



P



Tristeza

Temos que reaprender a lidar com ela P2



Marilyn Monroe

O vestido branco que ela usou foi vendido por 3,9 milhões P2

Jogos de tabuleiro
O fenómeno dos boardgamers está a crescer em Portugal P2

Passos Coelho “pressiona” deputados para garantir a Nobre presidência da Assembleia

Nova AR reúne-se hoje e PSD tenta evitar derrota política ● Portas admite sucesso de Nobre ● Nuno Magalhães proposto para liderar bancada do CDS ● Retrato dos deputados jovens Pág. 5/6

Espanha Movimento dos “indignados” junta mais de 40 mil nas ruas de Madrid num ambiente de festa e prepara-se para organizar uma greve geral Pág. 2/3



Canoagem

Portugal obtém quatro medalhas no europeu

● Portugal saiu ontem do Campeonato da Europa de canoagem, em Belgrado, com quatro medalhas, naquela que foi a melhor participação de sempre na prova. → Desporto, 28

Ecofin

Ajuda à Grécia não avança sem mais austeridade

● Os ministros das Finanças da zona euro avisaram ontem a Grécia que sem o novo programa de austeridade não haverá ajuda para salvar o país da bancarrota. → Economia, 19

Brasil

Polícia e Exército controlam favela da Mangueira

● As forças de segurança reclamaram ontem a “soberania” da favela do morro da Mangueira, no Rio de Janeiro, numa acção para expulsar narcotraficantes. → Mundo, 12



Cobrança de dívidas

Há 128 mil acções paradas há mais de ano e meio

● Há mais de 128 mil processos executivos, a grande maioria acções de cobrança de dívidas, parados há pelo menos um ano e meio no sistema judicial. → Portugal, 8 e Editorial

As quartas-feiras o restaurante Passion Fruit, em Lisboa, enche-se de jogadores



Jogos de tabuleiro para gente grande

As consolas e os jogos *online* puxam a diversão para dentro de casa e as novas tecnologias tomaram conta dos jogos de tabuleiro. Mas o fenómeno dos encontros de *boardgamers* também está a crescer

Adriano Guerreiro

● Às cinco da tarde, João Ferreira já está a jogar. Há cinco anos que participa “muito assiduamente” nos encontros semanais de jogos de tabuleiro. “Sou capaz de ter faltado duas ou três quartas-feiras nestes cinco anos”, diz. Lançam-se dados, recolhem-se moedas, tiram-se cartas e avançam-se peões. Definem-se estratégias, preparam-se ataques, disputam-se terrenos, contam-se pontos. Várias possibilidades numa escolha difícil. São tantos os jogos que se torna complicado decidir. Saber jogar é apenas uma questão de tempo. Tal como João, há sempre alguém pronto a explicar as regras.

“Há semanas que venho e quase não jogo porque estou a explicar.” Semanalmente, às quartas-feiras, o piso 1 do restaurante Passion Fruit, em Lisboa, enche por causa dos jogos de tabuleiro. Desde 2006 que o grupo BoardGamers de Lisboa organiza estes encontros com jogos que fogem ao normal. Aqui não há damas, xadrez, Monopólio ou Pictionary, mas há The Settlers of Catan, Puerto Rico, Jenga ou

FOTOGRAFIA RICARDO SILVA

e ao explicar de jogadas. Depois dos resultados apurados, moedas contadas, territórios destruídos e metas cumpridas, nova ronda se seguirá. Com outros jogos, outros objectivos, outros ruídos, outras pessoas.

Desde a formação do grupo, há cinco anos, que o número de participantes não parou de crescer. “No início éramos cinco gatos pingados, hoje somos cerca de cinquenta regulares, e para muitos é bem mais religioso que a missa”, diz Vasco Chita, 33 anos.

Encontro sagrado

São “o encontro sagrado” para Nuno Carreira, de 31 anos. Foi há ano e meio que um amigo lhe deu a conhecer o local e desde aí passou a vir semanalmente. Considera que a chave dos encontros é o convívio que se cria. “Os jogos passam por ser uma forma de as pessoas fazerem novos amigos.” De início Nuno não conhecia ninguém, hoje os outros jogadores são “uma segunda família”.

Torna-se mais complicado organizar algo fora das quartas-feiras. “Se combinado jogar com amigos na segunda dizem-me que daqui a poucos dias vamos estar juntos”, queixa-se. Ainda assim procura levar o espírito dos encontros quando vai a casa de colegas. Para qualquer lado que vá, não dispensa um ou outro jogo. “Gosto de andar prevenido, de ter uma coisa para cada situação.”

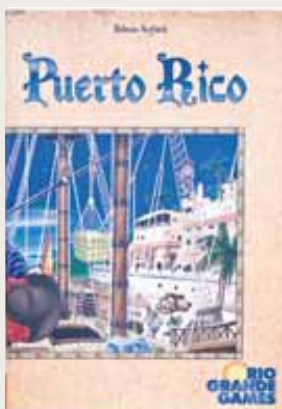
Filipe Cortesão tem 28 anos e para ele “é ouro sobre azul sair do trabalho e vir para aqui jogar”. Frequenta os encontros há menos de um ano e diz que “dá sempre vontade de voltar”. O convívio chama-o, mas o lado dos jogos também o fascina. “Não estava muito alerta para o facto de haver tantos jogos estranhos e diferentes. Descubro sempre desafios novos, jogos giros, bem inventados e imaginados que me motivam a vir cá.”

Os planos de lazer fá-los para os outros dias da semana. “As quartas-feiras já estão reservadas.” Em casa, tenciona alargar a sua colecção que, por enquanto, tem apenas seis jogos. “Foi uma coisa natural começar a comprar jogos”, confessa.

Nuno Silva, de 32 anos, não compra nenhum jogo sem o ficar a conhecer primeiro nos encontros de BoardGamers. Inicialmente, “comprava jogos de que não sabia se ia gostar”. Agora, antes de investir, quer saber em com o que pode contar. “Aqui há sempre um maluco que compra antes de experimentar. É uma vantagem vir e poder jogar dois ou três [jogos] novos, todas as semanas.” É adepto do espírito dos encontros de jogos de tabuleiro. “Se vejo alguém sentado sem fazer nada penso: isto assim não pode ser. Vou logo lá e começamos a jogar alguma coisa.” Considera-se “omnívor” quanto às suas preferências. “Gosto de jogos abstractos, temáticos, cooperativos, de dados, sem dados, com arbitrariedade e sem arbitrariedade.” Não é pelo facto de serem bons ou maus que os elege. “Gosto dos jogos pela vontade que tenho em voltar a jogá-los.”

Mas não é só a satisfação de jogar que tira João Ferreira de casa, da namorada e da televisão. “É pelo companheirismo, por conviver e estar com outras pessoas. Se fosse só para jogar ficava em casa com a

Cinco jogos de tabuleiro



Puerto Rico

Remete para a época colonial e pode ser jogado entre três a cinco jogadores. A cada um fica destinada uma plantação: café, corante, açúcar, milho ou tabaco. O objectivo é gerir a sua plantação da melhor forma possível através da produção ou da venda. Colónia que se preze, tem de prestar contas à metrópole. Faz parte do jogo o envio de bens para a Europa. Também se distribuem colonos pelo território e constroem-se edifícios, tudo para valorizar os produtos.

Power Grid (Alta Tensão)

O jogo é para um máximo de seis jogadores. O principal objectivo é abastecer de energia o maior número de cidades. No início, cada jogador terá de comprar uma central de energia e definir o recurso para a sua produção - petróleo, carvão, urânio ou lixo. Pretende-se que a rede de distribuição seja alargada e que os jogadores consigam adquirir mais centrais, tudo com recurso à moeda do jogo, o *elektro*.

Twilight Struggle

O jogo, para dois jogadores, baseia-se nos 45 anos de Guerra Fria entre a União Soviética e os Estados Unidos. O ponto de partida são os destroços

da Segunda Grande Guerra. O mundo é o palco onde o objectivo é angariar aliados para as suas próprias ideologias. Pode demorar até três horas, mas existe a possibilidade de mudar o curso da História.

Caylus

Entre três e cinco jogadores, para uma duração de duas horas. Leva os jogadores até 1289, para a vila de Caylus, no reino da França. Com o objectivo de reforçar as fronteiras, o rei Philip manda construir um novo castelo. Os jogadores vestem a pele de trabalhadores e artesãos, e vão desenvolver a vila até o castelo estar concluído. No final, ganha quem tiver mais pontos de prestígio pelo que conseguiu desenvolver na vila.



Agrícola

Os jogadores são transportados para o século XVII e assumem a pele de um casal de agricultores. Terão de desenvolver o seu terreno através da compra de materiais para a casa, expansão da área agrícola e aumento da produção de gado. Durante duas horas, cabe aos cinco jogadores tomar as decisões correctas. Não vale a pena alargar a casa para poder ter mais filhos sem recursos para os alimentar.

Há duas escolas “muito genéricas”: a americana e a europeia ou alemã.

A americana caracteriza-se por jogos com grande factor de sorte, pela eliminação de jogadores e pela longa duração.

A alemã tem jogos mais curtos, pouco factor sorte e necessidade de tomar decisões

consola.”

Já Diana Resende, 29 anos, não é tão assídua como outros *boardgamers*, mas procura juntar-se ao grupo “de duas em duas semanas, pelo menos”. Foi através de amigos que ganhou o gosto por jogos de tabuleiro. Para ela é uma mais valia “conhecer pessoas e estar com elas neste contexto”. É assim que relaxa depois de um dia de trabalho como professora do 1.º ciclo do ensino básico. É também assim que sente a adrenalina provocada pelo desafio. “Muitos destes jogos são estimulantes para a mente.” Decide o que jogar de acordo com a disposição do momento. “Num dia em que estou mais cansada escolho jogos mais *light*, noutros, escolho um mais intelectual ou complexo.” Para Vasco Chita, catalogar os jogos é um processo complicado. “Cada jogo sai sempre fora dos seus padrões.” Ainda assim define duas vertentes “muito genéricas”: a escola americana e a europeia ou alemã. “A escola americana caracteriza-se por jogos com grande factor de sorte, pela eliminação de jogadores e pela longa duração. Por sua vez, a

alemã tem jogos mais curtos, pouco factor sorte e necessidade de tomar decisões.”

O movimento alemão surgiu depois da Segunda Guerra Mundial numa tentativa de afastar tudo o que vinha dos EUA. “A escola alemã é muito mais pacífica do que a agressiva americana.” Há até a designação de Ameritrash (lixo americano) para a escola de jogos que vem dos EUA e que contrastam com os Eurogames mais sofisticados, interactivos e desafiantes.

A nível europeu, a Alemanha é a grande referência no que diz respeito a jogos de tabuleiro. Foi esta escola que deu o mote aos restantes países da Europa. E é em Essen que, todos os anos, em Outubro, se realiza o maior encontro internacional da especialidade.

Um jogo português

No ano passado, foi nesse encontro - que é, na realidade, uma feira internacional -, que foi lançado o jogo Vinhos, de Vital Lacerda, de 43 anos, e um dos poucos criadores portugueses de jogos de tabuleiro. Lacerda aliou a sua profissão como designer gráfico ao seu *hobby*. “Achei que Portugal não estava representado e surgiu a ideia de usar um produto típico: o vinho.” Os jogadores são vinicultores e o tabuleiro é o mapa de Portugal. O objectivo é cultivar, produzir e vender vinho de modo a obter o maior lucro possível.

João Ferreira não faltou à feira de Outubro na Alemanha. “Andei um ano a poupar para ir a Essen comprar jogos. Ao todo são 21.” Na bagagem trouxe o seu preferido, um jogo que dura doze horas. “Chama-se Civilization e tem uma expansão para durar até dezoito [horas].”

Nos encontros de Lisboa é impossível jogar um jogo com esta duração. As partidas vão de trinta minutos a um máximo de três horas. Apesar de às quartas-feiras o Passion Fruit estender o horário até à 1h30, João não se importava de ter mais tempo. “A partir das quatro da manhã a cabeça começa a funcionar mal, mas ainda se jogava! Por vezes vamos acabar jogos para casa de alguém”, confessa. Nuno Silva também acha sempre pouco o tempo de jogo mas “quatro ou cinco horas já é razoável”. Nuno Carreira fica sempre até à hora de fecho. “Mesmo que tenha trabalho às sete da manhã, tenho de aproveitar ao máximo.”

Ganhar ou perder não é o que está em causa. “É claro que, no momento, fazemos tudo para ganhar, mas isso é completamente acessório”, refere Nuno Silva. Segundo Nuno Carreira há pouca gente competitiva. “Dá-se mais valor ao convívio. Nunca vi ninguém com mau perder.” Mesmo que o resultado seja o pior “um jogo é sempre diferente de cada vez que se joga”. São sempre outras pessoas e vivem-se experiências distintas.

“Uma quarta-feira típica é atípica”, resume Vasco Chita, que considera que é sempre imprevisível saber o que se vai jogar. “Quando acordam, as pessoas sabem apenas que vão passar um bom bocado, isso é certo.” Não há restrições quanto à participação. “Aqui há várias profissões e idades, diferentes passados, objectivos e opiniões”. A quem vem, pede-se apenas uma coisa: “Que goste de jogar.”

Dixit. São chamados jogos de tabuleiro modernos. Distinguem-se dos convencionais pelo factor comercial. “Muita gente não sabe onde os comprar”, explica João, 32 anos, que tem uma colecção de 70 jogos. Não os leva todos para os encontros de quarta-feira. Traz os que quer jogar e tem facilidade em explicar a outros.

Há quem os traga em grandes sacos. Outros, mais organizados, separam-nos em caixas com pegas. Tudo para facilitar o transporte. O grupo BoardGamers de Lisboa só tem um jogo próprio e é graças a esta partilha que é possível jogar todas as quartas. “É só passar e pegar num jogo sem problema”, afirma Vasco Chita, um dos organizadores. Questões sobre as regras são rapidamente esclarecidas pois “o objectivo é ninguém ficar parado”. Conjuntos de três a seis pessoas retinham-se nas mesas. Depois de escolhido o jogo e explicadas as regras é vê-los jogar.

Na sala há um “barulho saudável”, como o caracterizam os jogadores. É um ruído que não incomoda, fruto dos jogos que puxam sempre a alguma discussão