritrashes), os Jogos de Estilo Europeu (Eurogames), os Jogos de Hobby e os Wargames. Apesar destas categorias compreenderem a maior parte dos jogos de tabuleiro moderno, ainda podem existir jogos que não se encaixam em nenhuma destas categorias ou que possuem características presentes em mais de uma delas.

Os Jogos do Mercado de Massa são aqueles jogos de grande sucesso comercial, lançados por grandes companhias e vendidos por todo o mundo. São os mais conhecidos pela população, incluindo grandes títulos como “Banco Imobiliário”, “War”, “Jogo da Vida”, “Uno” e muitos outros. Nesta categoria também se encaixam os Party Games e os Family Games, que são formados por jogos de regras simples e baixo tempo de duração, cujo principal objetivo é aumentar a interação social entre os jogadores.

Os Jogos de Estilo Americano, também conhecidos pejorativamente por Ameritrashes, possuem como principal objetivo gerar uma experiência imersiva aos seus jogadores, que é construída principalmente através de seus temas narrativos (ou podem ser baseados em franquias de sucesso do cenário pop). Outro atrativo dos Ameritrashes são seu investimento em um trabalho gráfico de grande qualidade e até mesmo em miniaturas, que são coisas que acabam despertando maior interesse nos jogadores. Neste tipo de jogo o fator de sorte é bastante presente, fator que gera incerteza sobre o que irá ocorrer no decorrer da partida. Zombicide, Arkham Horror e Twilight Imperium fazem parte desta categoria.

Os Jogos de Estilo Europeu, também conhecidos por Eurogames, tem como objetivo trazer uma experiência desafiadora para seus jogadores, portanto estão associados a certas características, como a prevalência das mecânicas do jogo sobre sua temática, a baixa utilização de elementos de sorte e o desenvolvimento de uma mecânica fluida e equilibrada. Nestes jogos existe um alto nível de competitividade entre os jogadores, que disputam a vitória através de conflitos indiretos que geralmente envolvem pontos de vitória. Também possuem regras balanceadas para que os jogadores não sejam eliminados de forma precoce durante uma partida. Colonizadores de Catan, Carcassonne e Puerto Rico fazem parte desta categoria.

Os Jogos de Hobby podem ser divididos em 3 categorias: RPG's, Jogos de Miniatura e Jogos de Cartas Colecionáveis. Geralmente são jogos complexos e que podem demandar grande investimento de seus jogadores. Dungeons & Dragons, Krosmaster Arena e Magic: The Gathering, respectivamente, fazem parte destas três categorias.

Os Wargames são uma categoria de jogos cujo principal objetivo é reconstruir acontecimentos históricos que envolvem cenários de guerra, promovendo aos jogadores uma experiência imersiva e com certa fidelidade aos detalhes e fatos históricos. Ainda fazem parte desta categoria jogos de guerra com temas futurísticos ou de ficção científica. Jogos desta categoria costumam possuir grande complexidade de regras, componentes e uma longa duração das partidas. Alguns dos principais wargames disponíveis no mercado atualmente são Twilight Struggle, Axis and Allies e Star Wars: X-Wing.

O QUE DIFERENCIA UM JOGO DE UM BRINQUEDO?

O jogo, o brinquedo e a brincadeira fazem parte de um mesmo universo lúdico, visto que são elementos que desenvolvem as diferentes funções dos seres humanos, tais como o raciocínio, a coordenação motora, as relações sociais, etc. Ao jogar ou brincar, as crianças atribuem às suas atividades sentidos que estão ligados à realidade, de forma com que estas atividades sejam relevantes no desenvolvimento dos seres humanos.

O brinquedo é o objeto de suporte da brincadeira que está destinado a trazer divertimento. Os brinquedos por si mesmo não possuem regras, mas nada impede que você as crie durante a prática do brincar ou do jogar.

Segundo os autores Tânia Queiroz e João Luiz Martins, o brincar implica numa proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras estas são simples e flexíveis e o seu maior objetivo é a prática da atividade em si.

Já o ato de jogar é tido como uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontâneo, com regras que determinam duração intensidade e final da atividade. É importante lembrar que o jogo tem sempre como resultado a vitória, o empate ou a derrota.

Para o autor Simão de Miranda, o jogo pressupõe uma regra, o brinquedo é um objeto manipulável e a brincadeira, nada mais que o ato de brincar com o brinquedo ou mesmo com o jogo. Percebe-se, pois que o jogo, brinquedo e a brincadeira têm conceitos distintos, todavia estão imbricados ao passo que o lúdico abarca todos eles. Com base no autor, fica claro que apesar das diferenças existentes entre os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, estes três elementos são objeto que trazem divertimento e prazer às pessoas.

O JOGO E A CULTURA

Para Huizinga o jogo é uma realidade originária, sendo mais antigo que a própria cultura, visto que esta depende de uma sociedade humana para existir, enquanto a atividade lúdica teve início com os animais. Para o autor, o jogo deve ser considerado como uma terceira função humana, tão importante quanto o próprio raciocínio e a fabricação de objetos, pois é através dele que a sociedade exprime sua interpretação da vida e do mundo.

A vida está profundamente ligada ao espírito de competição lúdica, e para ilustrar este pensamento, Huizinga explica a forma com que o jogo se faz presente nos processos culturais. Em sua fase primitiva, a cultura era um jogo. Seja sob forma de ritual e de sagrado, de linguagem e de poesia, de música e de dança, de combate e de guerra, ou até de convenções da vida aristocrática, tudo teve origem com base em modelos lúdicos. A cultura nasce no jogo e passa a ter seu caráter.

É correto afirmar que todos os jogos refletem a cultura, reproduzindo aspectos de seus contextos culturais. Os jogos sempre estiveram ligados à vida social, religiosa, artística e a demais aspectos culturais, podendo ser considerados o espelho de uma cultura ou sociedade. Um exemplo disso são os jogos antigos, que possuem grande ligação com aspectos religiosos e rituais mágicos. O elemento dos dados, por exemplo, são descendentes de objetos que adivinhos usavam para prever o futuro, da mesma forma que as cartas. Atualmente a temática dos jogos acompanha os acontecimentos e assuntos relevantes do momento, como ecologia, sustentabilidade, acessibilidade, empatia, etc.

UMA BREVE HISTÓRIA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Os jogos possuem um significado diferente para cada pessoa e cultura do mundo. A atividade de se aprofundar em suas origens consiste em entender o momento e o contexto em que determinado jogo surgiu, o que acaba resultando também em um resgate dos caminhos percorridos pela humanidade ao longo do tempo.

Existe uma certa dificuldade para se aprofundar nesta pesquisa, agravada principalmente pela falta de registros que comprovem as origens de determinados jogos. Da mesma forma que alguns jogos marcaram sua época ou sobreviveram até os dias atuais, existem tantos outros que caíram no esquecimento, desapareceram ou que não possuem dados exatos sobre quando ou onde apareceram pela primeira vez.

Acredita-se que as pessoas têm jogado jogos de tabuleiro desde a Idade da Pedra, o momento em que os seres humanos começaram a viver em grupos e seu interesse natural por entretenimento e competição vieram a criar o que são considerados como os

primeiros jogos. Neste capítulo iremos conhecer de forma breve alguns dos jogos mais marcantes da história e observar a evolução dos jogos de tabuleiro através do tempo.

DADOS

Os dados são uma das mais antigas diversões conhecidas na história da humanidade. Sendo feitos de madeira, ossos ou pedras, o dados são um jogo bem simples que possui uma grande variedade de regras.

Segundo a tradição grega eles teriam sido inventados por Palamedes, companheiro do herói Agamenon, na mitológica guerra de Tróia. Tudo indica, porém, que o jogo era conhecido por todos os povos da antiguidade: egípcios, persas, assírios e babilônios.

Um conjunto de 49 pequenas pedras esculpidas foi encontrado no túmulo de Başur Höyük, de 5.000 anos de idade, no sudeste da Turquia. Estas são as primeiras peças de jogos já encontradas. Peças semelhantes foram encontradas na Síria e no Iraque, marcando a existência de jogos de tabuleiro no Crescente Fértil.

Um outro tipo de jogo com dados usava pedaços retos de madeira com somente um dos lados pintados. Estas madeiras eram jogadas todas juntas, e suas faces pintadas eram contadas e formavam o placar do jogador.

Uma das frases mais famosas do imperador Júlio César (100-44 a.C.) citava o jogo de dados: *Alea jacta est*, que significa "A sorte está lançada". Segundo o historiador romano Plutarco (46-119), César costumava jogar dados com os senadores, antes de derrubar o Senado e tornar-se imperador.

SENET

Senet, um jogo do antigo Egito, faz parte do grupo de primeiros jogos de tabuleiro do mundo, tendo sido encontrado em tumbas que datam cerca de 3500 a.C. Conhecido como ancestral do Gamão, este jogo foi muito popular entre a realeza egípcia e aparece em diversas ilustrações encontradas em túmulos egípcios antigos.

Embora suas regras não sejam totalmente conhecidas, elas são apresentadas em antigos hieróglifos, que o descrevem como "o jogo da passagem". A princípio o jogo tinha apenas característica lúdica, mas por volta de 1500 a.C. o jogo começou a receber influência da religião egípcia.

Segundo a tradição mesopotâmica, acreditava-se que o ato de jogar poderia ser uma forma de diversão eterna, sendo assim os jogos pertencentes aos falecidos eram enterrados juntamente com seus bens pessoais, tendo a finalidade de lhes salvar do tédio infinito.

MEHEN

O jogo Mehen pertence ao antigo Egito, sendo bastante popular entre a realeza e as classes trabalhadoras durante muitas dinastias do império egípcio. Podendo ser jogado por até seis jogadores, este jogo possui um tabuleiro que representa uma cobra enquanto suas peças geralmente possuem o formato de leões.

Além de ser popular entre os egípcios, estima-se que este jogo também tenha sido muito jogado na região do Mar Morto, nos atuais países do Chipre e da Jordânia. Apesar de suas regras serem desconhecidas, sabe-se que este jogo retrata a divindade Mehen, que era representada como uma enorme serpente que envolve o deus-sol Rá em suas espirais.

JOGO REAL DE UR

O Jogo Real de Ur faz parte do grupo de primeiros jogos de tabuleiro do mundo, tendo surgido na antiga Mesopotâmia e se espalhado por todo o mundo antigo.

As regras pelas quais o jogo era jogado na Mesopotâmia não são conhecidas, mas foi feita a reconstrução deste jogo com base em um tabuleiro babilônico datado de 177-176 a.C. Nesta versão o objetivo dos jogadores era passar pelo percurso descrito no tabuleiro enquanto removiam o maior número de peças possíveis do tabuleiro.

O arqueólogo inglês Sir Leonard Wooley foi o responsável pela descoberta do Jogo Real de Ur, encontrado durante escavações entre 1922 e 1934, na região do cemitério real da antiga cidade de Ur. Nestas ruínas foram achados dois tabuleiros do jogo, sendo que um deles está em exibição nas coleções do Museu Britânico, em Londres.

LUDUS DUODECIM SCRIPTORUM

O Ludus Duodecim Scriptorum foi um jogo de tabuleiro popular durante a época do Império Romano. Seu nome é traduzido como “jogo de doze marcações”, provavelmente referindo-se às três fileiras de 12 marcações encontradas em seus tabuleiros.

Acredita-se que este jogo é um antecessor do atual Gamão, do qual ele se diferencia apenas pelo uso de um dado extra e a regra de que todas as peças devem iniciar fora do tabuleiro.

DOGS & JACKALS

Dogs & Jackals é o nome dado a um jogo de corrida do antigo Egito, datado de aproximadamente 2000 a.C. Não se sabe ao certo por qual nome os antigos egípcios chamavam este jogo. Atualmente ele possui muitos nomes, todos inspirados no design das antigas tábuas e peças encontradas em escavações arqueológicas.

Neste jogo dois jogadores começam em extremidades opostas da pista com cinco peças cada. Estas peças são disputadas em todo o tabuleiro, e certos espaços funcionam como atalhos ou retrocessos. O primeiro jogador a obter todas as suas peças para um ponto de saída designado ganha o jogo.

LUDUS LATRUNCULORUM

Ludus latrunculorum era um jogo de estratégia para dois jogadores jogado em todo o Império Romano. Por causa das fontes limitadas, a reconstrução das regras do jogo é difícil, mas geralmente é aceita como um jogo de táticas militares.

Acredita-se que este jogo pode ter exercido alguma influência no desenvolvimento das regras do Xadrez, particularmente o movimento dos peões.

GO

Acredita-se que o jogo Go (também conhecido pelo nome Wei-qi na China e Baduk na Coreia) exista desde o império de Yao em 2337-2258 a.C., porém sua referência escrita mais velha já encontrada seria datada de 548 a.C. No ocidente o jogo chegou no século IX, através da Alemanha.

O jogo Go é um dos jogos de tabuleiro mais antigos que existem até hoje e que não passaram por grandes alterações em suas regras. Basicamente o jogo consiste na conquista e expansão de territórios, impedindo ao mesmo tempo a expansão de territórios do oponente, vencendo quem possuir mais peças no tabuleiro.

O jogo continua popular até hoje e foi brevemente um tema em alta em 2016, quando o programa de computador AlphaGo do Google venceu o melhor jogador de Go do mundo, Lee Sedol.

LIUBO

Embora os jogos de tabuleiro estivessem presentes na sociedade asiática muito antes de 400 a.C., eles eram basicamente interpretações de jogos do Oriente Médio. Liubo foi o primeiro jogo de tabuleiro desenvolvido pelos povos orientais (seguido pelo jogo “Go”).

Liubo foi muito popular durante a dinastia Han, porém logo teve um grande declínio que pode ter sido causado pelo aumento da popularidade do jogo Go, fazendo com que o jogo Liubo ficasse quase totalmente esquecido.

Os tabuleiros deste jogo eram feitos de uma variedade de materiais: lajes de pedra, madeira entalhada ou mesas compridas com tábuas embutidas e acompanhadas de peças de bronze. A característica comum de todos os tabuleiros de Liubo é o padrão distintivo esculpido ou pintado em sua superfície.

T AFL

Os jogos Tafl são uma família de antigos jogos de tabuleiro de estratégia germânicos e celtas jogados em um tabuleiro de xadrez com dois exércitos de números ímpares.

Apesar das variações, todos os jogos deste grupo envolviam uma proporção distinta de 2:1 de peças, com o lado menor tendo uma peça-rei que começava no centro. O objetivo do rei era fugir para a periferia do tabuleiro ou para os cantos, enquanto o objetivo da maior força era capturá-lo.

O Tafl se espalhou por todos os lugares que os vikings viajaram, incluindo Islândia, Grã-Bretanha, Irlanda e Lapônia. Várias versões do jogo foram jogadas em grande parte do norte da Europa.

CHATURANGA

Presume-se que Tafl tenha se ramificado em uma versão chamada Chaturanga, o possível precursor do Xadrez. Chaturanga é um antigo jogo de estratégia desenvolvido no Império Gupta, na Índia, por volta do século VI. No século VII, foi adotado como “Shatranj” na Pérsia Sassânida, que por sua vez era a forma de Xadrez trazida para a Europa medieval tardia.

Chaturanga foi jogado em um tabuleiro 8×8, chamado Ashtāpada. O quadro às vezes tinha marcas especiais, cujo significado é desconhecido hoje em dia. Ao chegar na Europa, este jogo gerou uma nova versão jogada no mesmo tabuleiro 8 × 8, que se chama Xadrez.

XADREZ

O jogo Chaturanga resultou em sua variante mais conhecida, o Xadrez, que durante o século X se espalhou da Ásia para o Oriente Médio e Europa. A evidência mais antiga deste jogo foi encontrada na Pérsia Sassânida por volta do ano 600 d.C.

Desde pelo menos o século 15, o xadrez tem sido conhecido como o “jogo real” por causa de sua popularidade entre a nobreza. As regras e o design do cenário evoluíram lentamente até que ambos atingiram o padrão atual no início do século XIX.

Outrora uma diversão intelectual favorecida pelas classes altas, o xadrez passou por um crescimento explosivo de interesse durante o século 20, quando jogadores profissionais e patrocinados pelo Estado competiram por um título oficialmente reconhecido e prêmios de torneio cada vez mais lucrativos.

MANCALA

O gênero Mancala compõe uma família de jogos que funcionavam com um sistema de contagem e captura de peças do jogador adversário. Estes jogos possuem uma estrutura tão básica que seus tabuleiros podem ser construídos com buracos no chão de terra e sementes podem ser usadas como peças.

As primeiras evidências do jogo são fragmentos de uma placa de cerâmica e vários cortes de rochas encontrados em áreas de Aksumite em Matara (na Eritreia) e Yeha (na Etiópia). Eles são datados por arqueólogos entre os séculos VI e VII.

A palavra mancala vem da palavra árabe “naqala” que significa “mover-se”. Mais de 800 nomes de jogos tradicionais de mancala são conhecidos, e quase 200 jogos inventados foram descritos.

XIANG QI

O Xiang Qi é uma versão chinesa do Xadrez tradicional, registrada pela primeira vez no século VIII. Seu tabuleiro é um grid de 10x9 pontos, com um rio que divide seus lados. Em cada uma de suas extremidades há um castelo, no qual os generais (reis) e ministros (rainhas) estão confinados. As peças são posicionadas nos pontos do tabuleiro, não em seus quadrados.

Embora cada lado ainda tenha dezesseis peças, há menos peões do que no jogo ocidental, e eles não desempenham um papel tão importante no jogo. Os movimentos dessas peças são semelhantes ao xadrez medieval, com algumas adaptações.

O Xiang Qi é supostamente a forma de xadrez mais jogada no mundo, um fato que ocorre também devido à vasta população de seu país natal.

SHOGI

Shogi, ou "o jogo do general", é a versão do xadrez popular no Japão. É jogado em um tabuleiro de nove fileiras de nove quadrados, cada lado com vinte peças. É incomum entre as variantes do xadrez que as peças capturadas possam ser re-inscritas no jogo do lado do captor; as peças são colocadas no tabuleiro de tal maneira que a propriedade da peça é indicada pela direção de sua frente e não por sua cor.

A tradição diz que o shogi entrou no país vindo da China, provavelmente depois de 1000 d.C, embora as teorias mais recentes digam que ele veio do sudeste asiático em tempos um pouco mais antigos. No passado, o jogo era mais popular entre as classes letradas, mas hoje a elite intelectual prefere o jogo Go. Existem cerca de 10 milhões de jogadores de shogi no Japão.

ALQUERQUE

Alquerque é um jogo de guerra onde dois lados de doze peças se enfrentam em um tabuleiro de 25 pontos. Estes pontos são unidos por linhas horizontais, verticais e diagonais e a movimentação das peças é feita através de pontos adjacentes. Uma peça pode capturar

outra ao pular sobre uma peça do adversário e pousar em um ponto vazio além dela. O objetivo do jogo é capturar todas as peças do inimigas.

Alquerque foi um jogo muito influente. Há muitas evidências de suas viagens, na forma de jogos similares, sendo jogados no Japão e na Índia. O jogo também foi adotado e adaptado pelos nativos das Américas após o contato com os espanhóis. Seu descendente mais famoso é o jogo Draughts.

DRAUGHTS

Conhecido como Damas na América do Norte, este jogo de habilidade é uma união do Xadrez medieval e com o jogo Alquerque. Cada jogador tem doze peças e a jogada acontece em um tabuleiro de xadrez. Peças avançam para encontrar o inimigo e capturam pulando. As peças que atingem a borda são promovidas a reis e podem recuar e avançar. O jogador que capturar todas as peças adversárias ganha o jogo.

Dizem que este jogo foi inventado em tempos medievais, talvez no século XII. Seu provável lugar de origem é o sul da Europa. Desde sua invenção nos primeiros tempos medievais, ele se disseminou e se diversificou, cada país tendo suas próprias regras preferidas.

SNAKES AND LADDERS

Snakes and Ladders é um jogo de percurso trazido da Índia para a Inglaterra pelos colonos britânicos no fim do século XIX. Na Índia, o registro mais antigo data do século XIII e havia clara conotação religiosa.

As versões antigas desse jogo são quase idênticas à versão que conhecemos hoje. Originalmente ele foi concebido como um jogo de moralidade, resultando em diversas versões, mas atualmente é tido apenas como um jogo infantil básico de rolagem de dados.

Neste jogo as escadas significam boas ações e as cobras representam todo o mal que fazemos. Enquanto estas boas ações nos fazem alcançar de forma mais rápida a casa de número 100 no tabuleiro (que simboliza a salvação), as cobras nos fazem retornar algumas casas no tabuleiro (representando que o mal que praticamos nos faz renascer como uma forma de vida inferior).

TÂB

Tâb é um jogo de guerra do Oriente Médio, historicamente jogado em todo o mundo islâmico. Ele é jogado por duas pessoas em um tabuleiro de quatro linhas de nove quadrados. Cada jogador tem nove peças que se movem ao redor do tabuleiro como se fosse uma pista, de acordo com os lançamentos de quatro pedaços de madeira gravados em somente uma de suas faces. As peças vão circulando o tabuleiro tentando capturar as peças inimigas até que apenas um lado permaneça no tabuleiro.

As origens deste jogo são desconhecidas. Acredita-se que ele possua origem oriental, tendo sido mencionado pela primeira vez em 1310. Tâb era um jogo popular entre as classes mais pobre do Egito. Foi notado pela última vez na década de 1820 por Lane, um viajante inglês. A partir deste relato de Lane o jogo começou a se tornar mais popular, aparecendo nos livros de Murray, Bell e Parlett no final do século XX.

FOX & GESE

Fox & Geese é um jogo de caça do norte da Europa. Era popular na Escandinávia e nas Ilhas Britânicas, e posteriormente o jogo acabou se espalhando pela América do Norte. O jogo parece ter surgido nos últimos tempos medievais. Acredita-se que ele tenha sido mencionado em uma saga nórdica do século XIV, Grettir the Strong e também em relatos do rei inglês Edward IV, que em seu livro de contabilidade menciona a compra de duas unidades deste jogo.

O jogo é jogado em um tabuleiro em forma de cruz, conhecida pelos jogadores modernos como uma prancha de paciência. Treze gansos devem prender uma raposa nesse tabuleiro, enquanto a raposa tenta capturar gansos suficientes para impedi-los de atingir seu objetivo.

A forma mais antiga do jogo tinha uma raposa contra treze gansos. Formas posteriores aumentaram isso para quinze e dezessete gansos, restringindo os poderes de movimento dos gansos para contrabalançar seu aumento nos números.

NINE MEN'S MORRIS

O Nine Men's Morris foi um jogo de estratégia muito popular na Europa durante o século XIV, se espalhando pelo mundo com suas diversas variações, podendo ser conhecido também por Morris, Morelles, Merelles, Merels, Mill ou The Mill.

Não se sabe ao certo a origem deste jogo, mas acredita-se que durante os tempos medievais ele tenha se espalhado pelos três continentes do mundo antigo. O objetivo deste jogo era formar fileiras de três peças no tabuleiro, chamadas de “moinhos” ao mesmo tempo que capturava peças inimigas, até que ele se tornasse incapaz de formar mais fileiras.

Este jogo foi muito jogado por monges e sacerdotes entediados de sua rotina, que entalhavam o tabuleiro nas pedras e nos assentos de suas abadias e catedrais. Durante o renascimento o jogo foi levado com os colonos para as Américas, onde foi um sucesso.

NINE HOLES

O jogo Nine Holes é o ancestral mais direto do que conhecemos atualmente como Jogo da Velha. Ele é um jogo de tabuleiro simples, que foi encontrado entalhado no chão de catedrais medievais e templos japoneses. Embora as regras do jogo sejam muito simples, pode ser preciso muita estratégia para vencer um adversário experiente.

Seu tabuleiro é composto por nove buracos, dispostos em três filas de três buracos cada. Cada buraco deve ser grande o suficiente para conter uma pedrinha ou outro tipo de peça usada no jogo. O jogo começa com o tabuleiro vazio e cada jogador possui 3 peças, que vão sendo colocadas em buracos vazios do tabuleiro, até que um jogador tenha formado uma linha horizontal ou vertical com suas peças. Se todas as peças foram colocadas sem formar uma fileira, cada jogador deve pegar uma de suas peças do tabuleiro e a colocar em outro espaço vazio do tabuleiro, até que uma linha seja formada.

O jogo está claramente relacionado ao Jogo Three Men's Morris (uma das variações do Nine Men's Morris), embora seu padrão seja mais fácil de marcar, e seus movimentos sejam mais livres.

PATOLLI

Jogado pelos astecas no momento da chegada dos espanhóis no México, o Patolli era um jogo de corrida em um tabuleiro em formato de cruz. As peças avançavam pelo

tabuleiro de acordo com os lançamentos de cinco grãos, marcados de um lado e lisos do outro.

As regras originais do patolli foram destruídas juntamente com muitos outros materiais culturais astecas pelo zelo indevido do sacerdócio espanhol. Algumas antigas contas espanholas do jogo sobreviveram, mas nenhuma registrou regras completas e jogáveis.

Patolli foi considerado um jogo de azar, tendo sido jogado por nobres que faziam apostas altas, como pedras preciosas e contas de ouro. Este jogo possui certa semelhança com jogos de corrida em forma de cruz da Índia, como o Pachisi, mas esta semelhança é pura coincidência, já que nenhum contato foi feito entre as duas civilizações entre a invenção de seus respectivos jogos e a chegada dos conquistadores espanhóis.

JOGO DA ONÇA

O Jogo da Onça conhecido pelos Bororos como Adugo e pelos Guaranis como Jaguá Ixive, é um jogo de estratégia conhecido em várias partes do mundo. Nos países nórdicos, ele é chamado de “Raposas e Gansos”; no Nepal, Bhaga Chal; na Índia Iau Kati Kata. Aqui na América, ele era jogado pelo antigo povo Inca, no Peru. A diferença básica entre todos eles são as peças do jogo. No Peru, as peças representam o puma (uma onça muito comum nos Andes) e os carneiros. Na Índia, tigre e cabras. E aqui no Brasil, a onça e os cachorros.

A relação é a mesma em todos os casos: a peça solitária representa um animal ou um homem poderoso e as outras peças são mais fracas, mas numerosas (no caso da China, o duelo era entre o senhor feudal e os camponeses). Segundo alguns historiadores esse jogo já era conhecido pelos índios brasileiros antes da chegada de Cabral ao Brasil.

É um jogo para duplas: um fica com a peça que representa a onça e o outro com as 14 peças dos cachorros. Para vencer o jogador com a onça deve capturar cinco cachorros e o jogador com os cachorros deve encurralar a onça.

PACHISI

Pachisi, às vezes chamado de Jogo Nacional da Índia, é um jogo de corrida para quatro jogadores que jogam em um tabuleiro em forma de cruz. Sua antiguidade é incerta. Jogos semelhantes têm a reputação de ter existido no século III, e é provável que este jogo já existisse no primeiro milênio. Seu auge foi durante o período Mogul, nos séculos XVI a XIX, quando o imperador Akbar jogou Pachisi utilizando pessoas como peças.

Entre os muitos jogos de tabuleiro que tiveram origem na Índia, o Pachisi é um dos mais copiados e mais conhecidos. Segundo suas regras cada jogador deve correr suas peças do centro, em volta da mesa e de volta, aterrissando em seus oponentes sempre que possível para mandá-los de volta ao início. Os jogadores formam parcerias e o jogo é ganho e perdido por parceiros, não por indivíduos.

GAME OF THE GOOSE

Inventado no renascimento e jogado em todo o mundo, o Game of the Goose é um jogo de corrida em que as peças se movem da borda para o centro de um tabuleiro espiral. Normalmente este é um jogo completamente baseado na sorte, mas ao invés de ser um jogo infantil, este era tradicionalmente um jogo de azar onde as pessoas faziam apostas.

Aparecendo no final do século XVI, as origens do jogo são desconhecidas. Ele está ligado a antigos jogos de corrida em espiral, como o jogo egípcio Mehen, e a artefatos como o disco de Phaistos dos minóicos. Embora seja originalmente um jogo de puro divertimento, adaptações do Jogo do Ganso apareceram com um propósito educacional, ensinando os jogadores sobre geografia, história e moral. Sua influência durou até o século XX, onde jogos de corrida semelhantes foram ligados a filmes, televisão e eventos atuais.

GAMÃO

O Gamão existe há cerca de 2.000 anos, tendo sua origem relacionada a diversos jogos que existiram durante a Idade Antiga e possuem certas semelhanças em suas estruturas e/ou em seu conjunto de regras. Alguns desses jogos pertencem ao conjunto de primeiros jogos da humanidade, como o Senet e o Jogo Real de Ur.

Existiram também outros jogos que são considerados seus predecessores, como o jogo romano Ludus Duodecim Scriptorum, o persa Narde e o indiano Parcheesi. Estes jogos se espalharam pelo mundo, e seus nomes e regras foram sendo adaptados com o passar do tempo.

No século XVII, os ingleses deram a este jogo o nome Backgammon, que significa "o jogo de voltar", porque as peças podem sair e voltar ao tabuleiro durante uma partida. Nessa mesma época, no Brasil, o Gamão era jogado pelos Bandeirantes em suas andanças pelo interior do país. O objetivo é conseguir retirar todas as suas peças do tabuleiro antes do inimigo.

HALMA

O jogo Halma, cujo nome significa "pular" em grego, é um produto divertido da era vitoriana. Acredita-se que este jogo possa ter origem anterior ao século XVIII, mas foi com sua publicação em 1880 que ele chamou a atenção do mundo. O objetivo do jogo é fazer com que suas peças cheguem ao canto oposto do tabuleiro antes que seus oponentes possam fazer o mesmo. As peças podem saltar umas sobre as outras para acelerar seu progresso, embora não haja capturas no jogo.

Em 1892, outra variante foi publicada na Alemanha, chamada Stern-Halma. Este tinha uma placa em forma de estrela, ao invés do tabuleiro quadrado de Halma, mas as regras eram praticamente inalteradas. Em 1948, uma variante chamada Grasshopper foi publicada, permitindo jogar com um conjunto de rascunhos padrão. Nos Estados Unidos este jogo se tornou o jogo de Damas Chinês, que por ironia não é uma variante de damas e nem chinês.

JOGO DA VIDA

The Game of Life foi originalmente produzido pelo inventor Milton Bradley em 1860 como The Checkered Game of Life. Lançado em forma de litografia, como a maioria dos jogos do século 19, seu conteúdo tinha um grande apelo moral e vendeu em sua primeira versão 45.000 unidades. Em 1960, em seu centésimo aniversário, foi lançado "O jogo da vida", na forma em que conhecemos atualmente, com o design de Reuben Klammer. Ao longo do tempo o design do tabuleiro e de algumas peças foi mudando, mas as regras e a base do tabuleiro permaneceram praticamente as mesmas.

Em sua versão atual, o "Jogo da vida" é uma simulação da vida de uma pessoa, e ganha quem, no jogo, tem a vida mais bem sucedida. Nesta vida fictícia o jogador possui opções de carreira, casamento, nascimento de filhos, compra de casa, falência,

aposentadoria, etc. O que determina o decorrer e o final da vida do jogador é a sorte através de uma roleta que determina o avanço do jogador no tabuleiro.

AGON

Agon é um jogo que pode ser considerado parte da batalha e parte da corrida. Cada jogador tem seis guardas e uma rainha, e deste jogo às vezes é chamado Guarda da Rainha. O objetivo de cada jogador é levar sua rainha ao centro do tabuleiro com a ajuda de seus guardas. O aspecto mais notável deste jogo é que ele é um dos primeiros a ser jogado em uma grade hexagonal.

As origens deste jogo são um tanto misteriosas, e ele é considera-se que ele esteja muito à frente de seu tempo. O jogo foi mencionado pela primeira vez em 1872, e sua primeira aparição na Inglaterra foi em um livro de 1890 publicado por Jaques de Londres durante a Era Vitoriana. Suas menções anteriores vêm da França, mas afirma-se que este jogo não teve origem lá.

REVERSI

Reversi, comercialmente conhecido como Otelo desde a década de 1970, é um jogo de posicionamento e captura. O jogo começa com quatro peças no centro do tabuleiro, duas de cada cor. Os jogadores colocam as peças uma por vez, capturando fileiras de peças opostas que estão entre a peça recém-colocada e outras peças amigáveis ao redor da mesa. Peças são pretas de um lado e brancas de outro; uma peça preta capturada é virada para mostrar seu lado branco.

O jogo de Reversi foi patenteado em 1888, embora se assemelhe a um jogo anterior de 1870, Anexionation, no qual provavelmente foi baseado. Em 1968 o jogo foi reinventado no Japão como Otelo, ganhando imensa popularidade.

MAHJONG

O Mahjong é um jogo originário da China cujo objetivo é agrupar conjuntos de peças, sejam elas iguais ou do mesmo naipe. Há rumores de que o jogo possua mais de 2.500 anos de idade, porém pesquisadores dizem que ele teve origem no final do século XIX nas províncias de Kiangsu, Anhwei e Chekiang (perto de Xangai) e ligou as regras tradicionais do Mahjong ao popular jogo Mah-tiae, já que ambos usam um conjunto similar de peças.

As peças do Mahjong atraem diversos colecionadores devido à beleza de suas artes. Tradicionalmente estas peças eram feitas de marfim, osso ou bambu, mas atualmente a maioria é fabricada em madeira, plástico ou cerâmica devido aos embargos comerciais mundiais.

Na década de 1940, o Mahjong foi banido da China após a Revolução Comunista, pois estimulava os jogos de azar e era visto como um passatempo da burguesia. Durante esses anos os jogadores eram presos caso fossem vistos em uma partida de Mahjong. Em 1985, a proibição foi suspensa e o jogo recuperou sua popularidade.

ASALTO

Asalto é um jogo europeu do século XIX. Ele é um jogo de cerco, onde alguns oficiais enfrentam uma rebelião de um grande número de soldados. Os oficiais começam o

jogo em uma fortaleza e tentam defendê-la contra o ataque dos rebeldes. O jogo foi baseado em um jogo medieval de Raposa e Gansos.

As origens precisas deste jogo são desconhecidas. Não é espanhol, apesar do nome. Um livro de 1802 mencionou que uma segunda raposa havia sido adicionada por alguns ao jogo Raposas e Gansos na Inglaterra, e o jogo foi comercializado como Officers & Sepoys após o Motim Indiano de 1857. Tal jogo também foi popular na Alemanha, onde algumas variações foram feitas. O jogo também foi jogado na França sob o nome de Assaut, mas não se sabe qual desses jogos veio primeiro.

DABLOT PREJJESNE

Dablot Prejjesne é um jogo Sami do século XIX. Ele relembra lutas históricas entre guerreiros aami nômades e colonos finlandeses que cultivavam a terra. Um lado tem um rei, príncipe e guerreiros, enquanto o outro tem um senhorio, seu filho e arrendatários. Apesar das diferenças nos nomes, os lados são completamente iguais em número e poder, tornando este um jogo de guerra imparcial.

Este jogo existe desde pelo menos 1892, quando aparece em um catálogo de museus em Estocolmo. No entanto demorou até o ano de 1973 para que o jogo fosse apresentado aos povos de língua inglesa pelo historiador R. C. Bell. Seu tabuleiro tradicional era feito de pinho, com o lado Sami em amarelo e o lado finlandês em vermelho.

HARE & HOUNDS

Hare & Hounds é o mais simples de todos os jogos de caça. Também chamado de Jogo Militar Francês, é jogado em uma prancha de onze pontos, conectados juntos por linhas. No tabuleiro, três cães tentam prender uma lebre. A lebre pode se mover em qualquer direção, enquanto os cães podem se mover apenas para frente. A lebre vence passando os cães, os cães de caça, prendendo a lebre.

O jogo parece ter se originado na França do século 19, e se tornou popular entre os oficiais militares franceses durante a Guerra Franco-Prussiana de 1870-1871. Isto deu origem ao seu título alternativo "Jogo Militar Francês". Um artigo de Martin Gardner na revista Scientific American gerou mais interesse no jogo em 1963. Este jogo tornou-se popular entre os programadores de computador devido à facilidade de implementar suas regras simples.

O JOGO DO SENHORIO

O Jogo do Senhorio é um jogo criado em 1903, por Lizzie Magie, uma designer e atriz de Illinois, que o criou para ser uma demonstração prática da apropriação de terras, com todos os seus resultados e consequências usuais. Ela baseou o jogo nos princípios econômicos do georgismo, um sistema proposto por Henry George, com o objetivo de demonstrar como os aluguéis enriquecem os proprietários e empobrecem os inquilinos.

O jogo de Lizzie incluía dinheiro fictício, ações e propriedades que poderiam ser compradas e vendidas. Seu tabuleiro apresentava um caminho que permitia aos jogadores circular o tabuleiro - em contraste com o design de caminho linear usado por muitos jogos na época. Em um canto ficava a Casa dos Pobres e o Parque Público, e do outro lado do tabuleiro ficava a Cadeia. Havia também um outro canto do tabuleiro com a ilustração do planeta terra e a frase "Trabalho sobre a Mãe Terra Produz Salários". Sempre que os jogadores passassem por esta casa recebiam \$100.

Em 1935, Magie vendeu sua patente do jogo original por US 500\$ à Parker Brothers, e agora o conhecemos como Monopólio. Este jogo, que lançou a Parker Brothers em um enorme sucesso, foi originalmente rejeitado por eles. Depois do sucesso alcançado com o Monopoly, eles produziram também Risk, Sorry, Trivial Pursuit e muito mais.

BANCO IMOBILIÁRIO

O Banco imobiliário (Monopoly) foi criado nos Estados Unidos em 1932 por Charles Darrow e ficou famoso no mundo inteiro. Este é um jogo que envolve tanto fatores de sorte (roll of the dice) quanto de estratégia (investimento financeiro cuidadoso), com objetivo de possuir um poder econômico superior.

Este poder é alcançado quando um jogador é capaz de obter controle sobre as propriedades, empresas de serviços públicos e oportunidades financeiras dentro do jogo. O jogo termina quando um ou mais jogadores vão à falência.

CANDYLAND

O jogo Candyland foi criado no início dos anos 1940 por Eleanor Abbot, momento onde a autora se recuperava da poliomielite. Foi então publicado por Milton Bradley em 1949. O jogo Candyland representa uma estrada em um reino e o objetivo de cada jogador é ser o primeiro a chegar à “linha de chegada” para ganhar o jogo.

O enredo do jogo envolve a busca do rei desaparecido da Terra dos Doces. Os jogadores avançam para o final da estrada do reino movendo a peça do jogo para a cor ou imagem mais próxima representada por uma carta retirada de um baralho.

CLUE

O jogo de tabuleiro Clue originou-se de uma idéia de jogo de mistério e assassinato desenvolvida por Anthony E. Pratt em 1944. O jogo foi publicado pela primeira vez no Reino Unido em 1948 pela Waddington Company. Pouco tempo depois, este jogo foi comercializado na América do Norte como Clue. A Hasbro agora possui os seus direitos.

O tabuleiro do Clue (ou Cluedo) representa uma mansão dividida em várias salas. O objetivo do jogo é resolver o mistério do assassinato enquanto adquire pistas ao longo do caminho. O assassinato não é resolvido até que seja provado quem cometeu o assassinato, bem como com que arma e em qual sala ocorreu o crime.

SCRABBLE

Scrabble é um dos jogos de palavras cruzadas mais conhecidos do mundo. Versões anteriores deste jogo foram criadas no início da década de 1930 e, em 1948, o nome Scrabble foi registrado e o jogo se tornou um sucesso. O principal objetivo no Scrabble é marcar pontos formando palavras ligadas entre si dentro do tabuleiro. Os jogadores recebem pontos para cada palavra formada, e o vencedor é aquele que terminar o jogo com mais pontos.

RISK

Este jogo foi criado por Albert Lamorisse, e originalmente comercializado na França sob o nome La Conquête du Monde (A Conquista do Mundo) em 1957. Risk também foi publicado pela Parker Brothers em 1959. Seu tabuleiro original é um mapa dividido em 42 territórios agrupados em seis continentes, semelhante ao modo como o mundo foi dividido

durante o período em que Napoleão estava vivo. O objetivo deste jogo é conquistar o mundo através da eliminação do jogador adversário.

SETTLERS OF CATAN

Settlers of Catan foi um jogo publicado em 1995 pelo designer Klaus Teuber, e ficou conhecido como o primeiro jogo de tabuleiro de estilo alemão a alcançar popularidade fora da Europa. Catan ganhou vários prêmios, foi traduzido para diversos idiomas e é um dos jogos mais populares da história recente devido à sua incrível capacidade de atrair tanto jogadores experientes quanto novos jogadores para o hobby.

Em Catan os jogadores buscam ser a força dominante na ilha de Catan, construindo estradas, vilas e cidades. Em cada turno, os dados são rolados para determinar quais recursos a ilha produz. Os jogadores coletam esses recursos - madeira, trigo, tijolo, ovelha ou pedra - para construir suas civilizações, chegar a 10 pontos de vitória e ganhar o jogo.

ESTRUTURA DOS JOGOS DE TABULEIRO

Podemos nos aprofundar um pouco mais na classificação dos jogos ao levar em conta cada um dos elementos básicos que compõem um jogo. Segundo o designer americano Jesse Schell, estes elementos podem ser divididos em quatro categorias: Mecânica, Estética, Narrativa e Tecnologia. Este conceito criado pelo autor é conhecido por Tétrade Elementar, e nela não existem elementos mais relevantes que os demais, pois um complementa e suporta o outro.

De uma forma resumida, este conceito reúne o funcionamento do jogo (Mecânica), a sequência de eventos na história do jogo (Narrativa), a representação visual e sensorial do jogo (Estética) e os materiais utilizados na execução do jogo (Tecnologia). Quanto maior a integração destes elementos em um jogo, maior será a imersão e experiência lúdica de seus jogadores.

MECÂNICA

A mecânica diz respeito ao aspecto funcional do jogo. Segundo Schell é a mecânica que define o jogo em si, pois diferente de outras formas de entretenimento, como livros e filmes, é a mecânica que estabelece como será a interação com o jogo, desta forma ao escolher um conjunto de funções mecânicas como crucial para seu jogo, você terá que escolher a tecnologia que pode suportá-lo, a estética que o enfatiza claramente para os jogadores e uma narrativa que permita à mecânica do jogo fazer sentido para os jogadores.

As mecânicas são uma forma de descrever e padronizar as ações que podem ser realizadas no decorrer de um jogo. Através delas os jogos podem ser divididos em grupos mais específicos, onde são classificados de acordo com seu conjunto de regras. A grande maioria dos jogos são formados por um conjunto de diferentes mecânicas.

As mecânicas mais conhecidas e utilizadas em jogos de tabuleiro e jogos de cartas foram listadas e descritas a seguir, através da pesquisa e reunião de dados feita por Alexandre Mendes, usuário do fórum nacional de jogos de tabuleiro, o Ludopédia.

- **Administração de Cartas:** A mecânica de administração de cartas consiste em jogos que utilizam cartas que são jogadas em sequência para realizar combos ou reunir certo número

de cartas na mão para realizar um objetivo ou ganhar pontos. Administrar suas cartas significa conseguir a jogada mais valiosa das cartas disponíveis para o jogador.

- **Ação/Movimento Programado:** A mecânica de ação/movimento programado consiste em planejar suas ações para depois executá-las. Sujeito, no entanto, às variações decorrentes das jogadas dos demais jogadores, ou seja, o cenário do jogo muda e as condições, situações e mesmo a possibilidade de fazer certas ações pode não mais existir quando o jogador for jogar na sua vez. Esta situação confere ao jogo muita interatividade e diversão.

- **Ação Simultânea:** A mecânica de ação simultânea consiste em permitir que os jogadores secretamente escolham suas ações. Depois que elas são reveladas, as ações resolvem seguindo o conjunto de regras do jogo.

- **Alocação de Trabalhadores:** A mecânica de Alocação de Trabalhadores consiste em permitir que os jogadores escolham ações individuais de uma quantidade de ações disponíveis para todos. O jogador geralmente utiliza suas peças de "trabalhadores" para marcar qual ação irá realizar, geralmente limitando que outro jogador utilize aquela ação na mesma rodada.

- **Apostas:** A mecânica de apostas encorajam ou exigem que os jogadores apostem dinheiro (real ou do jogo) sobre alguns eventos durante a partida. A aposta em si torna-se parte do jogo. Esta mecânica é mais comumente associada com o Poker.

- **Atuação:** A mecânica de atuação requer que os jogadores utilizem alguma forma de mímica para se comunicar com outros jogadores.

- **Campanha/Batalhas Dirigidas por Cartas:** A mecânica de campanha/batalhas dirigidas por cartas consiste relativamente seu uso em jogos de guerra e se concentra em ações que os jogadores usam as cartas que eles tem na mão. Na maioria destes jogos cada jogador escolhe sua carta, a separa e depois a revela realizando sua ação.

- **Cantar:** A mecânica de cantar requer que os jogadores cantem partes de músicas para completar alguns objetivos do jogo.

- **Cerco de Área:** A mecânica de cerco de área consiste em colocar ou mover peças, a fim de cercar o máximo de área possível com as suas peças. Você cerca uma parte do tabuleiro colocando as suas peças adjacentes umas às outras, e marca pontos pela quantidade de espaços e/ou de outras coisas que estejam dentro da área cercada. O jogo mais antigo e famoso que utiliza desta mecânica é o Go.

- **Colecionar Componentes:** A mecânica de colecionar componentes consiste em encorajar os jogadores a colecionar um conjunto de itens.

- **Colocação de Peças:** A mecânica de colocação de peças consiste em jogos em que o jogador deve colocar tiles, geralmente obedecendo regras específicas, para ganhar pontos.

- **Construção a partir de Modelo:** A mecânica de construção a partir de modelo consiste em jogos onde os jogadores colocam componentes do jogo em padrões específicos a fim ganhar pontos ou algum bônus.
- **Construção de Baralho/Peças:** A mecânica de construção de baralho/peças consiste em começar o jogo com um conjunto pré-determinado de cartas ou peças, e ir adicionando peças e cartas ao longo do jogo, podendo alterá-las depois.
- **Construção de Rotas:** A mecânica de construção de rotas consiste em jogos onde o jogador geralmente usa suas peças para construir uma rota entre áreas.
- **Controle/Influência de Área:** A mecânica de controle / influência de área consiste em jogos onde o jogador geralmente busca conseguir a maioria de unidades ou influência em determinadas áreas para controlá-la.
- **Cooperativo:** A mecânica cooperativa consiste em dois fatores obrigatórios: todos os jogadores (sem exceção) jogam juntos contra o tabuleiro e o jogo possui regras que simulam a IA (inteligência artificial) do tabuleiro. Se algum desses dois fatores não estiver presente no jogo, ele não é cooperativo.
- **Desenhar:** A mecânica de desenhar consiste em qualquer jogo em que se tenha que fazer desenhos para demonstrar algo ou adivinhação.
- **Desenhar Rota com Lápis:** A mecânica desenhar rota com lápis consiste em jogos onde o jogador possa desenhar linhas conectando pontos no tabuleiro (geralmente apagáveis).
- **Eliminação de Jogadores:** A mecânica de eliminação de jogadores consiste em jogos que continuam mesmo após um jogador ser eliminado do jogo.
- **Especulação Financeira:** A mecânica de especulação financeira consiste em jogos onde o jogador deve investir em itens e especular no mercado de acordo com a variação de preço da mesma. Essa mecânica também é um tipo de apostas, em que o jogador aposta dinheiro em diferentes mercadorias na esperança de que estas, no futuro, tornem-se mercadorias especiais e mais valiosas no decorrer do jogo.
- **Force sua sorte:** A mecânica Force sua Sorte consiste no jogador forçar/arriscar para obter melhores ganhos. Corre por conta disso o risco em obter sucesso ou perder, geralmente tudo ou quase tudo que já havia ganhado. A mecânica é antiga, muito usada em jogos de azar, como Black Jack, Sete e Meio. Também em jogos de dados como o Zombie Dice.
- **Impulso de Área:** A mecânica Impulso de Área consiste em ativar um determinado grupo de unidades, que podem assim ser movidas ou usadas em outras ações, alternando a vez entre os jogadores, até que ambos os jogadores passam. Muitas vezes entre as unidades, uma unidade líder deve ser ativada e as peças movidas devem estar em um determinado raio de ação deste líder, contidos portanto em uma área comum. São normalmente

aplicadas restrições de movimentos ou ações, de modo a limitar o que pode ou não ser feito, o que resulta na tática dentro deste tipo de mecânica.

- **Jogadores com Diferentes Habilidades:** A mecânica de Jogadores com Diferentes Habilidades consiste em jogos onde os jogadores recebem habilidades diferentes/ou diferentes caminhos para a vitória.
- **Jogo em Equipe:** A mecânica de Jogo em Equipe consiste em jogos que oferecem aos jogadores regras para jogar com alianças ou times.
- **Leilão:** A mecânica de Leilão consiste em decidir quem dá o lance maior e se beneficia com a recompensa. O leilão muitas vezes tem como objetivo maior de estabelecer uma ordem de prioridade dentre os jogadores (seja de compra, de realização de ações, de escolha de algo).
- **Linha de Tempo:** A mecânica de Linha de Tempo consiste no jogador que está por último na escala de “vez de jogar”, jogar por primeiro, ou às vezes, de forma simultânea, quando da execução de fases longas por parte do jogador da vez. É sem dúvida um derivado de sistemas de “ponto de ação”, exceto no caso de que nos jogos de linha do tempo, o jogador não tem um número fixo de pontos que ele pode ou deve usar na sua vez.
- **Marcadores e Hexágonos:** A mecânica Marcadores e Hexágonos consiste em jogos onde o jogador adicionam marcadores em mapas formados por hexágonos. Essa mecânica é geralmente presente em jogos de guerra.
- **Memória:** A mecânica de Memória consiste no jogador guardar na sua memória peças, valores, detalhes para conseguir atingir o seu objetivo. A ideia central é ser obrigado a lembrar algo que é memorizado.
- **Mercado de Ações:** A mecânica de Mercado de Ações consiste em jogos onde o jogador deve investir em ações e especular no mercado de acordo com a variação de preço da mesma.
- **Movimento de Área:** A mecânica de Movimento de Área consiste em um tabuleiro dividido em áreas (de tamanho variável), que peças podem ser movidas para fora ou para dentro em qualquer direção, desde que as áreas sejam adjacentes ou ligadas.
- **Movimento em Grades:** A mecânica de Movimento em Grades consiste em mover as peças pela grade que é o tabuleiro, não necessariamente apenas movimentos ortogonais, visto que no Xadrez temos peças com movimentos diagonais e mistos. O formato hexagonal da grade também é usado a exemplo do jogo Abalone.
- **Movimento Ponto-a-Ponto:** A mecânica de Movimento Ponto a Ponto consiste em jogos onde alguns pontos no tabuleiro que podem ser ocupados por personagens ou marcadores (ex: Cidades em um mapa). Esses pontos são conectados por linhas e movimentos entre pontos geralmente só podem ser executados por essas linhas.

- **Narração de Histórias:** A mecânica de Narração de Histórias consiste no jogador receber conceitos básicos, letras ou imagens com a qual deve contar uma história.
- **Negociação:** A mecânica de Negociação consiste nos jogadores trocarem itens de jogo entre si. Por exemplo, os jogadores trocam diferentes tipos de feijão em Bohnanza, enquanto no Catan eles trocam recursos.
- **Ordem de Fases Variável:** A mecânica de Ordem de Fases Variável consiste em jogos onde um turno pode ter fases que não serão jogadas na mesma ordem que o turno anterior.
- **Papel e Caneta:** A mecânica de Papel e Caneta consiste em jogos em que o jogador utiliza papel para realizar anotações que serão utilizadas ao final do jogo para determinar o vencedor.
- **Pedra, Papel e Tesoura:** A mecânica de Pedra-Papel-Tesoura consiste em uma característica que não há uma hierarquia sobre quais peças vencer. Ou seja, enquanto A pode bater B, e B bater C, C bate A. Pedra-Papel-Tesoura pode cair em uma subcategoria de Seleção de Ação Simultânea ou Truque. No entanto, a simultaneidade não é a qualidade mais marcante.
- **Pegar e Entregar:** A mecânica Pegar e Entregar consiste requer que o jogador pegue um item ou recurso de uma localidade no tabuleiro e leve para outra.
- **Posicionamento Secreto:** A mecânica de Posicionamento Secreto consiste em jogos que possuem informações escondidas do outro jogador. Apenas o jogador que controla certas peças tem informações sobre o local onde se encontram. Geralmente usada em jogos de guerra para simular neblina.
- **Reconhecimento de Padrão:** A mecânica de Reconhecimento de Padrão consiste em jogos onde geralmente o jogador deve reconhecer padrões como números em sequência ou cores certas para poder realizar a jogada.
- **Rolagem de Dados:** A mecânica de Rolagem de Dados consiste em rolar os dados e na maioria das vezes dependem de sorte para levar vantagem na partidas.
- **Rolar e Mover:** A mecânica de Rolar e Mover consiste em rolar os dados e mover as peças de acordo com o valor obtido. O sistema é associado com a sorte, mas não necessariamente quer dizer isso, já que pode haver certa tática envolvida.
- **RPG:** A mecânica de RPG consiste em interpretar um papel, normalmente o jogador controla um personagem que pode evoluir durante uma partida. É uma mecânica associada como extensão de Jogadores com Diferentes Habilidades.

- **Seleção de Cartas:** A mecânica de Seleção de Cartas consiste em jogos onde geralmente o jogador deve escolher cartas a partir de um limitado número de cartas disponíveis, geralmente de uma área comum.
- **Simulação:** A mecânica de Simulação consiste em jogos que tentam simular eventos ou situações.
- **Sistema de Pontos de Ação:** A mecânica de Sistema de Pontos de Ação consiste em jogos onde cada jogador tem um certo número de pontos de ação por rodada. Esses pontos podem ser gastos em ações disponíveis, até que o jogador não tenha o suficiente restante para usar mais ações.
- **Sistema por Impulsos:** A mecânica de Sistema por Impulsos consiste em resolver o problema de simular ação simultânea no campo de batalha e as questões de comando e controle. O método inclui mover quaisquer unidades comandadas por um líder particular, não para o movimento, mas para lutar.
- **Tabuleiro Modular:** A mecânica de Tabuleiro Modular consiste em jogos onde o tabuleiro é formado por múltiplas peças. Cada partida geralmente gera um mapa diferente, permitindo espaço para diferentes estratégias.
- **Toma essa!** A mecânica Toma Essa consiste em jogos onde o jogador ataca diretamente outros jogadores, fazendo-o perder level, pontos de vida ou algo valioso, impedindo seu progresso no jogo. Jogos com essa mecânica geralmente possuem um alto grau de interação entre os jogadores.
- **Vazas/Truques:** A mecânica de Vazas/Truques consiste no seu turno cada jogador jogar uma carta (ou, em alguns casos, uma série de cartas, como um par ou uma sequência) de sua mão aberta na mesa - o grupo de cartas jogadas por todos é chamado "vaza". De acordo com as regras do jogo, um jogador vence a vaza e captura todas as cartas da mesa. O objetivo da maioria dos jogos de vaza é capturar vazas ou marcar pontos com cartas capturadas com as vazas ou, ocasionalmente, evitar capturar vazas.
- **Votação:** A mecânica de Votação consiste em jogos onde os jogadores votam para determinar certas situações dentro da partida.

NARRATIVA

A narrativa é a história que será contada no jogo. Pode ser linear ou ramificada. Sendo, na maioria dos casos, a base para os acontecimentos do jogo. Segundo Schell, quando você quer contar uma história através do seu jogo, precisa escolher a mecânica que reforçará essa história e irá fazê-la emergir. Naturalmente você irá buscar para o seu jogo uma estética que ajude a reforçar as ideias de sua história, e a tecnologia mais adequada à narrativa específica escolhida.

“Storytelling in games adds layers of complexity just below the surface. Like a fine wine, good narrative adds nuance that enhances - if only subliminary - the total experience for the player” - E. Daniel Arey - *livro Game Story & Character Development* (Marianne Krawczyk e Jeannie Novak)

ESTÉTICA

A estética é um dos elementos mais importantes do design de jogos, pois é o fator que irá transmitir a essência do jogo e apresentá-los aos jogadores. De acordo com Schell, quando você tem certa aparência, ou tom, que deseja que os jogadores experimentem e fiquem imersos, terá de escolher uma tecnologia que permitirá não apenas que a estética surja, mas também que a amplifique e a reforce. Você vai querer escolher a mecânica que faz os jogadores se sentirem como se estivessem no mundo em que a estética foi definida, e vai querer uma narrativa com um conjunto de eventos que permitam à sua estética emergir no ritmo certo e causar maior impacto.

As empresas que produzem jogos de tabuleiro já perceberam o quanto a estética agrega valor aos seus produtos, consequentemente aumentando sua venda. Além de atrair os jogadores, a estética agrega uma ambientação que realça a narrativa e as mecânicas exploradas pelos jogos.

TECNOLOGIA

A tecnologia é basicamente a mídia em que o jogo foi desenvolvido. Segundo Schell, a tecnologia é essencialmente o meio em que a estética acontece, em que a mecânica ocorrerá e por meio da qual a narrativa será contada.

QUALIDADES DOS JOGOS DE TABULEIRO

“Deus quis que os homens se divertissem com muitos e muitos jogos, pois eles trazem conforto e dissipam as preocupações”

Rei Afonso X, de Leão e Castela

A essência do jogo está na sua capacidade de criar fascinação nas pessoas. Um exemplo disso é como ele consegue mobilizar uma multidão para assistir a uma partida de futebol, trazer o sentimento dessas pessoas à tona quando suas estratégias funcionam ou falham e, o mais importante: proporcionar prazer e divertimento aos envolvidos.

Além de divertir, os jogos de tabuleiro promovem o desenvolvimento de diversas habilidades no ser humano, tais como a comunicação verbal, o raciocínio lógico, atenção, concentração e a interação social. Os jogos também promovem a paciência e o respeito às diferenças e individualidades de cada jogador.

Os jogos de tabuleiro estimulam aos seus jogadores diversos benefícios de acordo com cada etapa de sua vida. Como citado no artigo de Salete Gehlen, podemos dividir estas etapas da seguinte maneira:

- **Idade pré-escolar:** Para as crianças em idade pré-escolar os jogos auxiliam na transmissão dos conceitos básicos de comportamento e convivência, como a paciência, a

partilha, bem como o conceito de vitória e derrota. Além disso, os jogos são importantes para ensinar o conceito de limites: assim como na vida, o jogo tem certas regras que devem ser obedecidas.

- **Idade escolar:** Para as crianças em início de idade escolar os jogos de tabuleiro podem oferecer uma grande ajuda para estimular conceitos da alfabetização básica e do raciocínio lógico e numérico. Ao jogar, as crianças exercitam esses conceitos de uma forma lúdica e divertida, absorvendo conhecimentos que ajudarão em seu crescimento pessoal.

- **Jovens e adultos:** Aos jovens e adultos o jogo funciona como uma excelente ferramenta de convívio e interação social. Interagir com os outros, obedecendo às regras, é um fato constante no nosso dia a dia, e os jogos nos ajudam a desenvolver essas habilidades.

Existem jogos em diversos formatos, para todos os gostos e idades. Os jogos individuais, por exemplo, estimulam o raciocínio lógico, analítico, visuoespacial, coordenação motora, memória de trabalho e pensamento lateral. Ao jogar sozinha, a pessoa experiencia um momento de introspecção e exercita seu poder de interpretação e resolução de problemas. Já os jogos coletivos simulam situações competitivas e/ou cooperativas, colocando em prática todas as habilidades citadas anteriormente, além do relacionamento interpessoal. Neste tipo de jogo os jogadores são levados a flexibilizar seus pensamentos e adaptar suas estratégias a diferentes grupos.

OS JOGOS COMO OBJETO DE ENSINO

Na educação os professores possuem o desafio de fazer com que o conhecimento seja adquirido e fixado pelos alunos de forma rápida, de forma com que estes passem da memória de curto prazo para a de longo prazo. Neste contexto, os jogos funcionam muito bem quando usados no cotidiano escolar, uma vez que são atividades que unem prazer, descontração e estimulam a aprendizagem. Segundo Vygotsky (1989), os jogos e brincadeiras são elementos de extrema importância no aprendizado, visto que é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, ela adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. Segundo ele, é também através do jogo e pelo jogo que a criança é capaz de atribuir aos objetos, através de sua ação lúdica, significados diferentes; desenvolver a sua capacidade de abstração e começar a agir independentemente daquilo que vê.

Os autores Silva e Kodama (2004) afirmam que a utilização dos jogos na educação propicia ao educando compreender regras a serem utilizadas no processo de aquisição do conhecimento e assimilar conteúdos que até então pareciam totalmente abstratos. Segundo Fernandes (1995) os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência.

Como apontado no artigo de Laise Prado, em um jogo os objetivos, meios e resultados são indissociáveis e possibilitam aos jogadores aprender consigo mesmo e com os objetos e outras pessoas envolvidas nesta atividade, que acontece em um ambiente motivador e desafiador. Jogar envolve o prazer de exercitar um novo domínio, testar certas

habilidades, lidar com conflitos e vencer desafios. Na perspectiva da criança ou do adolescente, não se joga para ficar mais inteligente, para ser bem-sucedido quando adulto ou para aprender uma matéria escolar. Joga-se porque isso é divertido, promove disputa com os colegas, possibilita estar juntos em um contexto que faz sentido, mesmo que às vezes frustrante e sofrido, por exemplo, quando se perde uma partida.

Segundo Neto (1992) se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova. Quando são propostas atividades com jogos para alunos, a reação mais comum é de alegria e prazer pela atividade a ser desenvolvida. O interesse pelo material do jogo, pelas regras ou pelo desafio proposto envolvem o aluno, estimulando-o à ação.

Dentro deste conceito de aprendizado encontramos o método de aprendizagem tangencial. Segundo Portnow (2008), o conceito de aprendizagem tangencial sugere que podemos aprender indiretamente e ativamente ao sermos expostos a uma experiência rica que nos desperte o prazer da pesquisa sobre temas diversos.

Segundo Leite (2016), nos jogos os jogadores sentem-se atraídos por elementos implícitos, que não possuem como objetivo o ensino, mas que despertam nestes a curiosidade necessária para realizar pesquisas autônomas sobre o fator de interesse, que geralmente estão relacionados a temáticas ou cenários dos jogos. Os autores Mozelius, Fagerström e Söderquist (2016) também defendem a ideia de que os jogos, para serem educativos, não têm que, necessariamente, ensinar temas de forma direta, e que podem inspirar os estudantes para futuros estudos, de forma autônoma.

OS JOGOS COMO OBJETO DE SOCIALIZAÇÃO

Como apontado por Luis Francisco Baroni, o espaço que hoje pertence a televisão e ao videogame, antes era ocupado pelos jogos de tabuleiro. Estes no entanto, até hoje possuem uma característica que não foi completamente substituída pelos jogos eletrônicos: a interação com os demais jogadores. Os jogos de tabuleiro nos levam à algumas horas de diversão, risos, estreitamento de laços de amizade e geração de conhecimento.

Atualmente as pessoas passam cada vez mais tempo na frente de seus computadores, celulares, videogames e demais aparelhos eletrônicos, porém há algo nos jogos de tabuleiro que dificilmente poderá ser substituído, que é a interação entre os jogadores. A interação social é a característica que torna os jogos de tabuleiro tão especiais perto das demais formas de entretenimento: buscar entender as estratégias de seu adversário, manipulá-lo e tentar encontrar a melhor estratégia para vencer seu adversário são exemplos de uma interação extremamente rica em termos cognitivos, ativando o cérebro e estimulando diversos tipos de inteligência. De acordo com uma publicação da Revista Baronesa (Out/17), nos últimos anos diversos estudos têm buscado identificar a influência de certas atividades no funcionamento da mente. Os jogos acabaram se mostrando, de maneira surpreendente, uma das formas de entretenimento mais valiosas para a cognição e a inteligência. Além de estimularem o raciocínio e as habilidades sociais, os jogos também são uma excelente maneira de manter o cérebro jovem e saudável por mais tempo.

OS JOGOS COMO OBJETO DE DIVERSÃO

A diversão pode ser considerada aquilo que os jogadores mais esperam ao jogar um jogo. Porém, para que ela exista, o jogo deve proporcionar aos seus jogadores uma experiência satisfatória. Segundo o autor Raph Koster (Theory of Fun for Game Design), a diversão é um fator obtido por meio da resolução de problemas ao longo de um jogo, ou seja, o jogador vai aprendendo coisas novas ao longo do jogo que irão guiá-lo no caminho de como deve agir em suas próximas jogadas. Enquanto este estado de aprendizado acontece o jogador continua se encontra em um estado de imersão e diversão, caso contrário ele se sentirá frustrado e entediado.

Este estado mental de imersão é conhecido como “Flow”, uma teoria desenvolvida pelo psicólogo e professor Mihaly Csikszentmihalyi. O estudo do FLOW, também conhecido como teoria dos fluxos tem como objetivo entender em uma esfera psicológica o que seria uma boa experiência para os seres humanos. Ao observar atividades como os esportes e as artes, Csikszentmihalyi observou que estas geravam engajamento e prazer em seus praticantes. Através disso também percebeu que caso as habilidades e desafios propostos pela atividade fossem balanceados, conseguiriam gerar o estado de fluxo em seus participantes.

Em suas pesquisas Mihaly entrevista uma variedade enorme de pessoas com diferentes níveis de educação e cultura, e percebe que existem elementos em comum entre as respostas obtidas. Com isso o estado de flow pode ser indicado pelos seguintes componentes:

- Objetivos claros (expectativas e regras são distinguíveis);
- Concentração e foco (alto grau de concentração em um campo de atenção limitado);
- Perda do sentimento de auto-consciência;
- Sensação de tempo distorcida (ideia de estar além da dimensão temporal, totalmente focado no momento presente);
- Feedback direto e imediato (acertos e falhas ao decorrer da atividade são aparentes e podem ser corrigidos se necessário);
- Equilíbrio entre o nível de habilidade e de desafio;
- Sensação de controle pessoal sobre a situação ou atividade;
- Atividade intrinsecamente recompensadora;
- Fusão da ação e da consciência (Durante o estado de FLOW as pessoas se tornam parte da atividade).

Como apontado por Luis Francisco Baroni, grande parte da teoria de Csikszentmihalyi é baseada na concentração, que no caso dos jogos também está ligada à diversão. Quando estão se divertindo, os jogadores se concentram e imergem de tal forma

naquilo que estão jogando que acabam até perdendo noção de tempo e do mundo exterior ao jogo.

A situação alcançada na teoria do FLOW vai de encontro com o conceito do “círculo mágico”, criado por Johan Huizinga. Segundo o autor, quando jogamos uma nova realidade é criada e estabelecida e deve ser aceita por todos os jogadores. Nesta realidade, as coisas deixam de funcionar como estamos acostumados: clima, física, biologia... inclusive as pessoas. Somos diferentes e agimos de forma diferente quando estamos jogando. Dentro do círculo mágico as coisas ganham uma nova dimensão e significado. Ao deixar o círculo mágico, temos toda a nossa percepção sobre o assunto alterada pela imersão e pelas experiências vivenciadas dentro dele.

Voltando à teoria anterior, o autor Mihaly Csikszentmihalyi acredita que para se manter a experiência do FLOW em uma pessoa, a atividade deve alcançar um equilíbrio entre os desafios da atividade e as habilidades do participante. Se o desafio é maior do que a habilidade, a atividade se torna opressiva e gera ansiedade. Se o desafio é menor do que a habilidade, teremos tédio. Por sorte, seres humanos possuem tolerância, há uma zona de segurança um tanto distorcida onde a atividade não é demasiada desafiante ou demasiada entediante, e entropias psíquicas como ansiedade e tédio não ocorrerão.

O MERCADO DE JOGOS DE TABULEIRO

No Brasil muitas vezes os jogos de tabuleiro são tratados como brinquedos e relacionados ao universo infantil. Este pensamento, até pouco tempo atrás, era sustentado pelo fato de que as grandes fábricas produtoras de jogos não priorizavam a criação de jogos voltados ao público adulto. Os poucos jogos que eram lançados voltados a estes consumidores possuíam pouco investimento, o que geralmente resultava em produtos de baixa qualidade e que não despertavam interesse no público, levando estes a importarem jogos dos EUA ou da Europa.

Quem achou que os jogos de tabuleiro estavam com os dias contados após a ascensão dos dispositivos digitais estava enganado. Pelo contrário do esperado, nos últimos 10 anos o mercado de jogos de tabuleiro tem reaquecido e conquistado cada vez mais público. Um dos fatores que mais influenciou os consumidores na procura por jogos de tabuleiro foi sua necessidade de interação social, encontrando nos jogos o contato físico e a socialização que o mundo digital não consegue lhes proporcionar por completo.

A demanda por jogos de tabuleiro moderno teve um grande aumento nos últimos anos: de acordo com levantamentos da Euromonitor, em 2010, o faturamento no Brasil dos chamados brinquedos tradicionais — que envolvem tabuleiro, cartas e memória — era de US\$ 136,6 milhões. Já em 2015, o faturamento foi de US\$ 231,4 milhões, crescimento de 11,2% em relação ao valor arrecadado em 2014.

Esse aumento da demanda por jogos de tabuleiro despertou o interesse de fabricantes de jogos e empreendedores que viram nisso uma oportunidade para abrirem luderias, lojas especializadas na venda de jogos. Em 2012 haviam apenas 3 produtoras de jogos no país, quatro anos depois, em 2016, estima-se que este número tenha crescido para 25 produtoras. Um exemplo de empresa de sucesso no ramo é a Galápagos Jogos - principal editora nacional de jogos de tabuleiro - que em 2016 faturou por volta de R\$ 19 milhões com seus lançamentos, números 25% maiores do que os obtidos em 2015. Em entrevista para o portal Uol, o co-fundador da empresa, Yuri Fang, afirma que a

modernidade e a transformação do protagonismo do jogador têm atraído mais público. Segundo o empresário “Hoje há novas mecânicas e opções mais divertidas. Se antes o protagonista era o tabuleiro, hoje é o jogador. Você não joga mais o dado e vê o que acontece”.

Essa popularização dos jogos de tabuleiro modernos fomenta o mercados de jogos no Brasil, trazendo oportunidades para a criação, produção e venda de novos títulos nacionais independentes. Uma das formas mais procuradas para o lançamento destes novos títulos têm sido as plataformas de financiamento coletivo, onde os desenvolvedores independentes conseguem publicar seus jogos através do investimento direto do público. Como alguns exemplos de jogos bem-sucedidos nos financiamentos em 2017, pode-se citar o Anime Saga, da editora Arcano Games, cuja meta era atingir o valor de R\$ 24 mil e o valor alcançado chegou a cerca de R\$ 38 mil. Outro jogo que conseguiu arrecadar quatro vezes mais que o esperado é o RPG Quest da editora Daemon, que alcançou cerca de R\$ 180 mil para o desenvolvimento do jogo.

PERFIL DE JOGADORES

Mesmo com o imenso monopólio dos jogos eletrônicos, nos últimos 10 anos o mercado de jogos de tabuleiro tem reaquecido e conquistado cada vez mais público. A Galápagos Jogos - principal editora de jogos de tabuleiro modernos do país, segundo matéria do portal web Free the Essence, faturou apenas em 2016 cerca de R\$ 19 milhões com seus lançamentos, cerca de 25% a mais do que em 2015. Segundo o seu co-fundador, David Preti, a crise econômica tem sido favorável para esse crescimento já que com menos dinheiro rodando, menos as pessoas saem de suas casas para pagar por entretenimento, logo, a busca por atividades de lazer caseiras tem crescido e isso tem colaborado para a grande procura de novos e diferenciados jogos de tabuleiro.

Hoje, os designer games, ou jogos de tabuleiro modernos, estão tão difundidos que em dados mercadológicos apontados pela revista eletrônica Curiosamente do Diário de Pernambuco, um em cada onze brinquedos vendidos no país um é um jogo de tabuleiro. Como dito anteriormente por Preti, esses jogos são ferramentas coringa em dias de chuva, longe da internet, em acampamentos, viagens e reuniões de amigos, tanto que atualmente já é muito comum reunir amigos em volta de uma mesa em uma noite de sexta-feira para jogar War e títulos similares do segmento.

Em entrevista para o portal Uol, Yuri Fang, também co-fundador da Galápagos Jogos, afirma que a modernidade e a transformação do protagonismo do jogador têm atraído mais público, fazendo com que a função do personagem seja mais valorizada e não apenas guiada pelos dados ou pela sorte, como acontece em jogos como Banco Imobiliário e Jogo da Vida. Fang afirma “Hoje há novas mecânicas e opções mais divertidas. Se antes o protagonista era o tabuleiro, hoje é o jogador. Você não joga mais o dado e vê o que acontece.”.

Além disso, a interação social é um fator importante para a formação do homem e suas faculdades. A percepção, emoção, expressão e raciocínio lógico são apenas alguns dos pontos que são estimulados com os jogos, auxiliando na criatividade, imaginação e estratégia dos jogadores. Outro fator relevante na popularização dos jogos de tabuleiro modernos são os financiamentos coletivos, cuja plataforma abre espaço para desenvolvedores independentes lançarem seus jogos através do investimento direto de seu

próprio público. Como alguns exemplos de jogos bem-sucedidos nos financiamentos em 2017, pode-se citar o Anime Saga, da editora Arcano Games, cujo a meta era atingir o valor de R\$ 24 mil e o valor alcançado chegou a cerca de R\$ 38 mil. Outro jogo muito esperado que conseguiu arrecadar quatro vezes mais que o esperado é o RPG Quest da editora Daemon, que alcançou cerca de R\$ 180 mil para o desenvolvimento do jogo.

3. CHAMADO DE VALHALLA

SOBRE O JOGO

O Chamado de Valhalla é um jogo de tabuleiro cooperativo que reinventa o cenário da épica batalha do Ragnarok. Aqui os jogadores irão personificar os mais valentes guerreiros selecionados e treinados para auxiliar os deuses nesta luta de vida ou morte contra Loki e seus seguidores. Este projeto foi criado e desenvolvido em parceria com o designer e ilustrador Gustavo Dilarri.

- Número de jogadores: 2 a 6 jogadores
- Idade mínima recomendada: 14+
- Duração do jogo: Cerca de 2h 30min

PROCESSO DE CRIAÇÃO

A primeira fase do processo de criação de um jogo de tabuleiro consiste em reunir um grande repertório de informações e ideias que servirão de ponto de partida para que o game designer possa definir quais serão as mecânicas e o tema de seu jogo.

Segundo relatos de outros game designers, muitos desenvolvedores de jogos iniciantes ficam na dúvida se devem definir primeiro o tema ou a mecânica de seus jogos. Assim como em outras questões que surgem durante o processo de criação de um jogo, não existe uma regra para isso. A inspiração pode surgir através de um tema e depois ganhar forma ou partir da escolha de mecânicas a serem usadas e depois encontrar um tema que se encaixe na situação. O essencial é que o jogo possua mecânicas que funcionem de modo com que o tema faça sentido e tenha um propósito. Enquanto o tema do jogo torna mais fácil a compreensão de suas mecânicas, estas se utilizam do tema para gerar imersão dos jogadores.

Antes de começar de fato a criar meu próprio jogo foi muito importante a experiência de jogar muitos jogos diferentes para aprender o funcionamento de diversas mecânicas e conhecer o que já existe no mercado. É muito difícil criar algo completamente inovador, portanto conhecer essa base do que já existe e conseguir adaptá-la às suas necessidades é algo essencial para que o processo de criação de um jogo seja mais leve. Observando o funcionamento de outros jogos você acaba criando um repertório da forma com que outros designers solucionaram certa dificuldade e também evita reproduzir situações frustrantes encontradas em outros jogos.

Durante essa fase de criação de repertório joguei uma grande diversidade de jogos de cartas e de tabuleiro, competitivos e cooperativos, eurogames e ameritrashes. A partir dessa análise, comecei a assimilar quais mecânicas e elementos específicos de cada jogo chamavam minha atenção e poderiam ser incluídos em meu jogo. Foi também neste

momento onde decidi que a temática do meu jogo estaria de alguma forma relacionada ao povo nórdico, devido principalmente ao meu interesse em abordar de uma forma diferente esta cultura tão rica e que faz muito sucesso no cenário da cultura pop atual.

Tendo definido a temática do jogo de uma forma geral, iniciei pesquisas teóricas a fim de delimitar melhor o tema escolhido, procurando nele um ponto específico que seria interessante trabalhar. Para me guiar neste processo, busquei por jogos de temática similar à escolhida e fui conhecendo o que já havia sido criado e quais seus pontos positivos e negativos.

Minhas primeiras ideias de narrativa para o jogo eram focadas em disputas de poder ou na exploração e domínio de territórios pelos vikings. Apesar de representarem bem a realidade do povo nórdico, estes temas já foram muito explorados, não só nos próprios jogos de tabuleiro, como também nas demais mídias. Ao me aprofundar um pouco mais na pesquisa me deparei com um dos principais eventos da mitologia nórdica, o Ragnarok, que foi uma série de eventos que desencadearam o fim do mundo. Apesar deste ser um tema também já tratado em várias outras obras da cultura pop, vi nele a oportunidade criar uma abordagem diferente para o assunto, não só no ponto de vista de sua narrativa, mas também de suas mecânicas.

Tendo o tema definido, comecei a desenvolver um escopo para guiar o desenvolvimento do jogo. O escopo ajuda o game designer a manter o foco do projeto, já que ele impõe restrições e delimitações importantes para o processo criativo do jogo. Neste ponto defini algumas questões, como qual seria o conflito do jogo, quais as suas condições de vitória/derrota, quantos jogadores podem jogar, qual seu público alvo e demais informações básicas sobre o jogo.

TEMA

Atualmente existe uma enorme recorrência de obras cuja temática está de alguma forma relacionada ao povo nórdico. Como apontado pelo Professor Dr. Neil Price no prefácio do livro Dicionário de História e Cultura da Era Viking, “Os vikings nunca poderiam ter imaginado que fariam tanto sucesso, nem em seus sonhos. Mil anos mais tarde eles são conhecidos em continentes que nem sabiam existir, e literalmente milhões de pessoas avidamente seguem dramas televisivos recontando suas aventuras. Eles aparecem nas histórias em quadrinhos, nos filmes, além de serem reapropriados em inúmeras marcas pelo mundo.”

Ainda de acordo com Price, a memória de nenhuma outra cultura antiga tem sobrevivido nos dias de hoje com tal nível de engajamento público. A exploração deste tema pela cultura pop acaba despertando nas pessoas um maior interesse por essa cultura tão rica, e foi através desta influência que me aprofundei nos estudos e tornei este o tema do meu projeto.

Meu objetivo aqui é trazer aos jogadores uma experiência prazerosa e divertida ao jogar, explorando essa temática de uma forma diferente do que já foi feito por jogos similares que existem no mercado e mantendo o máximo de fidelidade aos elementos e características que fizeram parte da cultura e da sociedade nórdica.

O POVO NÓRDICO

Como apontado pelo Professor Dr. Neil Price, ao contrário do que geralmente é utilizado na maioria das línguas modernas fora dos países nórdicos, o termo “viking” não é e nunca foi genérico, de forma com que não pode ser aplicado genericamente para designar toda a população que aqui vamos chamar de povo nórdico.

Este povo originário da Escandinávia foi responsável por colonizar e saquear diversas regiões da Europa entre os séculos IX e XI (período que ficou conhecido como Era Viking), influenciando bastante a cultura e a história do continente. Essa época foi marcada pelas incursões dos vikings em diversas regiões do continente europeu, com diferentes propósitos: desde obtenção de terras para colonização e cultivo, passando pela realização de comércio, até saques e pilhagens.

O nome pelo qual ficaram conhecidos teria se originado da palavra *vikingr*, que significaria “pirata” em antigas línguas escandinavas – embora alguns especialistas acreditem que a expressão possa derivar de *vik*, ou “baía”. Sua figura geralmente estava associada a homens robustos e fortes, que levavam uma vida marítima e violenta em busca de riquezas e conquistas.

Os guerreiros vikings possuíam um instinto conquistador, que os levava a pilhar vilas e cidades costeiras da Europa, devido principalmente a dois fatores: o crescimento da população escandinava e a escassez de terras cultiváveis na região. Apesar de realizarem frequentes ataques à outros povos, os vikings não merecem toda sua fama de assassinos impiedosos. Segundo o arqueólogo Robert McGhee, do Museu Canadense da Civilização, na cidade de Gatineau, “Os vikings não foram mais sanguinários que qualquer outro povo da época, mas eram pagãos e assim não se detinham na porta das igrejas ou monastérios, como faziam os outros europeus. A sociedade nórdica da época baseava-se na agricultura e na pesca e essas eram as verdadeiras ocupações primárias dos guerreiros”.

O povo nórdico possuía um grande conhecimento de construção naval, desenvolvendo os barcos que possuíam uma tecnologia bastante avançada para a época e eram chamados de *Dracares*. McGhee afirma que “As descobertas dos vikings pelo oceano Atlântico resultaram da combinação de navios bastante eficientes com um conhecimento muito pobre de navegação, o que significa que, na maior parte, suas descobertas foram acidentais”.

A partir do século XI, esse excedente populacional diminuiu, esgotando a capacidade dos clãs de recrutarem novos guerreiros para suas perigosas viagens, o que foi o início do fim desse modelo de sociedade nos países nórdicos. O rei Olaf II Haraldsson, que subiu ao trono da Noruega no ano de 1015, é considerado o último chefe viking tradicional. O término da Era Viking ocorreu em 1066, quando os normandos (vikings que haviam se estabelecido na Normandia) atacaram e conquistaram a Inglaterra sob a liderança de Guilherme, o conquistador.

A RELIGIÃO NÓRDICA

A religião dos vikings, também conhecida como paganismo nórdico foi uma religião politeísta que possuía elementos de xamanismo, uma prática religiosa que envolve a magia e o transe. Conforme relatado pela autora Mirella Faur (em seu livro *Mistérios Nórdicos*), a tradição nórdica era centrada na reverência à natureza, baseando-se na interação entre as forças externas (clima, paisagem, ciclos anuais, ritmos naturais) e as vivências humanas, individuais e coletivas, resultando em um sistema de crenças que facilitava a harmonização

do homem com seu habitat. Nessa crença o universo físico era visto como uma manifestação externa e cíclica dos processos de criação e destruição. Não havia uma visão dicotômica da realidade, portanto não existia separação entre elementos considerados opostos, como início e fim, vida e morte, frio e calor, luz e sombra. Aqui estes pólos eram considerados complementares, interagindo e metamorfoseando em um perpétuo movimento cíclico ou alternado.

Os Vikings não eram extremamente religiosos, em geral eles realizavam culto aos deuses em épocas específicas ou em ocasiões individuais. Os festivais, que ocorriam em épocas específicas do ano, reuniam as pessoas para prestar homenagem aos deuses e requerer boas colheitas, proteção, cura, etc. Os cultos individuais também estavam relacionados a realizar pedidos aos deuses e normalmente apresentavam pequenos sacrifícios ou rituais de magia. Segundo o historiador Johnni Langer, os vikings não eram povos religiosos e que, fora os grandes festivais, a crença pessoal de cada indivíduo manifestava-se apenas de maneira utilitária, ou seja, quando se almejava algo dos deuses. O paganismo nórdico era de natureza tolerante, sem fanatismos nem adoração excessiva.

Apesar de não possuírem uma classe de sacerdotes dedicada à religião, essa função, principalmente a organização de rituais e festivais, era realizada pelos reis ou nobres em espaços sagrados ou templos construídos para finalidades religiosas. Além dos diversos deuses que faziam parte de sua religião, os vikings também acreditavam em seres míticos, como elfos, anões, gigantes e dragões. Um ser mítico importante na religião viking era as Nornas, seres divinos que regiam o destino dos homens. A visão de universo dos nórdicos estava centralizada na Yggdrasil, um freixo que sustentava e interligava os nove mundos existentes.

Os nórdicos acreditavam que o universo teria um final catastrófico, conhecido como Ragnarök, no qual haveria uma batalha final onde os deuses seriam destruídos e um novo universo surgiria em seguida. Atualmente vários estudos defendem a influência do cristianismo no Ragnarök, enquanto outros apontam que o mito do fim do universo possuía pouca influência na religiosidade viking.

RAGNARÖK

“O Sol fica escuro, a Terra afunda no mar.
As estrelas somem da abóbada celeste,
O vento e o fogo entrelaçam-se enraivecidos,
Até que as chamas gigantescas alcancem o céu.”

A Profecia da Volva

Segundo a autora Mirella Faur, uma das características mais marcantes da mitologia nórdica é a antiga crença de que os deuses eram mortais. Por terem nascido da união de elementos opostos, fogo e gelo (gigantes e deuses), as divindades nórdicas não eram perfeitas nem eternas, sendo submetidas às mesmas leis naturais que os outros seres da criação.

Na religião e mitologia nórdica acreditava-se em um fim dos tempos trágico e catastrófico, que foi narrado no Völuspá, um poema presente na coletânea islandesa de obras produzidas entre os séculos XIII e XV conhecida por Poetic Edda. Este evento ficou

conhecido como Ragnarök, que reuniu uma série de acontecimentos que culminaram na morte dos principais deuses nórdicos e na destruição de parte do universo.

Vários estudiosos já apontaram semelhanças que este mito possui com mitos de outras culturas, como a iraniana (o inverno que antecede o fim do mundo) e a celta (a batalha final entre deuses e gigantes), além de apontarem o Ragnarok como um possível plágio do apocalipse bíblico. Apesar de tais comparações, este mito envolve diversos elementos que fazem parte da realidade do povo nórdico, como seu temor pelo frio rigoroso e pelos dilúvios causados pelas inundações do degelo, eclipses, ataques de animais e invasões.

Os eventos do Ragnarök seriam anteceditos por um período de três invernos sucessivos que dariam o prelúdio da destruição e caos que se aproximava. Esse ciclo de três invernos era chamado de fimbulvetr (“longo inverno”, do nórdico antigo) e, segundo as profecias, seria um período de caos e violência. Ainda neste momento, o sol e a lua – eternamente perseguidos por dois lobos chamados Skoll e Hati – seriam alcançados e devorados.

Por fim, após esses sinais, os filhos de Loki iriam caminhar para a batalha final em Midgard (terra dos homens). Primeiro, Fenrir, o lobo gigante, seria libertado de suas correntes; depois, Jörmungandr, a serpente do mundo, saltaria do mar e rastejaria sobre a terra, e Hel, senhora do mundo dos mortos, dirigir-se-ia para Midgard. Além de seus filhos, os exércitos de Loki contariam com Hymir, líder dos gigantes de gelo, que se encaminhariam para Midgard a bordo do Naglfar, um navio construído com as unhas de homens mortos. Havia também Surtur, líder dos gigantes de fogo, que caminharia pela bifrost (ponte que une Midgard à morada dos deuses, Asgard) e a destruiria.

Os exércitos de Loki se reuniriam em Vigrid, o local da batalha final e Heimdall, o guardião da bifrost, soaria sua corneta convocando os deuses para o combate. Nessa batalha, Odin seria devorado por Fenrir, que em seguida seria morto pelo filho de Odin, Vidar. Thor lutaria contra a serpente do mundo e a mataria, porém cairia morto logo em seguida, vítima de seu veneno. Loki e Heimdall batalhariam entre si e se matariam. Por fim, o gigante Surtur incendiaria todo o universo com sua espada flamejante.

Apesar do Ragnarök cumprir sua missão de levar o mundo de volta ao caos, a crença dos antigos nórdicos na regeneração e no renascimento reflete na continuação desta narrativa, que relata que o universo ressurgiria do oceano com uma terra verde e fértil, e um casal de seres humanos chamados Lif e Lifthrasir sobreviveriam e repovoariam a terra. Os deuses sobreviventes, filhos de Odin e Thor – respectivamente, Vidar e Vali, Modi e Magni – herdariam o lugar dos antigos deuses, juntos de Balder e Hoder, que renasceriam do mundo dos mortos.

CONCEITO

O jogo Chamado de Valhalla foi pensado de forma com que fugisse um pouco dos clichês relacionados tanto ao tema escolhido quanto a sua abordagem através das mecânicas utilizadas. O desenvolvimento deste jogo teve como base a mecânica de cooperação dentro de um cenário de guerra. Aqui os jogadores irão personificar valentes guerreiros, cada qual com suas individualidades, e deverão trabalhar em equipe para resistir aos ataques dos exércitos inimigos e, com a ajuda dos deuses, derrotar as bestas mais temidas da mitologia nórdica.

MECÂNICAS

Tendo definido qual a temática do jogo e qual seria a sua abordagem, chegou o momento de selecionar e testar mecânicas que mais se encaixassem na proposta do jogo. Foram selecionadas as seguintes mecânicas:

Cooperação - Mecânica escolhida para trazer uma abordagem diferente da competitividade usual em jogos que envolvem guerras. Os jogos cooperativos são conhecidos por estimular a participação, inclusão e cooperação entre os jogadores, outros dos fatores pelo qual optei o uso dessa mecânica como base para a criação deste jogo.

Tabuleiro Modular - Foi adotado o sistema de tabuleiro modular para que o verso dos tiles do tabuleiro pudessem ser aproveitados de acordo com efeitos que acontecem durante o jogo e pedem essa movimentação em parte das peças do tabuleiro. O uso deste formato de tabuleiro permite que sejam criadas expansões para o tabuleiro e regras alternativas para o jogo, incluindo novas formas de dispor seus tiles.

Movimento de Área - A mecânica de movimentação em área foi escolhida por permitir uma maior liberdade de movimentação no tabuleiro, tanto para os personagens aliados quanto para os inimigos.

Jogadores com Diferentes Habilidades - Essa mecânica foi adotada para que as individualidades de cada um dos personagens desenvolvidos para o jogo fossem aparentes não só em questão estética, mas também em suas habilidades específicas.

Sistema de Pontos de Ação - Mecânica escolhida para determinar a forma com que os jogadores iriam realizar suas ações durante o jogo. Por ser um jogo muito dinâmico e exigir constante movimentação dos personagens e seus ataques, foi necessário adotar uma mecânica que permitisse a cada jogador realizar mais de uma ação durante seu turno.

Rolagem de Dados - A rolagem de dados foi incluída no jogo como elemento de sorte para determinar o sucesso ou fracasso de ataques que acontecem dentro de determinados fatores.

Seleção de Cartas - A mecânica de seleção de cartas foi adotada para que toda rodada os jogadores pudessem escolher uma carta dentre três para ser usada. Mesmo que limitado, o uso desta mecânica ainda traz aos jogadores um poder de escolha de acordo com suas estratégias de jogo.

Administração de Cartas - Essa mecânica foi incluída para dar mais um sentido ao uso de cartas do jogo, de modo com que os jogadores devem reunir certo número de cartas de um mesmo tipo para cumprir objetivos e avançar no jogo.

CONCEITO VISUAL E LAYOUTS

Tendo definido a temática e as principais mecânicas que fariam parte do jogo, chegou o momento de definir um conceito visual a ser seguido para materializar e dar identidade a este projeto. As artes deste jogo foram desenvolvidas mesclando um estilo mais sério e sombrio, devido à temática abordada, com um toque de realismo fantástico, que ressalta as individualidades de cada personagem retratado e desperta o interesse do público, servindo de porta de entrada para a imersão dos jogadores. A identidade visual de todos os componentes do jogo são baseados em elementos da cultura e religião nórdica, incluindo seus símbolos, padrões e cores.

PAINÉIS SEMÂNTICOS

Conjunto de referências imagéticas contendo o vocabulário visual do povo nórdico e sua cultura. Essas referências orientaram e inspiraram todo o processo de criação das peças gráficas deste jogo.

ELEMENTOS TEXTUAIS

A tipografia usada no projeto deveria remeter a elementos presentes na cultura nórdica, mantendo fidelidade à identidade do jogo, portanto a fonte escolhida para títulos foi a Norse, uma tipografia inspirada no alfabeto rúnico projetada pelo designer francês Joël Carrouché.

Para textos corridos foi utilizada a tipografia Questa Slab (dos designers Martin Majoor e Jos Buivenga) com todas as suas variações, para manter uma boa hierarquia visual e legibilidade.

LOGOTIPO

Para o logotipo do jogo foi desenvolvido um lettering que transmite uma atmosfera agressiva, estando de acordo com a temática do jogo. Seus formatos pontiagudos e textura metálica remetem às armas utilizadas na batalha e também estão presentes nos demais layouts do jogo.

UNIVERSO CROMÁTICO

De acordo com as referências imagéticas utilizadas, podemos observar uma ampla variedade de cores presentes no contexto nórdico. Porém, como o jogo retrata um cenário de guerra e suas ilustrações possuem um estilo mais realista, estabelecemos em um geral o uso de uma paleta com tons mais escuros. As cores mais exploradas nos layouts do jogo foram os tons de cinza, usados no acabamento metálico presente nos componentes do jogo.

ELEMENTOS SIMBÓLICOS

“Os vikings sempre optaram por uma arte robusta. Animais, deuses e heróis sempre agradavam os seus olhos. Mostravam força, poder, coragem em sua arte. Na parte da

decoração, não foi diferente. Eram bastante indiferentes às plantas e flores como base de decoração.”

Lucas Luiz Oliveira Pereira

Aqui podemos destacar as texturas, a iconografia e as ilustrações utilizadas no projeto, elementos visuais que junto aos demais itens gráficos agrega significado ao produto e trazem ao jogador uma maior imersão no universo narrado pelo jogo.

TEXTURAS

As texturas utilizadas em todo o projeto buscam aproximar o jogador do contexto de batalha presente na narrativa do jogo. As texturas metálicas presentes em seus componentes remetem às armas utilizadas e expressam bem o ambiente agressivo da guerra.

Diversas texturas aparecem nos componentes do jogo, seja em ilustrações ou em elementos iconográficos, sempre contextualizando a narrativa proposta pelo jogo e explorando os aspectos históricos e culturais do povo nórdico.

ICONOGRAFIA

As texturas utilizadas em todo o projeto buscam aproximar o jogador do contexto de batalha presente na narrativa do jogo. As texturas metálicas presentes em seus componentes remetem às armas utilizadas e expressam bem o ambiente agressivo da guerra. A iconografia presente no jogo chamado de Valhalla é composta por símbolos e padrões provenientes da tradição nórdica, como runas, símbolos e ornamentos.

As runas foram criadas por volta do ano 150 pelo antigo povo nórdico, sendo utilizadas como inscrições alfabéticas. Essas inscrições eram esculpidas em ossos, metais ou madeira, além de serem utilizadas em jogos de adivinhação, amuletos de proteção e para escrever poemas. As runas foram utilizadas na iconografia do jogo para separar em diferentes grupos as cartas de apoio divino, além de discretamente estarem presentes em algumas ilustrações.

As runas utilizadas em cartas possuem os seguintes significados, estando de acordo com os efeitos relacionados a cada grupo de cartas:

Runa Tiwaz

Significado: Vitória e justiça.

Cor: Vermelho

Deus associado: Tyr

Runa Uruz

Significado: Força e sorte

Cor: Laranja

Deus associado: Thor

Runa Fehu

Significado: Sucesso e vitória.

Cor: Amarelo
Deus associado: Freyr

Runa Ansuz

Significado: Sabedoria.
Cor: Azul
Deus associado: Odin

Runa Raidho

Significado: Agilidade e progresso.
Cor: Roxo
Deus associado: Heimdall

Outro símbolos utilizados:

Valknut: Também conhecido como “nó dos mortos/enforcados/escolhidos”, simboliza o destino inevitável que existe entre Odin e cada indivíduo, já que este é o responsável por fazer a passagem das almas para a vida eterna.

Vegvisir: Runa de proteção, derivada de Ægishjálmr, também conhecida como “bússola viking”. Tem o poder de proteger as pessoas que viajam por águas desconhecidas.

Shieldknot: Significa o infinito, podendo ser uma variação visual da serpente do mundo Jörmungandr, que por sua vez representa o ciclo da vida.

Mjollnir: Amuleto de proteção popular entre os vikings equivalente à cruz para cristãos. Representa o martelo de Thor, deus do trovão.

ILUSTRAÇÕES

Em um jogo de tabuleiro as ilustrações funcionam como um elemento fundamental no processo de despertar o interesse dos jogadores e convidá-los a entrar no universo do jogo. Para cada ilustração desenvolvida para o jogo Chamado de Valhalla foi desenvolvido um briefing, contendo também referências visuais para direcionar de forma mais assertiva o desenvolvimento das artes feitas pelo ilustrador Gustavo Dilarri.

LAYOUTS

TABULEIRO

O tabuleiro é o componente central do jogo, portanto seu processo de criação é elaborado e requer uma atenção especial, de forma com que ao jogar todos consigam compreender as informações acerca desta peça.

Ao longo do processo de criação do Chamado de Valhalla foram testados diversos formatos para seu tabuleiro até ser definido que um tabuleiro modular hexagonal seria a solução mais adequada para esta peça, tanto pela abertura de possibilidades que este

formato traz às regras do jogo, quanto ao formato compacto que facilita o armazenamento das peças em sua embalagem.

AS CARTAS

Existem três tipos de cartas no jogo: Cartas Divinas, Cartas de Evento e Cartas de Recrutamento.

O layout das cartas seguem a identidade visual característica dos demais componentes do jogo, com ornamentos nórdicos e acabamento metálico. As duas primeiras categorias de cartas apresentam são mais ilustrativas com a finalidade de inserir os jogadores no universo fantástico do jogo, enquanto as cartas de recrutamento apresentam um layout mais básico por carregarem informações técnicas.

AS FICHAS

Existem dois tipos de fichas no jogo: as Fichas de Personagens e as Fichas de Bestas. Nas fichas podemos encontrar informações sobre quantidade de pontos de vida, ataque, alcance, número de ações e habilidades específicas de cada besta ou personagem.

A EMBALAGEM

De acordo com o designer Lucas Sepulveda, a inserção do jogador dentro do círculo mágico se inicia desde o momento que este tem contato com a embalagem do jogo, já que ela o contextualiza sobre o tema do jogo. Apesar deste jogo ter se tornado um projeto open source, foi criado um projeto teste para sua embalagem, dando uma atenção especial ao armazenamento dos componentes do jogo. Foram exploradas diversas possibilidades para o melhor aproveitamento do espaço interno da embalagem, até que a solução mais satisfatória fosse encontrada. A embalagem foi pensada de modo com que os componentes do jogo fossem inseridos em um berço de espuma que preenche o espaço interno da caixa, trazendo uma melhor separação e organização dos itens.

A caixa possui as seguintes medidas: 380 x 280 x 110mm.

OUTROS COMPONENTES

Além dos elementos descritos acima, o jogo ainda conta com outros componentes: meeples, tokens, fichas para marcar vida, ações e força, bases para cartas de personagem, dados e contador de vida. Alguns destes itens foram adquiridos em lojas especializadas na venda de componentes para jogos, enquanto outros foram personalizados e produzidos, como os meeples do jogo, produzidos em corte à laser durante a feira maker que aconteceu durante o evento Interdesigners na Unesp de Bauru

REGRAS DO JOGO

CHEGOU O TEMPO DO MUNDO CAIR

Os nove mundos sustentados por Yggdrasil encontram-se em dias sombrios. O fim dos tempos chegou! Um inverno sem fim se instaura, trazendo um período de fome e devastação. O sol e a lua já não se situam no céu e a escuridão enche o ar como névoa. Poderosos terremotos estremecem a terra e libertam Loki e o lobo Fenrir de suas correntes. A serpente Jormungand se contorce em fúria e os mares avançam sobre a terra. Os filhos de Muspell avançam pelo céu, liderados pelo gigante Surt, que brande sua espada de fogo, marcando seu caminho com um rastro de fogo e destruição. Loki avança com seu navio por mares inundados rumo à Vigrid, liderando legiões de guerreiros amaldiçoados de Hel. Heimdall soa sua trombeta e anuncia aos deuses que a guerra final está para começar. Os guerreiros de Valhalla rumam junto aos deuses até o campo da batalha final, onde seus destinos serão selados.

COMPONENTES

- 18 Terrenos hexagonais triplos
- 7 Terrenos hexagonais avulsos
- 6 Peças de encaixe lateral do tabuleiro
- 60 Meeples de guerreiros inimigos
- 10 Meeples de gigantes de gelo
- 10 Meeples de gigantes de fogo
- 8 Fichas marcador de vida
- 10 Peças de apoio para cartas
- 3 Dados de ataque
- 1 Contador de vida 0-99
- 6 Tokens de personagem
- 3 Tokens de bestas
- 6 Fichas de personagem
- 60 Cartas de Apoio divino
- 50 Cartas de Evento
- 50 Cartas de Recrutamento
- 8 Cartas de guia rápido de regras
- 1 Manual do jogo

OBJETIVO

O objetivo do jogo é que os jogadores consigam conter as ondas de ataques inimigos e derrotar as três bestas do Ragnarok: Fenrir, Jormungandr e Surt.

REGRAS DO JOGO

As regras completas do jogo Chamado de Valhalla estão disponíveis no [site do projeto](#).

PROTOTIPAGEM

Durante esta etapa do projeto é criada uma versão material bem simplificada do projeto, cujo propósito é permitir ao game designer visualizar como as mecânicas escolhidas se comportam. Durante esta fase é importante não gastar tempo desenvolvendo artes e elementos complexos, que provavelmente serão revisados e modificados após os playtests. No estágio inicial do protótipo a melhor opção é ter uma estrutura básica funcional e fácil de ser modificada.

Meus protótipos começaram de forma bem simples e funcional, com seus elementos impressos em papel barato e sem layouts definidos, para que eu pudesse riscar e anotar alterações ali mesmo.

Conforme as regras e mecânicas do jogo foram passando por adequações, meu protótipo também foi adquirindo maior consistência, ganhando layouts e ilustrações que foram sendo desenvolvidos, até que no fim dos testes os jogadores já pudessem ter uma boa ideia geral do visual que o jogo teria ao ser produzido.

PLAYTESTING

O playtest é um processo que deve ser realizado durante todo o processo de criação de um jogo, para que o game designer possa obter uma visão sobre como os jogadores irão experienciar o seu jogo. A etapa de testes é o momento de ver todas as suas ideias em ação, como as mecânicas escolhidas interagem entre si, e o mais importante, se seu jogo é divertido. A partir destes testes e do feedback dos jogadores você terá as informações necessárias para realizar o balanceamento do jogo.

Esta é a fase mais longa de todo o processo de desenvolvimento de um jogo. O game designer Scott Caputo afirma que ao menos trinta testes devem ser realizados para que se possa alcançar bons resultados ao desenvolver um jogo. Em um primeiro momento o designer deve realizar playtests sozinho para testar os mecanismos do jogo e verificar se suas regras estão fluindo ou não, buscando por buracos no jogo. Após isso, novas pessoas poderão participar dos testes, trazendo uma série de feedbacks importantes que nortearão totalmente o trabalho de desenvolvimento do jogo.

A princípio é interessante chamar pessoas próximas para os testes do jogos, mas em certo momento, onde o jogo já está bem desenvolvido, é importante realizar testes com desconhecidos. Segundo a autora Tracy Fullerton (Game Design Workshop), nos testes com pessoas desconhecidas é mais fácil que critiquem o jogo honestamente por não possuírem nenhum envolvimento com o produto ou com os criadores. Estes testadores precisam ser bem selecionados e, de preferência, se interessarem por jogos semelhantes aquele que está sendo desenvolvido.

Os primeiros playtests do meu jogo foram realizados em dupla com meu parceiro de projeto. Esta etapa funcionou como um teste dos requerimentos mínimos do jogo, sendo o momento para avaliar o que estava faltando no jogo de modo essencial. De início deparamos com diversos buracos nas regras do jogo e mecânicas que não conversavam tão bem entre si, tornando o jogo desnecessariamente complexo. Em vários momentos nos deparamos com situações totalmente inesperadas, fazendo com que o playtest fosse interrompido para que uma solução para tal situação fosse pensada.

Em um primeiro momento o jogo passou por inúmeras mudanças, até encontrarmos uma base de mecânicas que funcionavam bem e definirmos as regras essenciais para que pudséssemos explicar o jogo para outras pessoas e elas terem condições de jogá-lo. Ou era

o que pensávamos quando ao realizar o primeiro playtest do jogo com amigos. Havia uma certa dificuldade na assimilação das regras do jogo, principalmente porque eu ainda não conhecia tão bem meu jogo, tendo sequer pensado em respostas para perguntas que me faziam. Este playtest foi uma grande decepção e ao mesmo tempo mudou totalmente o rumo que o jogo tomaria, pois por possuírem um contato anterior com boardgames, o feedback destes amigos me ajudou a encontrar diversas possíveis soluções para os problemas encontrados no jogo.

Ao decorrer do desenvolvimento deste projeto foram feitos 15 playtests, aplicados tanto com pessoas já habituadas com jogos de tabuleiro moderno quanto com pessoas que nunca haviam tido essa experiência. Devido aos feedbacks recebidos através de comentários dos jogadores e de formulários de playtest, os detalhes do meu jogo foram sendo ajustados, balanceados e simplificados, de forma com que o jogo que de início era muito repetitivo, aleatório e desnecessariamente complexo aos poucos foi tomando forma, até chegar ao seu ponto atual.

FUNCIONALIDADE E BALANCEAMENTO

O objetivo desta etapa é analisar se o jogo criado é funcional, pleno e equilibrado. Para ser considerado funcional é necessário que o jogo apresente um sistema consistente, onde um jogador que não saiba nada sobre ele seja capaz de ler seu manual, entender suas regras e procedimentos e jogá-lo, mesmo que com certa dificuldade inicial.

Um jogo funcional ainda não é considerado completo, pois ainda podem existir diversos pontos em suas regras que ainda não estão bem definidos e podem gerar dúvidas ou interpretações erradas pelos jogadores. Além disso existe o fator do balanceamento, que é o processo de tornar as mecânicas e regras do jogo equilibradas para que seus objetivos de entretenimento sejam atingidos. Como afirma o game designer Alessandro Vieira dos Reis, “Se projetar um jogo é conceber uma estrutura e detalhes de funcionamento da mesma, talvez balanceá-la seja comparável a ter certeza de que estes detalhes funcionarão em conjunto da melhor forma para que o propósito do jogo se realize. Isto é, para que ele seja divertido.”

Atualmente temos um jogo funcional, mas que ainda possui elementos que precisam passar por ajustes finos para que acabem alguns momentos dentro da partida onde as coisas parecem muito fáceis (o que pode entediar os jogadores) ou muito difíceis (o que pode frustrar os jogadores).

4. BIBLIOGRAFIA E WEBGRAFIA

ALMEIDA, Filipe. Tradição Nórdica, Runas e Origens. Disponível em <<https://medium.com/@estudiodumundo/tradi%C3%A7%C3%A3o-n%C3%B3rdica-runas-e-origem-cb6dc4778907>>. Acesso em 12 de Maio de 2019.

ANJOS, Anna. Os primeiros jogos de tabuleiro da história. Disponível em <http://lounge.obviousmag.org/anna_anjos/2013/01/a-origem-dos-jogos-de-tabuleiro.html>. Acesso em 3 de Março de 2019.

Arata Academy. Mihaly Csikszentmihalyi: Estado de flow (fluxo) como elemento de realização e alta performance. Disponível em <<https://www.arataacademy.com/port/mihaly-csikszentmihalyi-estado-de-flow-fluxo-como-elemento-de-realizacao-e-alta-performance/>>. Acesso em 15 de Fevereiro de 2019.

ARAUJO, Tiago. Jogos de tabuleiro moderno? O que são? Disponível em <<https://www.ludopedia.com.br/topico/9034/jogos-de-tabuleiro-moderno-o-que-sao>>. Acesso em 26 de Janeiro de 2019.

ATTIA, Peter. The Full History of Board Games. Disponível em <<https://medium.com/swlh/the-full-history-of-board-games-5e622811ce89>>. Acesso em 3 de Março de 2019.

BBC. How do you get to Viking Valhalla? Disponível em <<http://www.bbc.co.uk/guides/zspjxsg>>. Acesso em 16 de Maio de 2019.

BERTOLDO, Janice Vidal; RUSCHEL, Maria Andrea de Moura. JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA - UMA REVISÃO CONCEITUAL. Disponível em <<http://ead.bauru.sp.gov.br/efront/www/content/lessons/37/Etapa%203/e3t1.pdf>>. Acesso em 21 de Fevereiro de 2019.

BODOGAMI. [Infográfico] 5 benefícios dos jogos de tabuleiro. Disponível em <<https://www.bodogami.com.br/blog?single=5-Beneficios-dos-Jogos-de-Tabuleiro>>. Acesso em 23 de Janeiro de 2019.

BRUNING, Kendra. The History of Board Games – What Was the First/Oldest Board Game?. Disponível em <<https://gamecows.com/history-of-board-games/>>. Acesso em 5 de Março de 2019.

BUTILHEIRO, Anderson . Breve glossário para você que caiu de paraquedas no universo dos board games. Disponível em <<https://medium.com/deathmatch/breve-gloss%C3%A1rio-para-voc%C3%AA-que-caiu-de-paraquedas-no-universo-dos-board-games-f12def4d8549>>. Acesso em 7 de Fevereiro de 2019.

BUTILHEIRO, Anderson . O bom e velho jogo de tabuleiro, e não o digital, está atraindo a maior parte do dinheiro no Kickstarter. Disponível em <<https://medium.com/deathmatch/o-bom-e-velho-jogo-de-tabuleiro-e-n%C3%A3o-o-digital-est%C3%A1-atraindo-a-maior-parte-do-dinheiro-no-8c4ba455634a>>. Acesso em 9 de Junho de 2019.

BUTILHEIRO, Anderson. Cada partida é um experiência diferente. Disponível em <<https://medium.com/deathmatch/cada-partida-%C3%A9-um-experi%C3%Aancia-diferente-60126439709c>>. Acesso em 20 de Fevereiro de 2019.

CABRAL, Danilo Cezar. Quais são os principais deuses nórdicos? Disponível em <<https://mundoestranho.abril.com.br/cultura/quais-sao-os-principais-deuses-nordicos/>>. Acesso em 3 de Maio de 2019.

CARNEIRO, M. A. B. A maravilhosa história dos jogos. Desenvolvimento de material didático ou instrucional – Material Didático, 2012.

CARR, Karen. Early African Board Games and Toys – History of Games. Disponível em <<https://quatr.us/history/african-games-history.htm>>. Acesso em 7 de Março de 2019.

CHAGAS, Encho. Teoria de Jogos: Jogos Cooperativos. Disponível em <<https://enchoindiestudio.wordpress.com/2017/02/15/jogos-cooperativos/>>. Acesso em 30 de Janeiro de 2019.

CHISHOLM, James Allen. The Eddas: The keys to the mysteries of the north. Disponível em <https://www.academia.edu/12112922/THE_EDDAS_THE_KEYS_TO_THE_MYSTERIES_OF_THE_NORTH>. Acesso em 26 de Junho de 2019.

COELHO, Patrícia M. F. Um Mapeamento do Conceito de Jogo. Pós-Doutorado, TIDD-PUC-SP. Revista Geminis v. 2 n. 1 (2011): Mobilidade - Tendências e desafios na era digital.

COUTINHO, Luis Francisco Baroni. Mehinaku: Design gráfico de um jogo de tabuleiro. Disponível em <<https://issuu.com/lfbaroni/docs/mehinaku>>. Acesso em 13 de Janeiro de 2019.

CRUZ, Abraão Coutinho da; GARONE, Priscilla Maria Cardoso. A formação do conceito de um jogo: Estudo de processos metodológicos para a criação de um game. SBC – Proceedings of SBGames, 2013. Art & Design Track – Full Papers. Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/38-dt-paper.pdf>>. Acesso em 25 de Janeiro de 2019.

Cyningstan Traditional Games Blog. Games Throughout History. Disponível em <<http://www.cyningstan.com/pages/511/games-throughout-history>>. Acesso em 07 de Março de 2019.

DAROIT, Guilherme. Jogos de tabuleiro renascem e ganham adeptos. Disponível em <http://jornaldocomercio.com/_conteudo/2016/01/economia/475240-mercado-de-jogos-de-tabuleiro-renasce-e-ganha-espaco.html>. Acesso em 11 de Maio de 2019.

DEASON, Rachel. A Brief History of Go: The Oldest Board Game in the World. Disponível em <<https://theculturetrip.com/asia/china/articles/a-brief-history-of-go-the-oldest-board-game-in-the-world/>>. Acesso em 7 de Março de 2019.

Encyclopaedia Britannica. Nine Men's Morris Game. Disponível em <<https://www.britannica.com/topic/Nine-Mens-Morris>>. Acesso em 8 de Março de 2019.

FAUR, Mirella. Mistérios Nórdicos: deuses, runas, magia, rituais. São Paulo: Pensamento, 2007.

FERREIRA, Amanda. Jogo de tabuleiro conquista várias gerações com diversão e interação. Disponível em <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/revista/2018/05/27/interna_revista_correi_o,683575/jogo-de-tabuleiro-conquista-varias-geracoes-com-diversao-e-interacao.shtml>. Acesso em 17 de Março de 2019.

FRANÇA, Karen Milla da Almeida. Jogo e Linguagem. Disponível em <https://ufsj.edu.br/portal2-repositorio/File/existenciaearte/Edicoes/3_Edicao/JOGO%20E%20LINGUAGEMkaren.pdf>. Acesso em 28 de Abril de 2019.

GAGNÉ, E. D.; YEKOVICH, C. W.; YEKOVICH, F. R. The cognitive psychology of school learning. 2. ed. New York, USA: Harper Collins, 1993.

GAIMAN, Neil. Mitologia nórdica. Editora Intrínseca, Brasil, 2017.

GALLO, Sérgio Nesteriuk. Jogo como elemento da cultura: Aspectos contemporâneos e as modificações na experiência do jogar. Disponível em <<https://tede2.pucsp.br/bitstream/handle/4906/1/Sergio%20Gallo.pdf>>. Acesso em 14 de Abril de 2019.

GEHLEN, Salete Marcolina. Jogos de tabuleiro: Uma forma lúdica de ensinar e aprender. Os desafios da escola pública paranaense na perspectiva do professor PDE artigos 2013, Versão On-line ISBN 978-85-8015-076-6 Cadernos PDE. Disponível em <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2013/2013_unicentro_edfis_artigo_salete_marcolina_gehlen.pdf>. Acesso em 12 de Abril de 2019.

GUREVICH, Eli. Mehen. Disponível em <<https://www.ancientgames.org/mehen/>>. Acesso em 8 de Março de 2019.

HEUSSNER, Tobias; FINLEY, Toiya Kristen; HEPLER, Jennifer Brandes; LEMAY, Ann. The Game Narrative Toolbox. Focal Press, Estados Unidos, 2015.

HUIZINGA, Johan. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2005.

Inboard Game Store. Glossário para Jogos de Tabuleiro - Guia Para Iniciantes com as Expressões e Termos Mais Utilizados nos Board Games. Disponível em <<https://www.inboardgame.com.br/glossario-para-jogos-de-tabuleiro/>>. Acesso em 27 de Janeiro de 2019.

JULIO, Karina Balan. Jogos de tabuleiro provam resistência ao mundo digital. Disponível em <<http://www.meioemensagem.com.br/home/marketing/2017/01/31/jogos-de-tabuleiro-prova-m-ser-resistentes-aos-digitais.html>>. Acesso em 27 de Janeiro de 2019.

Kathleen N. Daly. Norse mythology A to Z. Chelsea House Pub, Estados Unidos, 2009.

KILE, Jenny. All About Fun and Games - Category: Ancient Games. Disponível em <<https://allaboutfunandgames.com/category/ancient-games>>. Acesso em 12 de Março de 2019.

KWAN, Lindsay. MAHJONG: A brief history of the game. Disponível em <<http://roundhouse.ca/mahjong-a-brief-history-of-the-game/>>. Acesso em 9 de Março de 2019.

LANGER, Johnni. Na trilha dos vikings: estudos de religiosidade nórdica. João Pessoa: Editora da UFPB, p. 284, 2015.

LANGER, Johnni. Religião e magia entre os vikings: uma sistematização historiográfica. Brathair 5 (2), p. 55-82, 2005.

LANGER, Johnni. Símbolos religiosos dos Vikings: guia iconográfico. História, imagem e narrativas, n. 11, 2010. Disponível em <<https://www2.unifap.br/marcospaulo/files/2013/05/simbolos-religiosos-vikings1.pdf>>. Acesso em 19 de Maio de 2019.

LANGER, Johnni; AYOUB, Munir Lutfé; (Orgs.). Desvendando os vikings: Estudos de cultura nórdica medieval. João Pessoa: Ideia, p. 218, 2016.

LEAL, Marcel. O círculo mágico no aprendizado. Disponível em <<http://opusphere.com/o-circulo-magico-no-aprendizado/>>. Acesso em 20 de Abril de 2019.

LEITE, Janos Biro Marques. O que faz de algo um jogo. Disponível em <<https://www.feevale.br/Comum/midias/e83f8244-ffbc-4b83-9ade-267aa9779cd5/O%20QUE%20FAZ%20DE%20ALGO%20UM%20JOGO.pdf>>. Acesso em 14 de Fevereiro de 2019.

LEITE, Patricia da Silva; MENDONÇA, Vinícius Godoy de. Diretrizes para Game Design de Jogos Educacionais. Disponível em <<http://www.sbgames.org/sbgames2013/proceedings/artedesign/17-dt-paper.pdf>>. Acesso em 23 de Março de 2019.

MACHADO, Luís Eduardo Wexell. Aprendizagem Tangencial: Revisão de Literatura sobre os Usos Contemporâneos do Conceito. Revista EducaOnline Volume 11 – Nº 1 – Janeiro / Abril de 2017. Disponível em <<http://www.latec.ufrj.br/revistas/index.php?journal=educacaoonline&page=article&op=view&path%5B%5D=904&path%5B%5D=794>>. Acesso em 17 de Junho de 2019.

MASTERS, James. Board Games - History and Useful Information. Disponível em <<https://www.tradgames.org.uk/features/board-games.htm>>. Acesso em 20 de Março de 2019.

MENDES, Alexandre. [Game Design] Conhecendo as mecânicas. Disponível em <<https://www.ludopedia.com.br/topico/4122/-game-design-conhecendo-as-mecanicas/>>. Acesso em 24 de Junho de 2019.

NAVARRO, Roberto. Quem eram os vikings? Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/quem-eram-os-vikings/>>. Acesso em 16 de Maio de 2019.

OLIVEIRA, Fabiano Naspolini de. Artigo: Entendendo a diversão nos jogos digitais. Disponível em <<https://www.fabricadejogos.net/posts/artigo-entendendo-a-diversao-nos-jogos-digitais/>>. Acesso em 2 de Maio de 2019.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. Johnni Langer (org.), Dicionário de história e cultura da era viking. Revista Medievalista online, n. 26, 2018.

OLIVEIRA, Leandro Vilar. Johnni Langer (org.), Dicionário de mitologia nórdica: símbolos, mitos e ritos. Revista Medievalista online, n. 22, 2017.

PALACIOS, Fernando. Como escrever histórias para jogos de Cartas e Tabuleiro. Disponível em <<http://www.storytellers.com.br/2015/05/como-escrever-historias-para-jogos-de.html>>. Acesso em 19 de Junho de 2019.

PERANZONI, Vaneza Cauduro; ZANETTI, Adriane; NEUBAUER, Vanessa Steigleder. Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras: Recursos necessários na prática educacional cotidiana. Disponível em <<https://www.efdeportes.com/efd182/os-jogos-recursos-na-pratica-educacional.htm>>. Acesso em 03 de Abril de 2019.

PILON, Mary. The secret history of Monopoly: the capitalist board game's leftwing origins. Disponível em <<https://www.theguardian.com/lifeandstyle/2015/apr/11/secret-history-monopoly-capitalist-game-leftwing-origins>>. Acesso em 15 de Março de 2019.

PINHEIRO, Roberto. Game design - Aprendendo Errando. Disponível em <https://pinheirobg.com/index.php/category/game-design/aprendendo-errando/>. Acesso em 4 de Março de 2019.

PIRILLO, Eduardo Hirosse; PAULOZZI, Tomás Gushiken. Tamahagane: Proposta de jogo de tabuleiro sobre a história do Japão. Faculdades Integradas de Bauru, Bacharelado em Design, Bauru, 2017.

Por Redação Mundo Estranho. Qual é a origem do jogo de dados? Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/qual-e-a-origem-do-jogo-de-dados/>>. Acesso em 4 de Março de 2019.

PRADO, Laíse Lima do. Educação lúdica - Os jogos de tabuleiro modernos como ferramenta pedagógica. Disponível em <https://monografias.brasilecola.uol.com.br/educacao/educacao-ludica-os-jogos-tabuleiro-modernos-como-ferramenta-pedagogica.htm#capitulo_3>. Acesso em 31 de Abril de 2019.

QUEIROZ, Tânia Dias; MARTINS, João Luiz. Pedagogia Lúdica: Jogos e Brincadeiras de A a Z. São Paulo: Reideel, 2002.

Redação Mundo Estranho. Como era o treinamento de um guerreiro viking? Disponível em <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-era-o-treinamento-de-um-guerreiro-viking/>>. Acesso em 25 de Maio de 2019.

REIS, Alessandro Vieira dos. Artigo: Então você precisa balancear um jogo!? Disponível em <<https://www.fabricadegogos.net/posts/entao-voce-precisa-balancear-um-jogo/>>. Acesso em 20 de Junho de 2019.

ROMERO, Brenda. Challenges for Game Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Course Technology, Estados Unidos, 2009.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo - Vol. 1 - Fundamentos do Design de Jogos. Editora Blucher, São Paulo, 2012.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. Regras do Jogo - Vol. 2 - Fundamentos do Design de Jogos. Editora Blucher, São Paulo, 2012.

SANTOS, Míria Santanna dos. Jogo de tabuleiro educacional: De um jogo para o ensino de artes a um modelo genérico para criação de múltiplos jogos. Dissertação de Mestrado - Porto Alegre, Agosto de 2017. Disponível em <[http://atom.poa.ifrs.edu.br/uploads/r/biblioteca-clovis-vergara-marques/4/1/6/8/16805d283ee4140258a69b476b8ca1723022f6e4ae8a6b6a9e66ec73b2a8ffcf/Disserta](http://atom.poa.ifrs.edu.br/uploads/r/biblioteca-clovis-vergara-marques/4/1/6/8/16805d283ee4140258a69b476b8ca1723022f6e4ae8a6b6a9e66ec73b2a8ffcf/Disserta%20o_FINAL_Miria.pdf)>. Acesso em 29 de Abril de 2019.

SCHELL, Jesse. The Art of Game Design: A Book of Lenses (The Four Basic Elements). Disponível em <<http://www.sg4adults.eu/files/art-game-design.pdf>>. Acesso em 21 de Agosto de 2019.

SCIASCIO, Fernando F. Di; OLIVEIRA, Fabbio de M. de; CARVALHO, Alan H. P. de. TDB: Conceito, Elementos e Possíveis Usos Como uma Estrutura de Análise de Jogos. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Short2.pdf>. Acesso em 4 de Agosto de 2019.

SEPULVEDA, Lucas Martins. Favela - design de um jogo de tabuleiro. Disponível em <https://issuu.com/lucassepulveda0/docs/monografia_issuu>. Acesso em 14 de Janeiro de 2019.

SILVA, Daniel Neves. História dos Vikings. Disponível em <<https://www.historiadomundo.com.br/viking/historia-dos-vikings.htm>>. Acesso em 22 de Maio de 2019.

SILVA, Daniel Neves. Religião dos Vikings. Disponível em <<https://mundoeducacao.bol.uol.com.br/historiageral/religiao-dos-vikings.htm>>. Acesso em 16 de Maio de 2019.

SOARES, Nilson. Além do círculo mágico: Como os MMORPGs borram a fronteira entre os espaços de jogo e não-jogo. Disponível em <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/short/ads5.pdf>>. Acesso em 4 de Agosto de 2019.

SOLTIS, Andrew E. Chess Game. Disponível em <<https://www.britannica.com/topic/chess>>. Acesso em 9 de Março de 2019.

TAVARES, Pedro Henrique. Galápagos: os donos do tabuleiro. Disponível em <<https://exame.abril.com.br/pme/galapagos-os-donos-do-tabuleiro/>>. Acesso em 27 de Fevereiro de 2019.

Texto original do Metropoly Bar, originalmente publicado na Revista Baronesa. Por que os jogos de tabuleiro fazem bem para você. Disponível em <<https://www.metropolybar.com.br/por-que-os-jogos-de-tabuleiro-fazem-bem-para-voce/>>. Acesso 18 de Janeiro de 2019.

VADER, Vince. Gaming Conceptz – Huizinga’s magic circle. Disponível em <<http://gamingconceptz.blogspot.com/2012/10/huizingas-magic-circle.html>>. Acesso em 15 de Junho de 2019.

VINAY, Adarsh. Snakes & Ladders Was Invented In India But The Original Version Is Nothing Like What It’s Now. Disponível em <<https://www.scoopwhoop.com/snakes-ladders-invented-in-india/>>. Acesso em 12 de Março de 2019.

XEXÉO, Geraldo. O Que São Jogos? Disponível em <<https://ludes.cos.ufrj.br/wp-content/uploads/2016/07/LJP1C01-O-que-sao-jogos-v2.pdf>>. Acesso em 27 de Fevereiro de 2019.

ZIJLMA, Anouk. Guide to Traditional African Board Games. Disponível em <<https://www.tripsavvy.com/games-played-in-africa-1454491>>. Acesso em 14 de Março de 2019.

