

JOGOS DE

+TABULEIRO

ESTUDO

DOS

SISTEMAS

VISUAIS

MESTRADO DE DESIGN DE COMUNICAÇÃO

MESTRANDO

DIOGO GILBERTO LOPES

ORIENTADOR

ELIAS AUGUSTO MARQUES

CO-ORIENTADORA

ANA LÚCIA PINTO DUQUE





JOGOS DE TAÇULEIRO ESTUDOS DOS SISTEMAS VISUAIS



DISSERTAÇÃO DE MESTRADO EM DESIGN DE COMUNICAÇÃO

MESTRANDO



DIOGO GILBERTO LOPES

ORIENTADOR



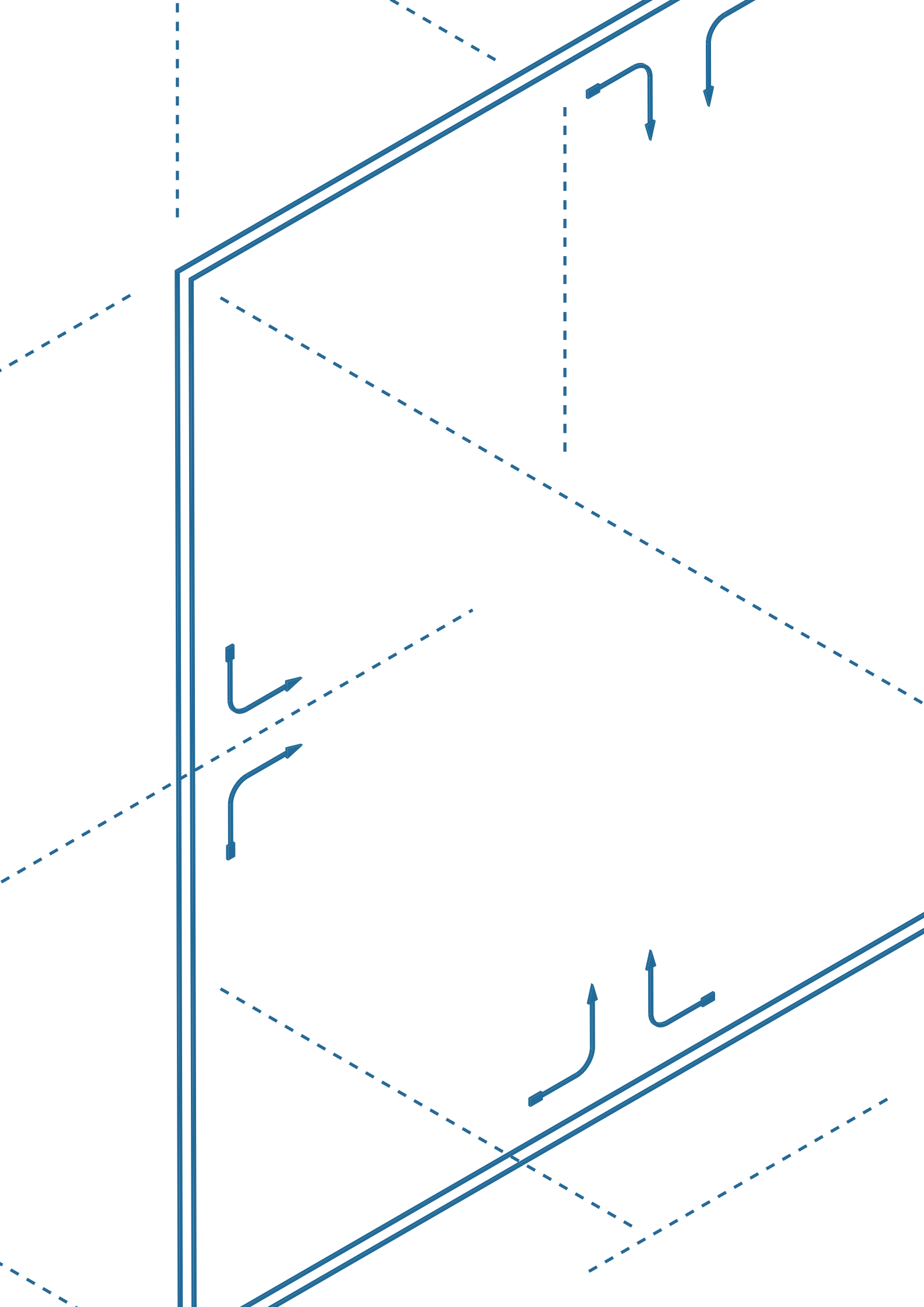
ELIAS AUGUSTO FERREIRA DA SILVA MARQUES

CO-ORIENTADORA



ANA LÚCIA PINTO DUQUE







DEDICADO AO MEU PAI

E À MINHA MÃE, POR

ME TEREM APOIADO E

ACREDITADO SEMPRE

EM MIM.



BOARD GAMES are artefacts that have accompanied mankind since the earliest civilizations, they are objects of collections, entertainment, education and also simulate social practices. Throughout technological developments, Board Games have become visually complex, using different graphics languages to communicate its game mechanics to the player.

KEYWORDS Board Games, Deconstructive Analysis, Game Mechanics, Graphic Structures, Visual Communication.

The existence of various symbols and graphic signs on Board Games makes it possible to integrate our theme of research in the Communication Design field of work, because their function is essential for the game mechanics to be understood and properly operationalized by individuals.

The Board is a graphic media in which the player interacts, and where mechanical information is visually conveyed through a small set of rules. This support necessarily involves a set of visual elements that make the message visible, which is composed of several layers of information. The research presented in this investigation focuses precisely on these layers.

Thus, the document is divided into three phases: the early phase consists of the historical survey of references on the subject. The second phase seeks to understand the mechanics behind the game, and the elements that define it as a board game. The third and final phase reflects the confluence of the first and second stage of this research, corresponding to the observation, recording and analysis of a group of games in order to understand the different operation under the visual point of view, acquiring information through the deconstruction and visual analysis of games.

The objective of this thesis, is to analyze and identify the various visual communication systems that contain Proprietary Board Games, whose study also includes in the document, a record of their historical and social context, as well as the delimitation of the concept and definition of Board Games. In this perspective, the research project will provide a broad understanding of Board Games as objects of design, but also to demonstrate the deconstructive analysis of the object of study, as well as the identification and definition of their visual systems.

RESUMO



V

PALAVRAS-CHAVE Análise Desconstrutiva, Comunicação Visual, Estruturas Gráficas, Jogos de Tabuleiro, Mecânica de Jogo.

OS JOGOS de Tabuleiro são artefactos que acompanham a humanidade desde as civilizações mais antigas. Objetos de coleção, entretenimento e de educação, são também simulações de práticas sociais. Ao longo da evolução tecnológica, os Jogos de Tabuleiro tornaram-se visualmente complexos, utilizando diferentes mecanismos gráficos para comunicar com o jogador a sua mecânica de jogo.

A existência de vários símbolos/signos gráficos no objeto de estudo, torna possível a sua integração como tema de investigação no campo de trabalho do Design de Comunicação, na medida que a sua função é essencial, para que a mecânica do jogo possa ser entendida e operacionalizada corretamente pelos indivíduos.

Deste modo, o tabuleiro de um jogo é um suporte gráfico, com o qual o jogador interage e onde a informação da mecânica é transmitida visualmente através de um pequeno conjunto de regras. Este suporte, comporta necessariamente um conjunto de elementos visuais que tornam a mensagem visível, sendo esta constituída por várias camadas de informação. A investigação apresentada neste documento incide precisamente nestes layers.

O presente trabalho encontra-se dividido em três fases: a fase inicial consiste na pesquisa das referências históricas do tema. A segunda fase procura compreender as mecânicas subjacentes aos jogos, e os elementos que o definem como jogo de tabuleiro. A terceira e última fase reflete a confluência da primeira e da segunda etapa da presente pesquisa, correspondendo à observação, registo e análise de um grupo de jogos com o intuito de compreender o seu funcionamento sob o ponto de vista visual, adquirindo informação através da desconstrução e análise visual dos jogos.

O objetivo é analisar e identificar os sistemas de comunicação visual que os Jogos de Tabuleiro Proprietários contêm. Nesta perspetiva, pretende-se que este projeto de investigação não só proporcione uma ampla compreensão dos Jogos de Tabuleiro como objetos de design, mas também que demonstre a análise desconstrutiva dos objeto de estudo assim como a identificação e definição dos seus sistemas visuais.



AGRA-

DECI-

MIEN-

TO S



AGRADECIMENTOS



VII

AO LONGO da minha vida académica tive a sorte de encontrar pessoas capazes de me motivar, desafiar e cultivar o meu gosto e interesse pelo o Design de Comunicação, a essas pessoas devo agradecer.

Quero mostrar o meu reconhecimento ao corpo docente responsável pelo Mestrado em Design de Comunicação na ESAD. Aos designers Andrew Howard e Susana Edwards pelos conhecimentos transmitidos, e por me terem proporcionado projetos que me desafiaram a sair da minha zona de conforto, através dos quais aprendi bastante. Ao Professor José Bártolo e Susana Barreto pelo tempo e empenho demonstrado dentro e fora das aulas, das conversas sobre os projetos e do acompanhamento que me foi prestado.

Agradeço também a alguns professores que, apesar de pouco tempo de contacto, auxiliaram a elaboração deste projeto, nomeadamente o Professor Pedro Figueiredo, a Professora Ana Raposo e o designer Ian Noble. Ao designer Pedro Almeida, pelo seu workshop, com o qual o meu projeto beneficiou, e por me ter apresentado a Dr^a Carla Megre da Majora, a quem também agradeço por me ter mostrado o museu da Majora.

Menciono os meus colegas de curso que iniciaram a investigação comigo, pois tivemos a oportunidade de partilhar esta viagem enriquecedora, que criou momentos memoráveis. Aos meus amigos chegados, Luis Gomes, Filipe Sousa e Vasco Godinho que me apoiaram sempre, ajudando a ultrapassar problemas que surgiram no decorrer da tese.

Ao meu orientador Elias Marques, pela ajuda colossal que deu durante todo o meu percurso académico. Uma das pessoas mais importantes da minha vida como designer, a quem devo bastante e agora reconheço como um grande amigo. Um agradecimento especial à co-orientadora Doutora Ana Duque, que me ajudou a estruturar todo o projeto e o conteúdo textual do documento. Esteve sempre disposta a ajudar.

À minha namorada Daniela, que me apoiou e incentivou ao longo deste processo todo e que nunca baixou os braços ao auxiliar-me nesta tarefa.

Queria agradecer principalmente aos meus pais por me darem a oportunidade de seguir e fazer o que mais gosto.



ÍN-

DI-

CE



- 015 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ
017 ΙΝΤΡΟΔΟΥΣΗ
023 ΕΣΤΑΔΟ ΤΑ ΑΡΤΕ

1º ΚΑΠΪΤΟΛΟ

035 ΙΙΣΤΟΡΙΑ
ΤΟ ΤΟΓΟ
ΤΕ ΤΑΤΟΛΕΙΡΟ

- 036 ΤΟΓΟ ΤΕ ΤΙΛΙΖΑΤΙΕΣ
054 ΙΜΠΟΡΤΑΤΙΟ / ΕΧΠΟΡΤΑΤΙΟ
057 ΕΒΟΛΥΤΙΟ ΤΕΚΝΟΛΟΓΙΤΑ
065 ΤΟΓΟ ΤΡΟΠΡΙΕΤΑΡΙΟ

2º ΚΑΠΪΤΟΛΟ

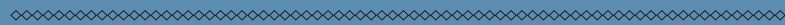
073 Ο ΤΟΓΟ Ε Ο
ΤΑΤΟΛΕΙΡΟ

- 077 Ο ΤΟΓΟ ΤΕ ΤΑΒΟΛΕΙΡΟ
080 ΓΕΝΕΡΟ ΤΕ ΤΟΓΟ
090 ΑΤΑΟ Ε ΕΤΡΑΤΕΓΙΑ



3º CAPÍTULO

103 O JOGO DE TABULEIRO E O HOMEM



- 104 ANÁLISE COMPARATIVA DAS TEORIAS SOBRE OS JOGOS
- 109 ESTUDO COMPARATIVO ENTRE OS IMPERATIVOS BIOLÓGICOS E PSICOLÓGICOS DO JOGADOR
- 112 FATOR DE COMPETIÇÃO
- 114 FATOR DE SELECÇÃO
- 116 FATOR DE SOBREVIVÊNCIA
- 118 CONTEXTO SÓCIO-CULTURAL DOS JOGOS DE TABULEIRO
- 119 O PAPEL DOS JOGOS DE TABULEIRO COMO REFLEXO DE UMA CULTURA E SOCIEDADE
- 121 UTILIZAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO
- 125 ATRIBUIÇÃO DE QUALIDADES DE PERSONIFICAÇÃO AOS ELEMENTOS DE JOGO
- 126 ANÁLISE DOS PROCESSOS MIMÉTICOS NA CONCEÇÃO E ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS
- 127 JOGAR DESLIGADO DE PREOCUPAÇÕES
- 128 ON-BOARD OFF-BOARD
- 129 MECANISMOS DE COGNIÇÃO E PERCEÇÃO VISUAL
- 132 CONSTÂNCIAS PERCEPTIVAS
- 135 CONHECIMENTO ADQUIRIDO ATRAVÉS DA EXPERIÊNCIA
- 136 INTUIÇÃO
- 137 DEDUÇÃO
- 137 CLASSIFICAÇÃO DOS NÍVEIS DE INTELIGÊNCIAS SEGUNDO GARDNER
- 144 LINGUAGEM VISUAL / GESTALT





4º CAPÍTULO

151 SISTEMAS VISUAIS DOS JOGOS DE TÁBULEIRO



152	COMUNICAÇÃO GRÁFICA ESTABELECIDA COM O UTILIZADOR
155	ÁREA DE ESTUDO
159	CATEGORIAS DOS JOGOS PROPRIETÁRIOS
164	METODOLOGIA DE ANÁLISE
164	QUESTÕES VISUAIS
167	METODOLOGIA
171	EXPLICAR E JUSTIFICAR DESCONSTRUÇÃO
176	ANÁLISE DOS JOGOS
177	PONTAPÉ AO GOAL
211	CANDY LAND
249	SPLAT!
297	RISCO
339	SETTLERS OF CATAN
381	STRATEGO
411	CLUEDO
445	JOGO DA VIDA
489	MONOPÓLIO
533	1001 NOMES
559	SCRABBLE
593	WORD ON THE STREET





4º CAPÍTULO



- 617 TRIVIAL PURSUIT
- 657 Pictionary
- 687 PARTY & CO.
- 722 ANÁLISE GERAL DOS TABULEIROS ESTUDADOS
- 728 SISTEMAS DE COMUNICAÇÃO VISUAL NOS JOGOS DE TABULEIRO
- 729 SISTEMA DE CAMPO DE AÇÃO
- 732 SISTEMA CROMÁTICO
- 738 SISTEMA TIPOGRÁFICO E NUMÉRICO
- 744 SISTEMA ILUSTRATIVO
- 753 SISTEMA GEOMÉTRICO E ORGÂNICO
- 759 SISTEMA DE LINHAS
- 764 SISTEMA ICONOGRÁFICO
- 770 SISTEMA VOLUMÉTRICO E DE TEXTURA
- 776 HIERARQUIA
- 777 UTILIZAÇÃO DE SIGNOS NA ESTRUTURA DO TABULEIRO
- 781 TABULEIROS COMO IDENTIDADE DO JOGO



- 785 CONSIDERAÇÕES FINAIS
- 797 BIBLIOGRAFIA
- 806 FICHA TÉCNICA







III E + O -



COLO -



GIA





PARA A execução do desenvolvimento deste projeto de investigação serão utilizadas metodologias de investigação e de análise com o intuito de obter resultados e atingir o objetivo proposto sobre o objeto de estudo.

Numa primeira fase privilegiar-se-á o uso da literatura, recorrendo a autores, livros, documentos e páginas da internet, onde o conteúdo será estudado e tratado de modo a corresponder e satisfazer as necessidades da investigação. Ainda nesta fase, ir-se-á recorrer a imagens, visual research, esquemas e mapas mentais, para organizar e compreender a informação recolhida das fontes previamente enumeradas.

Numa segunda fase serão utilizadas metodologias de projeto, com o objetivo de sistematizar o processo de análise dos diferentes objetos de estudo. Desta maneira todos os parâmetros de análise serão iguais, de modo a eliminar variáveis.

Será também privilegiada a utilização de métodos como a observação e descrição, de onde resultará uma produção de um texto com uma estrutura predefinida, assim como a criação de tabelas nas quais será demonstrada a relação entre grafismos visuais e ação mecânica em diferentes parâmetros.

Finalmente, serão apresentados desenhos desconstrutivos dos objetos de estudo, onde é feita uma dissecação do grupo do objeto de estudo.



IN-

+RO-

DU-

ÇÃO





O **OBJETO** de estudo do presente trabalho de investigação, incide sobre a relação do Design de Comunicação com os Jogos de Tabuleiros. A nosso ver, um estudo sobre este tema é um contributo significativo para a área disciplinar da comunicação gráfica pois promove uma visão detalhada e rigorosa das formas de comunicação ao nível da linguagem gráfica, para além do conhecimento da dinâmica dos modos de construção e projeção dos jogos.

A nossa preferência pelo tema dos Jogos de Tabuleiro representa o nosso gosto pessoal por estes jogos e o prazer que estes nos proporcionam, tanto pelo jogo em si como pela experiência da interação com as várias peças que constroem o jogo, bem como pela possibilidade de socialização. Na qualidade de Designer de Comunicação, sentimos um grande interesse em compreender e estudar as questões ligadas à 'visualidade' dos jogos.

A análise das estruturas visuais dos jogos, segundo uma perspectiva gráfica, é fulcral para a investigação, pois promove uma visão detalhada e rigorosa das formas de comunicação ao nível da linguagem gráfica, para além da dinâmica dos modos de construção e projeção dos jogos.

Segundo Neyfakh (2012), os designers que projetam jogos de tabuleiros são movidos pela crença que é possível realizar jogos que removam o tédio, o stress e aleatoriedade, transmitindo e proporcionando divertimento e prazer ao jogador. No presente trabalho pretendemos analisar o modo como estes designers comunicam visualmente com o jogador, isto é, quais são os elementos que estes projetam para jogar e de que forma a imagem do tabuleiro cativa o jogador.

Os Jogos de Tabuleiro são objetos que se encontram presentes na nossa cultura há já bastante tempo, tendo-se verificado uma evolução gráfica ao longo da sua existência. O ato de jogar é intrínseco à condição humana e, apesar de não se relacionar com a sobrevivência da espécie, tornou-se importante e necessário para o bem-estar dos indivíduos.

A designação de Jogo de Tabuleiro partilha bastantes aspetos com a própria definição de jogar e ainda com os denominados Jogos Formais, sendo que estes são definidos como atividades,



nas quais as pessoas participam voluntariamente com o objetivo de descontração e socialização. Destacando-se as características dos Jogos Formais, verificamos que o aparecimento das regras e a estrutura do próprio jogo, foi condicionado pela aceitação prévia de participação por parte dos jogadores.

Os Jogos de Tabuleiro são circunscritos a uma área pré-estabelecida, onde decorre a ação principal do jogo. Este espaço é o tabuleiro, pois contém imagens e signos representados, normalmente impressos, onde o jogador interage com o respetivo equipamento do jogo.

Dentro do grande grupo de jogos que constituem os Jogos de Tabuleiro selecionamos e balizamos uma determinada categoria e período de tempo que compreenderá o denominado grupo de “Jogos de Tabuleiro Proprietários”, ao longo do século XX, até aos dias de hoje.

O motivo pelo qual seleccionámos este grupo como tema de trabalho, justifica-se, sobretudo, pela complexidade estética que apresentam, comparativamente aos Jogos Tradicionais. Outra razão pela qual escolhemos os Jogos Proprietários, relaciona-se com os estudos efetuados neste campo, mais concretamente sobre as implicações legais das patentes. Estes registos são fundamentais para a compreensão da história dos Jogos de Tabuleiro Proprietários, tendo em conta, principalmente, o seu percurso histórico e o das empresas que os produziram (Horne & Voogt, 2009).

Deste modo, o estudo dos diagramas de interação dos Tabuleiros nos Jogos Proprietários torna-se importante para compreender o discurso de comunicação implícito nestes artefactos, de modo a criar um registo dos meios, das linguagens que os designers de jogos utilizam para compor visualmente a imagem do Tabuleiro, tendo em conta as ações, os temas, as regras e o sentido estético.

Segundo Voogt, (1998) é necessário ter um conhecimento das regras e da mecânica do jogo para podermos compreender a representação visual do tabuleiro, pois existe uma forte ligação entre a composição e o aspeto visual do tabuleiro, relativamente às regras e mecânica do jogo.



Desta forma, surge a questão principal da nossa investigação: que mecanismos visuais existem nos Jogos de Tabuleiro, e de que forma comunicam o percurso do jogo, as regras e a mecânica ao jogador?

Pretendemos realizar uma análise sistematizada, estruturada através da definição dos diferentes Sistemas de Comunicação Visuais respeitantes às diversas camadas que constituem a imagem do Tabuleiro. Através desta metodologia será possível identificar os vários signos utilizados, organizando-os em diferentes layers de comunicação.

Os processos que iremos utilizar para a dissecação e análise dos Jogos de Tabuleiro Proprietários têm como primeiro patamar uma observação da imagem do Tabuleiro assim como a identificação dos diversos elementos visuais que o constituem. Este processo de observação irá resultar num texto descritivo que irá registar as características da imagem impressa no Tabuleiro do ponto de vista da forma, composição, signos e cor. Para a análise será também necessário um pequeno contexto sobre cada jogo, o seu tema, assim como o modo de jogar e respetivas regras.

Aliado ao texto descritivo, aprofundaremos de uma forma mais sistemática a análise das diferentes características dos jogos de tabuleiro, através de uma tabela analítica, onde ira-se-á verificar a relação dos grafismos com as regras, ou seja, uma relação entre o aspeto formal e operacional. Para auxiliar a identificação dos diferentes sistemas, ir-se-á produzir, simultaneamente, documentos visuais que irão ajudar à investigação de como se transmite visualmente as regras. Serão produzidos desenhos que irão destituir toda a formatação visual, segmentando e focalizando diferentes características visuais do Jogo de Tabuleiro. Deste modo, a análise proposta será verificada, tendo como resultado final a identificação dos diferentes Sistemas Visuais de Comunicação.

No primeiro capítulo será feita uma contextualização histórica dos Jogos de Tabuleiro, seguida de uma abordagem global onde procuraremos rastrear o seu surgimento na história das civilizações, o modo como se inseriram nas sociedades e a sua evolução ao longo do tempo. Destacaremos alguns jogos pertencentes a várias civilizações, especificando as suas características assim como o seu modo de jogar.



Esta contextualização histórica compreenderá o aparecimento dos Jogos Proprietários até ao estudo deste objeto na atualidade.

A categorização e os aspetos históricos dos diferentes tipos de Jogos de Tabuleiro podem encontrar-se na obra de vários autores que se revelam importantes para este trabalho, pois são estudos que fazem uma análise e catalogação de inúmeros jogos e suas variações, ao longo da evolução da Humanidade.

Autores esses que, tal como Robert Charles Bell, analisaram jogos de tabuleiro tradicionais, investigando as regras e o contexto social onde um determinado jogo se inseria. Bell (1979) afirma que num contexto social, as diferentes culturas modificam e reinterpretam o que adotam de fora do seu contexto, de acordo com a sua perceção e crenças.

A temática que abordaremos no segundo capítulo visa a definição de Jogar e de Jogo de Tabuleiro, como tal, pretendemos analisar as características que lhe são intrínsecas e identificar as possíveis subcategorias que possam existir nos Jogos de Tabuleiro. Consequentemente, examinaremos as diferentes mecânicas que os Jogos de Tabuleiro adotam no seu grupo geral, verificando o modo como estas se refletem nos Jogos Proprietários.

A partir desta perspetiva delimitaremos a área de investigação do objeto de estudo. Para tal, clarificaremos e identificaremos os diferentes grupos de Jogos de Tabuleiro Proprietários com cinco categorias diferentes, Corrida, Estratégia, Simulação, Palavras e Trivia. Existe também a necessidade de entender dois fatores determinantes no jogo, a sorte e a estratégia, sendo que pesquisaremos a forma como estes acontecem nos jogos de tabuleiro. Paralelamente, será importante entender a relação entre o jogo e o Homem, abarcando os fatores sociológicos, os diferentes contextos sociais relacionando-se as diversas fases do desenvolvimento das civilizações.

As questões sócio culturais serão abordadas no terceiro capítulo onde procuraremos demonstrar se o objeto de estudo é um reflexo da cultura e da sociedade. Analisaremos também a relação dos vários imperativos biológicos do Homem e procuraremos averiguar se os jogos são estímulos, pois estes mimetizam a realidade e os hábitos que constituem a vida do ser Humano.



Ainda dentro desta temática, analisa-se o modo como o Homem observa e processa a informação impressa no tabuleiro; numa primeira instância procurar-se-á averiguar os estímulos que os diferentes jogos provocam em determinados tipos de inteligência. Englobando-se as teorias da Gestalt no presente trabalho, procuraremos analisar os modos de percepção visual dos Jogos de Tabuleiro.

No quarto e último capítulo, propômo-nos a elaborar uma análise sistematizada, com o objetivo de identificar os diferentes Sistemas de Comunicação Visual nos Jogos de Tabuleiro. Esta análise irá ser conduzida por uma metodologia processual que irá definir os diferentes pontos de análise, com o objetivo de relacionar os grafismos do tabuleiro, tanto com as regras, como com a mecânica de jogo.

Este estudo terá o propósito de gerar informação, a partir da qual se possa aferir sobre o tipo de informação visual que é utilizado nos grafismos dos Jogos de Tabuleiro. É de salientar que este estudo gráfico dos Jogos de Tabuleiro é circunscrito à zona do tabuleiro, excluindo-se as restantes peças, tais como cartas ou peões.

Como resultado final, apresentaremos a identificação de vários Sistemas de Comunicação Visual através da análise de um grupo de jogos, que irá ser sustentada pela aplicação de uma metodologia processual sistematizada. Com esta ferramenta de análise geramos conteúdos e conclusões, sendo possível definir e justificar a identificação dos Sistemas.

Um jogo pode ser tão essencial para a cultura, como o verdadeiro objeto de apreciação estética humana (Parlett, 1999).





≡ ∫ -



+ ^ ∩ ○



∩ ^



^ R + ≡



FIG 1. Corrida de Automóveis. Peça exposta no Museu da Majora.



FIG 1.

NESTA SECÇÃO do documento, regista-se algum dos trabalhos feitos sobre jogos de tabuleiro em Portugal e no resto do mundo, com o objetivo de perceber o estado atual de desenvolvimento do objeto de estudo.

CONTEXTO PORTUGUÊS

O panorama português dos jogos de tabuleiro teve sempre em destaque o nome da *Majora*. Esta companhia de jogos de tabuleiros foi fundada em 1939 por Mário José António de Oliveira, um empreendedor que se serviu de um espaço precário situado na sua residência, onde iniciou a concepção e fabrico de jogos infantis, tal como cubos de madeira e jogos de tabuleiro (Majora, 2012).

Na cave da sua casa na Avenida da Boavista, Mário de Oliveira cria o primeiro jogo de tabuleiro do catálogo da *Majora*, um jogo intitulado *Pontapé ao Goal*. Numa época em que existia a possibilidade de prosperar o negócio, Mário de Oliveira juntamente com o seu irmão Joaquim de Oliveira, em 1943 constituem a sociedade industrial que conhecemos por *Majora*, num edifício das Ruas das Taipas. Neste período de grande desenvolvimento, os irmãos Oliveira investiram regularmente em tecnologias e equipamentos com o objetivo de assegurar o máximo de qualidade assim como de assegurar a liderança do negócio no mercado nacional (Majora, 2012).

Este crescimento levou a *Majora* a transferir-se, em 1968, para uma fábrica situada na Rua Delfim Ferreira, na zona industrial da cidade do Porto, onde ainda hoje permanece. Nesse mesmo edifício, existe um museu que tem grande parte dos jogos que a *Majora* criou e produziu ao longo de 73 anos de existência. Este espaço encontra-se fechado ao público, mas através de contactos tivemos a possibilidade de visitar o museu, assim como a fábrica. No museu, podem ver-se exemplos de jogos originais da *Majora*, jogos clássicos como o *Raposas e Gansos* e o *Ludo*, assim como versões licenciadas de jogos importados, que foram produzidos e distribuídos pela *Majora*.

Atualmente, a empresa tem acompanhado a evolução constante do mundo industrial dos jogos, onde responde ao mercado existente, apostando no design e qualidade dos produtos. A *Majora* tem convertido para suportes digitais, algum dos jogos existentes no seu catálogo (Majora, 2012).



Uma empresa, com uma história mais recente é a *Mesa Boardgames*, que cria, licencia e produz jogos de tabuleiro. Constituída em 2007 pelo designer Gil d'Orey, tem vindo a desenvolver jogos com variadas temáticas, como a economia, fantasia e a história portuguesa (MesaBoardGames, 2010).

A *Mesa Boardgames* já desenvolveu mais de 20 jogos, uns a pedidos de clientes como a Galp onde se desenvolveu o jogo *Cabemos Todos?*, cujo desenvolvimento aconteceu num enquadramento de um projeto de comunicação sobre o tema da partilha de carros. Jogos como o *Euro*, que foi encomendado pela *Majora*, introduzem conceitos como ir ao banco, a reciclagem de lixo, utilização de caixas de Multibanco e a atravessar a estrada em segurança.

A *Mesa* também cria os seus próprios jogos como o *Aljubarrota*, cuja batalha é simulada no jogo. Toda a concepção foi feita pela empresa de Gil d'Orey, tanto ao nível da mecânica como do grafismo, mas a produção e distribuição em Portugal foi cedida à *Majora* (Romeira, 2010). A *Majora* desempenhou em Portugal, um papel relevante no que diz respeito à importação de jogos.

A *Mesa Boardgames* tem como hábito participar nas maiores feiras de jogos de tabuleiros do mundo, pois a tem como estratégia de empresa a divulgação internacional dos seus jogos. Um exemplo disso é a sua participação na feira de Essen, na Alemanha, onde apresentou o jogo *Caravelas* (Romeira, 2010).

Uma outra empresa que se dedica à criação, produção, desenvolvimento e comercialização de jogos é a *Runadrake*. Esta empresa está sediada em Lisboa e especializou-se na criação de jogos de estratégia e simulação. A *Runadrake*, tenta cada vez mais afirmar-se como uma produtora portuguesa de jogos. Foca-se no mercado ibérico com o objetivo de promover os jogos de tabuleiros num contexto familiar e empresarial e em situações sociais e pedagógicas (Runadrake, 2012).

O catálogo da *Runadrake* está dividido em 3 secções principais, dentro da classe dos jogos didáticos, citamos o *Halli Galli*, um jogo de cartas em que o jogador tem de ter exatamente 5 peças de cada fruta. O primeiro jogador a conseguir o objetivo, toca na campainha e o jogo termina.

FIG 2. Aljubarrota. Mesa BoardGames.

FIG 3. Caravelas. Mesa BoardGames.

FIG 4. Halli Galli. Runadrake.



FIG 2.



FIG 3.



FIG 4.



FIG 5. Lobo. Morapiaf.



FIG 5.

Nos jogos estratégicos, como o *Alta Tensão*, o jogador tem de construir de raiz redes de centrais elétricas e transformar vários tipos de recursos em eletricidade. Vence aquele que conseguir fornecer eletricidade ao maior número de cidades. E, finalmente, os jogos de família, como o jogo *Felix*, cujo objetivo é o que jogador reúna os gatos bons, tendo que passar os gatos maus para os outros jogadores. Este jogo de cartas tem como propósito ludibriar os adversários a tirarem os gatos maus do saco (Runadrake, 2012).

Outra editora encontra-se sediada em Lisboa, a *Morapiaf*. Esta empresa nasceu da vontade de comercializar um jogo específico, o *Lobo*. Este tem como objetivo capturar o maior rebanho de ovelhas. Ao longo do percurso terá de pedir ajuda a caçadores e fugir ao lobo, cuja identidade é desconhecida. O jogo baseia-se na astúcia e no engano dos adversários (Abrunhosa, 2008).

A *Morapiaf* apenas faz a distribuição dos jogos, e situa-se no mercado ibérico. A tarefa de criar os jogos é entregue a designers convidados. Quando a editora seleciona um jogo para a sua distribuição, significa que este teve de passar por um processo de seleção e avaliação do mercado potencial, contemplando a negociação dos direitos, a tradução e adaptação para o mercado ibérico, e finalmente a produção do jogo e distribuição. Além deste processo corporativo, existem determinadas características que a *Morapiaf* privilegia num num jogo: a sua simplicidade de aprendizagem, um programa gráfico atraente, bem ilustrado e com boa qualidade de produção. Esta editora tem como objetivo distribuir os melhores jogos de tabuleiro para fomentar a socialização entre amigos e famílias. (Abrunhosa, 2008).

Numa perspectiva mais social, existe em Portugal uma comunidade de jogos de tabuleiro on-line em forma de fórum, o *Abre o Jogo*. Trata-se de um local na internet que fundou uma comunidade dinâmica, que reúne jogadores portugueses, com o intuito de socialização, troca de experiências, organização de eventos e criação de projetos, associado fundamentalmente à temática de jogos de tabuleiros.

Este grupo de pessoas tem vindo a fomentar a socialização, organizando encontros tanto em Lisboa como no Porto, assim como participam em feiras relacionadas com jogos.

Mantêm os seus utilizadores atualizados das notícias que surgem, sejam elas nacionais ou internacionais, tendo um olhar atento sobre o universo dos jogos de tabuleiros. O objetivo desta comunidade é reunir e ajudar os jogadores a serem melhores, assim como o convívio de pessoas com o mesmo interesse (Abre o Jogo, 2005).

Outro evento que decorre em Portugal é o *LeiriaCon*, este evento reúne vários tipos de pessoas, jogadores, designers de jogos, clientes e colecionadores, para entrar em contacto com a comunidade de jogos de tabuleiro. Esta convenção é também um palco para os designer de jogos, terem a oportunidade de testar as suas criações e terem o feedback de outros designer e claro de jogadores aficionados (LeiriaCon, 2013).

Numa perspectiva mais institucional, a *Associação Ludus* foi fundada em 27 de Junho de 2006, com o objetivo de promover e divulgar a matemática a partir de uma abordagem cultural e recreativa. Em parceria com outras organizações matemáticas portuguesas, a *Ludus* tem vindo a organizar e promover competições anuais de jogos de tabuleiros para estudantes do ensino primário e secundário, o Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos (Ferreira, Palhares & Silva, 2008). A intenção não é a de provar que os jogos desenvolvem as práticas cognitivas de cada estudante, mas sim, demonstrar que os jogos de tabuleiro proporcionam bons exercícios mentais que se aproximam aos pensamentos matemáticos. Pretendem ainda destacar que os jogos auxiliam o desenvolvimento de características como o focar, o visualizar, o pensamento antecipado, o ponderar opções e pensar de um modo abstrato (Carvalho, Santos, Neto & Silva, 2008).

As escolhas dos jogos para o torneio baseia-se na qualidade do jogo, facilidade de compreensão das regras, profundidade e sofisticação do seu modo de jogar, assim como uma boa interação com as peças adversárias. Estes jogos têm de ser estratégicos ou abstratos com informação perfeita.

Os jogos também se encontram divididos quanto ao seu nível de complexidade. Essas categorias são criadas pelas idades dos jogadores, dos 6 aos 10 anos e os jogos escolhidos são o *Pontos e Quadrados* e o *Semáforo*. Para o público dos 10 aos 12 anos, existem jogos como o *Hex* e o *Wari*. Dos 12 ao 15 o *Amazonas* e o *Peões* e, finalmente, o *Go* e *Slime Trail* para ida-

FIG 6. Jogo do Semáforo.



FIG 6.



FIG 7. Campeonato Nacional de Jogos Matemáticos.

FIG 8. Cartaz para a exposição “Pedras que Jogam”.



FIG 7.

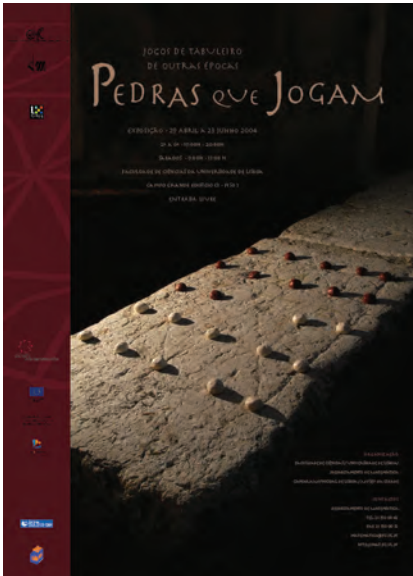


FIG 8.

des entre os 15 e os 18 anos. Aliada a competição dos jogos de tabuleiro, existe outra competição chamada *Inventa o teu jogo*, em que o estudante pode criar um jogo novo com os materiais e peças dos jogos que existem no evento (Carvalho, Santos, Neto & Silva, 2008). Este evento continua a ser organizado no dia 9 de Março. A edição de 2012, realizou-se em Coimbra, no Estádio Universitário.

Um dos fundadores da *Associação Ludus*, Professor Doutor Jorge Nuno Silva, organiza eventos e exposições, divulgando a história dos jogos de tabuleiro matemáticos, como aconteceu no Museu Nacional de História Natural e da Ciência, onde apresentou 11 réplicas dos jogos de tabuleiro antigos, dos quais alguns apenas existem em manuscritos antigos e foram construídos para a exposição. Nesta exposição, cada jogo foi explicado do ponto de vista das regras assim como o contexto histórico e social em que se inserem (MNHNC, 2010).

Outro evento organizado, realizou-se numa ação de formação sobre jogos matemáticos, que também teve lugar no MNHNC. Organizaram-se 3 secções formativas entre 14 e 28 de janeiro de 2012, foram lecionadas por Jorge Nuno Silva, tendo como objetivo apoiar e preparar as escolas para o CNJM, assim como demonstrar aspetos positivos na prática dos jogos matemáticos (MNHNC, 2010).

Na Faculdade de Ciências da Universidade de Lisboa, em 2004, realizou-se uma exposição chamada *Pedras que Jogam*, que deu a conhecer o património de jogos de tabuleiros gravados em pedras, existentes em variadas regiões portuguesas, transformando este evento num agente dinamizador para sensibilização cultural, histórica e patrimonial das populações. Esta exposição também pretendeu demonstrar a ligação dos jogos com a matemática, contemplando um conjunto de 25 painéis fotográficos, e a montagem de 8 réplicas de jogos de tabuleiro. (FCUL, 2004, Branco & Fernandes, 2009).

É de destacar o trabalho que Edite Branco e Lídia Fernandes (2009) que têm vindo a desenvolver, nas áreas de Castelo Branco, Reguengos de Monsaraz e Montemor-o-Novo, que prevê o estudo e catalogação de jogos gravados em pedras. Este é um exemplo de um estudo que tem vindo a ser realizado em território nacional e que acabou por ser tema para a exposição anteriormente mencionada.

Após um enorme interesse suscitado pela temática, em 2007, é iniciado o projeto História dos jogos em Portugal, reunindo uma equipa multidisciplinar de investigadores, sob a coordenação de Jorge Nuno Silva. O trabalho tem como objectivo a inventariação, catalogação e estudo das práticas dos jogos em Portugal ao longo do tempo. Os resultados serão publicados através da produção de um catálogo e de um dicionário, assim como edição em suporte multimédia.

Outra instituição que contém uma pequena coleção de jogos de tabuleiro, é o Museu do Brinquedo em Sintra, criado em 1987, quando João Arbués Moreira ofereceu todo o seu considerável espólio, desde soldadinhos de chumbo a bicicletas. Devido à adesão do público ao espaço e às doações dos brinquedos, o MNB mudou-se em 1997 para instalações maiores, onde contém cerca de 40 000 brinquedos expostos (Moreira, 2002).

ENQUADRAMENTO ATUAL

Atualmente os jogos de tabuleiro estão a cair em desuso, à exceção de jogos muito populares, como o *Monopólio* e os jogos de autor. À medida que a tecnologia evoluiu permitindo que a produção de jogos de tabuleiro fosse possível, o avanço tecnológico continuou, a ponto de criar novas formas de carácter lúdico e entretenimento que tornaram o jogo de tabuleiro antiquado. Hoefler (2003) afirma que no início do século XX, com o aparecimento da rádio e da televisão, sucesso das indústrias de jogos terá abrandado, apesar de estes continuarem a ser, no seio da família, o objeto de função lúdica principal.

Mais tarde, na década de 80, com o aparecimento dos vídeo jogos e computadores pessoais, que ofereciam nível considerável de interatividade, os jogos de tabuleiro ficaram antiquados. Regista-se uma época de transição, ao longo da qual os jogos de tabuleiro foram a base lúdica de um família tendo começado a ser vistos como brinquedos para crianças pequenas. Os jogos de tabuleiros foram substituídos pela televisão e pelos jogos digitais (Whitehill, 1999).

Os jogos digitais oferecem um dinamismo cativante, quer pelos aspetos gráficos quer pela interatividade. O jogo do tabuleiro não consegue competir com o écran, nem pelo desenrolar da história nem pela mecânica.

FIG 9. Museu do Brinquedo em Sintra.



FIG 9.



Uma razão forte que justifica a popularidade dos jogos digitais é que estes são um instrumento fácil de utilizar, em que apenas se pressiona um botão para poder começar a jogar. Por outro lado, os jogos de tabuleiro exigem mais ações, é preciso montar as peças e colocá-las no sítio de partida, assim como baralhar cartas e lançar dados.

Um outro fator determinante e que ajudou a colocar os jogos de tabuleiros num patamar secundário das formas lúdicas, foi o aparecimento dos computadores pessoais e da internet. Com este fenómeno, as pessoas passaram a estar conectadas a grande distâncias, partilhando os jogos digitais existentes. Para além disso, passaram a usufruir da oportunidade de se ligarem a outras pessoas para jogarem em conjunto (Whitehill, 1999). Acerca do fenómeno “internet”, salienta-se que este contribuiu para a recriação de jogos de tabuleiros. Cita-se a criação de comunidades, tal como a anteriormente falada, *Abre o Jogo*, ou ainda o aparecimento designers de jogos como a *Game Maker Community* assim como de páginas da internet como a *Board Game Geek* que se dedicam a catalogar jogos de tabuleiro.

Com o aparecer destas tecnologias novas, as empresas que são detentoras das patentes dos jogos, entraram no mercado digital, fazendo adaptações dos seus jogos, tendo como objectivo a entrada no mercado que se sobrepõe ao mercado dos jogos de tabuleiro. Jogos como o *Risco* e *Monopólio* foram adaptados para estes novos meios e apesar da mecânica e regras de jogo se manterem iguais, dinamizou-se o aspeto gráfico e o suporte de jogo, isto é, ativou-se o jogo on-line e em comunidade. Estas adaptações nunca irão reproduzir três momentos importantes dos jogos de tabuleiro. O lançamento dos dados, que apesar de deixarmos ao acaso, proporciona uma sensação de imprevisibilidade, ao contrário de pressionar um botão. Depois, o aspeto tátil, o sentir e mover fisicamente as peças com as mãos, e por último, mas não menos importante, o aspeto social positivo de convívio e partilha do mesmo espaço físico com outras pessoas.

Recentemente, com o aparecimento dos tablets surgiu uma oportunidade de conjugar os jogos de tabuleiro e a era digital, aliando a experiência física e social dos jogos de tabuleiro com a dinamização de gráficos e auditiva que os gadgets digitais oferecem. A companhia de jogos holandesa, a *Jumbo*,

criou peões que conseguem ser detetados pelas superfícies das tablets, permitindo que os ecrãs mostrem o tabuleiro de um modo tradicional, adicionando animações, puzzles, quebra-cabeças, vídeos ou conteúdos educacionais, tal como é apresentado num vídeo jogo. Acrescenta-se a possibilidade de o jogador poder mover o peão, lançar os dados e socializar com os jogadores que rodeiam a tablet. *A Jumbo* (2012) afirma que esta evolução do jogo de tabuleiro irá trazer as pessoas para a volta da mesa.

Um objeto que poderá complementar o produto que a editora Jumbo lançou para o mercado é o *Dice+*, um dado que se liga via bluetooth a qualquer dispositivo móvel, tablets ou smartphones, onde poderá interagir com os jogos de tabuleiros digitais que necessitem de lançamentos de dados (*Dice+*, 2013). Este dispositivo oferece a possibilidade de recriar na íntegra os lançamentos dos dados, assim como pode possibilitar novos meios de interação com o jogo.

Segundo Whitehill (1999) os jogos de tabuleiro encontram-se à sombra no meio de entretenimento digital, sendo muitas vezes referenciados visual e/ou conceptualmente com outros fins sem ser os lúdicos. Damos como exemplo um franchise de restaurantes de *fast food*, que utilizou o grafismo do *Monopólio* para vender refeições. Colocando autocolantes que representam as casas do *Monopólio* nas embalagens das suas refeições, o cliente pode juntar os conjuntos das casas da mesma cor para obter um prémio, à semelhança da regra do jogo, onde tem de comprar as casas todas da mesma cor para poder comprar casas e hotéis.

Outro exemplo é uma cadeia de lojas de pronto a vestir, que utilizou elementos de jogos de tabuleiro, não como elemento promotor, mas sim para reaproveitar recursos, dando um saco de papel que pode ser cortado e montado. Colocavam no saco vários grafismos de jogos, como o *Snakes and Ladders*, e planificações dos dados para os clientes montarem.

Curiosamente, também se verifica o processo inverso, no qual um jogo de tabuleiro já existente adotou grafismos que se encontram nas embalagens de produtos. Este exemplo, citado no livro de Bell (1986), não referencia nada sobre o grafismo, somente fala da história e da mecânica de jogo.

FIG 10. iPieces Game of Goose, Jumbo.

FIG 11. Dice+.

FIG 12. Promoção McDonalds baseada no jogo de tabuleiro do Monopólio.



FIG 10.



FIG 11.



FIG 12.



FIG 13. Saco da marca Lee que utiliza jogos de tabuleiro no seu grafismo.

FIG 14. Pormenor do jogo Starry Heavens.

FIG 15. Jogo de Starry Heavens a decorrer.



FIG 13.

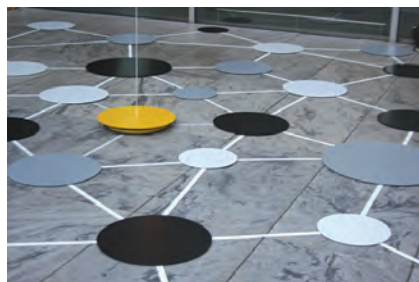


FIG 14.

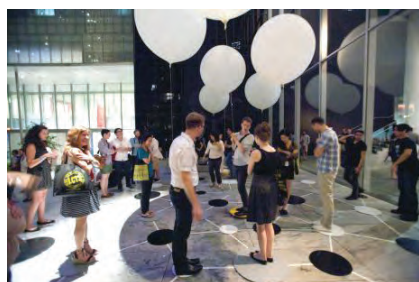


FIG 15.

Apesar desta evolução tecnológica, existem os designers de vídeo jogos, que continuam a pensar e a desenvolver jogos de tabuleiro, assim como os previamente referidos, os designers de jogos de autor. Um desses exemplos é Eric Zimmerman, que juntamente com a arquiteta Nathalie Pozzi produziram uma instalação para um evento promovido pela *Kill Screen Magazine* no Museum of Modern Art (MoMA) em Nova Iorque. Esta instalação é um jogo de tabuleiro à escala humana, em que as pessoas que visitam a exposição completam o tabuleiro, atuando como os peões.

O jogo chama-se *Starry Heavens* e consiste num tabuleiro de discos de metal onde as pessoas se posicionam com três cores, o preto, o branco e o cinzento. A ligar estes discos metálicos encontram-se linhas brancas que determinam por onde um jogador se pode mover. Na casa central existe também um balão meteorológico que vai subindo com o desenrolar do jogo. Existem duas classes de jogadores, os normais e o Regulador. Os jogadores normais, têm como objectivo chegar ao disco do centro do tabuleiro para se tornarem o Regulador, tendo como consequência a eliminação do Regulador anterior, enquanto este, tem de ficar o máximo de tempo em poder para tocar no céu, através do balão. Em cada jogada o balão sobe uma marca até chegar à última. Quando isso acontece o Regulador vence e sai do jogo. No jogo existe a ação de banir, pois quando os jogadores são encurralados por outro jogador, este terá de sair do jogo (Zimmerman, 2012).

Zimmerman (2012) ao explicar o jogo exemplifica alguns aspectos que teve em atenção. O primeiro foi desenvolver o jogo para este ser exposto. O jogo tinha de funcionar em contexto de festa, não tendo início nem fim e, apesar de os jogadores poderem ser banidos, podem voltar ao jogo quando quiserem. Um aspeto curioso que Zimmerman refere é que o jogo foi desenhado para o Regulador raramente ganhar, fazendo assim as pessoas circular mais pelo tabuleiro.

Outra característica é a do tempo, pois os jogadores movem-se em tempo real, o que poderia tornar-se rapidamente numa competição desportiva, na qual os jogadores poderiam ir uns contra os outros. O papel do Regulador previne isso, porque assim dita o ritmo do jogo, em que os restantes jogadores se



movem em unísono. Finalmente, sendo um jogo rápido, as regras eram transmitidas de pessoa para pessoa, o que deu origem à socialização entre os jogadores e à atração para a instalação (Zimmerman, 2012).

Em suma, verifica-se o desenvolvimento recente no estudo dos jogos de tabuleiro, onde pode-se ver o acompanhamento que têm feito da evolução tecnológica, adaptando-se aos novos média digitais, assim como as diferentes investigações feitas para criar registos de jogos do nosso passado.

Deste modo, podemos observar que apesar dos jogos de tabuleiro estarem num segundo plano do entretenimento e proporcionador de momentos de lazer, este objeto mantém-se atual e presente na vida das pessoas.



LO
CAPÍ-
TULO-
LO



“DIFERENTES CULTURAS
MUDAM E INTERPRETAM
O QUE ELES ADOOTAM A
PARTIR DO MUNDO
EXTERIOR, DE ACORDO
COM OS SEUS PRÓPRIOS
PRECONCEITOS.”

Robert Charles Bell

HISTÓRIA

DO

JOGO

DE

TABULEIRO



NOS JOGOS de tabuleiro verifica-se que existe um contexto histórico extremamente vasto, obviamente enriquecido por várias culturas ao longo do tempo. Verifica-se na análise bibliográfica, que a maioria dos autores agrupa os jogos tanto pelo seu modo de atuação como pela mecânica, enquanto escassos autores agrupam os jogos segundo áreas geográficas.

Os historiadores, muito embora não tentem decifrar a origem dos jogos de tabuleiros que foram sendo encontrados, revelam interesse em descodificar o desenrolar do jogo, ou seja, como se jogava. Em paralelo a estas investigações, analisaram ainda como os jogos viajaram de uma região para outra e que alterações o jogo sofreu ao longo do tempo e no espaço (Whitehill, 2008). Consideramos relevante identificar os factores que deram origem às mecânicas do jogo, como por exemplo, os esquemas de movimentações das peças e os respetivos grafismos, bem como as ilustrações que contribuíram para a definição de temas num determinado jogo.

Reconhecemos a importância da herança cultural que o tema em estudo revela: para se compreender a evolução dos jogos de tabuleiro até aos dias de hoje, é necessário entender o seu percurso na história da Humanidade. A datação dos jogos de tabuleiros mais antigos é uma tarefa não concluída nesta pesquisa, pois não encontramos bibliografia onde os dados fossem conclusivos. Contudo, ao estudarmos aspetos culturais das civilizações antigas, verificamos que as atividades de recreio eram comuns no quotidiano dos indivíduos, retratando momentos lúdicos proporcionados por jogos de tabuleiros. Estes artefactos surgiram numa época bastante remota, muito provavelmente ainda antes da ocorrência de registos escritos. Contudo, a natureza lúdica dos jogos, não lhes conferiu a importância necessária para que fossem preservados para a posteridade. (Murray, 1952).

Ao fazer um paralelismo com um dos conceitos desenvolvido neste capítulo, reiteramos a teoria de Murray, autor que defende que o sentido de jogar é uma das atividades essenciais ao bem-estar dos indivíduos, e que poderá ter sido anterior

aos registos históricos e biográficos. Consequentemente, não se poderá averiguar sobre as razões ou a história que determinam a antiguidade de um jogo, assim como não se poderão verificar as mutações e territórios que atravessou. Assim sendo, no que respeita ao nosso objeto de estudo, tivemos de implementar um método de análise e interpretação comparativa, isto é, recorreremos ao cruzamento de referências bibliográficas, que identificam e relacionam os jogos entre si, cujo percurso histórico e desenvolvimento formal foi analisado e conhecido.

JOGOS DE CIVILIZAÇÕES

As primeiras civilizações que registam a existência de artefactos definidos como jogos de tabuleiros foram as do Egito e da Babilónia. É de referenciar que os jogos descobertos nesta região foram encontrados em outras localizações como Palestina e a Síria, embora tenham sofrido alterações na sua exportação. (Murray, 1952)

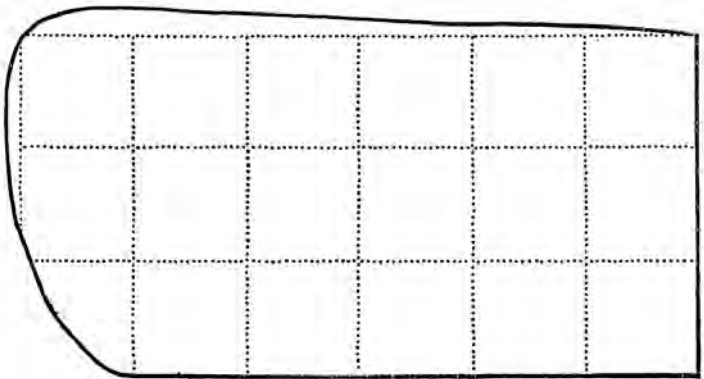


FIG 1.

O jogo de tabuleiro mais antigo, ainda composto por todas as suas peças, foi exposto em 1909 no King's College em Londres. Este artefacto foi descoberto a 13 quilómetros a norte de Abidos no Egito. O tabuleiro tem 18 centímetros de comprimento e 7 centímetros de largura, cuja superfície se divide numa grelha de 3 por 6 quadrados. Com o tabuleiro foram descobertas 11 peças em forma de cone, em que duas delas têm 2,5 centímetros de altura e diâmetro de base e as restantes com 2 centímetros. Este jogo de tabuleiro pertence ao período pré-dinástico¹, o que significa que data cerca de 1000 anos relativamente ao segundo registo encontrado de jogos de tabuleiro (Murray, 1952).

1. O período pré-dinástico é anterior a 3100 a.c.

FIG 1. Tabuleiro do período pré-dinástico descoberto em Abidos no Egito.

2. A Quinta Dinastia ocorreu aproximadamente entre as datas de 2494 e 2345 a.c.

3. Rashepses foi um ministro e conselheiro de Djedkare Isesi, Faraó da Quinta Dinastia.

4. O jogo Han consiste num tabuleiro de 12 círculos concêntricos. Este jogo é jogado por duas pessoas (Murray, 1952).

FIG 2. Pintura da tumba da rainha Nefertari do Egito (1295–1255 bc).

FIG 3. Senet.



FIG 2.

Assinalamos que a existência deste artefacto deve ser relacionada com outros idênticos, analisando-se as afinidades e aspetos comuns com tabuleiros que foram encontrados posteriormente, sendo possível estabelecer eventuais relações com os jogos de tabuleiro da atualidade. Mais tarde, outros jogos que se relacionam com o artefacto referido anteriormente foram descobertos em pinturas nas paredes de templos, sepulturas e outros edifícios da Quinta Dinastia², cujos registos demonstram o desenho de pessoas a jogar em tabuleiros. Uma das pinturas mais antigas foi descoberta numa parede do túmulo de *Rashepses*³ e representa dois jogos em progresso, o *Han*⁴ e o *Senet* (2500 a. C.).

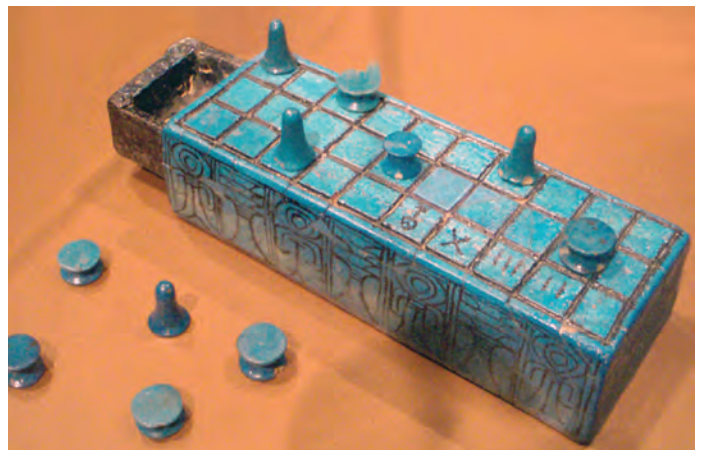


FIG 3.

O jogo *Senet*, foi encontrado por várias vezes na região do Egito, embora a sua construção variasse nos materiais e técnicas: alguns eram gravados em pedra, moldados em barro ou então construídos em madeira. Estas características sugerem que o *Senet* era um jogo bastante popular, jogado por várias classes sociais da época. (Bell, 1980, 1986)

Ao observarmos o tabuleiro, entende-se a sua estrutura: a grelha é de 3 por 10 casas, percurso que os jogadores percorrem com grupos de 5 a 7 peças, diferenciados relativamente à identidade de cada jogador. As peças são moldadas com formas geométrizadas e representam imagens de cabeças de leões e demónios. Outra característica interessante são as 5 casas que se encontram num extremo do tabuleiro, e que são ilustradas com hieróglifos, o que indica a eventual importância destas casas no desenrolar do jogo. A temática destas ilustrações é baseada no tema do renascer. Verifica-se ainda uma casa cuja

ilustração é um campo de água, que obriga o jogador a recuar 15 espaços. Embora estas casas ilustradas não estejam distribuídas de modo uniforme no tabuleiro, ajudam a identificar o percurso e orientação do jogo, assim como na determinação do objetivo de concluir o percurso com o respetivo grupo de peças. O movimento é ditado pelo lançamento de 4 *lots*⁵ binários, e para chegar à última casa, o jogador precisa de ter valor exato nos lots. O jogo inicia-se com as peças colocadas nas casas iniciais alternadamente, sendo que uma casa não pode alojar duas peças, nem existe possibilidade de captura. Assim, o jogador ao deslocar-se para uma casa ocupada, tem o seu percurso bloqueado (Parlett, 1999).

Se fizermos uma comparação entre jogos de tabuleiros, o jogo que foi descoberto a norte de Abidos e o *Senet*, começamos a relacionar as semelhanças, apesar de pertencerem a épocas muito distantes. A característica mais óbvia é o próprio tabuleiro, que tem um sistema composto por uma grelha por onde as peças se devem mover e, neste caso específico, ambos têm 3 linhas em comum, variando nos comprimentos. A partir desta observação podemos concluir que os jogos poderão pertencer à mesma família e, se os relacionarmos com os jogos atuais, verifica-se que muitos deles utilizam grelhas para organizar o conteúdo e para guiar o jogador.

Outra característica importante que Murray refere, é que nos primórdios da história dos jogos, as peças representavam figuras humanas (homens móveis) e que se podiam deslocar (Murray, 1952). Podemos depreender que quem construiu os jogos teve o cuidado de fabricar as respetivas peças, tendo como objetivo a distinção das peças pertencentes a cada jogador, sendo estas diferenciadas consoante as características de jogo. Quanto aos temas dos jogos, verifica-se que as ilustrações neles representadas contribuíram naturalmente para a definição do próprio jogo.

No *Senet*, a relação com jogos de tabuleiro contemporâneos é notória, pois utilizam-se instrumentos que geram resultados aleatórios na movimentação das peças, os denominados *lots* binários, elementos que são dispositivos comuns nos jogos de tabuleiros da atualidade, muito embora hoje se utilizem um ou mais dados cúbicos.

5. *Lots* é um instrumento que gera quantidades aleatórias, como um dado, para ver uma definição mais aprofundada ver 2º Capítulo. Página 93.

FIG 4. Peças do jogo Senet.



FIG 4.

6. Sir Leonard Woolley nasceu em Londres a 17 de Abril de 1880 e faleceu a 20 Fevereiro de 1960. Foi um arqueólogo, conhecido pelas suas escavações na antiga cidade Sumeria de Ur, onde atualmente é o Iraque. As suas descobertas revelaram bastante sobre a vida do dia-a-dia, pois encontrou vestígios de arte, arquitetura, literatura e religião. O conhecimento da antiga civilização da Mesopotâmia evoluiu bastante com o trabalho deste arqueólogo.

FIG 5. The Royal Game of Ur.

Um jogo de corrida semelhante ao *Senet* foi encontrado na Mesopotâmia, aproximadamente a 170 quilómetros a noroeste de Basra, por Sir Leonard Woolley⁶ em 1926. Este jogo de tabuleiro foi chamado *The Royal Game of Ur* (3000 a. C.), mas também é conhecido como o *Jogo dos Vinte Quadrados*. Nesta descoberta, espólio remanescente dos túmulos da capital do Império Sumério, foram encontrados 5 tabuleiros pertencentes à mesma família. O modo como foram produzidos é distinto, uns são pintados e revelam uma construção simples, outros são bastante mais elaborados pois integram materiais nobres como o *lápiz lazúli*, transformando o jogo de tabuleiro numa peça de mobiliário. O interior destes tabuleiros é oco, e nele se guardam 7 peças brancas, 7 peças pretas e 6 dados em forma de pirâmide. Em alguns dos exemplares foram encontradas 21 esferas brancas que serviam para fazer apostas (Bell, 1980).

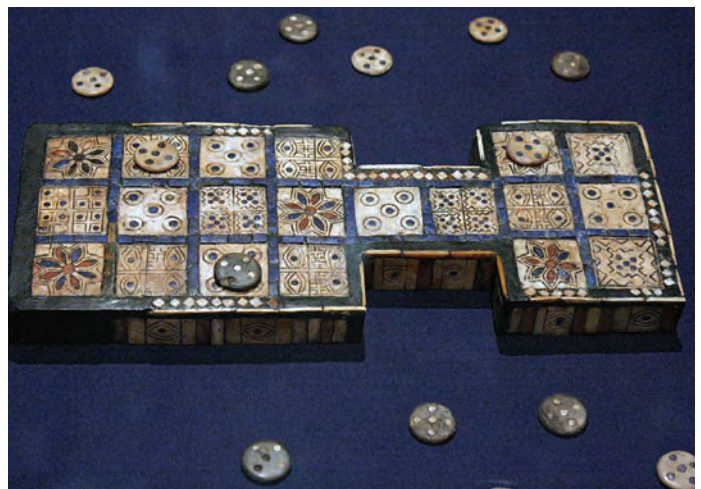


FIG 5.

O tabuleiro contém 20 quadrados, em que 5 destas casas estão decoradas com rosetas; a sua forma não é regular, pois numa área apenas se verifica uma linha em vez das habituais 3. Este tabuleiro está dividido em duas partes: a zona neutra e a comum, sendo que a primeira é o local onde o jogador entra em jogo, e a segunda é onde os jogadores se podem eliminar mutuamente. Um aspeto interessante que constatamos é que as casas marcadas com a roseta estão distribuídas de um modo uniforme e encontram-se à distância de 4 casas de cada uma (Parlett, 1999).

O desenrolar do jogo acontece tendo em vista as seguintes ações: os jogadores começam por fazer uma aposta e atirar os dados ao ar e adivinham qual será o resultado que eles vão gerar. O jogador que acertar tem a escolha do lado do tabuleiro, das cores das peças e a jogada inicial. As peças só podem entrar no tabuleiro se o lançamento dos dados for o resultado máximo. O jogador, ao cair numa casa marcada, tem de pagar ao adversário e, se cair numa casa ocupada no território comum, terá de retirar a peça do tabuleiro e recomeçar o caminho. Para o jogador poder retirar a peça do tabuleiro no fim do percurso, precisa de ter um resultado exato com os dados. O jogador que retirar todas as peças do tabuleiro é o vencedor (Bell, 1980).

Relacionado o *Royal Game of Ur* e o *Senet*, podemos ver bastantes aspetos em comum, tais como a utilização de lots, o sistema de grelha para a movimentação, a ilustração das casas que distinguem e diferenciam as peças por jogador e função. A diferença encontra-se na divisão do tabuleiro nas suas áreas neutras e comuns, algo que o *Senet* não tem. Estes jogos são claramente da mesma família, apesar de se encontrarem distanciados territorial e temporalmente, aproximadamente 500 anos.

Deste modo, podemos depreender que estes jogos influenciaram os que foram aparecendo ao longo da História, até à atualidade. Referimo-nos às suas características, ao nível da mecânica de jogo e do desenho do tabuleiro e às semelhanças dos sistemas, ligações essas que nos parecem claras. O mesmo acontece com os jogos de tabuleiro dos povos Gregos e Romanos que estão afiliados aos jogos mais antigos e que foram descobertos no Egito e em Ur. O Mediterrâneo terá sido o meio através do qual os jogos foram sendo transmitidos e experimentados (Murray, 1952).

É necessário salientar que, para além dos jogos egípcios, existe no continente Africano uma família de jogos bastante distinta, os denominados jogos de *Mancala*. Estes são jogos que têm características bastante comuns e encontram-se espalhados por todo o continente. A particularidade principal que une estes jogos é que os seus tabuleiros contêm duas ou mais filas de pequenas cavidades na qual as peças são inseridas; estas peças podem ser pedras ou sementes, sendo que os jogadores têm de as redistribuir com o objetivo de as colocar na sua casa.

FIG 6. Comparação da estrutura do Senet com o The Royal Game of Ur.

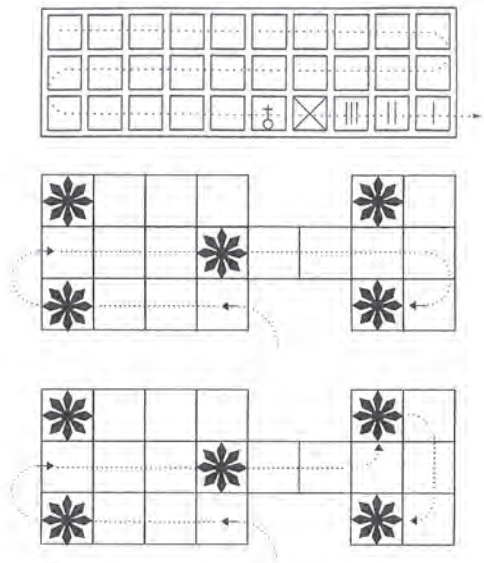


FIG 6.

7. Kurna situa-se na margem oeste do Rio Nilo, e é um conjunto de três vilas com nomes bastante semelhantes.

8. Gaius Suetonius Tranquillus viveu aproximadamente entre 69 e 122. Foi um historiador romano que pertencia à Equestre Romana. O trabalho mais importante que produziu foi a história biográfica dos imperadores romanos, de Julio Cesar até Tito Domiciano.

9. Julius Pollux foi um professor de retórica na Academia em Atenas. Pollux foi o autor do *Onomasticon*, um dicionário dividido em 10 livros, ordenado por tema e não por ordem alfabética. Estes livros fornecem informação dos hábitos antigos, como o teatro e a política, assim como documentações de objetos do dia-a-dia.

FIG 7. Tabuleiro de Mancala.

FIG 8. Representação Grega de dois soldados a jogar um jogo de tabuleiro.



FIG 8.

O jogador com mais peças vence o jogo. Alguns exemplares deste jogo foram descobertos nas lajes da cobertura de um templo construído em Kurna⁷, em 1400 a. C., assim como um pouco por todo o continente (Murray, 1952).



FIG 7.

O *Mancala* tinha 72 sementes distribuídas em ambos os lados do tabuleiro e cada jogador detinha uma fila com seis cavidades; em seguida, o jogador pegava em todas as sementes que estavam numa cavidade e distribuía-as nas seguintes com apenas uma semente em cada. Se a última semente dessa sequência caísse numa cavidade que contivesse uma ou três sementes, o jogador podia retirar as peças dessa cavidade e levá-las para a sua casa. Se o jogador caísse numa casa com um número par de peças, estas podiam ser retiradas e redistribuídas nas casas seguintes. Se numa jogada a peça caísse numa cavidade sem pedras, podiam remover-se as pedras da casa oposta, ou seja, a do adversário, e colocá-las na casa vazia. Se um jogador ficasse sem pedras no respetivo lado do tabuleiro, o adversário recolhia as pedras para a sua casa. No final contam-se as pedras e vence o jogador que detiver maior número (Bell, 1986).

Na Grécia as descobertas de jogos antigos não foram abundantes. Os artefactos encontrados são bastante dispersos e pouco esclarecedores e, as referências da literatura clássica, são raras. Apenas existem duas referências (extratos bastante sumários) em bibliográficas sobre jogos gregos, identificando o autor *Suetonius*⁸, e o livro de *Pollux*⁹, esses artefactos que apesar de terem sobrevivido ao tempo, o seu conteúdo não é claro (Parlett, 1999).

Em Atenas, foi encontrada uma estátua em terracota, representando um homem a observar um jogo em que os dois participantes estavam a jogar num tabuleiro de 6 por 7

quadrados onde 12 pedras estavam espalhadas. Murray através de Falkener¹⁰ encontrou em Nápoles jogos com matrizes semelhantes, um deles gravado numa pequena pedra preciosa, representando dois homens a jogar num tabuleiro de 4 por 5 quadrados. Também no templo de Elêusis¹¹ e nos degraus do Parthenon¹². Além deste jogo há conhecimento de outros dois, o *Petteia* e o *Grammai*. (Murray, 1952)

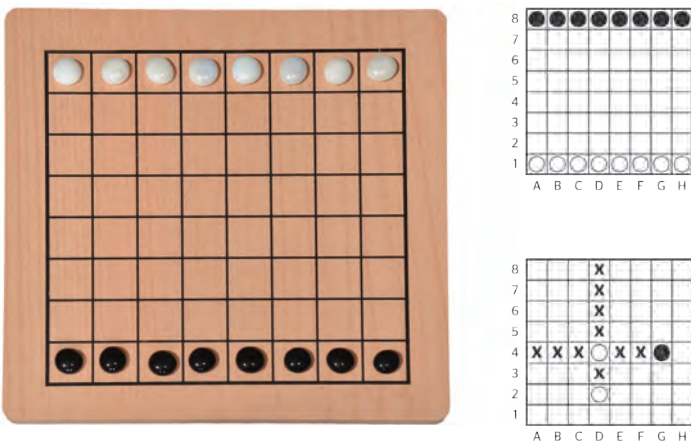


FIG 9.

Petteia é o nome atribuído às peças do jogo e é uma palavra que deriva de *pepos*, termo que significa “pedra pequena”. O nome do jogo deriva da própria ação do jogo, centralizada nas pequenas pedras. Segundo Murray (1952) é normal que a nomenclatura de um jogo de tabuleiro denomine o próprio. Este jogo foi jogado desde o século V a. C., até ao século II d. C. O *Petteia* é um jogo de deslocamento (designa ainda uma batalha), e não há conhecimento acerca as primeiras medidas do tabuleiro. As peças existentes movem-se como o peão¹³ no Xadrez¹⁴, exceto na captura, pois no *Petteia* as peças adversárias são capturadas por interceção. Esta última característica é comum aos jogos encontrados no Egito e nas ruínas de Ur.

O segundo jogo, o *Grammai*, é um jogo com um tabuleiro de 3 por 12 pontos, cuja marcação é habitualmente feita por círculos, quadrados, monogramas e cruzes, muito embora as letras também sejam elementos muito comuns. É um jogo de corrida do género do *Gamão*¹⁵, cujo objetivo é transportar um grupo de 15 peças pelo tabuleiro de 3 linhas por 12 colunas, onde os movimentos são ditados por três dados cúbicos. Este jogo também foi encontrado em vários locais na cidade de Roma, e as características são as mesmas, tendo-lhe sido atribuído um nome diferente, o *Duodecim Scripta*. (Murray, 1952)

10. Edward Falkener nasceu no dia 18 de Fevereiro de 1814, e estudou arquitetura na Royal Academy. Ele viajou por toda a Europa onde estudou a arquitetura de ruínas dos países que passou. Foi-lhe permitido escavar e estudar a casa de Marcus Lucretius em Pompeia. Falkner tinha um conhecimento profundo em arquitetura e arqueologia os quais deixou para as futuras gerações, escrevendo livros como *Games, Ancient and Oriental*, que apesar de falta de fiabilidade, contém informação interessante. (Bell, 1980).

11. Elêusis é uma cidade da Grécia Antiga que se localiza a 30 quilómetros do nordeste de Atenas. Nestas cidades realizavam-se os Mistérios Elêusis.

12. Templo grego de Atena, deusa grega, que foi construído no século V a.c. e é considerado o *ex libris* da arquitetura da Grécia Antiga.

13. O Peão no Xadrez é a peça mais modesta e cada jogador possui 8, esta peça movimenta-se sempre para a frente, e é a única peça que não pode retroceder, o seu método de captura é na diagonal, ou seja, o peão captura a peça adversária que está na próxima linha, mas nas colunas adjacentes.

14. O jogo de Xadrez é disputado num padrão de quadrados brancos e pretos, em que cada jogador tem 16 peças, em que a forma e características são diferentes. O objetivo de cada jogador em Xadrez, é colocar o Rei do adversário sobre ataque, a isso chama-se “Check”, de um modo em que em que o Rei não se possa mover sem sair dessa situação, a isso chama-se “Checkmate” (FIDE, 2008).

15. O Gamão é um jogo de corrida em que o objetivo é o transporte das peças pelo tabuleiro, no qual os jogadores fazem em sentidos opostos, de modo a saírem todas as peças do tabuleiro. Este jogo ainda tem as características de poder capturar as peças do adversário fazendo-as voltar ao início, é um jogo de corrida com bastante estratégia. Este jogo faz parte de uma família de jogos chamado Tables (mesas) (Bell, 1980, 1986).

FIG 9. Petteia.

FIG 10. Duodecim Scripta.

FIG 11. Duodecim Scripta, os diferentes espaços que compõem o jogo, podem diferenciar na sua simbologia, este é outro exemplo do tabuleiro.

FIG 12. Tabula.



FIG 10.



FIG 11.

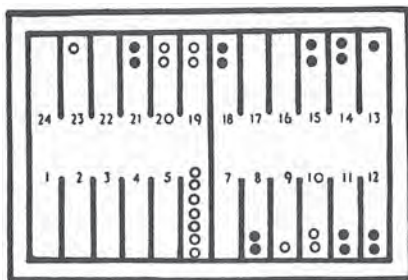


FIG 12.

Regista-se que existe maior número de referências entre os romanos do que entre os gregos, sendo estas claras e diretas sobre os jogos de tabuleiro. Do estudo da literatura romana em conjunto com as descobertas dos artefactos, pudemos progredir tanto na compreensão dos jogos como nas denominações que davam aos objetos. A palavra que usavam para o tabuleiro é *tabula*, mas ocasionalmente utilizavam *abacus* e *alveus*. As peças que se movem no tabuleiro chamam-se *calculus*, existindo ainda o termo *latrunculus*, embora esta designação fosse específica para as peças do jogos de batalha. (Murray, 1952)

Uma característica comum entre os jogos egípcios e gregos reside na terminologia e utilização atribuída aos dados: *talus* é um *astragal*, ou então um dado cúbico, o *tessera*. Um outro termo, *alea*, foi utilizado para significar dados, embora se verifique que, ao longo da evolução da linguagem, este termo tenha designado um jogo específico de dados. A própria palavra jogo em latim foi modificada, no início era *ludus* ou *lusus* mas mais tarde caiu em desuso e começou a chamar-se *jocus*. Se analisarmos as línguas que têm origem no latim, conseguimos encontrar semelhanças: em português jogo deriva de *jocus* e lúdica deriva de *ludus* (Murray, 1952).

Um jogo romano chamado *Tabula* é uma evolução do *Duodecim Scripta*, cujo tabuleiro em apenas tem apenas duas linhas (em vez de três), o que encurta o jogo. O objetivo é transportar as 15 peças, percorrendo uma volta pelo tabuleiro de 24 pontos. Os movimentos são ditados por 3 dados cúbicos, e ambos os jogadores deslocam-se na mesma direção, ao contrário do que acontece no *Gamão*. Se uma peça ficar sobre uma única peça adversária, esta tem de sair e tornar a entrar no jogo; caso existam várias peças adversárias, o jogador não poderá ocupar essa casa (Bell, 1980).



Outro jogo, o *Latrunculi*, consiste num tabuleiro que tem uma grelha que pode variar de 8 por 7, 8 por 12, 10 por 9 e 11 por 10. Cada jogador tem 17 peças, um grupo de brancas e outro de pretas, e apenas uma peça azul. A colocação das peças é feita aos pares em vez de maneira alternada, em qualquer parte do tabuleiro. Após a colocação das 32 peças é colocada a peça azul, a *Dux*. As peças movem-se ortogonalmente e podem capturar outras, quando uma delas fica entre duas peças do adversário. O *Dux* move-se como as outras peças e pode saltar por cima do inimigo, mas não o pode capturar. O jogador perde, caso tenha menor número de peças ao fim de 30 jogadas (Bell, 1980). Wladyslaw Kowalski (2000) refere um conjunto de regras diferentes: 12 peças na totalidade e um *Dux*. O objetivo é capturar o *Dux* nas quatro direções para que este não se possa mover. As peças começam por ser alinhadas na extremidade mais longa do tabuleiro com o *Dux* no meio (MDDS, 2010).

Mais uma vez, registamos a existência de sistemas semelhantes entre os jogos, nomeadamente: o sistema de grelha, a distinção das peças e as mecânicas de captura, constatação essa que demonstramos na análise dos jogos anteriores.



FIG 14.

Na Península Escandinava foi descoberto um jogo, o *Daldøsa*, cuja datação tem origem no período do Império Romano e que foi encontrado no norte da Noruega, na região de Rogaland, localizado concretamente na zona costeira. O *Daldøsa* é um jogo de dados que tem como objetivo, a eliminação de todas as peças adversárias por parte do jogador (Næsheim, 2001).

FIG 13. Latrunculi.

FIG 14. Daldøsa.

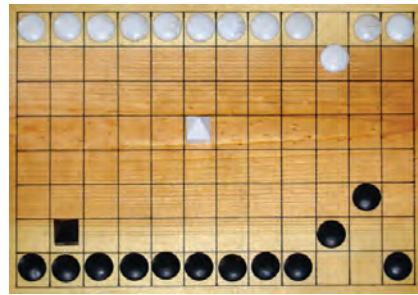


FIG 13.

FIG 15. Esquema do jogo Daldøsa.

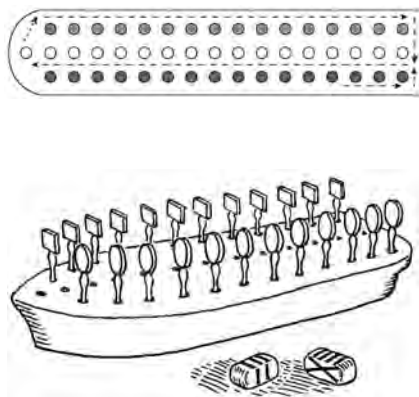


FIG 15.

O tabuleiro tem 32 centímetros de comprimento, 14 centímetros de largura e uma espessura de 2 centímetros; um dos extremos do tabuleiro é arredondado, com semelhanças à quilha de um barco. Tem 3 filas escavadas com 12 buracos em cada uma, à exceção da fila do meio, que tem 13. Cada jogador tem 12 peças que preenchem as filas dos extremos, peças essas que detêm um relevo feito de modo a diferenciar os jogadores. Quanto aos movimentos deste jogo, são ditados por lançamento de 2 dados longos com 4 centímetros de comprimento por 2 centímetros de largura que estão marcados com numeração romana de II a IV; verifica-se ainda um A, que é o equivalente ao resultado 1 e que desempenha uma regra específica no desenrolar do jogo (Næsheim, 2001).

Os jogos de *Daldøsa* eram normalmente construídos em madeira e teriam um tempo bastante limitado de vida. A sua deterioração e consequente substituição poderão ser a prova de que foram muito usados. Este jogo tem a particularidade de ter as casas escavadas em baixos relevos no tabuleiro, onde se inseriam as peças. Depreende-se que, atendendo à zona costeira onde apareceu, este jogo era levado para o mar onde era jogado com o objetivo de se fixarem as peças. Também o negro com que os dados foram pintados, pode indicar que havia necessidade de facilitar a leitura dos resultados, pois neste período a iluminação era deficitária, sendo proveniente de candeeiros a óleo de baleia (Næsheim, 2001).

A ação do jogo começa pela ativação de uma peça, sendo necessário que saia um símbolo no dado. A partir desta ação o jogador pode mover o seu homem consoante o resultado do lançamento, tendo de ser repetido para ativar cada peça do jogador. Outra particularidade dos dados é a separação dos pontos, podendo mover-se uma ou duas peças, à semelhança do *Gamão*. A orientação do jogo, como se pode ver na figura 15, indica a movimentação das casas de partida para a fila do meio; ao chegar ao fim dessa carreira, entra-se para a fila das casas de partida do adversário. O jogador fica com o movimento das peças limitado entre a fila do meio e a fila das casas de partida do adversário. As peças de um jogador apenas podem saltar por cima das do adversário, mas nunca sobre as da mesma equipa. A eliminação das peças acontece quando uma peça cai numa casa ocupada pelo adversário, sendo removida por este. O jogo acaba quando um jogador elimina todas as peças do seu oponente (Østergaard & Gaston, 2001).

Um jogo idêntico foi descoberto, o *Daldøs* e que pode ser visto num museu em Thy na Jutlândia¹⁶. Este jogo revela apenas duas diferenças: o A é substituído por uma cruz e o número de 12 peças aumenta para 16, facto que originou uma alteração no número de casas, isto é, as filas exteriores são 16 e da fila interior para 17 (Næsheim, 2001).

Este jogo tem características que se encontram ainda na dinâmica de alguns jogos da atualidade, nomeadamente, nos dados e na diferenciação das peças dos jogadores. Relacionamo-los também com alguns jogos contemporâneos desenhados para viagens, possuindo encaixes ou ímanes para as peças não se deslocarem com os movimentos do transporte.

As descobertas destes jogos foram feitas por arqueólogos, especialistas que ao analisarem a cultura e as referências históricas, conseguem descodificar os modos de jogar e o contexto em que estes se inseriam. Conforme anteriormente referimos, muito destes jogos (o próprio tabuleiro) foram descobertos em diferentes suportes, não só como artefactos tridimensionais, como se verificou a sua representação e gravação em pinturas de paredes e em pedras, sendo também referenciados na literatura.

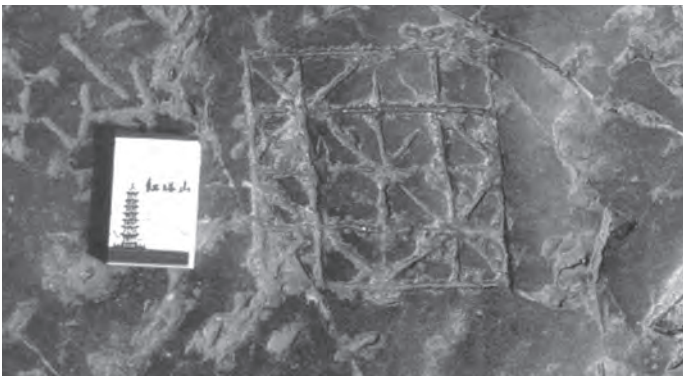


FIG 16.

Exemplo disto são os jogos descobertos na China, onde se regista a existência de jogos datados de há cerca de 1000 anos a. C., tendo sido encontrados nas cavernas de *Longmen*¹⁷. Foram identificados vários jogos, gravados tanto no chão como nas paredes. Um desses jogos é o *Fang*¹⁸, que se insere no tipo de jogos que contêm elementos de posicionamento e batalha, cujo objetivo é capturar todas as peças adversárias (Shimizu, Miyahara & Masukawa, 2002).

¹⁶. Jutlândia é uma península que forma a parte continental da Dinamarca e o extremo norte da Alemanha.

¹⁷. As Cavernas de Longman são cerca de 2000 cavernas perto da cidade de Luoyang na China que serviram de templos religiosos. Estas cavernas foram construídas num período de 150 anos apanhando a Dinastia Wei e Tang e datam de 618 até 907.

¹⁸. Os jogos de tabuleiro denominados de Fang, são os jogos com uma estrutura em grelha. A palavra Feng significa quadrado, mas no nome do tabuleiro é normalmente associada com o número de linhas que a grelha tem, por exemplo se tiver 7 linhas, o jogo é de sete-fang.

FIG 16. Tabuleiro de Fang gravado na caverna de Longmen.

FIG 17. Esquema do jogo Fang.



FIG 17.

19. Go é um jogo oriundo da China, e é considerado um dos jogos mais antigos, assim como um dos mais intelectuais. O tabuleiro deste jogo é uma grelha de 19 por 19 linhas, onde existem 9 interseções chamadas Pontos. O objetivo do Go é a captura máxima de território, através da colocação das peças, como podem ser capturadas, não por movimento mas por cerco. No final do jogo contam-se os Pontos para ver quem ocupou mais território e declara-se o vencedor (Pritchard, 2007).

FIG 18. Go.

FIG 19. Pessoas locais a jogar Fang.

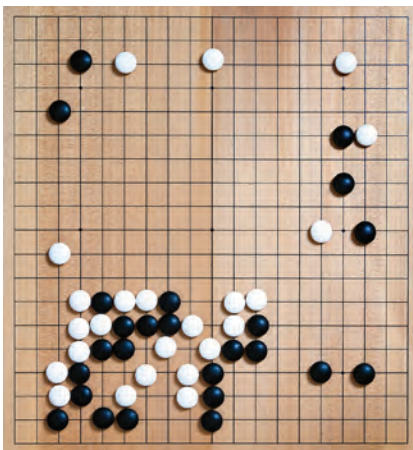


FIG 18.

O tabuleiro pode variar de tamanho e o jogo em si consiste em duas partes. A primeira é a colocação das peças no tabuleiro, e tal como no jogo Go¹⁹, o jogador ocupa pontos que se encontram nas intersecções das linhas, com o objetivo de formar quadrados no tabuleiro, com as respetivas peças. A segunda parte inicia-se quando todas as peças estão no tabuleiro. Este momento do jogo consiste numa batalha, onde os jogadores tentam capturar as peças do adversário. O jogador vai retirando uma peça de cada vez ao adversário, mas somente aquelas que não formarem um quadrado no tabuleiro. Podem movimentar uma peça sua, horizontal ou verticalmente, para um ponto adjacente, com o objetivo de formar um quadrado. Vence o jogador que conseguir retirar as peças todas ao adversário.



FIG 19.

Shimizu e Miyahara (2002), ao visitarem as cavernas de *Longmen*, fotografaram e registaram todo o material que encontraram. De seguida e, de forma empírica, iniciaram a desconstrução dos jogos encontrados afim de perceber o desenho e tentar compreender as regras. O processo também envolveu entrevistas a pessoas locais, facto que ajudou na compreensão global dos jogos, tornando-se possível identificar o seu nome, as suas regras e a sua mecânica. Esse processo de investigação e de estudo não só ajudou a compreender como se jogava, mas também a perceber o contexto social onde estes jogos se inseriam.

Em Portugal decorrem alguns estudos do mesmo género e, um pouco por todo o país, se descobriram jogos de tabuleiro gravados em pedras. Cita-se o projeto de Salete da Ponte (1986), que estudou os jogos de tabuleiro que foram encontrados na estação arqueológica de Conímbriga²⁰. A autora conseguiu identificá-los e compreender as suas regras, resultando dos seus estudos uma breve síntese de jogos da época romana, entre eles o jogo do moinho, o *Jogo dos Doze em Linha* e o *Jogo do Soldado*²¹.

Atualmente, existe um projeto de investigação em curso que consiste no estudo e levantamento dos jogos gravados em pedra. Este estudo que ainda está a decorrer, resulta numa categorização dos jogos localizados em território nacional, cuja baliza temporal está compreendida entre a época romana e a atualidade. Verifica-se que alguns destes jogos ainda são jogados, sendo exemplo disso os jogos em Reguengos de Monsaraz²², Montemor-o-Novo²³ ou no Alandroal²⁴ (Branco & Fernandes, 2009).

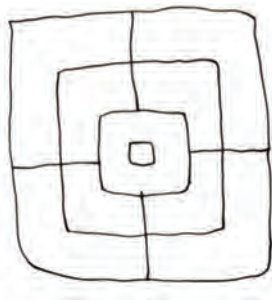


FIG 20.

Outra pesquisa em desenvolvimento, é a de Edite Branco e de Lídia Fernandes (2009) que tem em vista a análise dos jogos gravados em pedra, encontrados no distrito de Castelo Branco. No total foram descobertos nove tabuleiros no distrito e, apesar de não ser um levantamento exaustivo, a quantidade demonstra que este tipo de peças e de jogo suscitaria interesse nas comunidades daquele espaço geográfico. Entre os jogos encontrados, dois deles são o jogo *Alquerque dos Doze*²⁵ e os restantes correspondem ao *Jogo do Moinho*²⁶. Os jogos foram analisados segundo vários parâmetros: descrição visual empírica do tabuleiro, contextualização temporal e geográfica, tipo de pedra na qual está gravado e ainda se procurou averiguar se esta pertencia ao local de origem ou se o bloco de pedra teria sido reaproveitado.

20. Conímbriga fica a 16 quilómetros de Coimbra na freguesia de Condeixa-a-Velha. É uma antiga cidade romana que tem o maior vestígio de artefactos e ruínas romanas em Portugal.

21. O Jogo do Soldado é o nome português do *Latrunculi*.

22. Reguengos de Monsaraz é uma cidade, que se encontra no distrito de Évora, na região do Alentejo.

23. Montemor-o-Novo é uma cidade, que se encontra no distrito de Évora, na região do Alentejo.

24. Alandroal é uma vila, que se encontra no distrito de Évora, na região do Alentejo.

25. É o jogo *Alquerque*, previamente falado.

26. O Jogo do Moinho é o nome português do *Nine Men Morris*.

FIG 20. Jogo do Moinho, com esquema do jogo. Pormenor do tabuleiro situado por trás da capela de S. Miguel em Monsanto.

27. As Damas é um jogo onde dois jogadores defrontam-se, com o objetivo de capturar todas as peças do adversário. As movimentações das peças é apenas feita na diagonal, não podendo mover-se para trás, com a exceção de quando chegar ao lado oposto do tabuleiro, pois a peça é promovida a dama e pode andar para trás (Hillman, 1990).

28. Alquerque é o jogo de onde as Damas derivaram, o objetivo é a captura de todas as peças, a mecânica e regras são bastante semelhantes, o que varia é a movimentação que é delimitada por o tabuleiro, uma grelha 4 por 4 com as diagonais a ligarem os vértices e o centro das arestas. Essa grelha é por onde as peças se movem (Pritchard, 2007).

29. Os Fenícios foram uma civilização antiga que se localizava nas regiões litorais da Síria, Líbano e norte de Israel. Este povo espalhou-se pelo mar Mediterrâneo entre 1500 a.c. e 300 a.c., cuja cultura comercial ajudou a efetuar trocas com diferentes povos.

30. Este jogo pode ser considerado um antecessor ou uma versão do jogo do moinho.

31. O Jogo do Galo consiste em dois jogadores competirem para criar uma linha ortogonal ou diagonal, através do posicionamento das suas peças, que normalmente são circunferências e cruces, num tabuleiro de matriz de três colunas por três linhas (Hillman, 1999).

32. Também conhecido como Libro de los Juegos.

FIG 21. Jogo Alquerque dos Doze, no interior da capela do Espírito Santo em Penha Garcia. Pormenor da Aduela, arco onde se encontra gravado o jogo.

O jogo *Alquerque dos Doze* é o jogo antecessor direto das *Damas*²⁷, em que cada jogador possui 12 peças, cujo tabuleiro tem um sistema de grelha de 5 por 5 linhas. O objetivo é capturar todas as peças do adversário. O jogo mais encontrado, o *Moinho*, tem como objetivo, à semelhança do *Alquerque*²⁸, a remoção de todas as peças do adversário. Cada jogador começa com 9 peças distribuídas alternadamente pela área de jogo. O tabuleiro consiste em 3 quadrados concêntricos ligado por linhas horizontais e verticais entre si. O jogador, para remover uma peça do adversário à sua escolha, tem de formar uma linha vertical ou horizontal, (um moinho). O jogo acaba quando um dos jogadores tiver apenas duas peças no tabuleiro, ou seja, não puder capturar mais peças adversárias (Hillman, 1990).

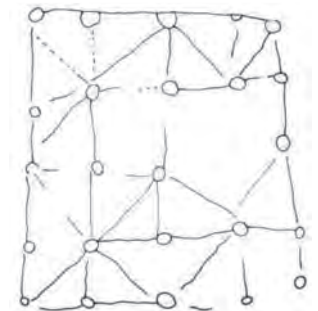


FIG 21.

Estes jogos encontrados no distrito de Castelo Branco, são importados de outras civilizações, como por exemplo o *jogo do Moinho*, que terá sido importado pelos Fenícios²⁹, através das viagens que realizavam no Mediterrâneo. Este jogo foi praticado regularmente desde o Império Romano até à atualidade, tendo originado outros jogos, tal como o *Três em Linha*³⁰ e o *Jogo do Galo*³¹. O *Alquerque* poderá ter sido introduzido pelos muçulmanos a partir do século VIII, tendo-se tornado num jogo bastante importante, ao ponto de se ter tornado num dos jogos preferidos do Rei Afonso X de Espanha, monarca que no século XIII mandou escrever o *Libros de Ajedrez, Dados y Tablas*³².

Deste modo, no que concerne ao estudo de testemunhos relativos à evolução do objeto do nosso tema de dissertação, assinalamos as descobertas de jogos existentes nas civilizações antigas, e ainda esta obra do século XIII, sendo um dos registos mais importantes sobre jogos de tabuleiro (Branco & Fernandes, 2009).

Afonso X, de cognome o Sábio, foi Rei de Castela e León entre 1252 até 1284. O Rei fez várias contribuições para a cultura, tal como a primeira reforma ortográfica do castelhano e a criação de uma escola de tradutores situada em Toledo. Para além de ter escrito o *Libro del Ajedrez Dados y Tablas*, contribuiu com outros dois livros, o *Cantigas de Santa Maria* — um cancionero³³ sacro sobre a Virgem Santíssima com 430 composições na língua galaico-português³⁴ — e o *Libro del Saber de Astronomia* do qual resultaram estudos sobre a posição dos planetas e das estrelas (Golladay, 2007).



FIG 22.

Murray (1952) assinala que o aparecimento deste manuscrito, o *Libro de los Juegos* de 1283, revela que nesta época os indivíduos terão atribuído a devida importância aos jogos, a ponto de se criar um registo textual e imagético.

O motivo que levou o Rei Sábio a escrever o *Libro de los Juegos*³⁵, é explicitado na introdução, na qual afirma que:

“Deus queria que o Homem tivesse todo o tipo de felicidade, para quando as preocupações e os problemas aparecessem, ele pudesse procurar modos de ser feliz”, acrescentando, “Pelo que foram encontrando vários géneros de jogos e peças com as quais se pudessem deliciar”.

Ao longo do seu livro, Afonso X faz duas distinções que foram abordadas no capítulo anterior. A diferenciação entre o desporto e o jogo, e a separação dos jogos de aposta ou azar. Estabelece a diferença entre os jogos que conjugam esforço

33. Cancioneiro é o nome que se dá a um livro ou manuscrito que contenha um coleção de canções, as letras e a composição musical.

34. Galaico-português ou galego-português foi o idioma falado durante a Idade Média nas regiões de Portugal e Espanha, das quais descenderam as atuais línguas Portuguesa e Galega.

35. Texto traduzido do documento de uma cópia do documento original.

FIG 22. Spread do “Libro de Juegos” de Alfonso X el Sabio.

FIG 23. Retrato de Afonso X de Leão e Castela.



FIG 23.

físico e diversão, tal como andar a cavalo, tiro ao alvo, correr, lutar, saltar, e os jogos que requerem a posição de estar sentado, tal como o *Xadrez*, as *Tablas* e *Dados*. Estes últimos podiam ser jogados durante o dia ou à noite, independentemente do estado meteorológico, tanto por homens como por mulheres que não pudessem participar em atividades que exigissem grande esforço físico. Também podiam ser jogados por pessoas confinadas a espaços limitados, tal como numa prisão ou num barco em alto mar, conseguindo encontrar divertimento e impedindo-os de ficarem parados. Sobre os jogos de azar, o monarca faz uma salvaguarda, dizendo que tal como os descritos no livro, não são jogos proibidos pela igreja, mas sim jogos de destreza intelectual (Golladay & Knutson, 2005, Branco & Fernandes, 2009).

Numa breve análise sobre o conteúdo do livro, observamos que este é composto por textos e ilustrações, ao longo dos quais vários jogos são analisados, tanto sobre a sua importância como pelo modo de jogar. Os jogos que Afonso X descreve podem ser divididos em três classes: os jogos de acaso, os de estratégia e os que são uma mistura de acaso e estratégia. As imagens ilustram e demonstram as características dos jogos, bem como a forma do tabuleiro, das peças e a sua disposição.

Afonso X explica o motivo desta divisão por intermédio de uma história de um Rei Hindu, que terá questionado os seus três sábios sobre a razão natural das coisas. Os sábios terão dado respostas muito diferentes: o primeiro dizia que o cérebro era mais importante que a sorte, porque assim tudo se fazia de um modo ordenado; o segundo dizia que o acaso era mais importante pois era algo a que todas as pessoas estavam sujeitas; o terceiro dizia que o melhor era o equilíbrio, pois assim se podiam tomar as decisões vantajosas, conseguindo proteger-se do acaso quando não fosse favorável e aproveitá-lo para quando o fosse. Verificada a disparidade de respostas dadas pelos seus sábios, o Rei Hindu pediu que cada um deles trouxesse um exemplo: o primeiro sábio trouxe um tabuleiro de *Xadrez*, pois exigia mais cérebro, o segundo trouxe um conjunto de *Dados* pois representava a sorte e finalmente o terceiro sábio trouxe um tabuleiro, um jogo semelhante ao *Gamão*, onde as peças teriam de ser movidas estrategicamente, embora esses movimentos fossem ditados por dados.

O livro está dividido em quatro partes, *Xadrez*, *Dados*, *Tablas*, sendo que a parte final relaciona os jogos com a astrologia. A ordem das secções deve-se a que Afonso X considerava o jogo de *Xadrez* mais nobre e talvez por ele próprio não ter sido um mestre do jogo. O Rei também considerava que os jogos de *Tablas* eram mais distintos que os jogos de *Dados*, mas como este necessitava deles para ser jogado, abordava primeiro os jogos que se baseavam somente em acaso e finalmente nos que misturavam as duas características (Golladay & Knutson, 2005).

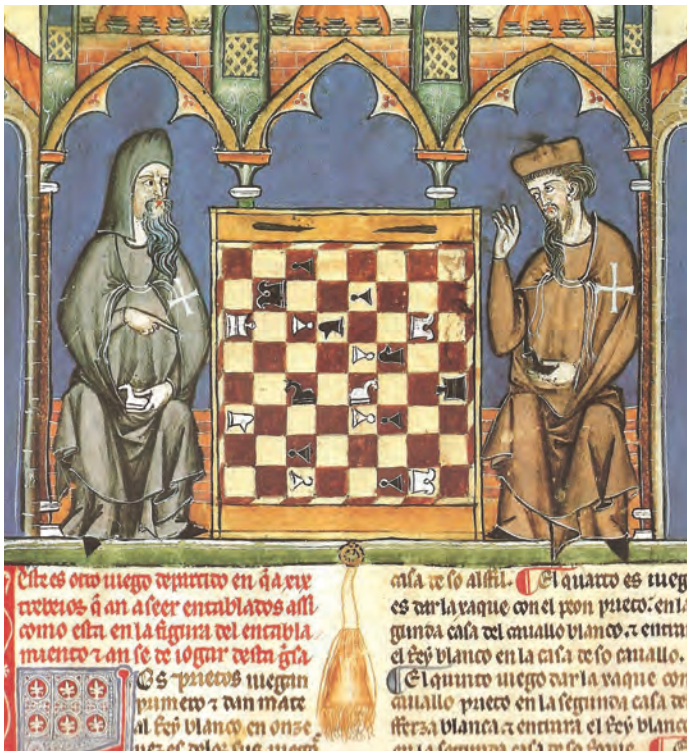


FIG 24.

O livro começa pela secção de *Xadrez*, demonstrando como é constituído o tabuleiro e as peças, contemplando a forma como os dois elementos interagem, o tipo de movimentos de peças e o seu respetivo nome, o modo de captura e as vantagens e desvantagens que têm entre elas. Um aspeto curioso, aliado à descrição que Afonso X faz do jogo, é a inclusão de problemas de *Xadrez* assim como as respetivas soluções, problemas esses que se encontram ilustrados para melhor compreensão. É de salientar que a história da origem do *Xadrez* é negligenciada, pois o livro somente explica no que consiste o jogo e como a ação deve decorrer.

FIG 24. Ilustração sobre o jogo de Xadrez do “Libro de Juegos” de Alfonso X el Sabio.

FIG 25. Ilustração sobre o jogo de Dados do “Libro de Juegos” de Alfonso X el Sabio.



FIG 25.

36. O jogo de Xadrez de Quatro Estações, tal como o nome refere, é baseado nas quatro estações do ano. O tabuleiro tem 64 quadrados e duas linhas a unir os vértices a formar um “x”. O jogo é jogado por 4 jogadores em que cada um terá 8 peças, o rei, o peão, o cavaleiro e um bispo. No início, os jogadores devem fazer uma aposta. Por cada peça que perdem têm de a pagar. Quando um jogador faz “xeque-mate” a um dos adversários, este tem de pagar por cada peça que ainda tenha no tabuleiro (Golladay & Knutson, 2005).

37. Aristóteles foi um filósofo grego que viveu entre 384 a.c e 322 a. C. As suas escritas abrangeram diversos temas tal como a física, metafísica, música, lógica, retórica, ética, estética, biologia e astrologia.

38. Ptolomeu nasceu em 90 d. C. na Grécia e faleceu em 168 d. C. sendo reconhecido pelos seus trabalhos na matemática, astrologia, astronomia e geografia. Ptolomeu criou um sistema geométrico numérico para descrever os movimentos do céu.

FIG 26. Ilustração sobre o jogo de Tablas do “Libro de Juegos” de Alfonso X el Sabio.



FIG 26.

Na secção dos *Dados*, Afonso X, explica como estes devem ser construídos: cubos com as faces todas iguais e com os resultados divididos de modo equilibrado, por exemplo, o valor 6 encontra-se na face oposta do valor 1. O Rei introduz o conceito de batota, afirmando que, se os dados não seguem as regras de construção ou se regista um desequilíbrio, o jogador pode ser acusado de logro. Assim, explica alguns jogos baseados somente no lançamento dos dados, dando como um exemplo o *Mayores*. Este jogo tem como objetivo, o lançamento do maior resultado possível, num conjunto de três dados.

À semelhança daquilo que é descrito nas secções anteriores, o autor explica nas *Tablas* como o tabuleiro deve ser feito tal como as restantes peças que são utilizadas para jogar. O Rei Sábio ao explicar como se fabrica um tabuleiro, salienta um aspeto semelhante ao jogo dos *Daldos*, em que o tabuleiro contém espaços desenhados para as peças encaixarem, para que estas não se desloquem acidentalmente, assim como outros jogos cujas peças são distinguidas em grupos, alterando a sua cor ou material com que são construídas. Um dos vários jogos que refere, é o jogo das *Doze Cães* ou *Doze Irmãos*, em que o jogador tem um grupo de 12 peças, sendo necessário agrupá-las em dois. O primeiro jogador a criar 6 grupos de 2 peças de cada, é o vencedor (Golladay & Knutson, 2005).

Na última parte do manuscrito de Afonso X, anotam-se algumas variações dos jogos anteriormente descritos como o *Xadrez das Quatro Estações*³⁶, *Jogo do Moinho* e o *Alquerque*. Refere ainda as relações existentes no ato de jogar, baseando-se nos estudos da astrologia de Aristóteles³⁷ e Ptolomeu.³⁸ O interesse e o conhecimento que Afonso X revelou tanto pelos jogos como pela astrologia, têm como propósito a conjugação destes conhecimentos (Golladay, 2007).

Conclui-se que o *Libro de los Juegos* de Afonso X é uma referência bastante importante na história dos jogos, pois marca um salto qualitativo na aquisição de conhecimento dos jogos de tabuleiros, onde o conhecimento prévio terá sido descodificado através do estudo de artefactos encontrados e de referências analisadas.

Sendo um tratado sobre grupos de jogos, no seu formato original e com variações, destacamos a atualidade destes jogos que, na sua maioria, ainda são jogados.



São revelados aspetos que se mostram constantes, tal como a dualidade de estratégia e o acaso, focando ainda a necessidade que os indivíduos sentem em relação ao jogo. Também são consideradas as questões mais técnicas, tal como a diferenciação e características das peças por grupo, e os métodos de construção dos tabuleiros ou dados.

III ΠΟΡΤΑΛΩ / ΕΧΠΟΡΤΑΛΩ

A análise dos vários jogos das diversas civilizações, é uma das matérias abordadas no *Libro de los Juegos*. Esta análise levou-nos a uma temática a desenvolver, que se prende com as questões que se ligam aos modos como foram importados e assimilados pelas diferentes culturas, isto é, a forma como ocorreu a propagação dos jogos de tabuleiro. A descoberta de jogos similares ou iguais em vários territórios, revela que este facto pode ter acontecido de duas formas: em primeiro lugar, embora esta seja uma hipótese remota na explicação do fenómeno, o jogo pode ter sido inventado para colmatar uma necessidade comum, independentemente do território e respetiva cultura; em segundo lugar e sendo esta a hipótese mais plausível, os jogos poderão ter-se difundido e expandido tendo em conta os meios de comunicação e transação, isto é, através do próprio contacto entre indivíduos. É provável que tenham existido alguns centros de difusão com grande expressão nas civilizações antigas. (Murray, 1952).

Um desses centros de difusão, localizou-se no vale do rio Nilo no Egito e no Eufrates na Mesopotâmia. Como é sabido, estes territórios foram o berço de duas grandes civilizações que, já desde 3000 a. C, tinham jogos de várias categorias, tal como os de corrida e de alinhamento. Estes jogos acabaram por se espalhar pela Palestina, pela Grécia e pelas Ilhas do Mediterrâneo. Outro centro de difusão verificou-se a partir do Norte da Índia, território com jogos datados de 500 a. C. Estes jogos poderão ter sido levados até à China, possivelmente com a propagação do Budismo. Na China, por sua vez, existiam vários jogos de alinhamento que acabaram por se espalhar pela Coreia e pelo Japão, bem como no Siam e na Malásia durante a Dinastia Manchu³⁹.

O Império Romano e os seus soldados levaram os jogos para fora das fronteiras do seu território, jogos esses que os povos vizinhos, tanto os Germânicos como os Escandinavos, acaba-

³⁹. A Dinastia Manchu também conhecida por Dinástica Qīng, começou quando o povo Manchu invadiu a China em 1644 e derrotaram a Dinastia Ming. A Dinastia Manchu foi a última dinastia da China Imperial que terminou em 1912.

40. Al-Falakía é um jogo de tabuleiro jogado com 7 pessoas, cada um dos sete luminares do sistema Ptolemaico (1. Lua, 2. Mercúrio, 3. Venus, 4. Sol, 5. Marte, 6. Jupiter, 7. Saturno). O tabuleiro consiste numa figura circular com sete anéis concêntricos onde os jogadores andam e que estão divididos em 12 casas através dos raios das circunferências. Cada uma destas 12 casas representa um signo do zodíaco. Os movimentos são ditados por um dado de sete faces. À medida que os jogadores vão entrando nas casas do adversários estes ganham pontos, quanto mais casas entrar, mais são os pontos que ganham. O jogo não tem um cenário de vitória, o jogo acaba quando os jogadores decidirem (Murray, 1952).

ram por adotar. Outro povo que se tornou num agente disseminador ativo de jogos, foi o povo Árabe, pois foi através da conquista de outros territórios e povos, citando-se o caso da Pérsia, onde se verificou a existência e invenção de novos jogos derivados de outros, tal como o *Al-falakía*⁴⁰ (Murray, 1952).

No processo de difusão e de assimilação dos jogos por parte de diferentes povos, assinala-se que muitos deles não sofreram alterações. No entanto, registam-se jogos cujas alterações ou mutações derivaram de influências socioculturais, resultando em nomes e formas diferentes atribuídos às peças, assim como no seu modo de jogar. Bell (1986) afirma que muitas vezes as culturas e os seus indivíduos alteraram ou reinterpretaram o que adotaram do mundo exterior de acordo com os seus preconceitos, exemplificando esta relação com o bispo, uma das peças do *Xadrez*. Esta peça adquire várias formas consoante as culturas, podendo ser uma figura pagã. Na Índia, esta peça adquiriu a imagem de um elefante.

Outro fator que poderá condicionar substancialmente a assimilação de um jogo, é o seu modo de construção. Tanto o tabuleiro como o respetivo equipamento podiam ser esculpidos em pedra, madeira ou outro tipo de materiais. Estas variações prendem-se com duas questões importantes, a dos recursos naturais disponíveis nas regiões onde os jogos de tabuleiro se inseriam e a de produzir um objeto duradouro. A primeira questão relaciona-se com a necessidade de construir o jogo de tabuleiro com materiais que rodeiam o contexto natural onde se inserem. Assim, um jogo pertencente à zona da Escandinávia poderá ser facilmente construído em madeira e não em pedra, sendo exemplo disso o *Daldøs* (Næsheim, 2001). De forma oposta, no norte de África e no Egito, os jogos são preferencialmente construídos em pedra.

A questão da durabilidade dos jogos também influenciou o modo como estes foram construídos: alguns materiais são mais resistentes, não se verificando a degradação provocada pelo tempo. Esta terá sido uma das razões que explica a descoberta de jogos muito antigos em pedra, mais do que artefactos mais recentes em madeira. Um aspeto que influencia a sua durabilidade, relaciona-se com as técnicas de construção e a nobreza dos materiais utilizados, sendo estes mais complexos à medida do propósito com o que o jogo

foi calculado. Murray (1952) afirma não conhecer nenhum artefacto de jogos de alinhamento na Mesopotâmia, como se verifica no Egito. Este facto deve-se a que na Mesopotâmia a pedra era difícil de encontrar e é bastante mais provável que os tabuleiros fossem traçados na areia ou na terra à medida que fosse necessário.



FIG 27.

Um exemplo de um tabuleiro com grande longevidade, é a mesa de jogos que foi encontrada em Munique, construída por volta de 1690. Esta mesa, apelidada *Games table with chained-up Turks*, consiste num tabuleiro rico em marchetaria⁴¹ com ornamentos em pedras preciosas, representando motivos animais e florais com grafismos relacionados com a guerra. A estrutura onde o tabuleiro assenta é uma escultura com acabamentos em prata e ouro, onde estão retratados dois homens turcos amarrados, tendo no seu meio duas águias que representam símbolos de guerra. A mesa, utilizada para jogar *Xadrez*, *Damas* e *Gamão*, em conjunto com os tabuleiros, eram guardados num compartimento dentro do próprio tabuleiro da mesa. Este exemplo remete o jogo de tabuleiro, como objeto, para o domínio das peças de mobiliário, prática comum nos séculos XVII e XVIII. (Granados, 2003).

Como se pode verificar, ao longo da História, os jogos e as suas práticas pouco mudaram, e embora se tenham verificado alterações e mutações, a sua essência manteve-se intacta. O que foi alterado nos jogos e nas respetivas peças, está ligado às formas e materiais de produção, condicionantes que variavam de acordo com os recursos existentes. A intenção de produzir um jogo que perdurasse no tempo, também influenciou e condicionou a sua forma.

41. Marchetaria é uma técnica de ornamentação de superfícies planas, como móveis e painéis. Habitualmente esta técnica é executada numa base de madeira, e utiliza pedras preciosas e semipreciosas.

FIG 27. Games table with chained up Turks.

FIG 28. Detalhes da mesa de jogos.

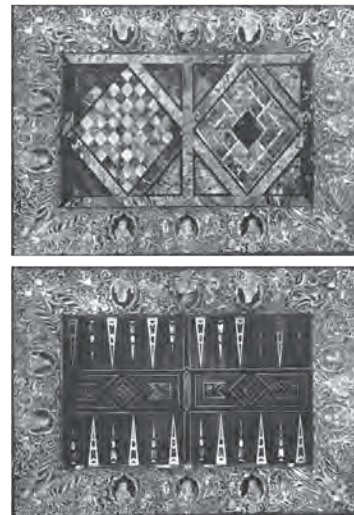


FIG 28.

FIG 29. Duas crianças a jogarem Sugoroku.

FIG 30. Jogo de Sugoroku.



FIG 29.



FIG 30.

EVOLUÇÃO TECNOLÓGICA

A evolução dos métodos de produção, o aparecimento de ferramentas mais eficazes e novas tecnologias aplicadas, originou um avanço bastante grande no universo dos jogos de tabuleiros. Sendo objetos cuja produção era manual, com a evolução das tecnologias de impressão, a sua evolução e utilização rapidamente se expandiu. Hoefler (2003) afirma que o desenvolvimento combinado da cultura e da tecnologia, provocou uma revolução na produção de jogos de tabuleiro. As inovações da impressão e do papel abriram as portas para a produção em grande escala, que teve como consequência a criação de um mercado específico de jogos de tabuleiro.

A impressão é na sua essência uma imagem que, através de todo um processo, permite a sua multiplicação, a partir de um desenho definido na superfície de impressão. O modo como diferenciamos os métodos de impressão regista-se através do mecanismo que transporta a imagem para o papel ou tecido. Estes processos podem ser tão simples como uma batata cortada para formar um carimbo ou produção de suportes em madeira, metal e pedra, e mais recentemente através de processos electrónicos e digitais (Griffiths, 1996).

Um jogo que demonstra a adoção da evolução tecnológica foi o *Kami-Sugoroku*, cujos grafismos eram todos produzidos manualmente. Com o aparecimento de técnicas de impressão mais avançadas, tal como a impressão a cores com blocos de madeira, as ilustrações do jogos podiam ser mais complexas e mais ricas, e os jogos podiam ser produzidos em massa (Formanek & Linhart, 2002).

Esta massificação do papel impresso que se verificou em meados do século XVIII, corresponde à época em que muitos jogos de tabuleiros começaram a ser produzidos, tal como o *Jogo do Ganso*. Estes jogos eram impressos nas tipografias e seriam posteriormente comercializados. Esta veiculação foi possível devido ao avanço tecnológico e cultural que aconteceu durante a época da Revolução Industrial. Este advento permitiu o aparecimento de novas tecnologias, de novos processos de construção e produção de objetos que anteriormente eram manufaturados. No dealbar de um nova era, também os jogos passaram a ser produzidos mecanicamente, facto que teve repercussões tanto ao nível cultural como económico. A máquina industrial sobrepôs-se ao Homem, significando que este ganhara tempo para o lazer, e com a produção dos jogos em série, verificou-se que estes se tornaram em objetos comuns nas casas das famílias (Whitehill, 1999).

FIG 31. The Royal & Most Pleasant Game of Goose.

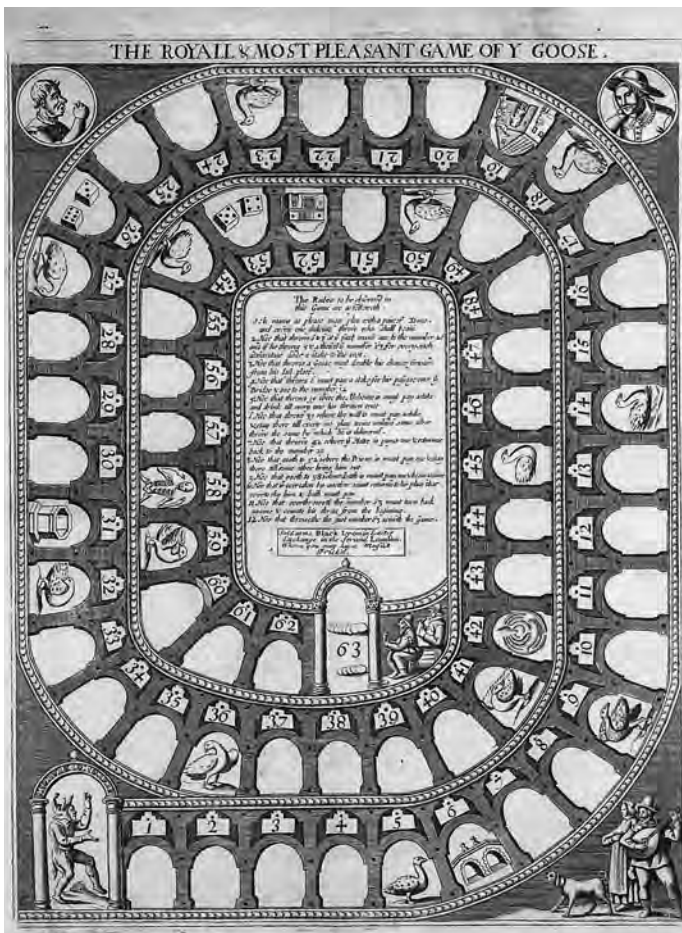


FIG 31.

FIG 32. Jogo do Ganso impresso a cores.

Um jogo bastante significativo na história, é o *Jogo do Ganso*, datado de 1574 e 1587, com raízes italianas. É, provavelmente, o jogo de corrida em espiral mais relevante na história, pois nos dias de hoje ainda é jogado, tendo o nome de *Jogo da Glória*. Este jogo foi introduzido em Inglaterra por John Wolfe em 1597 com o nome *The Newe and Most Pleasant Game of the Goose*. Este jogo foi bastante popular sendo jogado em tavernas onde se faziam apostas. Ao longo dos anos, a característica da aposta acabou por desaparecer e tornou-se num jogo de corrida para crianças, que influenciou vários jogos que apareceram posteriormente. O objetivo era chegar à última casa com o valor exato dos dados, através de casas que avançavam ou faziam recuar o jogador ao longo do percurso. A única casa que é exceção é a casa de morte, que faz com que o jogador perca imediatamente o jogo (Seville, 2009).

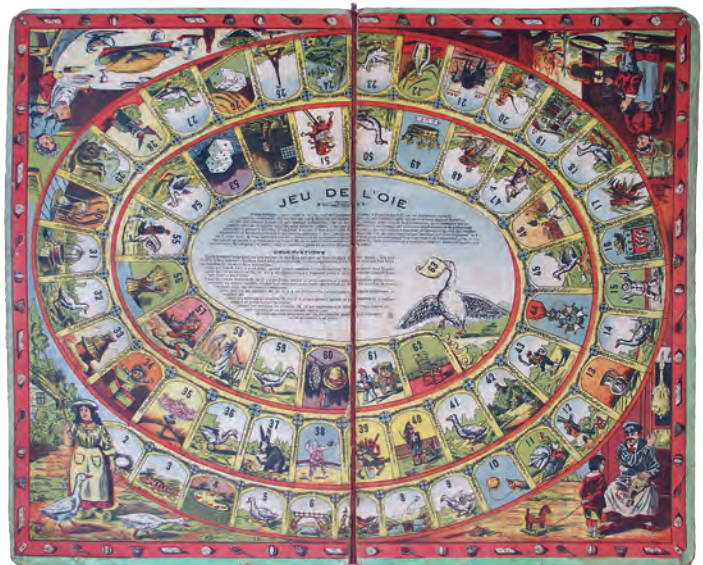


FIG 32.

Estes jogos foram produzidos, sobretudo, por meio de dois métodos de impressão bastante importantes para a produção em massa dos jogos de tabuleiro, a litográfica e a cromolitografia. Estes processos apareceram em 1796 e 1837, respetivamente, técnicas que permitiram a profícua produção e difusão destes jogos.

A litografia é um método de impressão que se baseia baseado no princípio de que os óleos e a água se repelem. Inventado em 1796 por um alemão chamado Alois Senefelder, o processo

consiste numa imagem que é desenhada através de *etching*⁴² numa pedra litográfica ou numa chapa de metal. Este suporte é molhado com água, em que esta vai aglomerar nas partes que não estão marcadas através do *etching*. De seguida a tinta é aplicada no suporte onde ficará fixa nas zonas onde não se encontra a água. Finalmente a tinta é transportada para o papel através de pressão que o suporte faz sobre o papel. O processo cromolitográfico deriva do processo anteriormente descrito, a diferença é que em vez de existir apenas um suporte para transferir a imagem para o papel, existem vários, um para cada cor. O papel era impresso um número de vezes igual ao número de cores que a imagem tinha (Griffiths, 1996). O processo da cromolitografia foi aperfeiçoado em 1870, o que significou uma produção de imagens melhores a preços mais baixos. Antes deste processo, os jogos eram pintados à mão, muitas das vezes por crianças (Hoefler, 2003).

Os primeiros jogos a aparecerem impressos, foram criados por indivíduos que tinham acesso à impressão litográfica e cromolitográfica, pessoas cujo trabalho passava por essas máquinas. Os primeiros publicadores de jogos na era da prensa, foram obviamente os produtores de jogos, assim como os cartógrafos, que incutiam o conceito de corrida nos seus mapas, criando jogos de corrida com temas de geografia (Goodfellow, 1998).

Paralelamente ao avanço das novas tecnologias, há que referir o reconhecimento da importância da educação infantil, sobretudo na classe média, como um dos factores que terá contribuído para as alterações verificadas ao nível cultural e social.

A alfabetização tornou-se prioritária, as crianças aprendiam a ler e a escrever assim como lhes eram transmitidos conhecimentos aritméticos e assuntos nacionais e internacionais. Deste modo, os jogos de tabuleiros foram utilizados como veículos de informação e conhecimento, dando origem ao aparecimento dos denominados jogos educacionais (Goodfellow, 1998).

Os produtores destes jogos situaram-se principalmente entre a França, Inglaterra e América do Norte. Os jogos de educação difundiram-se um pouco por estas regiões, registando-se a existência das primeiras versões do mesmo jogo, mas em línguas diferentes.

42. Etching é um processo de gravação química em superfícies de metal, pedra e vidro. O processo inicia-se ao cobrir a totalidade da superfície com cera, e depois desenha-se o que se deseja imprimir, retirando a cera, expondo a superfície. Após o desenho concluído, a superfície é mergulhada em ácido, que vai correr a parte exposta da superfície. Ao retirar-se do banho, limpa-se a superfície removendo a cera e fica-se com o desenho gravado.

FIG 33. Máquina de impressão no Museu da Majora.



FIG 33.

FIG 34. A Journey Through Europe, or The Play of Geography.

FIG 35. The World's Educator.



FIG 34.

Um exemplo francês de um jogo que data de 1638, conhecido como *Jeu Chronologique* de Mariette, foi criado com o objetivo de ensinar história. No século XVII, dá-se o aparecimento dos primeiros manuais de instruções, que pretendiam instruir como se jogava assim como fornecer conteúdos educativos. Em Inglaterra, o jogo desenhado em 1759, *A Journey Through Europe, or The Play of Geography* de John Jeffries, proporcionava a que o jogador entrasse numa corrida pela Europa, que começava e terminava em Londres, sendo os movimentos ditados por um teetotum. O objectivo era que o jogador aprendesse temas de geografia o longo do percurso (Seville, 2009). Na América do Norte existe o exemplo do *The World's Educator* sendo um jogo com 2000 perguntas triviais sobre história, eventos atuais e adivinhas. Este jogo foi criado pela empresa de brinquedos de W. S. Reed em 1887 (Hoefler, 2003).



FIG 35.

Observa-se que estes jogos abarcam vários temas, tal como a geografia, a história, atualidades e até o ensino da heráldica, apesar de manterem a mesma mecânica. Nos jogos de corrida, o tabuleiro era visualmente bastante diferente, uns possuíam grafismos de mapas, outros com características mais ilustrativas dispostas de um modo linear ou em espiral (Goodfellow, 1998).

Entre o grupo dos jogos pedagógicos, destacamos ainda aqueles que pretendiam ensinar a moral e a cidadania às crianças, jogos que tinham como objectivo incutir aqueles

valores morais, patenteados em grafismos e na própria mecânica do jogo. Um exemplo disso é o *The Mansion of Happiness* de 1843, que é claramente influenciado pelo *Jogo do Ganso*, devido à disposição das casas em espiral e às casas que fazem o jogador recuar e avançar. As casas podiam ter designações de más ou boas morais, tal como a desonestidade e a generosidade. Outro jogo que pretendia ensinar princípios de moralidade é o *Snakes and Ladders*. Neste jogo o objetivo era percorrer a casa inferior do tabuleiro até à superior, numa grelha com 100 espaços. Ao longo da viagem, existiam casas que faziam o jogador subir, representando as virtudes (escadas), e outras que o faziam descer, que representavam os vícios (serpentes) (Pritchard, 2007). Referenciamos ainda o *Checkered Game of Life* que, à semelhança do *The Mansion of Happiness*, proporciona lições de como atingir o sucesso desde o nascimento até a morte, através do caminho da virtude (Hoefer, 2003).

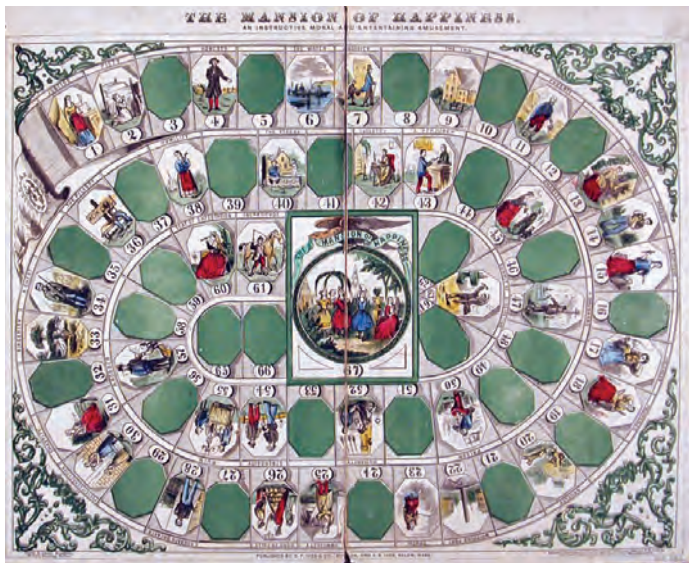


FIG 36.

Nestes exemplos, verifica-se que a educação da moral é estruturada através de dois temas principais e que se aplicam aos restantes jogos do género. O primeiro diz respeito à jornada da vida, desde a infância até à idade sénior, na qual aparecem as tentações para o desvio do caminho correto. O segundo tema é baseado no princípio fundamental de que se o indivíduo se comportar decentemente, tudo corre bem, mas, caso haja um deslize, as penalidades são pesadas (Goodfellow, 1998).

FIG 36. The Mansion of Happiness.

FIG 37. Snakes and Ladders (índia Sec. XIV).

FIG 38. The Checkered Game of Life.

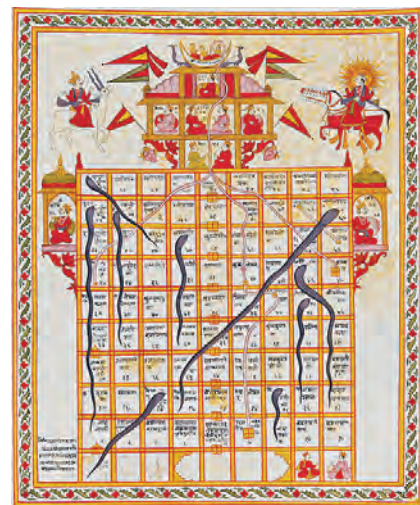


FIG 37.



FIG 38.

43. Parcheesi é um jogo de tabuleiro Hindu em forma de cruz, em que cada braço tem 24 casas coloridas alternadamente e algumas marcadas com uma cruz, chamadas de fortes. É um jogo de corrida onde se tem de percorrer uma volta ao tabuleiro com quatro peças, que podem ser capturadas e regressar ao início do jogo, exceto nos fortes. O primeiro jogador a colocar as quatro peças no centro do tabuleiro vence (Pritchard, 2007).

FIG 39. Parcheesi.

FIG 40. Dr. Busby.

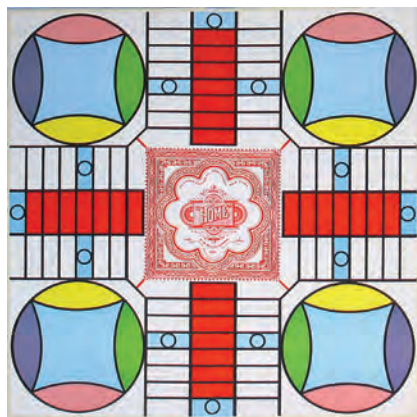


FIG 39.

A evolução tecnológica, aliada ao interesse cultural sobre os jogos de tabuleiro, dá origem ao aparecimento de empresas dedicadas a desenhar, produzir e vender os jogos de tabuleiro. Com o rápido crescimento da industrialização, o custo de produção desceu bastante e os jogos de tabuleiro atingiram um público mais alargado. Isto deu espaço a que estas empresas entrassem no mercado capitalista (Whitehill, 1999) com um produto que conquistara um lugar próprio.

Na América do Norte, a criação do mercado de jogos de tabuleiro foi bastante mais evidente. A lendária W. & S. B. Ives, foi creditada como a primeira produtora em série de jogos de tabuleiro, cujos jogos eram produzidos em Boston e depois distribuídos por lojas de conveniência e lojas de livros por todo o país. Os jogos mais conhecidos que produziram foram o *Dr. Busby* e a versão americana do *The Mansion of Happiness* (Whitehill, 1997).



FIG 40.

Havendo um mercado por explorar, outras empresas de jogos de tabuleiro surgiram, tal como, a McLoughlin Brothers, a MB (empresa de Milton Bradley), a Selchow & Righter e a Parker Brothers, facto que aumentou a qualidade na produção de jogos. Estas empresas, para além de desenharem os seus próprios jogos, pela primeira vez, importaram e produziram em massa jogos antigos, tal como o *Parcheesi*⁴³ (Whitehill, 1999). Os novos produtores, através de novos métodos de produção e novos formatos de jogos mudaram a maneira



como se utilizavam os jogos de tabuleiros e as razões da sua existência (Goodfellow, 1998).

Na atualidade, as empresas acima citadas foram comprando outras empresas mais pequenas, com o objetivo de obter os catálogos concorrentes. Este processo repetiu-se várias vezes, tendo como consequência a redução significativa do número de empresas. Nos dias de hoje, todas aquelas empresas se fundiram numa só, a Hasbro, que detém os direitos para a produção e distribuição dos produtos dos catálogos das empresas adquiridas, como a Parker Brothers e a MB.

Os jogos que estas empresas criaram encontram-se patenteados, conferindo ao inventor do jogo direitos exclusivos e plenos no que respeita à sua produção e distribuição. Os documentos das patentes permitem compreender todos os aspetos do jogo, as suas regras, a mecânica e até o grafismo, ou seja, todos os elementos que constituem o jogo. Num mercado onde somente uma empresa pode produzir um jogo de tabuleiro bastante popular, proporciona uma vantagem bastante grande sobre os seus concorrentes. Assim aparecem os Jogos Proprietários.

Mais recentemente apareceram os Jogos de Autor, também conhecidos pelo seu género bastante específico, característico dos “*jogos de estilo alemão*”, cuja denominação é dada devido ao país de origem. Estes jogos enfatizam mais a estratégia do que o acaso, envolvendo mais o jogador, não só com o jogo, mas com os seus adversários, cujas tarefas envolvem comunicação direta com os outros jogadores. Estes jogos têm algumas características específicas que os definem, tal como, a não eliminação de jogadores, a redução do tempo de espera para cada jogada, promovendo, deste modo, a interação entre jogadores. Um aspeto importante que Sam Liberty e Kevin Spak referem, é o aparecimento do nome do designer na capa do jogo e o facto de outros designers poderem apropriar-se das ideias de diferentes designers e construir um jogo novo com base no que já existe. Os temas destes jogos focalizam-se, sobretudo, na economia e na política e menos nos temas militares (Ted^x Boston, 2012).

Um exemplo destes jogos de tabuleiro é o *Settlers of Catan* desenhado por Klaus Teuber em 1995. Neste jogo, os jogadores têm de colonizar uma ilha, e para isso necessitam de

FIG 41. Settlers of Catan.

construir estradas, casas e vilas que lhes dão pontos de vitória, necessitando para isso, de ganhar e negociar com outros jogadores, os recursos que existem na ilha. O primeiro jogador a chegar ao requisito de pontos necessários é o vencedor. O tabuleiro é constituído por casas em forma de hexágonos que representam vários tipos de terra, em que cada um representa um recurso, tijolos, madeira, lã, trigo e ou minério. Este tabuleiro também é modular, ou seja, cada vez que se monta o tabuleiro, este adquire formas diferentes, proporcionando várias estratégias de abordagem. Os jogadores não jogam sobre as casas, mas sim sobre as arestas que ligam cada hexágono, onde constroem os respetivos edifícios com o objectivo de acumular pontos.



FIG 41.

JOGOS PROPRIETÁRIOS

Os jogos proprietários é uma outra denominação para os jogos temáticos, embora esta categorização tenha o intuito de reforçar a conceito de que são jogos especificamente desenvolvidos por uma entidade ou pessoa, tendo como objetivo, a sua comercialização. A dinâmica dos jogos temáticos centra-se na apropriação e simulação de um tema ou conjuntos de ações da vida real, para o entretenimento das indivíduos. Parlett (1999) ao inquirir-se sobre as temáticas dos jogos proprietários, identificou 10 grupos que têm os temas mais recorrentes: negócios e trocas, detecção e dedução, crime, guerra, fantasia, história, política, desporto, jogos de palavras e jogos de trivia.

O estudo histórico destes jogos, centra-se na descoberta das patentes e na análise da história das empresas que produziram de jogos, assim como na análise e discussão do material impresso, em detrimento do tema que neles estão representados. Segundo Horne e Voogt (2009) o estudo destes jogos deve ser realizado a partir das suas implicações legais, sobretudo no que está descrito nas patentes e que se relaciona com a originalidade do design do jogo de tabuleiro, englobando nisso todos os aspetos mecânicos e visuais.



FIG 42.

Um exemplo de como a história dos jogos proprietários é estudada, está representado no direito de produção e distribuição do jogo *Stratego*⁴⁴, cuja patente foi registada a 20 de Abril de 1942 pela empresa Van Perlstein & Roeper Bosch na Holanda. A 28 de Fevereiro de 1958 cede-se o direito de propriedade do jogo *Stratego* a Jacques Johan Mogendorff. O jogo foi publicado pela primeira vez em 1946 em Amesterdão pela Smeets & Schippers. Entre 1948 e 1949, o jogo foi produzido noutra empresa e só em 1951 é que regressou para a empresa que originalmente o publicou (Horn & Voogt, 2009).

Mogendorff tentou negociar a publicação do jogo com Hausemann & Hötte que detinha a marca de jogos Jumbo entre 1952 e 1957. Entretanto, foi descoberto um jogo nos arquivos da Hausemann & Hötte, o *l'Attaque*, jogo que não detinha patente e que é bastante semelhante ao jogo *Stratego*. Ambos os jogos têm 4 elementos em comum e que os distinguem de todos os outros jogos proprietários: a hierarquia das peças e as características de cada peça oculta ao adversário, a presença estática e móveis das peças e o modo de captura. Visualmente, também existem semelhanças no tabuleiro, pois ambos os jogos têm obstáculos por onde as peças não podem passar, cujas ilustrações são lagos (Horn & Voogt, 2009).

44. *Stratego* é um jogo em que os jogadores controlam um exército de 40 peças cada e tem como objetivo identificar e capturar a bandeira do inimigo, de modo a ficar imóvel no tabuleiro. Um dos aspetos importantes deste jogo, é que o adversário não tem conhecimento das características que as peças adversárias possam ter. A desinformação e descoberta, tornam-se num aspecto da mecânica importante (Boardgamegeek, 2012).

FIG 42. *Stratego*.

FIG 43. *l'Attaque*.



FIG 43.

1º CAPÍTULO HISTÓRIA DO JOGO DE TABULEIRO

45. O Monopólio é o jogo proprietário mais conhecido no mundo, em que retrata e que se inspira na temática imobiliária, onde os jogadores vendem e compram casas e colecionam rendas. O objetivo é tornar-se o jogador mais rico e levar os adversários a falência (Pritchard, 2007).

FIG 44. The Landlord Game, Patente de Lizzie Magie de 1904.

FIG 45. The Landlord Game, Patente de Lizzie Magie de 1923.

FIG 46. The Landlord Game.

A 10 de Junho de 1958, a Morgendorff e Hausemann & Hötte publica o *Stratego* na Europa. Mais tarde, a 21 de Abril de 1961, o acordo expande-se pelo resto do mundo. Nesse mesmo ano, Mogendorff morre e a família passa todos os direitos do jogo para a Hausemann & Hötte (Horn & Voogt, 2009).

Outro exemplo de estudo da história dos jogos proprietários é a do jogo de tabuleiro mais popular de sempre, o *Monopólio*⁴⁵. Este jogo deve o seu sucesso à sua mecânica e ao tema que integra, relacionando-se perfeitamente com a sua mecânica. O jogador tem de manter um nível de energia para se manter em jogo, sendo esta representada por dinheiro. O propósito é o de a aumentar, investindo nas casas que representam terrenos imobiliários, sendo obrigatório um determinado pagamento, caso os adversários lá passem.



FIG 44.



FIG 45

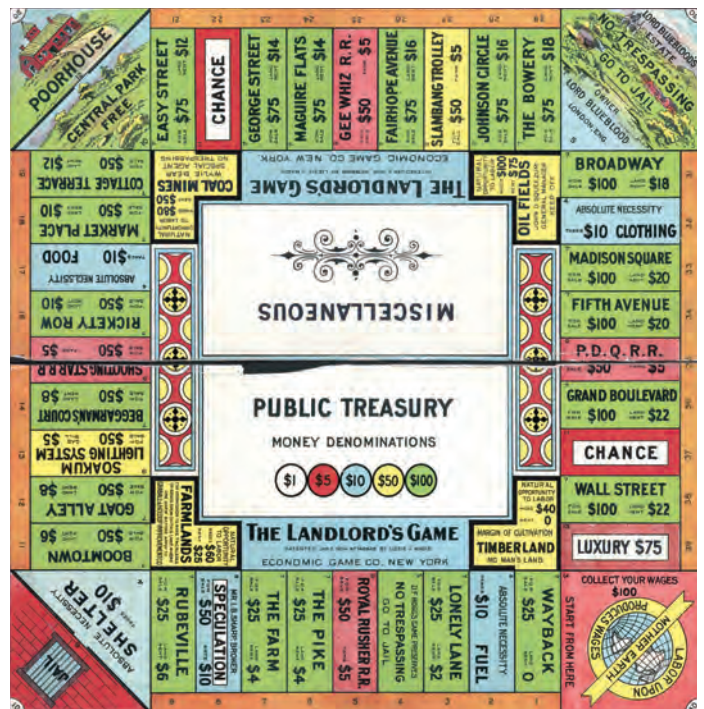


FIG 46.

O conceito deste jogo existe desde 5 de Janeiro de 1904, com patente registada por Lizzie J. Magie, com o nome *The Landlord's Game*. Ao verificar a patente, podemos observar um tabuleiro bastante similar aos que existem na atualidade. Tem ao todo 40 casas e 22 delas são possíveis de se comprar para desenvolvimento, nomeadamente as estações de comboio em cada rua, as casas da companhia da água e da luz,

assim como as casas que se encontram no canto da casa de partida, na prisão e no estacionamento livre.

Resumidamente, este jogo possui todas as características mecânicas e visuais que caracterizam o *Monopólio*.

A proposta de Lizzie Magie foi rejeitada pela empresa Parker Brothers que considerava o jogo muito complicado. Como tal, ela não o produziu industrialmente, vendendo centenas de cópias do jogo em lojas de Maryland. Em 1924, aconselhada por George Parker, Magie renovou a patente do *The Landlord's Game* (Parlett, 1999).

Charles Darrow, em 1933, jogou uma versão do *The Landlord's Game* feita à mão, que incluía a caixa da comunidade, sorte, casas e hotéis. Darrow percebeu o potencial comercial que o jogo tinha e, apesar de não ter sido o primeiro a chegar a essa conclusão, foi o primeiro a obter lucros. Charles Darrow desenhou um tabuleiro e submeteu-o à apreciação à Parker Brothers e teve o mesmo veredicto de Maggie. Darrow tinha produzido 5000 jogos, e decidiu vendê-los em lojas na Filadelfia, Boston e Nova Iorque. O jogo teve vendas rápidas e a Parker Brothers, finalmente revelou interesse pela sua comercialização. O jogo mostrado em 1934 à Parker, mantém-se igual até aos dias de hoje, no que diz respeito às regras e mecânicas (Parlett, 1999).

Durante vários anos Charles Darrow foi considerado o criador do jogo, mas foi confrontado em 1975 pois viera a público a patente original de Magie, editada na publicação *Games & Puzzles*. A patente que Darrow tinha entregue em 1935 era bastante semelhante à do jogo *The Landlord's Game*. Para superar este problema, a Parker Brothers comprou os direitos da patente de Lizzie Magie e de todos os restantes jogos que conseguiram encontrar, produzidos por ela (Parlett, 1999).

A análise histórica dos jogos temáticos ou proprietários, não incide sobre as alterações que se foram verificando, mas sim no processo empresarial de patentes e licenças, e do modo como uma empresa compra a outra para poder obter os direitos intelectuais. Exemplo disso são o *Stratego* e o *Monopólio*.

No início do século XX, poucas eram as companhias de jogos que conseguiam distribuir por todo o mundo. Para se exportarem os jogos para outros países, as empresas que detinham as patentes, atribuíam licenças de produção e distribuição dos

FIG 47. The Landlord Game/Monopoly, Patente de Charles Darrow de 1935.

FIG 48. Tabuleiro do Monopólio atualmente.

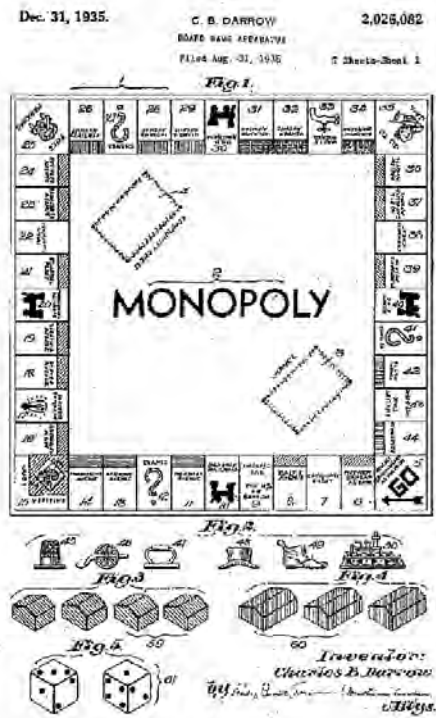


FIG 47.



FIG 48.

46. Cluedo tem como objetivo resolver um enigma, descobrindo o assassino, a arma do crime e o local onde aconteceu. O jogador necessita de movimentar-se pelas diferentes salas que estão ilustradas no tabuleiro e lançar rumores, para que os adversários possam dar pistas. Através das pistas que os adversários derem, por omissão pode-se determinar os três elementos que façam ganhar o jogo (Pritchard, 2007).

FIG 49. Tabuleiro do Monopólio fabricado pela Majora.

FIG 50. Caixa do Monopólio fabricado pela Majora.

FIG 51. Tabuleiro do Cluedo (Clue é o nome americano do jogo).

jogos. Em Portugal, o *Cluedo*⁴⁶ e o *Monopólio* apareceram por intermédio da empresa Majora, que negociara a produção e a distribuição dos jogos com a Parker Brothers.

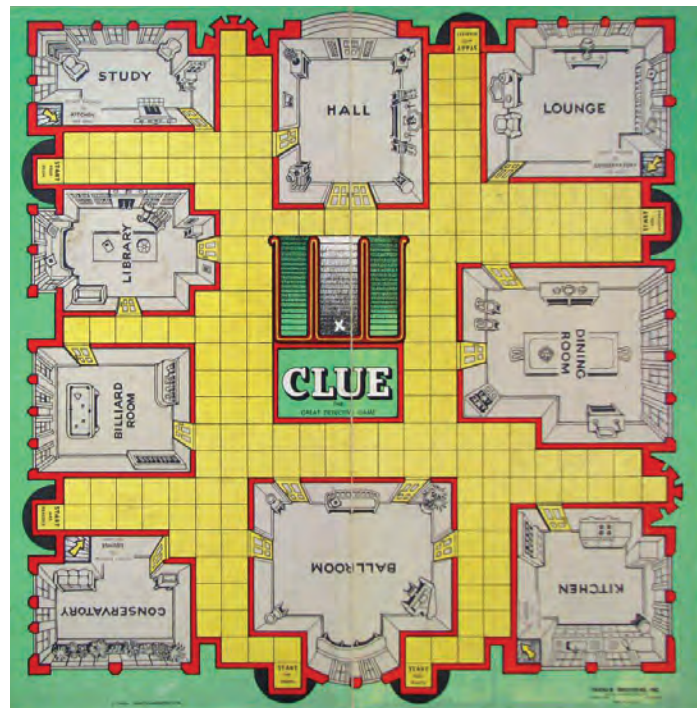


FIG 51.



FIG 49.

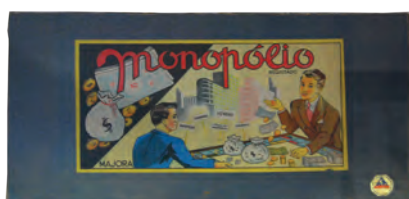


FIG 50.

A contextualização cultural e social dos jogos de tabuleiro nas civilizações é um tema bastante complexo. Faz parte da história da nossa evolução tendo acompanhado os avanços e necessidades da Humanidade. Tal como referimos, as civilizações antigas tal como nas modernas, os jogos de tabuleiro foram sendo construídos consoante os materiais das diferentes épocas históricas. Pedra, madeira, papel e mais recentemente o écran, sempre com o objectivo de proporcionar momentos lúdicos. Estes fatores que facilitam a socialização não acontecem apenas nos pequenos grupos de jogo, mas sim em toda a sociedade, como o aparecimento do mercado de jogos de tabuleiro.

A produção em série foi significativa para o desenvolvimento deste suporte. Com o aparecimento de um mercado potencial, apareceram as empresas e jogos proprietários, e ainda os primeiros estudos internacionais rigorosos sobre a história dos jogos, fundamentados no estudo das patentes e direitos de produção que as empresas detinham.



Reportando-nos à área do design gráfico, pudemos observar uma evolução na complexidade dos grafismos ao longo da História, bem como no que respeita aos meios tecnológicos utilizados. Também o planeamento das próprias mecânicas de jogo foi sendo apurado, o que proporcionou jogos mais envolventes. Observamos ainda a sobreposição de grafismos dos jogos de tabuleiros com outros fins para além dos lúdicos, tal como a sua utilização em campanhas promocionais.

Este contexto histórico do objeto de estudo demonstra como o conceito do jogo de tabuleiro sofreu bastante mutações ao longo da evolução da civilização, quer seja quanto às suas regras como à mecânica ou até o grafismo. Mas um aspeto manteve-se constante, o fator facilitador de socialização e relacional que acompanhou a evolução do Homem.



COUCHES
L'EXCELLENCE



“OS JOGOS DE
TABULEIRO DECORREM
NUMA SUPERFÍCIE
DELIMITADA, ESTA É
CONHECIDA COMO
TABULEIRO,
QUE PODE SER
CONSTRUÍDA EM
QUALQUER MATERIAL.”

Harold James Ruthven Murray

A decorative geometric pattern in the bottom left corner, consisting of overlapping circles and lines in a lighter blue shade, creating a stylized architectural or abstract design.

O JOGO



O JOGO é um ato lúdico na sua essência, fazendo parte da vida humana desde a sua génese. É, por definição, uma atividade, na qual uma ou mais pessoas participam voluntariamente com o propósito de recreio. É de salientar que este ato de jogar torna-se importante na vida corrente do Homem e é utilizado como escape à pressão relacionada com questões e problemas importantes, dando oportunidade de descanso e hipóteses de socializar. Está fortemente conectada às atividades primárias e não se restringe ao ser Humano, mas sim, a todas as espécies vivas.

Verifica-se que existe o preconceito que classifica o ato de jogar como uma infantilidade mas, apesar de ser mais comum, não se restringe ao mundo das crianças. Os adultos também participam neles, pois é uma atividade que está fortemente enraizada na sociedade (Marques, 2012).

O filósofo Johan Huizinga (1970) define o jogo como um ato voluntário, cuja importância é tão essencial como o raciocínio e a produção de artefactos. O jogo é inato ao ser humano e está na base do desenvolvimento da civilização mas, para se jogar é preciso criar barreiras no tempo e no espaço, em que estas têm de ser consentidas por todos participantes.

A semelhança do que Lotman (1978) afirma, o jogo é uma ação que abrange vários modos de atividade física e mentais, pretendendo criar prazer e descontração, dentro de um conjunto de regras estabelecidas, sejam elas locais ou universais.

A criação de regras tornam-se importantes, estruturando e delimitando o desenrolar da ação e do tempo em que esta decorre, assim como a criação de um sistema de classificação, no qual é definido quem ganha ou quem perde. Estes sistemas são, normalmente muito simples e pouco limitadores de maneira a que o fator lúdico não se perca. Uma das características do jogo são as regras, que o tornam previsível e constante, sendo seguidos pela imprevisibilidade e a inconsistência do acaso. A mistura destas duas características confere ao jogo fatores importantes, tal como a tensão e a alegria.

O jogo não se identifica com o conjunto das suas regras ou com a sequência dos acasos que determinam o decurso de cada jogo. Nem uma, nem outra, engloba os dois ao mesmo tempo (Eigen & Winkler, 1989). É uma atividade partilhada, balizada pelo conjunto de regras que ajuda a perceber e identificar o vencedor, as permissões e proibições assim como a duração e o valor da jogada (Gramingma, 1994).

Os jogos são ações lúdicas e, tal como em qualquer atividade lúdica, o objetivo principal é produzir prazer e divertimento ao participante (Marques, 2012). Deve ser entendido como um modo de passar o tempo, para descontrair e socializar, não sendo uma atividade que se leve muito a sério ou que se deva encarar com muita rigidez. O propósito do jogo encontra-se nele mesmo, o jogo é para ser jogado.



FIG 1.

David Parlett (1999), um investigador e autor de jogos, afirma que o valor dos jogos é-lhe intrínseco, pois os verdadeiros jogos não servem a consciência prática a não ser para satisfazer a vontade de jogar, fazendo esta parte do instinto do Homem. James Carse (1986), afirma que, “aquele que deve jogar, não pode realmente jogar”.

Existem inúmeras razões para jogar um jogo, tal como a procura em manter o equilíbrio entre o corpo e a mente, praticar uma aptidão para ser utilizada no dia-a-dia ou ainda jogar como

FIG 1. Ilustração do Game of Lotto de 1897.

1. Peg Solitaire é um jogo que começa com as casas todas preenchidas à exceção de uma, a central. O objetivo é remover todas as peças do tabuleiro à exceção da última, que tem de terminar a sua jogada na casa central (Pritchard, 2007).

2. Jogo da Glória é um jogo de corrida, cujo objetivo é chegar à última casa. O percurso do tabuleiro é em espiral, onde o jogador o percorre de fora para dentro. O número de casas é variável e cada jogo, pois varia de editora para editora. Ao longo do percurso, existem casas de avanço e atraso, assim como somente uma casa de morte. Este jogo é descendente do jogo do ganso.

FIG 2. Peg Solitaire.



FIG 2.

profissão. Contudo, os indivíduos que jogam com uma forte intenção ou afirmação, acabam por perder o divertimento e verdadeiro sentido do jogo (Parlett, 1999). Carse (1986) assinala que o princípio invariável do jogo, é que quem joga, fá-lo livremente.

Vigotsky (2008) afirma que o jogo é uma atividade de vanguarda para o desenvolvimento do indivíduo, não pelo carácter espontâneo que tem, mas sim pela duplicidade entre o jogo e as regras.

Porém, o jogo é jogo, muito embora isso não signifique que seja um ato nulo, que não possa ser jogado amigavelmente ou competitivamente. Deste modo, podemos classificar dois níveis de imersão na ação de jogar, o formal e o informal. Jogar informalmente é uma “brincadeira” sem uma direção definida, situação que acontece normalmente nos recreios das escolas onde as crianças se envolvem em jogos, sem objetivos nem regras claras, improvisando cenas dramáticas dos seus heróis favoritos.

A classificação formal revela que existe uma estrutura para o ato de jogar, os “meios” e os “fins”. Os “meios” definem o conjunto de equipamento e procedimentos combinados antes do início do jogo, ou seja, as regras que ditam a maneira como a ação irá desenrolar-se. Os “fins” relacionam-se com o atingir do objetivo, manipulando o equipamento de modo a produzir um cenário de vitória, podendo ser um jogador ou uma equipa a vencer o jogo consoante as regras definidas no início. No jogo formal surgem duas questões importantes, a dos jogos de um jogador e o significado do fim do jogo. Quando se refere que há um jogo de apenas um jogador, sem competição com outras pessoas, podemos concluir que o jogador está a competir com o próprio jogo, no qual o jogador cumpre as regras e manipula o equipamento para atingir o seu fim. Nestes casos, normalmente, o objetivo não é a conquista mas sim a resolução de um problema (Bell, 1979), sendo exemplo disso o jogo de tabuleiro, o *Peg Solitaire*¹.

A segunda questão diz respeito ao modo como os jogos podem acabar depois de se atingir o cenário vencedor, ou seja, quando se chega a uma casa específica, tal como no *Jogo da Glória*². Referimos ainda outras situações: capturar uma determinada peça, e .g., quando o Rei no *Xadrez* fica em

checkmate; no *Tric Trac*³, quando o jogo decorre num espaço de tempo limitado, vencendo o jogador ou equipa que tiver maior pontuação no final do tempo (Parlett, 1999).



FIG 3.

Analisando este último ponto, a limitação de tempo é algo que não acontece nos jogos de tabuleiro, pois normalmente associamos este cenário de vitória aos desportos⁴. Este conceito de tempo dá origem a uma distinção dentro da classificação de jogos formais, os jogos de desporto e os jogos de não-desporto. Estas categorias podem ser também de apelidadas como jogos de exterior e interior.

No seguimento destas classificações, é necessário criar uma distinção entre desporto e jogos. Os desportos, tal como referimos anteriormente, estão limitados pelo tempo e exigem uma atividade física maior e, por norma, decorrem no exterior. Por outro lado, os jogos não têm uma limitação de tempo, têm características mais sedentárias e em vez de se exercer um esforço físico, exerce-se um esforço mental (Parlett, 1990). Hofer (2003) reforça que o jogo de tabuleiro oferece condições iguais para os jogadores, não dependendo da sua capacidade física ou da sua idade.

Harold Murray (1952) salienta que é difícil relacionar o jogo com o desporto, no caso concreto dos jogos de tabuleiro, reforçando a ideia de que o jogo é um exercício intelectual e o desporto um exercício físico. Quando o desporto apareceu na história antiga, era como um ritual religioso e de homenagem, enquanto o jogo de tabuleiro é um ato de entretenimento e lazer.

3. O objetivo do jogo é tapar uma sequência de números (1 a 9), através do lançamento de dois dados, em que pode tapar os números através das somas ou dos próprios números que os dados dão. O vencedor é determinado por o que foi mais rápido a concluir o encobrimento dos números, que resulta na soma da sequência (45 pontos). Este jogo também pode ser chamado de Shut the Box ou Klackers (Pritchard, 2007).

4. Existem alguns jogos de tabuleiro que utilizam a limitação de tempo, como num modo de jogar xadrez chamado "Blitz Chess" onde os jogadores têm menos tempo para jogar e em alguns jogos proprietários como o Pictionary, para acelerar as jogadas. A limitação do tempo só acontece quando o é a vez do jogador, e não no jogo inteiro.

FIG 3. Jogo da Glória da Majora.

FIG 4. Tric Trac / Shut the Box.



FIG 4.

5. Zohn Ahl é um jogo de corrida onde os jogadores são divididos em duas equipas que se deslocam em sentidos contrários, cujo objetivo é capturar os pontos que o adversário segura na mão. Estes pontos transitam entre equipas quando no tabuleiro as peças caem em casas de retroceder, quando são capturadas pelo adversário ou se dá a volta completa ao tabuleiro. O jogo acaba quando uma equipa tiver os pontos todos (Bell, 1980).

FIG 5. Zohn Ahl.

FIG 6. Esquema de jogo do Zohn Ahl.



FIG 5.

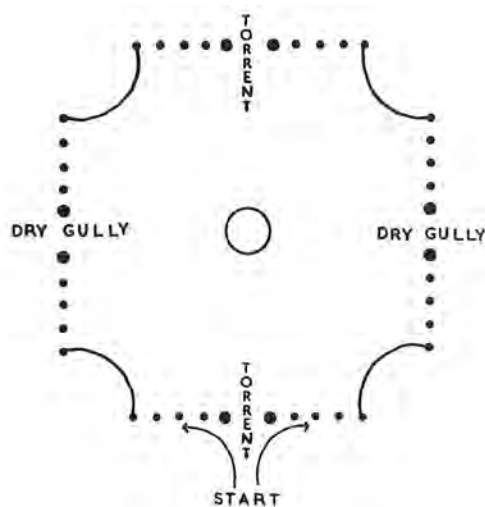


FIG 6.

O JOGO DE TABULEIRO

O jogo de tabuleiro define-se como sendo um sistema complexo que envolve o jogador e o equipamento, suportado por um sistema de regras (Voogt, 1998). Como objetos, os jogos de tabuleiros podem ser bastante interessantes devido aos vários níveis de complexidade de regras, elementos e temas.

Conforme referimos, a sua complexidade está representada nos milhares de jogos existentes e nas suas respectivas variantes no decorrer da história.

Os jogos de tabuleiro decorrem numa superfície delimitada utilizando peças, ao longo da qual os movimentos são definidos pelas regras estabelecidas no início do jogo. A superfície onde se joga é conhecida como tabuleiro, que pode ser construída em qualquer material, pois em algumas partes do mundo, o jogo é desenhado no chão (Murray, 1952).

Parlett (1990) de um modo mais sucinto, afirma e reforça, que o jogo de tabuleiro pode ser jogado na mesa ou no chão, dando como exemplo o *Zohn Ahl*⁵.

Deste modo, podemos observar que a definição de jogo de tabuleiro, é uma extensão das características dos jogos formais, pois têm uma estrutura previamente descrita: os “meios” e os “fins” que delimitam drasticamente o campo de jogo para um tabuleiro em cima de uma mesa, ou um desenho feito no chão. É de salientar que o equipamento do jogo é em si limitado a dados, cartas, peões ou figuras de “homens”, tal como o cenário de vitória que se encontra balizado dentro dos limites do tabuleiro. Citando Huizinga (1970), “*joga-se dentro de certos limites do espaço*”.

O contexto onde os jogos de tabuleiros e as respetivas regras se inserem, ajudam a compreender o objeto em si, pois revelam necessidades básicas dos indivíduos, tal como a necessidade lúdica, a descontração. Não menos importante é que o jogo pode ser um fomentador social, levando a que se criem espaços e clubes para jogar e partilhar interesses sobre um determinado jogo, dando oportunidade a que se criem elos de comunicação entre os jogadores e com o próprio jogo.

Analisado o contexto que origina a criação e prática de jogos de tabuleiro, a abordagem histórica, antropológica ou visual não é suficiente, sendo necessário ter um conhecimento profundo das regras e da mecânica de jogo. Para que se possa compreender estes artefactos, estas características não podem ser separadas, pois tanto as regras como a mecânica, são condicionantes que influenciam o jogo de tabuleiro e vice-versa (Voogt, 1998).

Como as regras e as mecânicas de jogo estão sempre agregadas, existe um conceito formal de jogar, como sendo uma atividade que se planeia e estrutura, necessitando do consentimento e participação dos jogadores. As regras podem ser simples ou complicadas, mas estão presentes ao logo de todo o jogo, definindo o seu início e o seu fim, assim como o vencedor e o vencido.

A mecânica de jogo está presente para garantir que a relação dos elementos no tabuleiro, casas específicas, peões, cartas, funcionem de um modo correto. Os movimentos das peças, a quantidade de casas no tabuleiro, as proibições de movimento e os métodos de captura, fazem parte da mecânica, representando o modo como o jogo é conduzido.



FIG 7.

FIG 7. Raposas e Gansos.

FIG 8. Esquema de jogo do Raposas e Gansos.

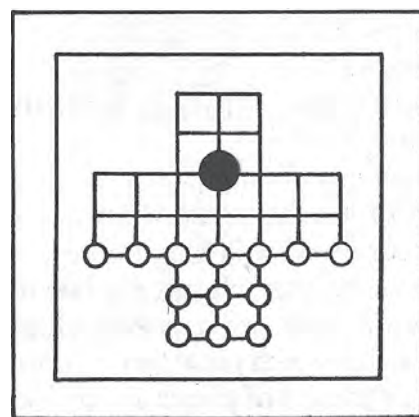


FIG 8.

6. Este jogo é da família de jogos Tafl, cuja sua principal característica é as batalhas de forças desequilibradas numericamente, mas cada equipa tem características diferentes. Estes tipos de jogos são oriundos do norte da Europa (Bell, 1980, 1986).

7. Scrabble é um jogo de palavras, em que o jogador tenta obter o máximo de pontuação para poder vencer. Os pontos são a soma dos valores indicados nas peças das letras utilizadas para formar a palavra. No tabuleiro de 15 por 15 existem casas especiais que podem duplicar ou triplicar o valor (Pritchard, 2007).

FIG 9. Scrabble.

FIG 10. Xadrez.



FIG 9.



FIG 10.

Damos como exemplo o jogo *Raposa e Gansos*⁶, no qual as regras ditam o objetivo e como o atingir: a raposa tem de capturar os gansos, e os gansos têm de imobilizar a raposa. Enquanto a mecânica define como as peças se movem e comportam entre si, neste exemplo, a raposa pode capturar os gansos, saltando por cima deles, podendo mover-se em todas as direções. Os gansos têm superioridade numérica, mas não podem capturar e só podem movimentar-se para a frente ou para o lado (Hillman, 1990). Estas diferenças nas características de cada peça, proporcionam um jogo equilibrado, onde as características se opõem, dando oportunidade a que a perícia do jogador possa ser posta à prova.

Deste modo, tanto as mecânicas como as regras de jogo apresentam inúmeras combinações, que afetam o desenrolar e objetivos do jogo. Estas combinações podem ser agrupadas em vários estilos de jogos, dependendo dos temas, movimentos e situação de vitória. Antes de começarmos a analisar esses grupos apresentamos uma distinção que consideramos importante para o desenvolvimento do projeto. Esta distinção teve origem num questionário de David Parlett (1990) sobre os jogos de tabuleiros, onde descobriu que existe duas percepções sobre os diferentes tipos de jogos, onde as pessoas respondiam a pergunta, “*Que tipos de jogos de tabuleiro conhece?*”, cujas respostas foram o *Monopolio*, *Scrabble*⁷ (jogos temáticos), e o *Xadrez* e as *Damas* (jogos posicionais).

O autor criou uma distinção entre estes dois géneros de respostas: os jogos de tabuleiros temáticos e os posicionais.

São denominados ‘jogos posicionais’, aqueles que têm a movimentação de peças como característica mais evidente, como por exemplo o *Gamão*. Esta categoria tem a particularidade do jogo se desenrolar num padrão de marcas, tal como quadrados ou pontos e que definem a movimentação e posição das peças. Estes jogos são, visualmente, minimalistas e geométricos. Normalmente são jogos tradicionais, que são encontrados ao longo da história, tendo sofrido, possivelmente, alterações e mutações. Estes jogos são úteis para interpretar a história da civilização na qual existiram, nomeadamente através das referências neles implícitas (Murray, 1952).

A segunda categoria, os jogos temáticos, dizem respeito aos jogos proprietários e comerciais, tal como o *Cluedo*.



Estes jogos são sujeitos a um processo legal, sendo criados e a seguir, patenteados. Apenas o detentor da patente, o criador, o pode produzir e comercializar. Tal como nos jogos tradicionais, são utilizados os mesmos sistemas posicionais e mecânicos, sendo que a diferença incide nas características representativas e simuladoras da vida real, formalizadas através de sistemas e códigos visuais mais complexos e ilustrativos que têm como o objetivo envolver o jogador no tema (Parlett, 1990). Estes jogos têm a particularidade de oferecer ao jogador a ilusão de protagonizar personagens tais como um empresário imobiliário ou um vencedor de uma corrida (Hoefler, 2003). Mimetizando aspetos e ações da vida, sem colocar os jogadores em risco. Damos como exemplo o *Monopólio*, no qual o jogador pode apostar o dinheiro todo numa propriedade e perdê-lo sem ter consequência alguma, embora na vida real isso não aconteça.

Ao longo do desenvolvimento do projeto, assinalamos a importância em demonstrar e analisar estas duas categorias. Após a análise dos jogos posicionais e temáticos concluímos que estes utilizam os mesmos mecanismos e, muito embora variem o nível de complexidade, a sua essência é a mesma. Assinalamos que os aspetos que mais variam e os mais importantes para a temática do presente trabalho, são os grafismos e os sistemas visuais. Os jogos temáticos são visualmente mais ricos para uma desconstrução e análise visual do que os jogos posicionais, e por consequência, contêm mais sistemas visuais. É preciso salientar que existem algumas exceções de jogos que não são temáticos que contêm grafismos proveitosos para análise. Assim sendo, o projeto foca-se sobre os jogos visualmente mais ricos para o seu estudo, os jogos temáticos e as suas exceções.

GÊNEROS DE JOGOS

Ao estabelecermos esta diferenciação visual entre estes dois grandes grupos, ajudou a direcionar e a reduzir o espectro de jogos e dos respetivos sistemas existentes. No entanto, existe uma questão que não pode ser omitida e que se relaciona com a área onde os jogos posicionais e temáticos se sobrepõem.

As mecânicas de jogo são semelhantes, os sistemas posicionais, o modo como as peças se movem e se capturam, bem como na forma como os elementos do jogos se relacionam



entre si. A isto se adicionam as regras que definem o objetivo, ao indicar o cenário de vitória.

Da multiplicidade das mecânicas de jogo e regras, derivaram combinações que geraram vários tipos de jogos com diferentes dinâmicas e com diferentes objetivos. Estes géneros de jogos aparecem como reflexos das atividades humanas mais básicas. Visto que o jogo de tabuleiro acompanhou a evolução do homem, este, como consequência, sofreu mutações adaptando-se à sociedade onde existiam. Kraaijeveld (2000) relaciona os jogos de tabuleiro com a vida, em que estes podem evoluir e sofrer mutações de modo a criar novas formas.

A classificação dos géneros de jogos é feita baseada na qual racional que estas ações refletem as atividades e ocupações primitivas do Homem, como a perseguição, caça, corrida, alinhamento, batalha e contar. (Murray, 1952, Bell, 1980, Parlett, 1999).

Como é sabido, o Homem, à semelhança das restantes espécies vivas, sempre se adaptou ao ambiente em que vive, alterando o meio envolvente para obter uma vida melhor.

Resumidamente, as características que definem ações essenciais ao processo da vida e da espécie, relacionam-se com obter comida, a predação, encontrar companheiros ou a competição com rivais por recursos limitados (Cartwright, 2002).

É de salientar que estes autores concordam como a classificação que é feita, mas entre si, os grupos segundo os quais se classificam os jogos, variam. Bell, em relação a Murray apenas adianta quatro categorias, pois junta os jogos de caça e de guerra. Por sua vez, Parlett elimina a categoria '*mancala*' e agrega-a à categoria dos jogos de deslocamento, introduzindo um grupo que nem Murray nem Bell consideraram, os jogos temáticos.

O grupo de classificação mais pertinente no presente trabalho é o de Parlett, pois reorganiza as categorias de 'caça' e 'batalha', alterando-as para 'perseguição' e 'deslocamento' (ou captura) de modo a associarem-se com as movimentações das peças no jogo. Também na categoria de deslocamento, Parlett incluiu dos jogos de *mancala*, e ao seu grupo de classificações acrescentou os jogos de tabuleiros temáticos, o objeto de estudo deste projeto.

A partir desta categorização das mecânicas de jogo é importante que se defina cada uma delas. O conhecimento das características de cada, ajudará a uma melhor compreensão das mecânicas de jogo, que por sua vez, auxilia a compreensão do tabuleiro em si.

Começemos pelos jogos de corrida. O conceito deste género de jogos baseia-se no percurso linear que o jogador segue, da casa inicial até à final. O objetivo é conseguir ser o primeiro jogador a colocar a sua peça ou grupo de peças, cuja quantidade é igual para todos os jogadores, na casa de vitória. Ao longo do percurso é possível que o jogo tenha casas que farão o jogador recuar ou avançar, assim como atalhos que reduzem significativamente a distância do fim. Os movimentos das peças dos jogadores são ditados por mecanismos aleatórios ou por estratégia (Murray, 1952., Parlett, 1999.).

Parlett (1999) distinguiu quatro grupos de jogos de corrida pelo seu nível de complexidade. Os jogos de corrida simples, em que cada jogador tem apenas uma peça para levar à casa final. Nos jogos de corrida complexa, cada jogador tem um pequeno número, duas ou quatro peças para levar à casa final, entrando o elemento de estratégia. Ainda se registam os jogos de corrida “multi-complexos” têm um grande número de peças, à volta de quinze. E finalmente, os jogos de corrida estratégicos, onde não existem dados, e os movimentos são determinados pelo jogador consoante a sua estratégia.

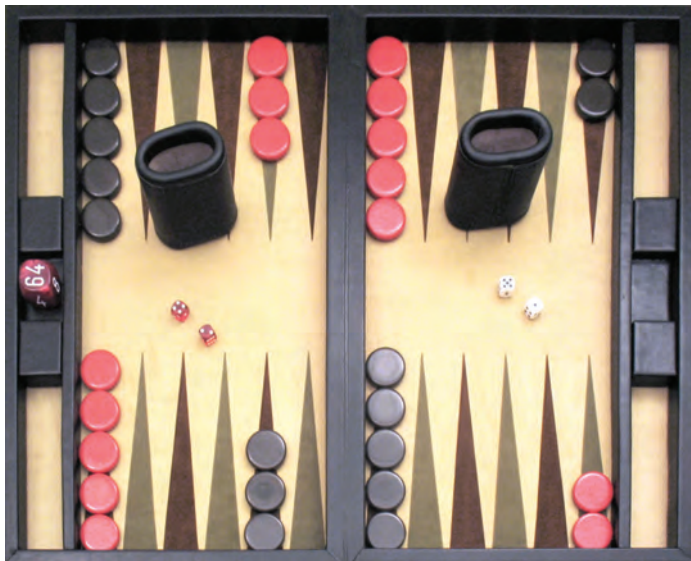


FIG 11.

FIG 11. Gamão.

FIG 12. Esquema de jogo do Gamão.

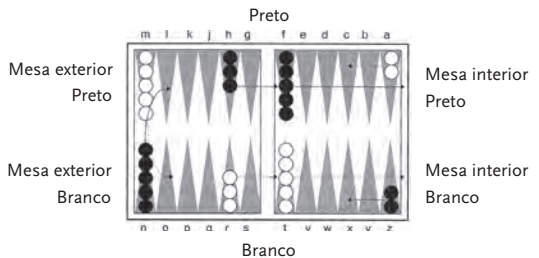


FIG 12.



8. A família de jogos Morris tem como objetivo alinhar um conjunto de peças, consoante as linhas demarcadas no tabuleiro. As peças são colocadas alternadamente por cada jogador, e depois são movidas estrategicamente de modo a conseguir criar o alinhamento necessário para o jogo. Em português é conhecido como o Jogo do Moinho.

FIG 13. Esquema de jogo do Nine Man Morris.

FIG 14. Nine Man Morris.

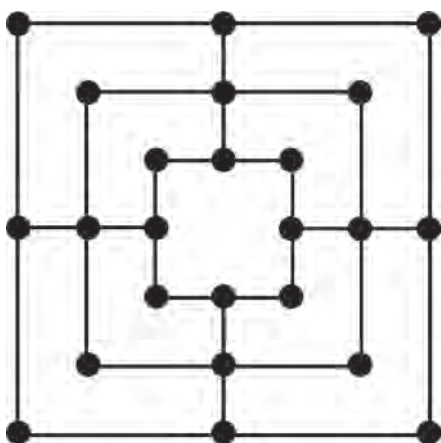


FIG 13.

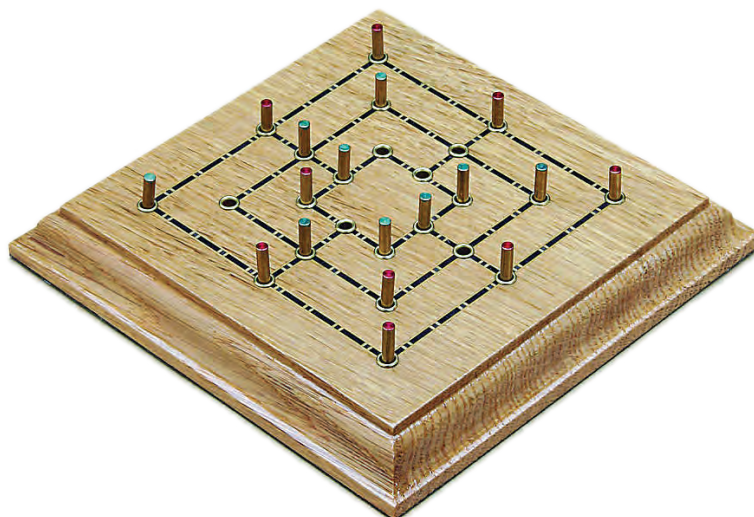


FIG 14.

No entanto, existe outro método para classificar os jogos de corrida. Robert Bell (1980), ordena-os pelo formato do seu percurso: circulares ou em cruz, espirais, quadrangulares, escavados ou da mesma família do *Gamão*. Esta última tem a ver com o mecanismo de jogo associado à do jogo *Gamão*.

A segunda mecânica de jogo a analisar é a dos jogos espaciais. Nestes jogos é necessário alinhar numa forma um grupo de peças, num padrão ou configuração espacial previamente definida e que permite que o jogador vença. Este jogo decorre num tabuleiro com um padrão bidimensional no qual a movimentação das peças é restringida pelo próprio padrão (Murray, 1952., Parlett, 1999).

Bell (1980) classificou os jogos espaciais consoante a disposição das peças nos tabuleiros. Estes grupos são: *Jogos de Morris*⁸, colocação três em linha, cinco em linha, substituição, territorial e de paciência. A categorização de Parlett é uma extensão da de Bell e Murray, assim sendo, é mais apropriada para entender as variações dos jogos espaciais. Estes grupos incluem os jogos que consistem em movimento, colocação e ambos.

Nos jogos espaciais, o objetivo é conseguir mover três ou mais peças, de modo a formar uma linha, sendo um exemplo disso, o *Jogo do Galo*. A categoria de ligação, reside nos jogos que têm como objetivo a criação de uma linha que conecte os



extremos do tabuleiro, tal como no jogo *Hex*⁹. Jogos transversais, são aqueles que para atingir a vitória é preciso transportar um grupo de peças para o lado oposto do tabuleiro, como no caso das *Damas Chinesas*¹⁰. À semelhança dos jogos transversais, os jogos de realização apenas só têm uma peça que deve chegar ao extremo oposto do tabuleiro, como no jogo *Quandary*¹¹. A quinta categoria são os jogos de configuração, em que o objetivo e a colocação das peças seguem um padrão estabelecido, tal como o *Agon*¹². A categoria de restrição, onde o objetivo é negar a capacidade de jogar por parte do adversário, como o *Do-Guti*¹³. A última categoria é a de ocupação, onde tem de se ocupar o máximo possível de território, como no jogo *Go* (Parlett, 1999).

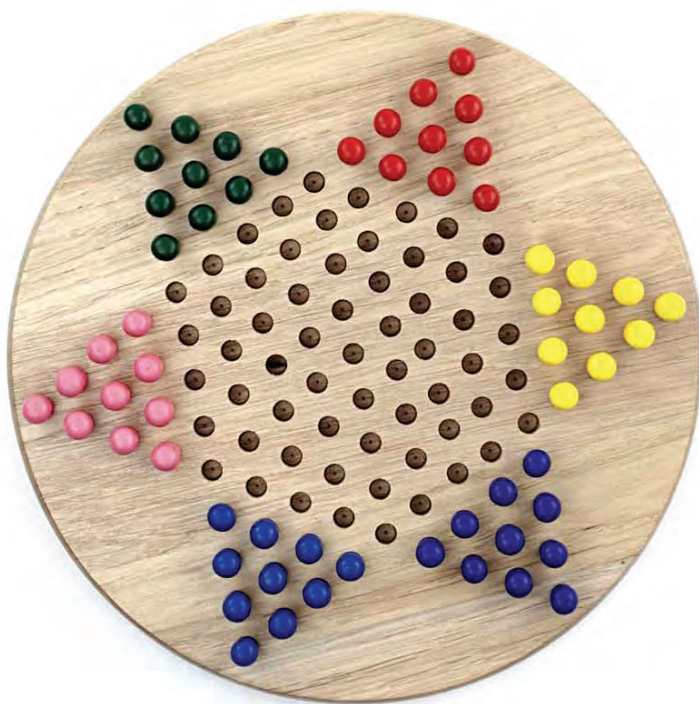


FIG 15.

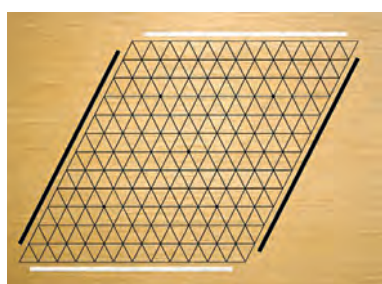


FIG 16.



FIG 17.

9. O jogo dinamarquês Hex onde se confrontam duas pessoas, tem como objetivo criar um caminho que una os lados opostos pertencentes a cada jogador. A criação deste elo entre as extremidades opostas do tabuleiro vai fazer que os dois caminhos se cruzem. O tabuleiro tem forma de um losango.

10. As Damas Chinesas, ao contrário do que o nome diz, não têm nenhuma relação com a China nem com o jogo das damas. É uma variação criada na Alemanha de um jogo chamado Halma. As Damas Chinesas podem ser jogadas por dois, três, quatro ou seis jogadores, em que o objetivo é levar um grupo de peças para o lado oposto do tabuleiro, cuja forma é uma estrela (Pritchard, 2007).

11. Quandry é um jogo transversal de dois jogadores, em que aleatoriamente, através do uso de cartas, os peões são colocados. A movimentação dos peões é feita através de um sistema de cores. Apenas se podem mover para a casa com a mesma cor, de um modo ortogonal ou diagonal, com o objetivo de pelo menos por um peão no lado oposto do tabuleiro (BoardGameGeek, 2012).

12. Agon ou The Queens Guard é um jogo que apareceu no Século XVIII, que consiste em colocar a Rainha no centro do tabuleiro hexagonal e cercá-la pelos seus guardas. As peças podem ser movimentadas em todas as direções exceto para trás, mas se uma peça adversária, sem ser a Rainha, estiver na casa contígua à de outro jogador e se é a sua vez de jogar, essa peça terá de se mover uma casa para trás, ou se a Rainha estiver entre peças inimigas e tiver a próxima jogada, esta pode ser levantada e posta em qualquer lugar do tabuleiro (Bell, 1980).

13. Do-Guti é um jogo de origem Hindu, que é jogado num diagrama que consiste num quadrado com um lado omitido, e duas diagonais que ligam os vértices do quadrado. Cada jogador tem duas peças que podem movimentar ao longo das linhas, e têm o objetivo de bloquear as peças adversárias, neste jogo não se pode capturar peças inimigas (Murray, 1952).

FIG 15. Damas Chinesas.

FIG 16. Hex.

FIG 17. Quandry.



FIG 18. Agon.

FIG 19. Do-Guti.

FIG 20. Esquema do jogo Tablut.

FIG 21. Jogo pertencente ao grupo de Tafl (Tablut).

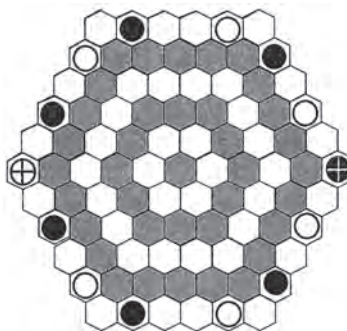


FIG 18.

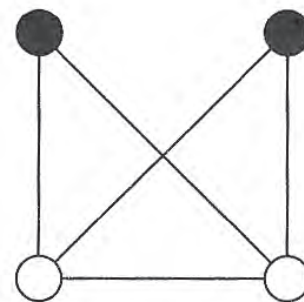


FIG 19.

A mecânica dos jogos de perseguição, é um género e, segundo esta, dois jogadores entram num confronto com forças desequilibradas. Um jogador tem um número reduzido de peças para mover, podendo, no entanto, capturar as peças inimigas para se esquivar do cerco que o jogador oposto está a criar. O objetivo é escapar ou ir para o lado oposto do tabuleiro. O jogador inimigo possuiu um grupo de peças bastante maior, mas não tem a capacidade de captura das peças do adversário, assim como pode estar limitado na sua movimentação.

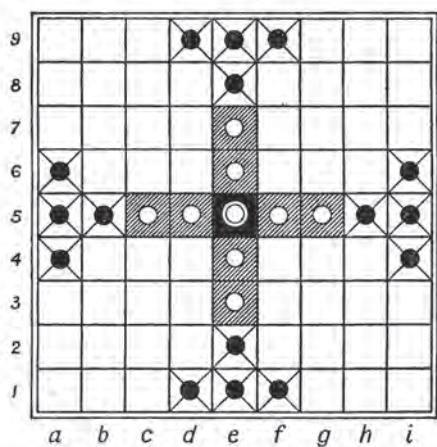


FIG 20.

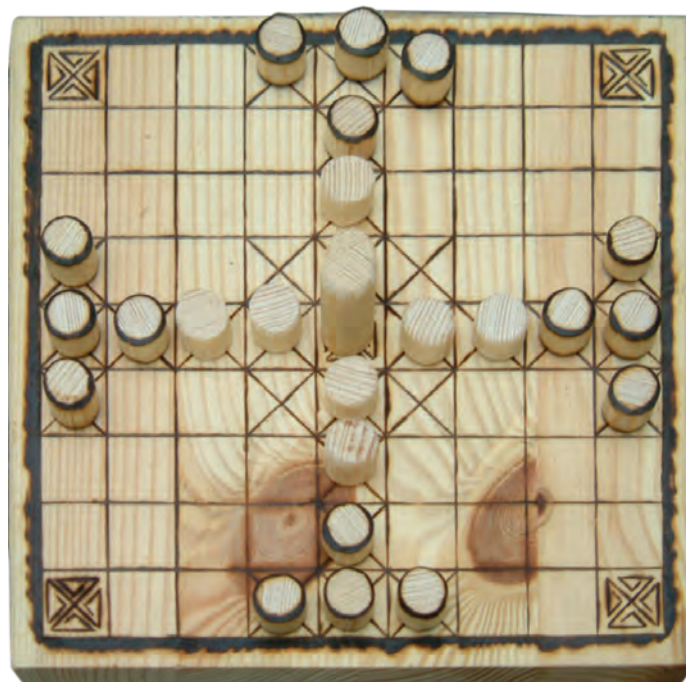


FIG 21.

Uma característica deste grupo é a assimetria bilateral, pois os jogadores começam a partida desequilibrados numericamente. Porém, não é essa a razão pela qual estão categorizados, visto

que a classificação de Parlett engloba mais jogos que a de Murray, tal como o grupo de *Taffl*¹⁴ que não é assimétrico, mas a temática do jogo é de perseguição (Parlett, 1999). Murray e Bell dividem estes tipos de jogos em duas categorias, guerra ou caça, enquanto esta se foca mais no ato de como é jogado. As peças são perseguidas e encurraladas. Exemplos destes tipos de jogos são o *Raposas e Gansos* e o *Tablut*¹⁵.

Os jogos de deslocamento, são os jogos cujo objetivo é conseguir dominar o adversário, capturando-lhe o equipamento necessário para vencer o jogo. Esta definição deste género de mecânica pode ser comparada com a definição de Murray (1952) relativamente aos jogos de guerra. Um jogo em que dois jogadores entram em conflito direto com dois “exércitos” não oferecendo vantagem numérica nem no terreno, entrando numa competição equilibrada.

Estes jogos são normalmente jogados em grelhas, sendo as quadrangulares, as mais típicas. O desenrolar do jogo é a captura de todas as peças inimigas como nas *Damas* ou uma peça específica como no *Xadrez*. Murray (1952) classifica este grupo de jogos pelo ato da captura e depois pelo movimento que é feito.

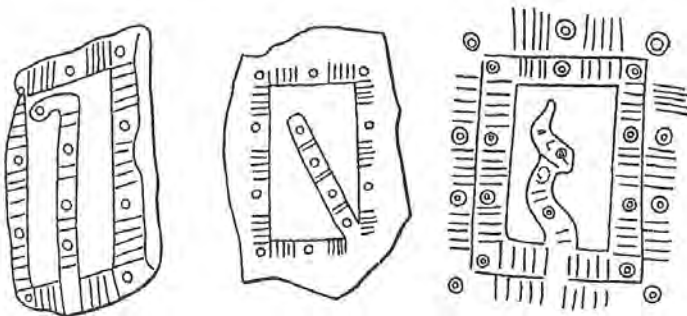


FIG 22.

As categorias de Murray para os jogos de deslocamento começam com os jogos com captura de interceção, isto é, as peças de um jogador interrompem as do percurso do adversário. Este grupo encontra-se subdividido em movimentos ortogonais, onde se encontram jogos como o *Latrunculi*¹⁶, e em movimentos diagonais, como por exemplo o *Totolóspi*¹⁷. A seguinte categoria é a de captura de salto, em que a peça salta por cima da peça do adversário para ser capturada. Existem três variações: as que contêm movimentos diagonais, como as *Damas*, as que se movem ortogonalmente,

14. A família de jogos *Tafl*, tem a característica de serem jogos de tabuleiros em os jogadores estão em desvantagem numérica e têm como objetivo cercar ou capturar o adversário. Com origem Germânica e Celta, a palavra *Tafl* vem da língua nórdica antiga da época dos Viking, que significa mesa ou tabuleiro, que mais tarde tornou-se o sufixo para os jogos da mesma família (Murray, 1952).

15. O jogo *Tablut*, pertence à família dos jogos *Tafl*. *Tablut* joga-se no tabuleiro de 9 por 9 quadrados em que a casa central, “*Konakis*” ou trono, só pode ser ocupada pelo Rei Sueco. Um jogador tem o Rei e oito peões enquanto o adversário tem dezasseis *Moscovitas*, que se encontram em casas demarcadas. As movimentações são somente ortogonais e para casas vazias, visto que o modo de captura da peça adversária é feita entre dois peões, enquanto o Rei é feito através do cerco total. O objetivo dos *Moscovitas* é capturar o Rei, enquanto o objetivo do Rei é tocar numas das extremidades do tabuleiro (Jogos Antigos, 2010).

16. Ver página 44.

17. *Totolóspi* é um jogo quadrado normalmente desenhado numa pedra, com uma linha diagonal chamada “*Tuh-ki-o-ta*”, do canto superior esquerdo ao inferior direito. Os jogadores colocam-se nos extremos da diagonal, onde movem as suas peças, nunca atravessando a linha, sempre em cima dela. À semelhança com as *Damas*, neste jogo capturam-se as peças, mas existe uma preocupação em ir para o canto inferior (Bell, 1980).

FIG 22. Tabuleiros de *Totolóspi* (segundo Culin).

18. O jogo *Seega* desenrola-se num tabuleiro 5 por 5 casas quadradas e está dividida em dois momentos de jogo. O primeiro é a colocação das peças, cada jogador tem 12, e são colocadas duas peças alternadamente em qualquer casa com exceção da casa central. O segundo momento é o desenrolar do jogo, com movimentos ortogonais as peças vão capturar as peças adversárias. Esta captura consiste em cercá-las com duas peças numa linha ou coluna (Hillman, 1990).

19. O jogo *Fanorona* foi desenvolvido a partir do *Alquerque*, duplicando o tabuleiro (5 por 9) e acrescentando as peças para 44. O método de captura também foi alterado para o de aproximação. O jogador ao mover-se para uma casa vazia, se estiver uma peça adversária adjacente, ela é capturada (Bell, 1980).

20. *Reversi* consiste num tabuleiro com uma grelha de 8 por 8 de uma só cor. As peças são discos, 64 no total, onde uma das faces é branca e a outra é preta. O jogo inicia-se quando os jogadores colocarem a sua cor virada para cima nos quatro quadrados no centro do tabuleiro alternadamente. Depois disso podem começar a colocar à volta de modo a capturar as peças. Uma vez postas no tabuleiro não podem ser retiradas, apenas se pode trocar a cor e isto acontece quando são capturadas. O jogo acaba quando todas as peças tiverem sido capturadas ou um dos jogadores não podem jogar mais (Pritchard, 2007).

21. O grupo de jogos *Táb*, é normalmente jogado delineado no chão. O tabuleiro normalmente tem quatro linhas com um número ímpar de colunas normalmente de 7 a 15, segundo Lane e de 13 a 29, segundo Hyde. As filas são numeradas de 1 a 4 e um jogador começa na primeira fila e o seu adversário na quarta, e movem-se em direções opostas. A eliminação de peças ocorre quando o jogador cai numa casa ocupada pelo adversário, em que estes têm de as retirar (Depaulis, 2001, Murray, 1952).

22. *Puluc* é um jogo Maia em cujo objetivo é eliminar o maior número de peças do adversário, para isso acontecer tem de se cair numa casa ocupada do adversário para aprisionar a peça e depois arrastá-la até ao lado oposto do tabuleiro para a eliminar. No total são 5 peças inimigas a eliminar. O tabuleiro são onze casas lineares onde os movimentos são ditados pelo lançamento de um dado (Bell, 1986).

FIG 23. *Seega*.

FIG 24. Esquema do jogo *Seega*.

FIG 25. *Fanorona*.

FIG 26. Esquema do jogo *Fanorona*.

como no jogo *Seega*¹⁸ e finalmente as que se movem sobre marcas específicas no tabuleiro, como o jogo *Alquerque*. Outra categoria é a captura por substituição, onde a peça adversária é retirada da casa onde se encontra para ir a peça que a capturou, como acontece no *Xadrez*.

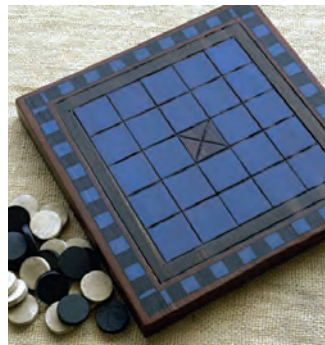


FIG 23.

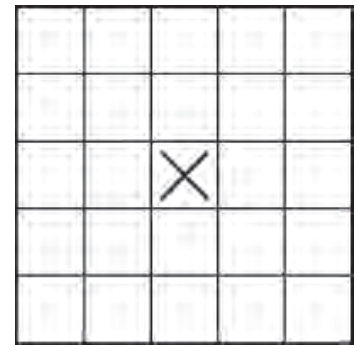


FIG 24.

As restantes categorias não correspondem diretamente ao movimento nem à captura, sendo, apesar disso, famílias de jogos que contêm as mesmas características, tal como os jogos de retirada, como o *Fanorona*¹⁹. Jogos territoriais, como o *Reversi*²⁰, jogos de bloqueio, como por exemplo o *Do-guti*, jogos de remoção, como o *Peg Solitaire* e finalmente os jogos que utilizam dados, como o *Táb*²¹ (Murray 1952, Parlett, 1999).



FIG 25.

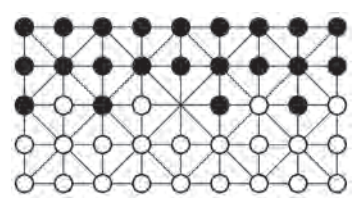


FIG 26.

Enquanto Murray classifica este género de jogos através do modo de captura e movimentação, David Parlett, distingue-os de um modo mais eficaz, sem necessitar de criar subdivisões ou famílias específicas. Esta categorização dá-se pela diferenciação da funcionalidade das peças, reduzindo os grupos para quatro.

Entre os jogos mais primitivos, existem os lineares e indiferenciados, que são jogados numa pista linear e têm como objetivo a captura das peças adversárias, sendo indiferente ao método de captura, como o *Puluc*²². Nos jogos indiferenciados, as

peças são iguais entre si, a única distinção é a qual jogador pertence, como se pode ver no jogo *Alquerque*. Os jogos semi-diferenciados são os jogos em que uma peça ao cumprir um objectivo é promovida e ganha novas capacidades, pertencendo este grupo aos jogos da família das *Damas*. O último grupo é o dos diferenciados que são os jogos em que as peças do jogo têm todas funções diferentes e o objetivo do jogo está focado numa peça chave, sendo o *Xadrez* um exemplo disso (Parlett, 1999).



FIG 28.

É de salientar que existe outra família de jogos que se encontra agregada aos jogos de deslocamento, os denominados jogos de *mancala*. É um grupo de jogos que partilha as mesmas características, apesar de poderem demonstrar pequenas diferenças. O jogo de *mancala* consiste em duas ou quatro linhas com depressões ou buracos, onde estão inseridas pedras; feijões ou sementes são colocados e redistribuídos por cada jogador. Os tabuleiros, são normalmente construídos no chão, onde os buracos são cavados na terra ou na areia, e as linhas delimitadoras feitas com o dedo, mas também existem tabuleiros construídos em madeira. O objetivo dos jogos de *mancala* é capturar o máximo de sementes possíveis para a depressão do respetivo jogador deslocando-as através dos diferentes buracos. (Bell, 1986).

A última mecânica da categorização de Parlett é a dos jogos temáticos, como previamente definido, são jogos que utilizam os mecanismos e sistemas descritos, para representar atividades e hábitos da sociedade em que vivemos, através de imagens mais coloridas e elaboradas, que vão representar o tema e envolver o jogador. Dentro do grupo dos jogos temáticos existem os jogos clássicos, jogos especializados, jogos de família ou “*pulp games*”.

FIG 27. Esquema do jogo Táb.

FIG 28. Puluc.

FIG 29. Esquema do jogo Puluc.

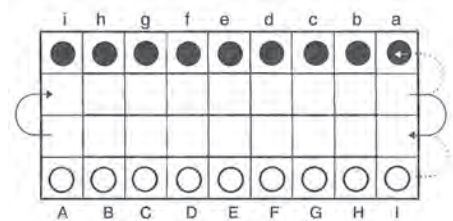


FIG 27.



FIG 29.

23. Os “pulp games” é um termo que vai buscar a literatura pulp”, que consistia em revistas de histórias de fantasias e ficção científicas de qualidade baixa, assim como a própria produção das revistas era má.

FIG 30. Versão do Monopólio da série Family Guy.

FIG 31. Jogo de tabuleiro das Tartarugas Ninjas.



FIG 30.

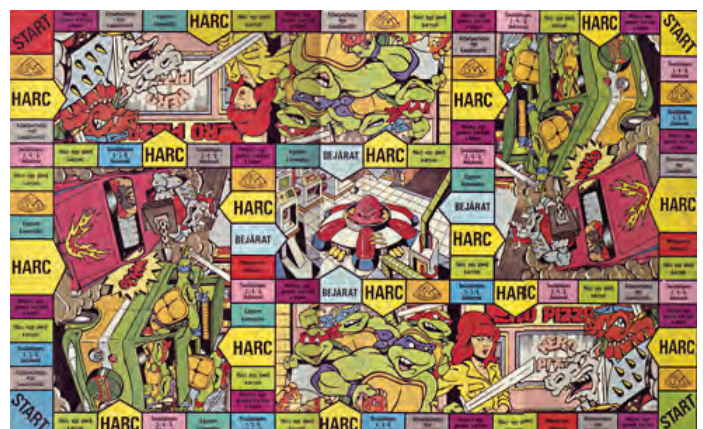


FIG 31.

Denominam-se como jogos clássicos, jogos como o *Monopólio*, *Trivial Pursuit* ou o *Scrabble*. São jogos muito populares e disso é exemplo o largo número de clubes dedicados à prática, “*fanzines*”, adaptação para jogos de vídeo, e torneios nacionais e internacionais.

Os jogos especializados são caracterizados como sendo jogos de perícia e sabedoria, apelam a um público mais adulto, sério e inteligente. Os jogos de família são desenhados para as crianças mas podem ser jogados por adultos. Os temas são bastante variados e raramente são abstratos; é comum serem jogos de corrida com uma história como tema. No último grupo, registamos os “*pulp game*”²³, são os jogos desenhados que se relacionam com modas ou tendências, normalmente baseiam-se em programas de TV ou personagens de merchandise para promover diferentes suportes de entretenimento (Parlett, 1999).

É necessário salientar que dentro dos jogos temáticos existe uma categoria importante de mencionar, que são os “*German-style Board Games*” ou então os “*Designer Games*”. Os jogos desta categoria, geralmente, têm regras simples, tempo de jogo curto ou médios, a interação dos jogadores é feita de um modo indireto, e os equipamentos do jogo, normalmente é abstrato.

Estes jogos enfatizam a estratégia e discriminam a sorte. Os temas desta categoria de jogos inclinam-se para económica em vez dos temas militares comuns. Outra característica que se verifica nestes jogos, é de manter todos os jogadores até ao fim do jogo, não sendo possível eliminar pessoas do mesmo.



Como pudemos ver, as categorias das várias mecânicas de jogos são bastante variadas, e o modo como as organizam podem sobrepor-se entre elas. É importante lembrar que estas categorias são feitas a partir da ideia de que os jogos são criados com o intuito de simbolizar os atos primordiais do homem. Talvez fossem objeto de reflexão que acompanhavam a evolução dos tempos e por isso facilitassem a transmissão de conhecimento no sentido de preparar os indivíduos para situações semelhantes na vida real.

Esta parte dos jogos de tabuleiro é a parte da mecânica, algo que o Homem pode modificar e alterar, para transformar o jogo num mais fácil ou difícil, ou então para ser algo que dependa somente da estratégia do jogador, ou tenha uma variável incógnita, o acaso.

ACASO ≡ ESTRATÉGIA

Explicado o conceito de jogo de tabuleiro e as suas permissas, observa-se que existem diferentes variantes dentro das mecânicas, sejam elas mais simples ou mais complexas. Esses sistemas de jogos contêm várias maneiras de ser categorizados, mas todos eles contêm elementos de acaso ou de estratégia, até mesmo uma combinação destas duas características. Isto, aliadas as várias mecânicas, é de extrema importância, porque determinam o desenrolar do jogo.

O acaso é um fator aleatório que surge ou acontece sem um motivo ou explicação aparente. Nos jogos, adquire um poder de atração sobre o jogador pois pode vencer um prémio, por mais pequeno que seja, sem ter de refletir como o obter. Na vida, o acaso acontece com ou sem influência de uma ação feita pelo Homem, mas no jogo, é o jogador que o provoca, através de mecanismos que provocam o acaso. Estes mecanismos ao serem utilizados dão origem à classificação de 'acaso' e, caso seja favorável ao jogador, é denominado de 'sorte' e, se for prejudicial, é chamado de 'azar' (Eigen & Winkler, 1989).

A 'sorte' normalmente é reconhecida quando os mecanismos utilizados para o acaso, ajudam a que o jogador alcance uma determinada casa, favorecendo a jogada ou colocando-o mais próximo do objetivo do jogo. Por outro lado o 'azar' proporciona exatamente o oposto, atrasa o jogador ou até mesmo o

24. A Lotaria é um jogo de aposta, em que para vencer tem de se acertar em 5 números de 49 possíveis, mais num número suplementar do qual apenas se pode escolher 13.

elimina do jogo. Outro aspeto interessante que Eigen e Winkler (1989) referem é como alguns jogos são apelidados de ‘jogos de sorte’ ou ‘jogos de azar’, pois nos jogos de sorte, tal como a lotaria²⁴, as probabilidades para vencer são mínimas. Em jogos de azar como o *Parcheesi*, são introduzidas proposi-tadamente, situações para o jogador voltar ao início do jogo, correndo o risco de o perder.

A característica que equilibra o acaso de um jogo é a ‘estratégia’, na qual a ação humana predomina. A perícia do jogador, ou a experiência que possa ter obtido ao longo do tempo, fazem com que o desenrolar do jogo seja favorável. A ‘estratégia’ é um modo de pensar dentro das regras, as jogadas baseiam-se nas peças disponíveis e nas do adversário e no modo como este as posiciona. A intenção é de planejar de uma forma inteli-gente de modo a atingir a vitória sobre o adversário.

O conceito de estratégia deriva do ato da guerra, do planea-mento dos exércitos, do comandar das peças. Deste modo, os jogos de estratégia têm como tema recorrente a guerras e a conquista de território, mas também podem servir na solução de problemas ou puzzles. Thietart (1984) afirma que a estratégia é um conjunto de decisões e ações relativa à escolha dos meios e à articulação dos recursos, com vista a atingir um objetivo.

Concluimos que, a partir da análise destas características, é que o acaso e a estratégia são opostos. O acaso, é algo que acontece inesperadamente, fruto, ou não, de uma ação feita pelo jogador, levando a um resultado inesperado, que pode ser bom ou mau. A estratégia, onde todas as ações são premeditadas e calculadas para obter o resultado pretendido, são seguimentos das ações dos jogadores. Estes dois elementos são reguladores para o desenrolar do jogo, tal como as regras e as mecânicas.

Quanto aos jogos de tabuleiros estes podem ter três classes, os que se baseiam no acaso, os que dependem da estratégia e os que combinam as duas (Bell, 1986). Os jogos que se baseiam somente no acaso, são aqueles que requerem pouca ou até mesmo nenhuma perícia para o jogador, os jogos de corrida são o exemplo mais comum e atingem o objetivo através do acaso dos dados até chegar à casa final pelo percurso delimitado. Um exemplo de um jogo que se baseia somente

FIG 32. Lots binários Ameríndian, de Culin. Paus (Índios Pomo). Conchas do mar (Hupa). Conchas de nozes (Yokuts). Pedras (Cheyenne). Osso (Tanner Springs). Madeira (White Mountain Apache). Milho (Choctaw). Dentes (Snohomish).

FIG 33. Spinner.

FIG 34. Teetotums.

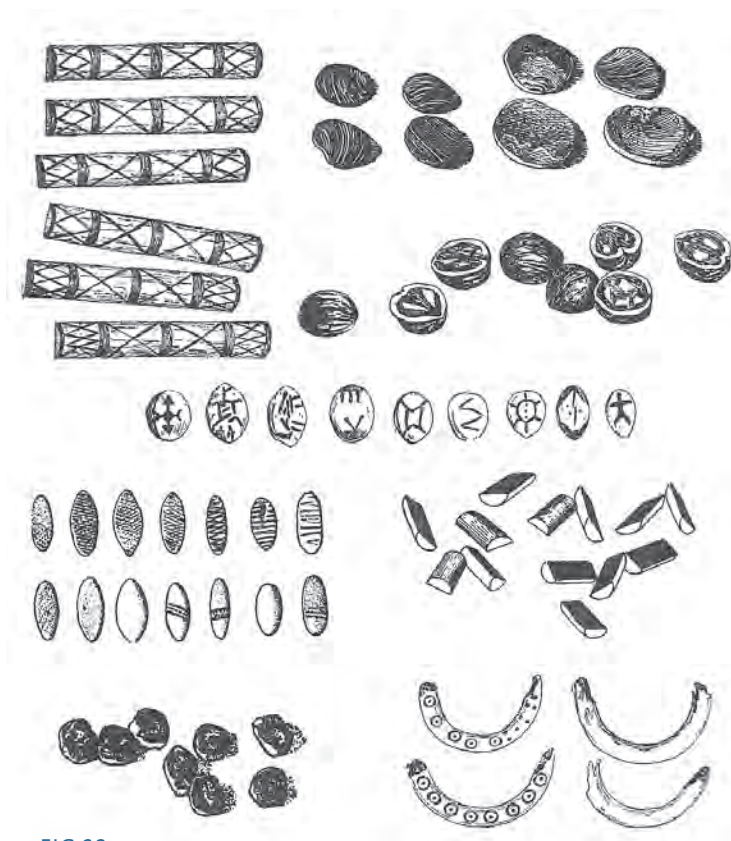


FIG 32.



FIG 33.



FIG 34.

O termo “lots” relaciona-se com elementos que geram números ou ações de um modo aleatório e imprevisível, sendo os dados um exemplo disso, muito embora este grupo envolva vários objetos que são usados como modo de decisões imparciais. Dentro destes elementos existem seis grupos que classificam os “lots”, os binários, os quaternários, os dados longos, os dados cúbicos, os *teetotums* e os “*spinners*” (Bell, 1980, Parlett, 1999).

Estes instrumentos são implementações do acaso nos jogos de tabuleiro, Murray (1952) afirma que estes objetos antes de serem utilizados em jogos, eram utilizados para divinação ou então para jogos de aposta. Estas ferramentas primordiais do acaso são objetos que são lançados e resultam em um de dois resultados possíveis.

Os “lots” binários, são os mais primitivos, pois contêm apenas dois valores. Normalmente, eram construídos a partir de objetos naturais que eram atirados e deixados cair aleatoriamente sobre uma das duas faces. Estes objetos eram normalmente setas ou paus cortados ao comprimento, de maneira a

produzir uma face lisa e outra côncava. Utilizavam-se grupos de “lots” binários para o jogo em que as várias combinações de resultado ditavam a sorte, ou azar, do jogador. Devido a cada uma das suas faces valer zero ou um, a soma máxima sendo cinco e a mínima zero, não tem efeito nenhum sobre o jogo.

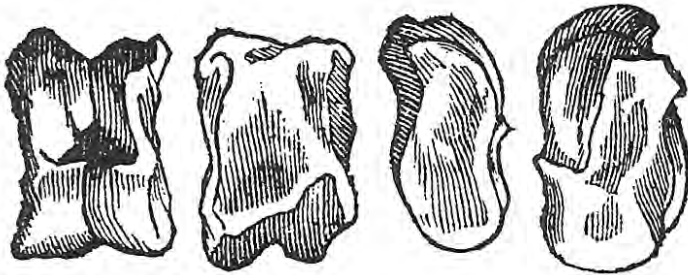


FIG 35.

Os “lots” quaternários também são conhecidos como *Astragals*, termo com origem no grego e que significa “osso da junta”, pois seriam feitos a partir dos ossos que ligam as pernas ao corpo das ovelhas e cabras. Os “lots” quaternários produzem resultados entre os “lots” binários, (2) e os dados (6).

A forma dos *Astragals* define um cubo grosseiro em que duas das suas faces são curvas e instáveis e que podem produzir 4 resultados possíveis. As quatro faces eram caracterizadas com um número segundo as suas características físicas, lisas, côncavas, convexas ou sinuosas e que correspondem, respetivamente ao 1, 3, 4, 6. Esta numeração usava-se em jogos de corrida para movimentações e combinações para jogos de dados.

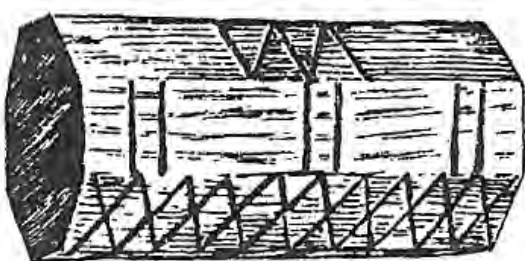


FIG 36.

Outro equipamento são os dados longos. Estes são objetos cilíndricos que podem estar divididos em quatro ou mais faces, embora sejam considerados como “lots” quaternários. É possível que estes dados possam ser os antecessores dos dados cúbicos. Um exemplo é um jogo tradicional inglês,

FIG 35. Astragals.

FIG 36. Dado Longo, Long Lawrence.



26. Neste jogo, o dado é utilizado como teetotum, onde é indicado as ações que o jogador deverá fazer: retirar ou colocar uma peça, deixar todas as peças ou retirar duas. Através das ações indicadas pelo dado, o primeiro jogador a capturar todas as peças ganha.

27. Chaupar é um jogo quase idêntico ao Parcheesi, mas com algumas diferenças: a capacidade de juntar peças, assim como o seu modo de captura, apenas uma peça volta para a casa de partida. O resultado do lançamento dos dados pode ser distribuído pelas peças todas e é preciso que saia a quantidade exata para o jogador entrar na casa de chegada (Murray, 1952).

28. Dix Mille é um jogo de dados, que tem origem na França. O seu objetivo é chegar à pontuação de 10.000 pontos, que se atingem através de combinações dos valores dos dados, por exemplo três pares ou uma sequência de seis números (Pritchard, 2007).

29. Pot, é uma referência de Poker, que significa a soma do dinheiro que os jogadores todos apostaram. Neste exemplo serve para demonstrar a área comum onde os jogadores colocam as suas peças, onde os teetotums vão decidir a ação a executar.

FIG 37. Chaupar (Tabuleiro de Parchessi).

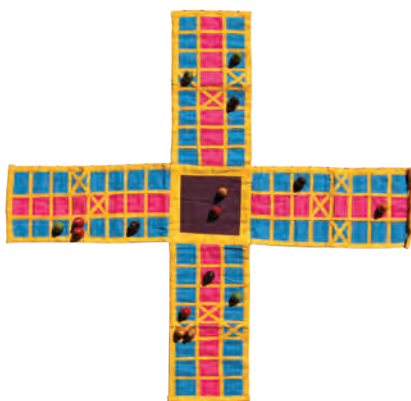


FIG 37.

chamado *Long Lawrence*, em que o dado tem oito faces que apresentam quatro tipos de marcas distintas. Estas repetem-se em duas faces, sendo uma versão do jogo *Put & Take*²⁶, onde cada face representa a ação que o jogador tem de realizar. Os dados podem também ter marcações numéricas como acontece no jogo *Chaupar*²⁷.

Os dados cúbicos, são o dispositivo universalmente aceite, o objeto mais comum nos jogos de tabuleiro e que teve origem na Lídia, região que se situa na Ásia Menor. A universalidade destes dados deve-se ao equilíbrio deste objeto, onde a face menor está oposta à maior e as restantes, como consequência, encontram-se igualmente dispostas, conferindo simetria e equilíbrio ao objeto. Existem numerosos jogos que se baseiam somente no lançamento dos dados, sendo que estes jogos se realizam sobretudo em concursos, onde apenas se afere quem é que tem mais sorte. O constante atirar dos dados fazem com que estes jogos sejam bastante aborrecidos, à exceção do jogo *Dix Mille*²⁸ (Pritchard, 2007). Embora se tenham tornando objetos indispensáveis para os jogos de tabuleiro, os dados eram normalmente associados a jogos de aposta, sendo vistos como objetos associados ao devastador vício da aposta (Hoefler, 2003). Salientamos ainda que existem outras formas de dados, que podem possuir um número maior ou menor de faces e que são utilizados em jogos modernos de guerra ou simulação.

Os *teetotum* são dados inseridos num pião com quatro faces em que cada uma apresenta uma letra que significa uma ação, tendo em conta o jogo que decorre. Estas letras variam de jogo para jogo e de país para país, devido às diferentes ações de cada jogo e à língua nativa. Um exemplo de um jogo onde os teetotum são utilizados, é o *Put & Take*, anteriormente mencionado. As ações normalmente envolvem em retirar ou acrescentar uma ou todas as peças do *pot*²⁹.

Os “*spinners*” são um híbrido entre os dados e os *teetotums*, pois é um pião que contém os valores dos dados, embora possa ter mais ou menos faces consoante o jogo do qual faz parte. Normalmente é um eixo com um pedaço de cartão que tem números inseridos perpendicularmente, cuja forma pode ser circular. Consoante os seus valores, pode ainda adquirir uma forma geométrica, isto é, se tiver seis valores, a forma seria o hexágono (Parlett, 1999).

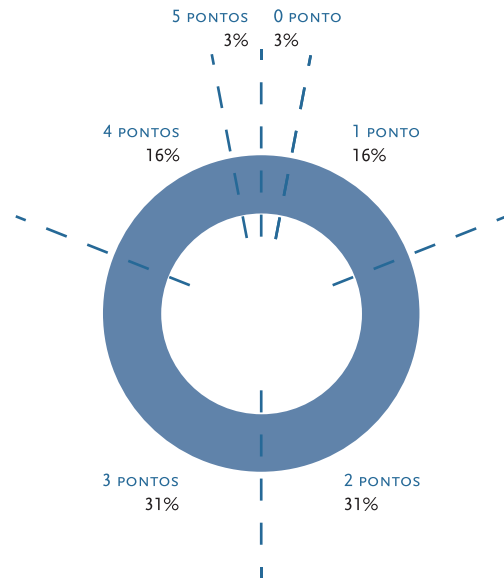
Estes objetos ainda são utilizados nos jogos mais antigos, tanto por causa das regras como para manter a autenticidade do jogo. Com a evolução dos tempos, os dados tornaram-se no objeto de “lots” mais utilizado. Os dados estiveram bastante tempo associados à ideia negativa do jogo de apostas, mas Hoefler (2003) afirma que à medida que as pessoas iam vendo os jogos com mais desconfiança iam desassociando os dados com as apostas. No que respeita aos jogos de tabuleiros, os dados começaram a ser usados com regularidade, até se tornarem estandardizados na grande parte dos jogos que se apresentam atualmente no mercado.

Apesar de gerarem resultados aleatórios, podemos sempre analisar os dados de modo a compreender melhor o seu funcionamento. O lançar destes objetos pode ser estudado através das teorias da probabilidade, nomeadamente através do estudo da matemática e da lógica, sendo possível entender as diferenças entre cada género de “lots”, assim como os resultados mais comuns. A teoria da probabilidade é o estudo de fenómenos observáveis influenciados pelo acaso, sendo que é através da repetição de um conjunto de resultados observáveis, que se pode conhecer previamente todos os resultados possíveis. Contudo, não é possível prever os resultados de cada realização (Menezes, 2010). Deste modo, podemos simular os lançamentos dos “lots” para compreender como eles funcionam.

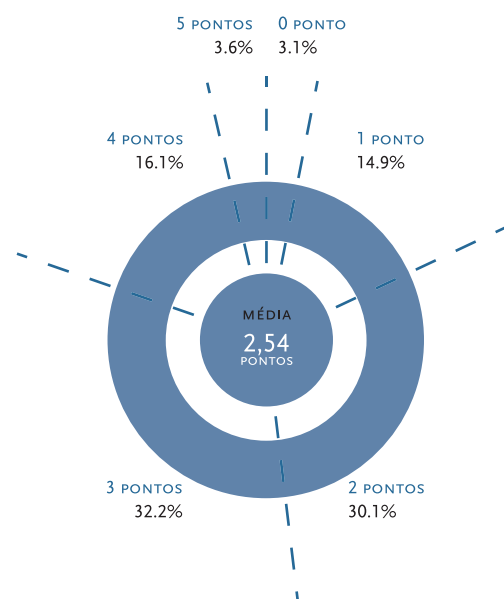
Nesta análise apenas contemplamos dois tipos de “lots”, os binários e o dado cúbico, por três motivos: o primeiro, deve-se ao facto dos cinco “lots” binários e os dados cúbicos produzirem o mesmo número de combinações de resultados possíveis, sendo possível comparar as diferenças; o segundo motivo, é a exclusão dos “lots” quaternários, os *Astragals*, pois têm a superfície irregular e ainda o *teetotums*, que não utiliza combinações com vários “lots” do mesmo género; o terceiro motivo é a remoção dos dados longos e *spinners* pois têm vários números de faces, sendo possível obter resultados os resultados muito variados dentro do grupo.

Os “lots” binários funcionam com base na resposta ‘sim’ e ‘não’, comparando com a linguagem de computador, o 1 e o 0. Então, ao lançar somente um “lot” binário, temos 50% de hipótese de calhar em qualquer resultado, que pode fazer progredir uma casa ou manter-se na mesma. Ao atirar dois

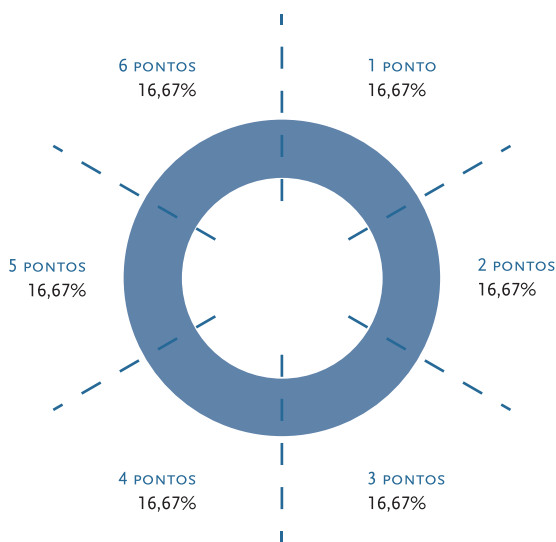
CINCO “LOTS” BINARIOS LANÇADO MIL VEZES
PROBABILIDADE MATEMÁTICA



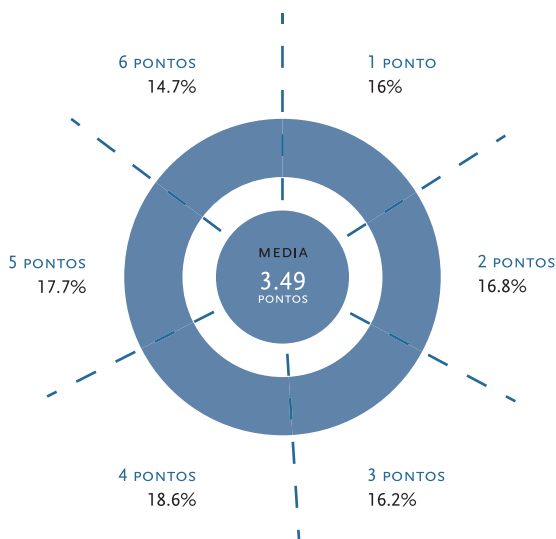
CINCO “LOTS” BINARIOS LANÇADO MIL VEZES
SIMULAÇÃO



UM DADO LANÇADO MIL VEZES
PROBABILIDADE MATEMÁTICA



UM DADO LANÇADO MIL VEZES
SIMULAÇÃO



“lots” binários temos três resultados possíveis: manter-se na mesma casa, onde os dois “lots” estão com resultado 0; andar uma casa, onde um dos dois “lots” estão com resultado 0; andar duas casas onde os dois “lots” estão com resultado 1. Podemos concluir que o número de “lots” utilizado provoca um número de resultados igual com a adição de um valor.

N° de “lots” binários + 1 = N° Resultados possíveis

Ao compreendermos como funcionam, pudemos observar que 5 “lots” binários produzem o mesmo resultado de 1 dado cúbico em que estes dão seis resultados possíveis, uma sequência de 1 a 6; um conjunto de cinco “lots” binários dão-nos também, seis resultados possíveis, numa sequência de 0 a 5. Apesar da diferença óbvia entre os dois tipos de “lots”, um pode ficar estacionário e no outro não, existe ainda outro fator importante e que é o efeito dinamizador que estes objetos produzem no jogo.

Com o desenvolvimento de software que simula os valores dos “lots” binários e os dados cúbicos podemos ter uma compreensão dos valores mais saídos através de cada método. Estes meios podem comparar a repetição dos valores que saem de cada um dos géneros de “lots”, assim como fazer uma comparação entre eles.

Visto que 5 “lots” binários produzem o mesmo número de resultados (seis) que um dado cúbico, podemos assumir que a probabilidade de sair cada resultado é igual à de um dado, 16,67%. No entanto, não é assim. O “lots” binários são cinco objetos separados enquanto o dado é um e, as probabilidades variam no seu conjunto de resultados, pois o valor 0 e 5 têm 3% de probabilidade de sair, enquanto o 1 e o 4 tem 16%. Os resultados que saíram mais são o 2 e o 3 com 31% (Parlett, 1999). Na simulação percebe-se que os resultados dos “lots” binários encontram-se bastante perto dos valores referidos, comprovando um grande desequilíbrio nos resultados que se podem obter através deste género de “lots”. O resultado mais comum corresponde à soma de todos os “lots”, isto é, 3 pontos.

Observando a simulação de mil lançamentos de um dado, pode concluir-se que os resultados para a probabilidade de cada face sair, se aproximam dos 16,67%.



Desses mil lançamentos, 3,49 pontos é o valor médio, que se encontra entre o valor mínimo e máximo que um dado pode gerar, pois como se pôde constatar, a face que saiu mais vezes foi a de 4 pontos.

Fazendo um paralelismo entre os “lots” binários e os dados pode observar-se que ambos oferecem o mesmo número de resultados possíveis, 6, mas diferenciam-se, em que nos “lots” pode-se ter um resultado nulo, enquanto nos dados não. Outro aspeto em ter em consideração é que as probabilidades diferem, concludo-se que os dados originam resultados bastante mais equilibrados. Isto significa que os dados oferecem os resultados mais improváveis e com valores mais distanciados, enquanto que nos “lots” binários é pouco provável que saiam mais vezes os valores extremos. Estes resultados vão reforçar a afirmação de Parlett (1999), sendo que os dados produzem valores mais inesperados e ajudam a tornar o jogo mais interessante.

A existência destes elementos produzem resultados aleatórios nos jogos, oferece outra perspetiva sobre os modos de jogo. O facto de o jogador depender de um acontecimento incerto, faz com que a sua estratégia não seja ponderada com todos os aspetos que estão a decorrer no jogo, tal como a omissão de partes do jogo, como as cartas, os resultados dos “lots” e até mesmo os objetivos de cada jogador. Com estas características, são denominados como jogos de informação perfeita e imperfeita.

Os jogos de informação perfeita, são os jogos em que o jogador tem abertura total sobre o jogo, todos os elementos são revelados, podendo elaborar a sua estratégia sem ter a imprevisibilidade do acaso. Normalmente, estes são jogos que se baseiam apenas em estratégia, a partir da qual a perícia de cada jogador é posta à prova e é a única coisa que vai influenciar o resultado do jogo. Exemplificamos com um jogo, o Go, no qual há que capturar o território, onde não existe nenhum elemento aleatório ou oculto e onde ambos os jogadores conseguem ver todas as peças e jogadas do adversário.

Por outro lado, os jogos de informação imperfeita, são jogos onde existe informação oculta ou há dependência do acaso. Como consequência, os jogadores não conseguem delinear uma estratégia, tendo em conta todas as variáveis do jogo,

30. A Sueca é um jogo de cartas, em que duas equipas de dois jogadores defrontam-se, com o objetivo de obter o máximo de pontos possíveis. O jogo consiste em que as equipas capturem as cartas mais valiosas da equipa adversária através do mesmo naipe de carta, caso não tenha o mesmo naipe, existe sempre o naipe de trunfo, que é decidido no início do jogo (Jogo Sueca, 2010).

FIG 38. Peças do Stratego.

deixando uma parte ao acaso. Os jogos de informação imperfeita são bastante mais apelativos, e gozam de mais popularidade do que os jogos de informação perfeita. Basta imaginar um jogo de cartas como a *Sueca*³⁰ em que se pudesse ver a mão do adversário, tornaria o jogo aborrecido, devido à previsibilidade das jogadas. A combinação entre a mecânica de jogo e o acaso, são os fatores que torna estes jogos apelativos. Um exemplo de um jogo com informação imperfeita é o *Stratego* pois devido à falta de informação o jogador não identifica as características específicas de cada peça do seu adversário.



FIG 38.

Resumidamente, estas duas características servem para distinguir o grau de opção que os jogadores têm para elaborar a sua estratégia. O propósito da informação ser perfeita ou imperfeita resulta da escolha e das decisões de cada jogada, com ou sem influência de incógnitas. (Eigen & Winkler, 1989, Parlett, 1999).

A partir da compreensão dos vários níveis que constituem o ato de jogar, entendemos o modos como estes se enquadram na nossa vida. Para a definição do jogo de tabuleiro há que contemplar várias camadas de informação, tal como as formalidade e informalidade, ou então a maneira como



classificamos cada género de jogo e o equipamento que lhes pertence. Ao classificarmos o jogo de tabuleiro com um ato lúdico, pudemos observar as sobreposições existentes, tal como as regras, a limitação do espaço e a liberdade de ação. Pode concluir-se que o entendimento conceptual de um jogo de tabuleiro é bastante enriquecedor, pois para além de integrar conceitos e definições do ato lúdico, ainda acrescenta as suas próprias condicionantes.



35

C

V

S

H

C

I

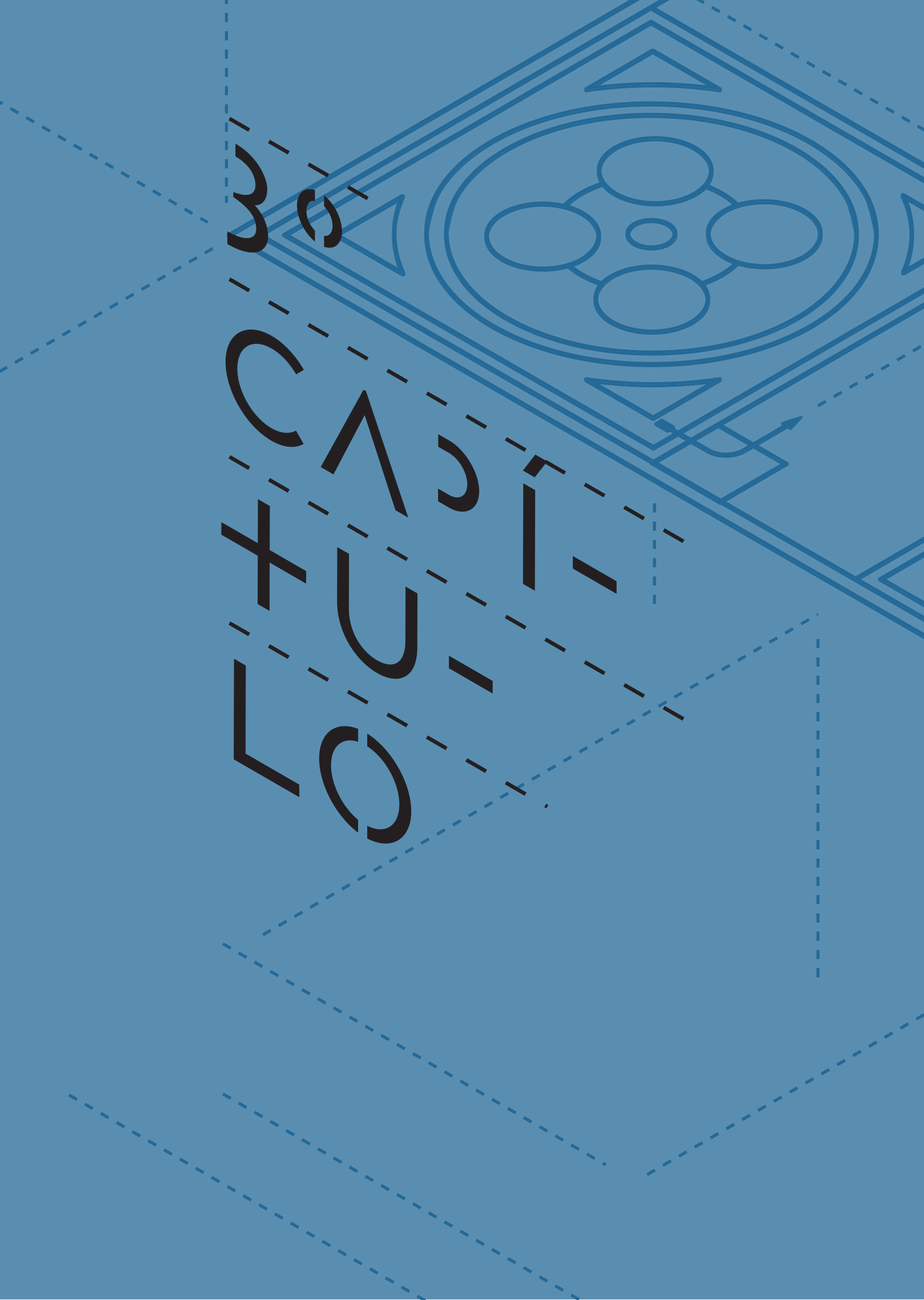
V

I

L

O

I



“JOGAR, NA SUA
FORMA MAIS SIMPLES,
É MAIS DO QUE UM
MERO FENÓMENO
PSICOLÓGICO,
SERÁ UMA FUNÇÃO
SIGNIFICATIVA QUE
VAI PARA ALÉM DOS
LIMITES DA ATIVIDADE
PURAMENTE FÍSICA
E BIOLÓGICA.”

Johan Huizinga

O JOGO



O ACOMPANHAMENTO e definição do objeto de estudo ao longo do desenvolvimento da vida humana foi contextualizado nos capítulos anteriores, com o objetivo de demonstrar como o jogo de tabuleiro evoluiu quanto ao seu aspecto conceptual bem como nos materiais e signos que utilizavam para comunicar.



Relembramos o pensamento de Eigen e Winkler (1989) sobre o acaso e sobre as leis naturais, como elementos do jogo. Efetivamente, os autores pretendem afirmar que no jogo existe sorte ou azar, sendo estes fortemente ligados às regras que os limitam, fazendo do acaso a contrapartida indispensável das forças reguladoras. Comparando com a grande explosão inicial, o *Big-Bang*, a partir do qual supostamente tudo foi criado, as forças reguladoras procuraram contrariar o acaso, derivando na ordem dos seres vivos. Muitos autores pensam que o Homem não criou o jogo, mas sim, o jogo foi criado com o Homem, tornando-o completo.



Com esta ideia, podemos concluir que as capacidades e faculdades do Homem têm origem nele mesmo e provêm também do jogo. Existem jogos físicos, que implicam os músculos e os membros, em que as crianças agarram e agitam objetos sem um objetivo aparente, embora dessa ação resulte a evolução da coordenação de movimentos. Assim como existem jogos dos sentidos, onde a curiosidade lúdica leva ao desenvolvimento do conhecimento profundo do jogo com sons, cores e formas e onde se desenvolvem as aptidões para perceber esses sons, compreender as cores e ler os signos (Eigen & Winkler, 1989).

Este último aspecto é importante para a análise dos sistemas de comunicação dos jogos de tabuleiro, pois a compreensão das cores e formas vão informar o jogador para aquilo que tem de fazer numa determinada situação. Tudo isto é definido previamente pelas regras e símbolos universais (como setas ou uma mão apontar com o indicador) que informam visualmente o jogador acerca da direção do jogo.

Eigen e Winkler (1989) afirmam que tudo o que acontece no nosso mundo se assemelha a um grande jogo, no qual, *a priori* apenas as regras estão estabelecidas. Desta forma, o jogo é um fenómeno natural que, desde o início se tem guiado pelo destino do mundo, manifestando-se nas formas que a matéria pode assumir. Seja construído em madeira ou impresso em cartão, o jogo está relacionado com o comportamento social dos indivíduos, simulando batalhas ou operações financeiras. A maioria dos autores consultados demonstra, à semelhança de Huizinga (1970), que o jogo é baseado no comportamento humano, através de ações ou contextos específicos que definem o Homem.

ANÁLISE COMPARATIVA DAS TEORIAS SOBRE OS JOGOS

Sobre o papel dos jogos na nossa cultura e sociedade, Roger Caillois (1990) afirma que o seu estudo se baseia na temática dos brinquedos, isto é, nos objetos que são utilizados para jogar, e não na sua natureza, características, leis e os instintos que pressupõem no jogo. Ao estudar este elemento de jogo na cultura e sociedade, o autor demonstra que existem duas teorias, como estes artefactos e ações podem ser enquadrados e compreendidos.

A primeira teoria que Caillois (1990) expõe é a mais conhecida e a mais divulgada por vários autores, entre os quais, Karl Groos e Jean Giraudoux¹. Estes destacam-se e afirmam que no jogo tudo se degrada. Isto significa que o jogo vai sendo alterado mediante a evolução da cultura.

Estudos efetuados sobre a origem dos jogos e dos brinquedos corroboram esta teoria, defendendo que os brinquedos não passam de utensílios com o propósito de jogar, que não são mais do que comportamentos divertidos. Considerados irrelevantes, os brinquedos são deixados para as crianças quando os adultos encontram algo melhor (Caillois, 1990).

Caillois refere ainda que, armas como o arco, o escudo, a *zarabatana* e o *fundíbulo*², caíram em desuso devido ao avanço tecnológico, tornando-se obsoletas, acabaram por ser vistas como brinquedos. O mesmo aconteceu com o pião, que originalmente pertencia aos engenhos dos ilusionistas e que, com a evolução, se tornou num artefacto lúdico.

1. Karl Groos expõe a esta teoria no livro *The Play of Man*, enquanto Jean Giraudoux de um modo mais casual escreveu um ensaio, *Sans Pouvoirs*, no qual exemplifica esta premissa.

2. Fundíbulo também conhecido como *Trabuco*, é um arma de projeteis da Idade Média que através do contrapeso, lançava pedras que estavam presas em cordas, ligadas a uma estrutura em madeira que continha o peso que impunha velocidade ao projétil.

FIG 1. Arco e flecha.

FIG 2. Zarabatana.

FIG 3. Fundíbulo.



FIG 1.



FIG 2.



FIG 3.



3. A *Ab-reação* é uma descarga emocional de media intensidade, onde a pessoa revive um acontecimento traumático, cujo liberta-o de uma repressão a qual estava submetido.

Outro fator que encaixa nesta teoria são os rituais e crenças que caíram em desuso, pois quando adotados e destituídos do seu significado, transformaram-se em jogos, sendo exemplo disso as danças de roda e as lengalengas (Caillois, 1990).

Em suma, as teorias apresentadas por Caillois demonstram que quando os hábitos, costumes e artefactos que integram a vida e a cultura dos indivíduos se tornam arcaicos, são considerados um brinquedo, um engenho para uso recreativo.

A segunda teoria é a de Huizinga, autor que defende que a cultura provém do jogo. O jogo é, simultaneamente, liberdade, invenção, fantasia e disciplina, em que todas as importantes manifestações da cultura são dele decalcadas, sendo tributárias do espírito de procura, do respeito da regra e do desapego que ele origina e mantém. Em certos aspetos, também são regras do jogo, do direito, do contraponto, da perspetiva, da tática militar, da encenação e da liturgia, bem como da controvérsia filosófica (Caillois, 1990).

Huizinga (1970) afirma que o ato de jogar é mais antigo que a cultura, pressupondo que o termo cultura é equivalente ao termo sociedade. Jogar, nas suas formas mais simples, é mais do que um mero fenómeno psicológico ou um reflexo, será uma função significativa que vai para além dos limites da atividade puramente física e biológica.

O autor citado, ao investigar as formas de entendimento do jogo, descobriu que tentavam determinar a natureza de jogar, e tentar designar o lugar devido na vida do Homem. Huizinga, observando a tese de Groos, encontrou e analisou seis pontos de vista. Tendo em conta o ponto de vista fisiológico, o ato de jogar é descrito como uma descarga de energia superabundante, uma oportunidade de restabelecer as energias gastas numa determinada ação, uma *ab-reação*³ ou então uma simples necessidade de relaxamento. Sob a perspetiva da biologia, os indivíduos sempre revelaram necessidade em experimentar, lutar, e relacionar-se com outras pessoas, uma satisfação de um instinto imitativo. Destes impulsos que fazem parte da sua própria natureza como Homem, resultam os seus instintos. Sob o ponto de vista da psicologia pudemos observar que existe prazer em jogar, verificando-se a cópia consciente ou inconsciente de atividades úteis e a reprodução destas de um modo lúdico.



O ponto de vista estético tem a ver com os impulsos da atividade e o estímulo dos órgãos sensoriais, como realizador de desejos e necessidades. Sob o ponto de vista social, existe a necessidade de exercitar uma aptidão, ou o desejo de dominar ou competir. Finalmente, na perspectiva pedagógica o jogo pode servir para treinar e preparar os mais jovens para uma ação séria que poderá encontrar no futuro.⁴ (Huizinga, 1970, Groos, 1912).

Estes exemplos contribuem para a suposição em que o jogo que tem de servir para algo que não tenha de ser apenas o jogo pelo jogo. Dos conceitos que Huizinga (1970) investigou, conclui-se que nenhum deles é anulado, apenas se sobrepõem em certos aspetos, sendo possível aceitar quase todas as explicações, sem entrar em qualquer confusão real do pensamento e, sem chegar muito mais perto de uma compreensão real do conceito de jogo. Para tal, teria de haver um conceito que excluísse todas as outras hipóteses, ou então seria necessário compreendê-las de uma maneira mais profunda. A maioria destas explicações, apenas lida com a questão do jogo em si e o que significa para o jogador. Os autores questionam o conceito de jogo diretamente com métodos quantitativos da ciência, sem antes prestar atenção à sua qualidade profundamente estética, e deixam a primeira qualidade de jogo, o divertimento, praticamente ignorada. Esta qualidade não encontra explicação na análise biológica, mas encontra-se na essência do jogo e não é algo que seja reduzido a uma capacidade mental do Homem.

Huizinga (1970) afirma que a realidade de jogar se estende para fora da esfera humana, presente também nos animais. Assim sendo, não pode alicerçar as suas fundações no racional. E reforça a sua afirmação dizendo que a incidência de jogar, não se associa em particular, a nenhum período de desenvolvimento de uma civilização.

Huizinga (1970), afirma que a cultura surge em situação de jogo, pois este acontece desde o início da vida do homem. Quando se fala do elemento de jogo na cultura, entre as várias atividades da vida civilizada, não pretendemos dizer que o jogo ocupa um lugar destacado ou reservado, nem pretendemos supor que os indivíduos abandonaram os jogos tradicionais devido a algum processo evolutivo.

4. Huizinga foi claramente buscar estes pontos de vista à obra de Karl Groos, *The Play of Man*, onde analisa o contexto e teoria do Jogo, de uma perspectiva fisiológica, biológica, psicologia, estética, sociológica e pedagógica.



O autor não pretende afirmar que o jogo se torna em cultura, mas sim, que a cultura e o jogo aparecem lado a lado, salientando que o jogo é primordial.

O autor resume a sua teoria sobre o jogo como elemento na nossa cultura afirmando que, na cultura, encontramos o jogo, como um dado de magnitude, existente antes da própria cultura e é anterior aos primórdios até à fase da civilização (Huizinga, 1970).

Podemos concluir que estas duas teorias contradizem-se totalmente. Num dos casos, os jogos são sistematicamente apresentados como degradações das atividades dos adultos que, tendo perdido a seriedade, são relegados para o nível das distrações anódinas. Na teoria de Huizinga, o espírito do jogo está na origem de fecundas convenções que permitem o desenvolvimento das culturas, estimulando o engenho, a curiosidade e a invenção. Através do jogo, o homem encontra-se em posição de contrariar a monotonia, o determinismo, a cegueira e a brutalidade da natureza, aprendendo a construir uma ordem, a conceber uma economia e a estabelecer uma equidade (Caillois, 1990).

Roger Caillois (1990) afirma que não é impossível a resolução desta contradição, uma vez que o espírito do jogo é essencial à cultura, muito embora os jogos e brinquedos sejam efetivamente os resíduos dessa cultura, ao longo da história. São sobreviventes de um contexto antiquado, ou então, importados de uma cultura estrangeira, encontram-se destituídos do seu sentido e são sempre alheios ao funcionamento da sociedade onde aparecem. Aí, são apenas tolerados, pois na sociedade de onde provêm, faziam parte integrante das instituições fundamentais, fossem elas sagradas ou laicas. Assim, não seriam certamente jogos no sentido infantil, embora comungassem da essência do jogo, precisamente como Huizinga a define.

A função social dos jogos mudou, mas não a sua natureza. A transferência e a degradação sofridas, ajudaram a que serem despojados de significados políticos e religiosos. Esta degradação permitiu revelar o que neles havia de estrutura específica de jogos. Exemplo disso é o papagaio de papel que no Extremo-Oriente representava a alma exterior do seu

proprietário que permanecia no solo, antes de se tornar num brinquedo na Europa no final do século XVIII. Outro exemplo pode ser visto no Egito faraônico, onde tabuleiros axadrezados aparecem frequentemente representados nos túmulos, em que cinco casas estão ornamentadas com hieróglifos benfazejos⁵, significando o arriscar da sorte do defunto no outro mundo. Supostamente, para os historiadores especializados, os jogos surjem como o estágio último da progressiva decadência de uma atividade solene e vital, que tem implicações na prosperidade e no destino dos indivíduos e das comunidades.

Todavia, caso se insista em encarar cada um dos jogos como uma metamorfose, derradeira e humilhante, de uma atividade importante e séria, não quer dizer que este raciocínio seja fundamentalmente errado. Visto que o arco e a *zarabatana* persistem como brinquedos, nos casos em que armas mais potentes os substituíram. No entanto estas armas potentes, não caíram em desuso, uma vez que também são reproduzidas em brinquedos, ou então o jogo do *Monopólio* que reproduz o funcionamento do capitalismo, o qual ainda é utilizado na nossa sociedade (Caillois, 1990).

Uma atividade séria não se degrada quando se converte em divertimento, apenas se constata a sua presença em simultâneo, em dois registos diferentes.

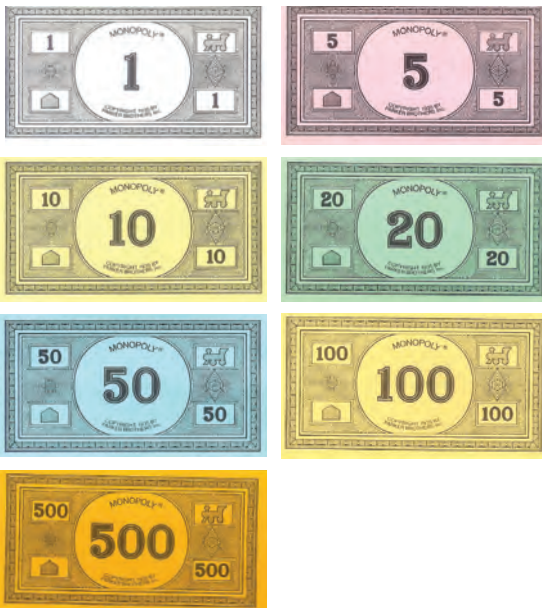


FIG 4.

5. Este jogo foi identificado como Senet nos capítulos anteriores.

FIG 4. Dinheiro do Monopólio.



ESTUDO COMPARATIVO ENTRE OS IMPERATIVOS BIOLÓGICOS E PSICOLÓGICOS DO JOGADOR

Ao analisarmos esta última temática, pudemos relacionar os imperativos biológicos dos indivíduos com os jogos de tabuleiros, tanto pelo tema como objetivo principal de vencer o jogo. Os imperativos biológicos são necessidades dos organismos vivos para perpetuar a sua sobrevivência e existência, e que se relacionam com temas como a competição, a territorialidade, a reprodução, a sobrevivência e a procura de qualidade de vida (Key, 1995). É necessário salientar que estas ações também são condicionadas pelo contexto social, muitas das vezes vistas pela psicologia como perspectivas de estudo opostas. Partimos do princípio que o contexto social é fundamental pois este condiciona o comportamento dos indivíduos. Um exemplo pode ser visto nos tipos de estímulos ambientais, de significado ou de interpretação, e que poderão ativar a agressão. A forma como os indivíduos os processam pode desencadear uma postura agressiva (Corr, 2006). Nos jogos de tabuleiro estes elementos estão retratados no tema, pois existem nas ações comuns da vivência do Homem, tal como a troca de bens, a resolução de problemas ou uma simples corrida.

O autor John McDowell (1996) afirma que nos animais, os imperativos biológicos estruturam exclusivamente o seu modo de vida. Isso não quer dizer que a vida é limitada a uma luta para manter o indivíduo e a preservação da espécie. Pode haver imperativos biológicos imediatos que são, no máximo, indiretamente relacionados com a sobrevivência e reprodução, sendo exemplo disso o impulso de jogar, verificando-se que este se encontra em vários animais.

Os imperativos biológicos do ato comportamental e comunicativo, residem nas áreas de comportamento significativo e são extralinguísticos (Key, 1995).

Os seres humanos são seres culturais e biológicos, muito do que fazemos é orientado em torno da satisfação de necessidades biológicas, tal como tudo que se relaciona com a comida, a necessidade de abrigo, a reprodução, as doenças e sua prevenção. Todos os povos têm de lidar com estes imperativos, podendo afirmar-se que estes aspectos fazem

parte da denominada cultura universal, existente em todos os grupos e sociedades humanas conhecidas. Para que todas estas questões sejam asseguradas e viabilizem a existência humana é necessário que se implementem meios tal como ferramentas, métodos de comunicação, padrões de cooperação utilizados para adquirir comida e outros recursos, bem como sistemas familiares e educação. Outros padrões de cultura universal não são tão óbvios, tal como o modo como distribuímos o trabalho por idade ou pela perícia, jogos, desportos e atividades lúdicas, assim como as artes decorativas (Peoples & Bailey, 2009).

Sem pretendermos restringir a questão, podemos reconhecer que uma vida meramente animal é formada por objetivos, cujo controle do comportamento, num determinado momento, é um resultado imediato das forças biológicas. Uma vida que se estrutura assim é levada a cabo, não no mundo, mas num determinado ambiente. Para uma criatura cuja vida só tem esse tipo de forma, o meio em que vive não pode ser mais do que uma sucessão de problemas e oportunidades, um sumatório de imperativos biológicos. Quando adquirimos poderes conceptuais, as nossas vidas deixam de lidar apenas com os problemas e exploram as oportunidades, deixamos de atender apenas aos imperativos biológicos imediatos, e acabamos por exercitar a espontaneidade, decidindo o que pensamos e fazemos (McDowell, 1996).

Se observarmos com atenção um jogo de *Xadrez*, ele simula uma batalha entre dois jogadores que têm como objetivo capturar a peça que corresponde ao Rei do adversário e isso acontece quando não se pode mover esta peça para mais nenhum lado. Este exemplo representa dois aspetos importantes, o primeiro é que revela a existência dos imperativos biológicos, pois se verifica que o adversário visa a conquista de território. Um dos jogadores impossibilita a fuga do Rei do oponente e a sobrevivência ou auto-preservação do jogador que se encontra em *Xeque*, tentando esquivar-se do ataque do adversário para não ficar em *Xeque-mate*. O segundo aspeto, é o tema da batalha, baseando-se assim este jogo numa ação comum do Homem.

O territorialismo é uma característica que se encontra presente nos seres vivos e é uma expressão primária de poder social (Sack, 1986). No caso do *Xadrez*, ele é representado

FIG 5. Peça que representa o Rei no Xadrez.



FIG 5.

6. Existem certos casos, em que o jogo quando é importado para uma cultura diferente, é adaptado ao contexto que vai ser inserido. Um exemplo já referenciado no segundo capítulo, é a imagem do bispo ter sido alterado por um elefante na Índia (Bell, 1986).

FIG 6. Peça que representa o Cavalo no Xadrez.

FIG 7. Pormenor do tabuleiro do jogo Risco.



FIG 6.

pelo tabuleiro, pois coloca os jogadores numa situação de conquista de território e auto preservação. Também as peças utilizadas se assemelham e representam elementos característicos das batalhas, como o Peão para o soldado e o Cavalo para o cavaleiro⁶.

Quanto ao exemplo do *Xadrez* e relativamente aos imperativos biológicos, verifica-se que as regras colocam o jogador na posição de atacante, despoletando o sentido da conquista, e no atacado, o sentido da sobrevivência. O aspeto gráfico do tabuleiro é abstrato e, apenas as peças contêm uma simbologia que serve de ponto de relação para haver contextualização e ligação aos hábitos humanos.

Outro exemplo, que se assemelha de um modo mais direto e mais gráfico, é a conquista de território. Damos como exemplo o jogo *Risco*, em que cada jogador tem um objetivo diferente, dado no início do jogo e que envolve a captura de países e/ou continentes. O tabuleiro é um mapa do mundo cujos continentes estão divididos em vários países; nele se delimita a área onde os jogadores jogam e conquistam, sendo que as peças se movem e variam consoante as edições do jogo. Verifica-se o recurso à imagética que auxilia na contextualização do jogo, representada por canhões e soldados.

O *Risco* baseia-se num sistema gráfico que demonstra qual o território que cada jogador deve ocupar. Nele são utilizados grafismos em conjunto com a mecânica de jogo, levando a despertar o imperativo biológico do territorialismo. Vencendo o jogo, despoleta também o espírito competitivo dos indivíduos.



FIG 7.

Mas o simples facto de se poder identificar nos jogos importantes e antigos, elementos dos mecanismos biológicos e sociais, revela uma extraordinária convivência e surpreendentes possibilidades de intercâmbio entre os dois domínios. Os benefícios ou as responsabilidades atribuídas, em tempos, a cada pessoa em função do seu nascimento, devem agora ser obtidas por mérito, por resultados num concurso ou exame. O que equivale a dizer que os que presidem às diferentes espécies de jogos também se manifestam fora do universo fechado do jogo. Os princípios do jogo desencadeiam consequência imprevisíveis.

Em ambos os casos, todavia, é possível identificar os mesmos impulsos, a necessidade de afirmação, a ambição de se mostrar o melhor, o prazer do desafio, do recorde, ou simplesmente da dificuldade ultrapassada, a espera e o empenho na mercê do destino, o gosto pelo secreto, pela simulação, pelo disfarce, o prazer de ter medo ou de meter medo, a busca da repetição, da simetria, ou, contrariamente a alegria de improvisar, de inventar, de variar as soluções até ao infinito. A satisfação de desvendar um mistério ou enigma, a satisfação provocada por todas as artes combinatórias, o desejo de prestar uma prova de forças, habilidades, rapidez, resistência, equilíbrio e de astúcia. O estabelecimento de regras e de jurisprudência, o dever de as respeitar e a tentação de as infringir (Caillois, 1990).

Se observarmos os jogos de tabuleiro com atenção, quase todos eles têm imperativos biológicos de sobrevivência e competição, porque os jogadores têm o mesmo objetivo e para vencer, têm de ser o primeiro a atingi-lo. Competem pelo controle de recurso e de poder, assim como pelo já mencionado território, sobressaindo como sendo o mais forte. Uma vez que os jogos, assim como a vida, se encontram num equilíbrio entre o acaso e as forças reguladoras, o jogador mais forte é o que tem a compreensão melhor das regras e o que consegue utilizar o acaso para seu benefício. E esta capacidade vê-se pelas seleções feitas no decorrer do jogo.

FATOR DE COMPETIÇÃO

Nestes Imperativos, ou nestas características psicológicas que estão presentes no ser humano, salienta-se o fator de competição. O que faz querer que o Homem seja o melhor,

7. Cubo de Rubik, também conhecido como o Cubo Mágico, é um quebra-cabeças desenvolvido em 1974 por Ernő Rubik, que venceu um prêmio especial alemão Spiel des Jahres em 1980. O Cubo é composto por 6 faces onde cada uma tem uma cor diferente.

FIG 8. Fotografia do evento LeiriaCon.

FIG 9. Fotografia do evento LeiriaCon.

FIG 10. Cubo de Rubik.



FIG 8.



FIG 9.



FIG 10.

que se destaque, que seja o primeiro e de ter a satisfação de ter feito algo bem e melhor do que os outros, de modo a ganhar respeito e satisfação pelo feito conquistado.

Os jogos, de um modo geral, têm uma vocação social bastante importante na nossa cultura. Não são somente uma ação de distração individual ou coletiva. Por jogos individuais, são referidos os jogos de destreza onde o jogador joga, pratica e desenvolve uma habilidade pessoal para a resolução desse jogo. Os jogos sociais são todos aqueles em que um jogador joga contra outros.

Sobre os jogos individuais, verifica-se que estes se tornam entediantes se não existir uma competição ou espectadores. Se não houver um desafio para além da resolução do próprio jogo, perde-se o divertimento, fazendo com que estes jogos de destreza, se transformem em concursos de destreza. Nos jogos mais sociais, o fator de competição evidencia-se de um modo mais direto, pois o adversário que se encontra do outro lado do tabuleiro tem o mesmo objectivo, transformando o jogo numa competição, em que o primeiro jogador a atingir é o vencedor.

Os entusiastas de um determinado jogo reúnem-se num determinado local, com o objetivo de avaliar as habilidades dos seus concorrentes. A tendência para a competição não permanece implícita e espontânea durante muito tempo, conduzindo a que os jogadores ao estabeleçam as regras por comum acordo. Os jogos de destreza são, notoriamente, um fenómeno de cultura, veículo de comunhão e de alegria coletiva, facilitando e promovendo múltiplas transformações e enriquecimentos que poderão chegar a ser institucionalizados (Caillois, 1990).

Um exemplo disso é a resolução do cubo de *Rubik*⁷ pois que este jogo de destreza desafia os jogadores a solucionar o cubo, alinhando cada uma das faces com uma só cor. Este jogo acabou por se transformar numa competição de jogadores que visam solucionar o puzzle o mais rapidamente possível, ou que tentam reunir uma grande quantidade de cubos resolvidos, num determinado tempo. Para além disso, é um objeto que serve de motivo para vários recordes mundiais. A *World Cube Association* é a entidade que regula as competições oficiais do cubo de *Rubik* e tem como objetivo a

organização de eventos para que os entusiastas deste puzzle se juntem e demonstrem a sua destreza num ambiente regulado e justo (WCA, 2012).

Na vida, desde a infância até as maiores conquistas da civilização, um dos mais fortes incentivos para alcançar a perfeição, tanto individual como socialmente, reside na concretização do desejo de ser elogiado e homenageado por excelência. Fazer algo bem, significa fazê-lo melhor do que outros. Deste modo, os indivíduos tentam provar a sua excelência a fim de merecerem o reconhecimento. A competição serve para dar prova de superioridade, sendo que estas versam, na maioria, sobre perguntas e respostas, desafio e réplica, provocação e contágio, efervescência ou tensão partilhada pela ação de jogar (Huizinga, 1970, Caillois, 1990).

FATOR DE SELECÇÃO

A seleção, segundo Eigen e Winkler (1989), baseia-se numa combinação especial de regras, que permite uma variedade de comportamento, pois este produz um vasto espectro de variantes, tal como a estabilização das vantagens seletivas e a extinção das desfavorecidas. Assim sendo, a seleção é um raciocínio lógico na escolha de uma opção que poderá ser a mais vantajosa, através da criação e eliminação de várias opções.

Esta capacidade seletiva encontra-se na forma como os indivíduos lidam com as suas vidas, tal como no jogo. Esta capacidade serve-se do conhecimento que a pessoa tem e, baseando-se nele, cria hipóteses que auxiliam atingir um determinado objetivo.

Ao observarmos um jogo de *Cluedo*, verificamos que o jogador precisa de adivinhar a pessoa, o o método e o local onde o crime foi cometido. Para vencer o jogo, podemos assinalar três abordagens para a resolução do mistério. A primeira abordagem consiste no acaso, supondo que o jogador ignora as regras, e investe o seu tempo a fazer todas as combinações possíveis de pessoas, locais e armas, até acertar. Este método tem uma probabilidade de êxito bastante baixa e quebra uma regra importante do jogo, pois cada jogador tem apenas uma hipótese para adivinhar a combinação correta dos elementos.

FIG 11. Jogo de Cluedo a decorrer.

A segunda abordagem é a do raciocínio, através do qual o jogador tenta perceber e excluir todas as hipóteses até ter a certeza absoluta do resultado. Este método avalia todas as situações e é mais rigoroso e produz o resultado correto, embora demore o mesmo tempo que a abordagem anterior. Com é sabido, numa competição, o fator tempo é bastante importante porque pode determinar o vencedor e o vencido. O método de seleção mais acertado acontece quando se consegue equilibrar as duas abordagens previamente mencionadas, em que o raciocínio consiga encontrar um pequeno grupo de combinações, do qual se consiga encontrar uma que seja a estatisticamente mais correta. Uma combinação das abordagens, que inclui o aleatório do acaso com um raciocínio seletivo. Adaptando-se ao jogo, onde numa determinada situação existe a necessidade de ser seletivo, e noutras situações tirar partido do acaso, quando as probabilidades se encontram a favor.



FIG 11.

Se quisermos compreender como surge uma ordem funcional num sistema desta complexidade, não nos podemos basear nem no modelo do aleatório nem do raciocínio, será preciso um modelo que incorpore o raciocínio com a instabilidade.

Eigen e Winkler (1989) propõem o seguinte jogo, um tabuleiro quadrado, em que as casas estão identificadas por coordenadas. O jogo requer também um par de dados adequados. O princípio do jogo é mais fácil de visualizar se forem usadas um certo número de cores diferentes, por exemplo 4 ou 6.

No início do jogo, todas as cores das peças são colocadas no tabuleiro em número igual. São distribuídas aleatoriamente, preenchendo todas as casas do tabuleiro. Existem suficientes peças de reserva, de modo que, se for caso disso, uma cor qualquer possa preencher o tabuleiro. De seguida serão lançados os dados, em que serão aplicadas alternadamente duas regras, a primeira, a peça escolhida pelos dados é removida do tabuleiro, e a segunda, a peça escolhida pelo dados é dobrada, isto é, uma peça da mesma cor é retirada do reservatório e colocada na casa que ficou livre por efeito do lançamento anterior dos dados. O jogo acaba quando uma cor tiver preenchido o tabuleiro.



FIG 12.

Uma segunda versão introduz no lançamento de colocação no tabuleiro, uma característica mutativa. A mutação ocorre sempre que neste lançamento de mutação aparece um número específico, por exemplo o 6. Assim, se um número qualquer aparecer, acontece uma reprodução e, se sair o número 6 acontece uma mutação sendo colocada uma peça de outra cor no tabuleiro.

A primeira versão mostra que a seleção depende mais de um mecanismo de reação, de acordo com regras consistentes, do que de um comportamento diferenciado dos indivíduos ou espécies em competição uns com os outros no processo seletivo, como acontece na segunda versão (Eigen & Winkler, 1989).

FATOR DE SOBREVIVÊNCIA

Um fator importante a assinalar e que se encontra nas ações e comportamentos em situações de jogo, é o de sobrevivência. Este encontra-se enraizado na mais primordiais características do Homem, nos seus imperativos biológicos, e na preservação e na busca de uma vida melhor. Este fator está ligado o fator de seleção pois a conservação da existência relaciona-se com as escolhas efetuadas. Para sobreviver, ou seja, vencer, num jogo de tabuleiro simples como o *Jogo do Galo*, é preciso fazer uma cuidadosa escolha de onde se

FIG 12. Jogo de Seleção segundo Eigen & Winkler.

FIG 13. Tabuleiro do Jogo do Galo.



FIG 13.



FIG 14. Jogo de Survival segundo Eigen & Winkler.

coloca a marca no tabuleiro. O fator de sobrevivência está presente na maior parte dos jogos, embora alguns dependam somente das decisões dos jogadores. Outros dependem da escolha da estratégia e outros dependem mais do acaso. No jogo, a sobrevivência é o equivalente a vencer, ou então, não ficar na última classificação.

Eigen e Winkler (1989) exemplificam este fator através de um jogo similar que criaram para exemplificar o fator de seleção, chamado *Jogo de Survival*. Este jogo joga-se num tabuleiro de 64 casas, cujo destino das peças é determinado pelo lançamento dos dados. Nascimento, morte, concorrência, e a segurança do território, caracterizam o decurso deste jogo. As regras permitem ao jogador liberdade suficiente para exercer o fator de seleção para poder jogar consoante a sua tática, mas ao mesmo tempo dar o benefício dos dados. O objetivo do jogo é colocar o maior número de peças, em posições seguras.

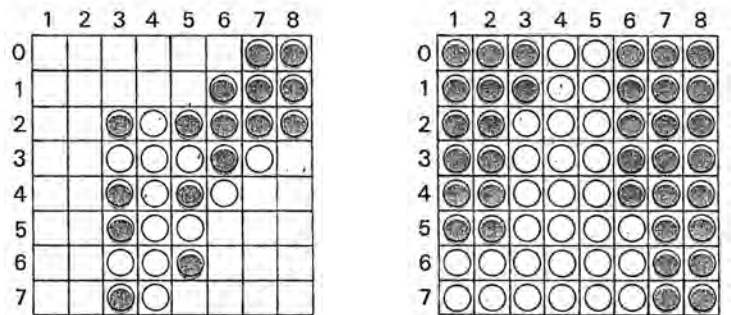


FIG 14.

O jogo começa com a colocação das peças de um modo alternado. A tática desempenha um papel importante na fase inicial do jogo, em que os jogadores tentam colocar as respectivas peças de um modo que lhes permita ganhar o maior número possível de posições de sobrevivência.

Depois de estarem preenchidas metade das casas do tabuleiro, os jogadores lançam os dados alternadamente. Se um jogador obtém no lançamento dos dados as coordenadas de uma casa vazia, pode preenchê-la com uma peça de reserva, caso não tenha peças em reserva pode mover uma peça que não esteja em posição segura para lá. Se os dados selecionam uma casa ocupada por uma peça de cor oposta, esta peça é removida do tabuleiro e colocada na reserva, mas isto apenas acontece se a peça não se encontrar em posição de sobrevivência.

Finalmente, se os dados selecionam uma casa ocupada pelo mesmo jogador, independentemente se tiver em posição de sobrevivência ou não, essa peça é dobrada, ou seja, retira-se uma peça da reserva ou de uma posição desfavorável, e é colocada numa casa qualquer livre, além disso, o jogador pode lançar os dados mais uma vez.

Outro aspeto importante a salientar neste exemplo, é o significado estratégico das casas do tabuleiro neste jogo. No início, estas têm um valor idêntico, mas à medida que as peças são colocadas, o valor das casas torna-as mais vantajosas do que outras, tornam-se casas de sobrevivência ou de cercos. As casas de sobrevivência formam-se de 4 peças da mesma cor que se encontram em casas adjacentes para formar uma configuração quadrática, se não for possível, morre, com a exceção de um cerco realizado por peças opostas. Estas regiões quadráticas podem ser facilmente expandidas. As casas de cercos, formam-se quando o jogador consegue rodear uma peça ou um grupo de peças do adversário. O cerco formado tem de consistir numa cadeia contínua de casas adjacentes com cantos ortogonais.

O jogo termina quando um jogador tiver colocado todas as suas peças no tabuleiro em posições estáveis, de sobrevivência. O desfecho habitual, é uma colocação equilibrada das peças, em que ambos os jogadores não conseguem fazer mais movimentos nem cercos.

Ao analisar este exemplo de jogo que Eigen e Winkler descreveram, podemos assemelhá-lo como o jogo Go, pois na primeira fase do jogo as peças são colocadas estrategicamente, servindo de saída para um dado jogador. Contudo, o fator de sobrevivência depende da capacidade do jogador perceber qual é a jogada mais adequada a cada momento, sendo necessário selecionar a ação que vai tomar, para sair vencedor.

CONTEXTO SÓCIO-CULTURAL DOS JOGOS DE TABULEIRO

Observamos anteriormente, que existem duas teorias que abordam a origem dos jogos e da cultura, uma que diz que os jogos provêm de elementos culturais que caíram em desuso, e outra, que afirma que os jogos são anteriores à cultura. Assim, é preciso perceber onde exatamente estas teorias se

FIG 15. Promenor do jogo Go.



FIG 15.



refletem nos jogos. Na primeira temos de observar os jogos e perceber o que transpareceu da cultura para eles, quanto à segunda teoria, temos de observar em que tipo de contexto sócio cultural os jogos foram utilizados.

A conexão entre cultura e jogo é particularmente evidente nas formas mais elevadas de jogo social, onde a última consiste na atividade ordenada de um grupo ou de dois grupos opostos (Huizinga, 1970).

O PAPEL DOS JOGOS DE TABULEIRO COMO REFLEXO DE UMA CULTURA E SOCIEDADE

Os jogos de tabuleiro servem-se das vivências e dos hábitos da sociedade para criar espaços lúdicos e de distração. Apropriam-se de temas ou ações que correspondem ao dia-a-dia dos indivíduos, e oferecem a oportunidade de viver uma realidade ligeiramente diferente.

As características do ato lúdico para os adultos assumem a forma de um concurso de algo ou uma representação de algo. Nos jogos de tabuleiro estes dois aspetos estão representados (Murray, 1952).

Esta afirmação, demonstra o fator de competição visto anteriormente, e a representação das ações dos indivíduos nos jogos de tabuleiro. Estas representações têm como finalidade, o recreio. É necessário salientar que estas representações de hábitos pertencentes a uma civilização, não são simulações perfeitas. Isso significa que o modo como se aborda um tema, não é exatamente igual à vida real, sendo por vezes uma versão simplificada, onde se ignora ou se acrescentam regras para beneficiar da mecânica de jogo. Caillois (1990) afirma que o simulacro está próximo do jogo, pois este consiste numa imitação da vida, consciente de uma irrealidade radical, cujo comportamento adotado se afasta da vida normal, substituindo a legislação convencional.

Um jogo que exemplifica estas características é o *The Checkerd Game of Life* que Milton Bradley criou em 1860, que vai buscar precisamente os temas que uma pessoa debate ao longo da sua vida, transformando-os numa realidade alternativa, a realidade de jogo.

O *The Checkered Game of Life* tem como premissa um simulacro de uma viagem ao longo dos vários estados de vida que uma pessoa faz durante a sua existência. Estes estados contemplam a passagem pela escola, ter um emprego, constituir família e reformar-se, com o objetivo do jogador acumular o máximo de pontos possíveis quando chegar ao final do jogo.

Deste modo, vemos que este jogo representa um tema, a vida e as suas respetivas ações, que se encontram nas várias casas do tabuleiro, servindo de contexto para avançar ou recuar no jogo, onde não se simulam fielmente os vários aspetos do tema. Este jogo, serve-se do tema da vida dos indivíduos para criar uma ilusão, sobre a qual os jogadores estão conscientes e, sendo um reflexo sociocultural, a simulação da jornada em que o indivíduo nasce, estuda, trabalha, casa-se, reforma-se e morre.

Através deste exemplo pudemos observar outro ponto importante, a possibilidade dos jogos de tabuleiro poderem ser examinados de modo a estudar as características sócio-culturais do contexto do qual derivam.

Continuando com o exemplo do *The Checkered Game of Life*, o jogo enfatiza o estilo de vida correto, salientado que a virtude, honestidade e trabalho, ajudam a subir na vida e que a desonestidade, deslealdade e o crime, são prejudiciais. Este fator encontra-se representado no tabuleiro, pois à medida que os jogadores se vão aproximando mais da casa final estão a subir na vida e os que estão a recuar casas estão a descer na vida. Isto representa o espírito que se vivia na América no final do século XIX, um estilo virtuoso cristão, onde os jogos eram utilizados como ferramentas educacionais.

Os próprios jogos de tabuleiro podem ser considerados artefactos históricos e, sendo examinados de forma analítica, refletem os tempos em que foram criados (Hofer, 2003).

Uma vez analisados os jogos sob o ponto de vista dos elementos sócio culturais que neles representados, é preciso salientar que os jogos podem ser utilizados em contextos específicos, ou podem ser um meio para atingir um fim. Se observarmos a história dos jogos, podemos concluir que os jogos, para além da sua função própria de jogo, muitos deles são utilizados na educação, no lazer e na tradição.

FIG 16. Caixa do jogo The Checkered Game of Life.

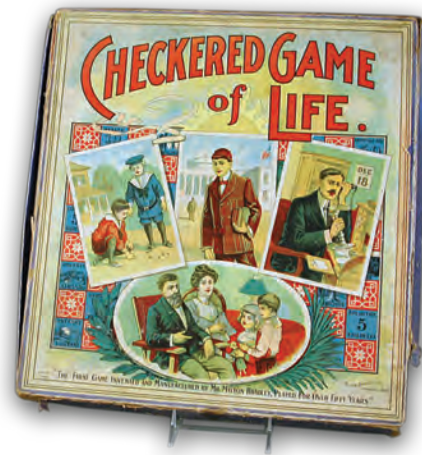


FIG 16.



UTILIZAÇÃO DO JOGO DE TABULEIRO

Na definição de jogos delineada previamente, observou-se que vários autores salientaram o mesmo aspeto, isto é, o jogo tem como função ser jogado livremente. Parlett (1999) faz uma comparação com as artes performativas afirmando que os jogos são um aspeto essencial da atividade cultural, comparável em alguns aspetos às artes performativas.

Neyfakh (2012) afirma que os entusiastas de jogos de tabuleiro consideram que a sua criação é arte, tal como a poesia, o cinema e a literatura, existindo por si mesma.

O autor refere que, como a arte, a ação de jogar tem como função a sua própria existência, livre de obrigações e de ser jogada. O ato lúdico é um relaxamento recorrente, segundo Huizinga (1970), que acompanha, complementa e faz parte integrante da vida em geral. Adorna a vida, amplifica-a e é nessa medida uma necessidade tanto para o indivíduo como uma função da vida.

Assim sendo, a civilização tem procurado impor uma função ou um motivo para o jogo, procurando meios para lhe atribuir outros significados do que somente jogar. Estas utilizações podem ser mais comuns na área da educação, do lazer e da tradição. Com isto a sociedade coloca em causa o significado, a sua importância, o seu valor expressivo, as suas associações espirituais e sociais, em suma, a sua função como objecto da cultura (Huizinga, 1970).

Os jogos de tabuleiro que se inserem na educação surgiram bastante cedo, juntamente com o desenvolvimento tecnológico e a produção em massa. Desde o final do século XVIII que os jogos se transformaram em objetos educacionais para os mais jovens, sendo baseados em mapas desenhados e impressos por cartógrafos.

Estes jogos, baseiam-se normalmente numa mecânica de corrida, cujo objetivo era terminar em primeiro lugar. Ao longo do jogo decorriam apostas que podiam beneficiar ou prejudicar o adversário, ou mesmo ajudar a vencer o jogo. Também eram acompanhados de literatura e ilustrações, que tinham o propósito de educar o jogador sobre o tema (Goodfellow, 1998).

Os jogos educacionais eram muito bem sucedidos devido à mudança que se estava a dar na sociedade e na economia⁸ pois a casa passou da produção económica para se transformar num centro para a educação e entretenimento, promovendo os jogos para que as crianças desenvolvessem as suas aptidões e a moralidade (Hofer, 2003).

As temáticas destes jogos eram bastante variadas. Segundo Bell (1980, 1986), os jogos de puro entretenimento foram seguidos por jogos que partilhavam os mesmos princípios, mas foram desenhados para propósitos educacionais, para ensinar história, geografia, arquitetura, botânica e astronomia. Por outras palavras, nestes jogos, o tema mais comum era atingir um objetivo na vida. Goodfellow (1998) salienta que existem dois métodos de ensino moral ou de comportamento que foram produzidos, embora fosse utilizado o mesmo formato de jogos. O primeiro método é baseado na passagem da vida desde a infância até à velhice e morte, pois mostra as tentações que se poderiam encontrar ao longo do caminho. O segundo método, desenvolvido um pouco mais tarde, foi mais rigoroso, apoiou-se nos princípios fundamentais de que há um bom augúrio quando a pessoa se comporta adequadamente. Caso a pessoa escorregue das retas estreitas, as penalidades são severas.



FIG 17.

Um exemplo do uso de jogos na educação é o *Grandmama's Improved Game of Useful Knowledge*, produzido por McLoughlin Brothers em 1887, pois os jogadores assumem o papel de estudiosos e designam um participante para atuar como tutor.

8. Tema explicado com mais detalhe no 1º Capítulo.

FIG 17. Grandmama's Improved Game of Useful Knowledge.



FIG 18. Trivial Pursuit.



FIG 18.

Os estudiosos têm de testar os seus conhecimentos respondendo a perguntas feitas em cartões; o tutor confirma ou corrige as respostas após consultar o livro das respostas que acompanha o jogo (Hoefler, 2003). Se pegarmos neste conceito de jogo e o aplicarmos aos dias de hoje, podemos verificar que existem versões deste género de jogos, mais concretamente, o *Trivial Pursuit*.

Verificando-se o sucesso dos jogos educacionais, a procura por jogos de tabuleiro mais complexos aumentou, os jogos de estratégia começaram a ser pedidos e produzidos em baixas quantidades, assim como jogos que exigiam mais das escolhas dos jogadores, em vez de ficarem dependentes somente dos dados, como os jogos de trivia e destreza.

Os jogos de tabuleiro relaciona-se com o lazer, estes representam a forma mais pura de jogo, pois não têm um objetivo específico ou o treino de alguma aptidão. Sendo apenas utilizado como ato lúdico, servindo o propósito de ser jogado. Neyfakh (2012) argumenta, que a maioria das pessoas quando termina um jogo, tem dificuldades em explicar exatamente o que acabou de realizar, dando respostas como conseguiram passar algumas horas. Nada foi colhido ou produzido, quando um jogo termina, nenhuma obra-prima foi criada, não ocorreu capital. “O jogo é uma ocasião de puro desperdício” (Caillois, 1990).

Os jogos de tabuleiro de lazer têm como objectivo principal proporcionar aos jogadores a distração da vida comum, dando oportunidade de socializar e entrar num mundo paralelo e onde podem relacionar-se com outros jogadores. Mas onde se verifica mais esta característica é nos jogos proprietários, onde o jogo fomenta a socialização e a sensação de não existir uma produção.

Os jogos de tabuleiro de tradição podem ser usados de várias maneiras, consoante as crenças de uma determinada cultura. Whitehill (1999) afirma que os jogos ajudam a passagem cultural e algumas das suas regras e rituais para uma geração mais jovem.

A utilização dos jogos de tabuleiro de tradição, está relacionada com aspetos pedagógicos, visto que estes jogos educam os mais novos sobre os hábitos de uma determinada cultura

ou religião. Um exemplo disso é o *Snakes and Ladders*, que transmite padrões de uma determinada cultura, neste caso, a Hindu. Neste jogo, a simulação do comportamento moral correto é representado pela escada, onde o jogador vai subindo até atingir o nirvana, tendo a serpente como representação da maldade, pois simboliza a reencarnação num animal inferior (Bell, 1986).

Mas a tradição pode não estar representada no jogo, mas sim nos rituais que acompanham o jogo. Existem rituais onde o jogo é utilizado como artefacto de boa fortuna, sendo exemplo disso os jogos encontrados nos túmulos egípcios. Estes jogos de tabuleiro egípcios antigos, normalmente têm um simbolismo religioso, embora muitas vezes seja muito difícil encontrar o significado exato. Não se pode analisar o assunto destes jogos egípcios sem levar em conta a sua tradição. O simbolismo dos jogos de tabuleiro egípcios especialmente o *Mehen*⁹ e o *Senet* estão diretamente ligado com as funções desta divindade. Estes jogos foram encontrados nas sepulturas de faraós, ligados a tradições fúnebres (Rothöhler, 1999).

9. Mehen é um jogo de tabuleiro com origem no Antigo Egito. Este jogo é considerado o deus dos jogos devido à sua forma de deus-serpente e de o seu nome ser igual ao de um deus egípcio. O jogo é de corrida e tem como objetivo ser o primeiro a chegar ao centro do tabuleiro (Rothöhler, 1999).

FIG 19. Mehen.



FIG 19.



10. Role-playing é uma forma de jogo, cujo os jogadores fingem ser outras pessoas, rodeadas por contextos diferentes, por outras palavras, criando e desempenhando uma personagem fictícia.

Como podemos verificar, existem várias utilizações para os jogos de tabuleiro para além da sua função principal.

Estes artefactos adaptam-se consoante o contexto onde se inserem, dando-lhe funções ou valores diferentes.

ATRIBUIÇÃO DE QUALIDADES DE PERSONIFICAÇÃO AOS ELEMENTOS DE JOGO

Os jogos de tabuleiro refletem, de uma maneira imperfeita, certas características da sociedade onde se encontram inseridos, pois o jogador acaba por atribuir, conscientemente, elementos de personificações ao equipamento utilizado para jogar. Isto significa a imposição de características humanas a objetos inanimados.

Seville (2009) ao explicar os diferentes modos de jogar o *Jogo do Ganso*, afirma que o aspeto humano torna-se significativa para o decorrer do jogo, onde as regras obrigam à interação com os outros jogadores, ou mais importante, levam a que o jogador interprete um papel. Este simulacro de ações sociais não se limita somente ao jogador, mas também ao jogo de tabuleiro. Com o seu respetivo equipamento, criam esse mundo alternativo, auxiliado pelo jogador, pois este personifica as peças com que interage. Assim surge o conceito de *role-playing*¹⁰.

Assim como o efeito de uma metáfora consiste em descrever coisas ou acontecimentos em termos de vida e movimento, encontramos na área da personificação. Para representar o incorpóreo e o inanimado como pessoa, é necessária a personificação, surgindo e sendo sentida para comunicar as percepções dos jogadores aos outros. A imaginação e o pensamento concetual acontecem. Estamos diante de uma questão muito séria pois, enraizando-se no jogo, esta tendência inata da mente usa os objetos da vida quotidiana, atribuindo-lhes uma personalidade. A ação de jogar deve ter estado presente antes da própria capacidade vocal humana existir existe, pois os motivos que personificam o trabalho de imaginação seriam um dado adquirido, bastante remoto no passado (Huizinga, 1970).

Os exemplos da personificação em jogos de tabuleiros, tornam-se claros quando analisamos os jogos abstratos, tal

como o *Raposas e Gansos*, pois existe uma distinção física clara, em que a cor ou o tamanho da esfera mudam. Contudo, ao nível conceptual, essas peças têm características diferentes, são utilizadas no jogo de maneiras diferentes, muito embora relacionemos essas características com animais que possuem aptidões similares.

Outro exemplo pode ser verificado nos jogos da categoria pulp, que apresentam um mundo que é ficção, apropriando-se de uma moda que decorre na sociedade. Os objetos do jogo de tabuleiro trazem todos os elementos personificados que o compõem, com imagens desse mundo fictício. Através da comunicação visual, as peças de cada jogador (pedaços de cartão com imagens ou peças de plástico moldadas) estão personificadas com as características específicas de cada personagem ou ação de um determinado mundo fictício.

ANÁLISE DOS PROCESSOS MIMÉTICOS NA CONCEÇÃO E ORGANIZAÇÃO DOS JOGOS

Os jogos de tabuleiro mimetizam o contexto sociocultural onde estão inseridos, conseqüentemente, mimetizam as leis naturais que estruturam o mundo real e a nossa vida. Estas estruturas encontram-se inseridas nos jogos de tabuleiro, mas desta vez já não são organizadas pelas leis naturais que estruturaram o mundo onde vivemos. São pensadas pelo indivíduo que as planeou quando projetou o jogo e que têm como objetivo final, comunicar visualmente com o jogador. Hartmann (1964) afirma que o mundo real é constituído por várias camadas. Não interessam tanto os espaços entre essas camadas, uma vez que pode suceder que esses espaços apenas existam na nossa mente, mas sim a descoberta de novas leis e categorias que crescem a partir das camadas inferiores materiais, mas que são claramente distintas e independente delas.

Transportando esta citação para os jogos de tabuleiro, depreendemos que estes podem ser decompostos em várias camadas, cuja ordem não importa. Estas camadas não se encontram distantes uma das outras, pois sobrepõem-se. A procura e estudo destas camadas, ajudam na compreensão dos sistemas de comunicação visual inseridos nos jogos assim como na possibilidade de observar com mais clareza a relação destes sistemas com a mecânica de jogo.



Estes sistemas baseiam-se em dois aspetos, em regras predefinidas, isto é, como se definem as regras de um jogo e, através de conhecimentos e conceitos intrínsecos do utilizador, obtidos através da vivência e da interação com outros meios de comunicação visual, como por exemplo, a iconografia.

A estratificação exige auto-organização e integração das estruturas complexas que surgem por sobreposição. Se observamos as leis da evolução que contribuem para a ordem de diferentes domínios, encontramos uma concordância maior entre essas leis do que entre as próprias estruturas e todas as suas realizações (Eigen & Winkler, 1989).

Os sistemas de comunicações que estão inseridos nos jogos de tabuleiro parecem ser complexos, mas ao analisarmos esta estrutura, é possível proceder à sua identificação e encontrar o motivo que justifica a existência desse sistema de comunicação nesse jogo de tabuleiro.

JOGAR DESLIGADO DE PREOCUPAÇÕES

Na definição de jogo que investigamos no segundo capítulo, averiguamos que o jogo é algo que não tem uma função específica, para além de ser jogado, é uma ação na qual os indivíduos participam livremente para descontrair ou socializar. Como consequência, nos jogos de tabuleiro isso também acontece, mas torna-se importante salientar dois aspetos que se destacam na relação do jogo de tabuleiro com o indivíduo.

O primeiro aspeto é o reconhecimento do tema do jogo como sendo uma ação comum, porém distorcida, da vida real, na qual o indivíduo joga despreocupado e livre de consequências. O segundo aspeto é a evolução dos jogos que passou à ação principal que decorria no tabuleiro, para a relação entre os jogadores, tornando o tabuleiro como um sistema ou adorno que regista a pontuação de cada jogador.

Como temos vindo a analisar, os jogos de tabuleiro são reflexos das vivências e ações da nossa sociedade. Estes fazem o jogador mergulhar num mundo alternativo. Hofer (2003) afirma que quando joga, deixa-se levar pela ilusão que poderia ser uma agente imobiliária milionária ou uma vencedora dum quiz. Deste modo, pode afirmar-se que o tema de um jogo mimetiza aspetos da sociedade e dá oportunidade ao indivíduo

para que este tome ações sem sofrer as consequências que existem na vida real; investir todo o seu dinheiro numa propriedade real é bastante diferente de investir numa casa do *Monopólio*. O jogo de tabuleiro é uma simulação do mundo, ou então uma versão alternativa que dá oportunidade a que o jogador tomar decisões sem preocupações. Certamente que durante o jogo, existe a consciência de que a conduta mantida é uma simulação de uma ação ou contexto da vida real, uma simples mímica. Esta consciência da irrealidade radical do comportamento adotado, provoca um afastamento da vida dita normal, substituindo a legislação convencional definida em outros tipos de jogos (Callois, 1990). Por sua vez Huizinga (1970) afirma que dentro do círculo do jogo, as leis e hábitos da vida normal não são aplicados.

Esta característica de transpôr uma ação ou mundo alternativo para os jogos de tabuleiro, são auxiliadas pelas imagens ilustradas, que envolvem e contextualizam o jogador. Exemplificamos com o jogo *Candyland*, um simples jogo de corrida para crianças, em que se verifica uma premissa bastante simples, tal como ir da casa de partida à da chegada. O movimento é ditado por cartas de cores que correspondem às casas do percurso e que atravessam o reino de *Candyland*, passando por localizações como *Candy Cane Forest* e *Gum Drop Mountain*¹¹ (Zimmerman, 2010). Estes elementos ilustrativos, permitem aos jogadores, neste caso as crianças, construir um mundo alternativo, onde tudo é feito a partir de doces. Assim sendo, a ilustração, aliada ao tema, serve de base para a criação de um território imaginário na mente do jogador.

ON-3OAKD OFF-3OAKD

A segunda característica relaciona-se com o fator de sociabilidade implícitos nos jogos ao longo do seu percurso na história. O jogo de tabuleiro, sempre reuniu as pessoas, fazendo-as competir por um objetivo.

Contudo, ao longo da evolução, a ação principal tem passado do tabuleiro para a relação entre jogadores, ou seja, a interação mais significativa no desenrolar do jogo é feita com o adversário e não com os tabuleiros. David Parlett (1999) afirma que os jogos de tabuleiro modernos mudaram gradualmente, pois a ênfase atribuída ao tabuleiro foi transferida para o círculo de jogadores.

11. Candy Cane Forest e Gum Drop Mountain são dois espaços específicos do tabuleiro do jogo *Candyland*. Que neste exemplo estão representados por ilustrações.

FIG 20. *Candy Land*.



FIG 20.



12. Trivial Pursuit é um jogo de corrida em loop desenhado por Chris e John Haney em 1979, cujo objetivo é capturar 6 peças de diferentes cores, em que cada uma representa um tema diferente. Essa peça obtém-se ao cair numa casa específica e a responder acertadamente ao tema correspondente (Parlett, 1999).

Jogos com o *Go* ou as *Damas*, são jogos de tabuleiros tradicionais, essencialmente posicionais, em que as peças do jogo determinam o vencedor do vencido através da sua disposição ou captura das peças do adversário. Por outro lado, em jogos como o *Monopólio*, grande parte do equipamento utilizado para jogar, notas e títulos de propriedade, não entra em contacto com o tabuleiro. O mesmo acontece com o *Trivial Pursuit*¹², em que toda a ação do jogo decorre fora do tabuleiro, nomeadamente, as questões e respostas que o jogadores fazem de modo a avançar no jogo. Neste jogo, o tabuleiro é praticamente irrelevante para o desenrolar do jogo, sendo apenas necessário para decidir o género de pergunta e manter a pontuação (Parlett, 1999). No exemplo do *Monopólio*, o tabuleiro ainda é essencial para jogar, mas o modo como se vence, é medido por outro material, o dinheiro.

Se analisarmos o tabuleiro deste último jogo que referenciamos, o tabuleiro serve de pretexto para comunicar aos jogadores o tipo de pergunta que têm de fazer e as que já acertaram. Para isso recorrem a ilustrações e à cor, para identificar cada género de pergunta que cria uma ligação entre o tabuleiro e as cartas, bem como com as questões. Assim sendo, o jogo dá mais evidência à comunicação entre os jogadores e às cartas que contêm as perguntas e as respostas.

MECANISMOS DE COGNIÇÃO E PERCEÇÃO VISUAL

O Mundo está cheio de objetos e eventos que, quando são combinados criam um caleidoscópio de informação potencial. Grande parte dessa informação é, simultaneamente, irrelevante e essencial às necessidades do dia a dia das pessoas. Assim, as pessoas utilizam essa informação de um modo eficiente, pois o ser humano está equipado com mecanismos especializados que capturam e processam essa informação através do sistema nervoso (Sekuler & Blake, 1994).

A percepção ajuda-nos a compreender o nosso ambiente através das sensações que recebemos através dos nossos órgãos sensoriais, tratando-se de um processo altamente complexo que envolve o reconhecimento e interpretação de um estímulo registado pelos nossos sentidos e que é armazenado na memória (Rookes & Willson, 2000). Tal como no exemplo anterior, o jogador é visualmente estimulado, sendo capaz de



interpretar o signo com que se depara e que, ao basear-se em experiências anteriores, fará com que se mova numa direção específica.

A percepção implica uma sequência de eventos inter-relacionados. A compreensão completa do processo, requer conhecimento acerca de todos os componentes de uma sequência e os modos como esses componentes interagem (Sekuler & Blake, 1994).

Deste modo, podemos fazer uma distinção entre a sensação e a percepção, com um paralelismo simples, onde a mente é o software e o cérebro é o hardware. Assim sendo, o cérebro processa a informação obtida pelos órgãos sensoriais e a mente compreende e retira significados do que foi processado.

A partir da definição do conceito de percepção, há necessidade de a distinguir do conceito de sensação, pois esta relaciona-se com as respostas dos recetores e órgãos sensoriais ao estímulo do ambiente, sem existir um momento de reconhecimento e interpretação. Interessa-nos compreender de que forma os grafismos comunicam visualmente com o utilizador. Se a percepção provém dos estímulos que um ambiente transmite aos órgãos sensoriais, podemos afirmar que existem cinco tipos de percepção: a tátil, a auditiva, a gustativa, a olfativa e a visual. Sekuler e Blake (1994) afirmam que a tradução sensorial é o processo que converte a receção dos estímulos físicos em estímulos neurais.

O sentido tátil, é mediado pela pele de todo o corpo, permitindo-nos reconhecer a presença e forma dos objetos que estão em contacto com o corpo, assim como a temperatura e a textura. A percepção auditiva permite o reconhecimento e interpretação de timbres, volume ou intensidade sonora, assim como o ritmo e frequências. A percepção gustativa, obtida através da língua, está ligada à alimentação, permitindo a compreensão de sabores, como por exemplo o que é salgado ou doce. Ainda ligada ao paladar, existe a percepção olfativa que é a captação de odores, sendo um dos sentidos que mais estimula a memória. Finalmente, a percepção visual, que é a receção dos raios luminosos captados pelos nossos globo ocular e que nos permite compreender as formas e as relações espaciais, tal como a profundidade, as cores, a luminosidade e os movimentos.



13. O sistema vestibular é o conjunto de órgãos do ouvido interno, responsável pelo equilíbrio.

Estes sistemas trabalham todos em conjunto, ajudando-nos a sentir e a compreender o ambiente em que nos encontramos. Rookes & Willson (2000) exemplificam com um cenário: um aluno está numa sala sossegada durante algum tempo e começa a reconhecer os colegas que vão entrando, assim como consegue cheirar o café que eles trazem em copos e ouvir as notícias que estão a ser ditas na televisão do canto da sala. A partir do exemplo que os autores dão, podemos retirar duas conclusões. A primeira, é que estes sistemas trabalham de uma forma imediata e sem uma pessoa fazer qualquer esforço. A segunda conclusão é que existe uma percepção que surge quando estes sistemas trabalham em conjunto, que são a percepção temporal, espacial e a propriocepção.

A percepção temporal não tem órgãos específicos que transmitam a passagem do tempo, mas a verdade é que o Homem é capaz de sentir a passagem do tempo, tendo a percepção de durações, de produção de ritmos, assim como a temporal e da simultaneidade. Um exemplo disso é o tempo psicológico, que varia consoante o estado de espírito ou a tarefa da pessoa. Mediante o nível de interesse, o tempo parece passar mais rápido ou mais lento. Steven Seow (2008) exemplifica que um download que na realidade pode demorar três minutos, pode ser sentido pelo utilizador como se fossem cinco minutos, devido à sua percepção temporal.

A percepção espacial serve-se de vários sistemas, tal como o visual e o auditivo para interpretar a distância e a localização de um objeto. Esta percepção é supra-modal, ou seja, é compartilhada pelas várias modalidades, pois através destas podemos distinguir se um som está a afastar-se ou a aproximar-se, ou então se um objeto está a cair ou estático.

Finalmente a propriocepção que é a capacidade de reconhecer a localização espacial do corpo. Utiliza os músculos e o sentido de orientação para se poder mover ou manter o equilíbrio, sem necessidade do sentido da visão, utilizando informações táteis e o sistema vestibular¹³.

Grande parte da representação e comunicação humana do conhecimento dá-se através de sistemas de símbolos, sistemas de sentido culturalmente artificiais, que capturam importantes formas de informações. A linguagem, imagem e matemática são apenas três dos sistemas de símbolos que se

tornaram importantes para a sobrevivência e produtividade humana. Gardner (2011) afirma que uma das características que faz uma capacidade computacional natural útil para os seres humanos é a sua suscetibilidade a um sistema de símbolos culturais.

Numa época mais primitiva, o indivíduo terá partilhado uma parte da sua percepção com o instinto de sobrevivência, identificando amigos e inimigos e a localização da sua próxima refeição. À medida que a sociedade se desenvolveu, esses instintos relaxaram. Consequentemente, as pessoas civilizadas gozam de liberdade para desenvolver os seus passatempos, tal como a música, a culinária e as artes visuais, aplicando as suas máquinas percetuais em modos mais divertidos e criativos. Estes passatempos envolvem a estimulação destes sensores. As qualidades estéticas e sensoriais, são o tipo de experiências que desempenham um papel importante da cultura hereditária de uma sociedade (Sekuler & Blake, 1994).

No presente trabalho procederemos a uma abordagem mais exaustiva sobre a percepção visual, tendo em conta a análise dos sistemas de comunicação visual representados nos jogos de tabuleiro.

CONSTÂNCIAS PERCEPTIVAS

A percepção visual acontece quando a luz de um objeto é refletida sobre a retina, projetando uma imagem. Estas imagens retinianas sofrem mutações consoante o ambiente em que estão inseridas, tendo em conta a alteração da luz, o posicionamento e a movimentação do objeto no espaço. No entanto, em circunstâncias normais, os indivíduos nunca perdem a percepção real do objeto, tal como o seu verdadeiro tamanho ou cor. A isto chamamos de constâncias percetivas.

Aparentemente, um objeto pode conservar a sua forma, a cor e o tamanho geralmente ligado à sua identidade, embora a informação projetada na retina que reúne tais qualidades, varie de acordo com a variação na relação do objeto com o seu ambiente (Vernon, 1974).

Simões e Tiedemann (1985) afirmam que, quando percebemos objetos ou pessoas, nos apercebemos como coisas estáveis e permanentes, apesar das modificações na sua iluminação

FIG 21. Tabuleiro original do Monopólio.

FIG 22. Versão da Nintendo do Monopólio.

FIG 23. Versão Britânica do Monopólio.



FIG 21.



FIG 22.



FIG 23.

posição ou distância. O que acontece sempre que nos afastamos de um objeto é que a imagem projetada na nossa retina se torna gradualmente menor com o aumento da distância. Este facto não é suficiente para afirmar que o objeto está a encolher, mas quando o quiser comprovar, verifica-se que a percepção do tamanho é correta. Isso quer dizer que, apesar das modificações ocorridas no estímulo visual nas nossas retinas, a percepção do objeto manteve-se constante.

Então podemos afirmar que as constâncias percetivas, permitem perceber um objeto do mesmo modo, sem que a imagem projetada na nossa retina sofra alterações do meio onde o objeto se insere.

Um exemplo simples, é a capacidade de reconhecer um tabuleiro de *Monopólio*, quer este seja antigo, recente, escrito numa língua estrangeira, ou que tenha sofrido adaptações da cultura *pulp*. Existirão sempre características visuais que o identificarão com tabuleiro do *Monopólio*.

No entanto, a conservação de constância percebida, apesar da variação nos dados sensoriais projetados, depende, em grande parte, da capacidade do observador em distinguir entre as qualidades intrínsecas do objeto e os aspetos que variam com mudanças na situação ambiental (Vernon, 1974).

As constâncias percetivas segmentação segundo a constância de cor, luminosidade, tamanho, forma, localização. Todos estes segmentos juntos culminam na constância do objeto, que se refere à nossa capacidade de reconhecer o objeto, apesar das numerosas modificações na luz, sombra, cor, orientação, tamanho e posição da imagem que é projetada na retina (Simões & Tiedemann, 1985).

A constância de cor e luminosidade ajuda-nos a manter a percepção do objeto caso ele sofra alterações causadas pelo meio, tanto na sua cor como na sua luminosidade (Simões & Tiedemann, 1985). Imaginemos um dado que tem uma luz verde a incidir sobre ele. A luz projetada para a nossa retina é que o dado é verde, embora saibamos que ele é de facto branco, marcado com círculos pretos, não alterando a nossa percepção. O mesmo acontece com a luminosidade pois sabemos que o dado tem a mesma luminosidade, independentemente da luz do dia, ou estando dentro de uma caixa de tabuleiro.



A constância de tamanho é a preservação da percepção do tamanho de um objeto que é projetado sobre a retina de uma pessoa (Simões & Tiedemann, 1985). Isto varia em relação à distância em que se percebe um determinado objeto. Quanto mais próximo este for maior esse objeto parece; quanto mais distante, mais pequeno. Se observarmos dois peões colocados num tabuleiro, sendo que um está na casa de partida e outro na casa da meta, tendo como ponto de vista a casa de partida do jogo, o observador vê o peão mais próximo maior do que o mais distante, embora saiba que têm exatamente o mesmo tamanho.

A constância da forma depende da visão geral que a pessoa tem do ambiente, sem a qual não poderia perceber a inclinação, nem do objeto observado nem dos demais encontrados no local. Assim, o observador cria um vasto leque de representações do mesmo objeto, em que a sua forma altera visualmente devido à perspectiva em que se vê, embora a sua percepção do objeto se mantenha constante (Simões & Tiedemann, 1985). Um exemplo disso é o manuseamento de um tabuleiro. É, normalmente, um objeto quadrangular ou retangular e, à medida que a sua posição no espaço se modifica, a luz projetada por ele refletirá imagens diferentes nas retinas, mas será sempre identificado com um tabuleiro pelo observador.

A constância de localização é a tendência de perceber que os objetos, quando nos movemos ou movemos o objeto pelo ambiente, pertencem ao mesmo local no espaço. Podendo exemplificar com as peças de *Xadrez*, a capacidade de as identificar no espaço delimitado para planejar a próxima jogada.

Todas estas constâncias culminam nas constâncias do objeto, que é a nossa capacidade de os reconhecer, apesar das numerosas modificações a que o ambiente que os rodeia os sujeita. A nossa percepção é um produto de uma complexa interação simultânea entre numerosas características de diversos aspetos do ambiente.

A constância do objeto só se verifica quando as anteriores constâncias definidas fizeram parte do ser humano. A nossa percepção é produto de nossa interação com o mundo, desde o nascimento, ou até mesmo antes disto (Simões & Tiedemann, 1985).

14. José Raúl Capablanca foi o detentor do título de campeão do mundo em Xadrez desde 1921 até 1927.

15. Alfred Binet foi um psicólogo francês do final do século XIX, cujo seu trabalho destacou-se na psicometria, sendo o inventor do primeiro teste de Quociente de Inteligência.

A perspectiva do sujeito, limitada a uma recepção intermitente dos objetos da percepção, requer um outro sentido para existência que redublique, mantendo o sentido de existir é ser percebido (Branco, 1990).

CONHECIMENTO ADQUIRIDO ATRAVÉS DA EXPERIÊNCIA

Os indivíduos vão adquirindo conhecimento, à medida que praticam uma certa atividade, acabando por se tornarem conhecedores. Isto relaciona-se com um processo mental chamado *apercepção*, processo através do qual os elementos mentais são organizados. Por outras palavras, a *apercepção* é a capacidade de interpretação dos estímulos sensoriais, atribuindo-lhes significados, com base nas experiências pessoais do sujeito, nas suas emoções e no seu conhecimento do mundo (Runes, 2006).

Transpondo este conceito para os jogos de tabuleiro, David Parlett (2009) exemplifica com uma pergunta feita a José Raúl Capablanca¹⁴ a quem questionaram “*quantos movimentos ele previa num jogo*”. A resposta dada foi “*um, mas sempre o melhor*”. Capablanca, de um modo simples, explicou a *apercepção*, onde grande parte da vantagem do mestre de Xadrez sobre o novato deriva dos primeiros segundos de pensamento, pois toda a experiência obtida, auxiliada com capacidade sensorial, faz com que as soluções mais acertadas saíam com naturalidade.

A percepção é construída na experiência. Como a experiência varia, a percepção também varia. Diferentes indivíduos assistem a diferentes aspetos de estímulos e registam interpretações e observações diferentes à luz de suas experiências (Rao, 1978).

Sekuler e Blake (1994) reforçam a afirmação, adiantando que a percepção de uma realidade é intimamente determinada pela experiência do sujeito, pois não é plausível que haja uma distinção entre a percepção do mundo e o mundo mesmo.

Alfred Binet¹⁵ avançou com uma hipótese sugerindo que os mestres de Xadrez criavam uma imagem fotográfica do tabuleiro, mas acabou por concluir que essa visualização era muito abstrata, tal como um mapa infográfico de uma

companhia de transportes públicos. O autor concluiu que tal não depende de um forte poder de análise, mas sim de uma base de conhecimento estruturado que lhe permite reconstruir qualquer detalhe particular, tocando num sistema organizado de conexões. Note-se que um jogador mais fraco, ao deparar-se com uma posição difícil, leva bastante tempo a analisar um número de jogadas possíveis, descartando as conexões do jogo. Sumariamente, os mestres apoiam-se no conhecimento estruturado e nas experiências passadas mais do que na análise e na reflexão (Parlett, 2009).

INTUIÇÃO

Conforme referimos, o conhecimento através da experiência torna-se mais importante do que a análise e a reflexão. Contudo, há que considerar um fator importante nos processos de perceção e que se relaciona com a intuição do jogador, sendo que este a vai explorando no decorrer de um jogo, como por exemplo, o *Xadrez*.

A palavra intuição é um termo bastante difuso que se refere a uma variedade de tipos de conhecimento. A raiz da palavra deriva do latim e significa aproximadamente intuitos “*o ato de alcançar o conhecimento da perceção direta ou através da contemplação*” (Davis-Floyd, Arvidson, 1997).

Assim, a intuição surge como uma função de ligação, traz o poder do inconsciente para o pensamento consciente. Através da intuição, o inconsciente com os seus vastos bancos de memória, o seu sistema de relação associativa, a sua velocidade e a sua capacidade de processar vários itens em paralelo, enriquece a capacidade de atividade mental consciente, para manipular a lógica e construir testes empíricos (Parlett, 2009).

Por outras palavras o jogador utiliza o que aprendeu no decorrer de vários jogos e com essa experiência dispensa a análise da situação de jogo, prevendo e pensando em todos os movimentos possíveis. Com isso, ele consegue ter uma visão holística e imediata da situação de jogo, em que consegue ligar todos os movimentos entre as várias peças de jogo de um modo quase instantâneo.



16. Kriegspiel é uma variante de Xadrez inventada por Henry Michael Temple em 1899, onde cada jogador pode ver suas próprias peças, mas não as do seu adversário. Para isso existe uma terceira pessoa para o jogo, o árbitro, que informa cada jogador se o movimento é legal ou ilegal, assim como a capturação de uma peça ou xeque e o xeque-mate.

17. Bridge é jogo de cartas jogado por dois pares de jogadores, à semelhança do jogo da Sueca. Um jogo de bridge é dividido em duas partes: o leilão e o carteio. O objetivo do jogo é realizar o maior número de vazas (trick) possível. No leilão chega-se a um acordo se existe trunfo ou não, e o número de vazas que uma equipa deve fazer.

As intuições surgem, muito frequentemente, através de conscientização. Adquirem uma forma simbólica e tendem a compartilhar a rica e inesperada qualidade que caracteriza os processos mentais inconscientes. A intuição pode ser uma forte aliada próxima das habilidades de dedução e inferência, necessária nos jogos de cartas inteligentes. (Parlett, 2009).

DEDUÇÃO

A dedução é um modo de encadear um pensamento pela lógica, podendo ser útil para um tipo específico de jogos, onde para vencer se necessita de um raciocínio lógico. Uma dedução é uma espécie de argumento no qual a forma lógica válida garante a verdade da conclusão se as premissas forem verdadeiras. Citamos como exemplo a casa 20 de um jogo, que tem uma cobra e provoca um recuo. O pensamento lógico indicará que todas as casas com cobras fazem recuar.

Parlett (2009), exemplifica com um torneio de *Kriegspiel*¹⁶, em que o vencedor não era o jogador mais forte de *Xadrez*, mas sim o de *Bridge*¹⁷. É óbvio que uma das habilidades precisas para jogar *Kriegspiel* era a dedução quanto às posições das peças do jogo, sendo uma habilidade particularmente essencial para os jogadores de cartas.

Assim sendo, podemos verificar que o modo de pensar de um jogo para outro varia. O jogador, ao especializar-se num tipo de jogo, pode acabar por se tornar mestre noutro, pois as aptidões requeridas por esse jogo, se sobrepoem. Isto leva-nos a questionar que tipos de aptidões ou inteligências podem ser requeridos pelos jogos de tabuleiro.

CLASSIFICAÇÃO DOS NÍVEIS DE INTELIGÊNCIAS SEGUNDO GARDNER

Verificamos que, em circunstâncias normais, os indivíduos captam e processam instantaneamente a informação, embora se verifique que existem diferentes tipos de capacidades que ajudam a compreender os dados obtidos pelos vários sentidos. Estas capacidades podem ser determinantes no desempenho do jogador num determinado jogo. Uma vez que podemos classificar e distinguir os jogos entre si, através da

sua mecânica e objetivo de jogo, podemos adiantar que cada jogo requer uma capacidade diferente para jogar, ou seja, um jogo de estratégia requer uma capacidade diferente do que um jogo de corrida.

David Parlett (2009) tem vindo a questionar as classificações de aptidões mentais que possam ser aplicadas às classificações de jogos. Dito de outro modo, tem em vista a possibilidade de classificar os jogos, referenciando as capacidades ou perícias que são necessárias para jogar, em vez de relacionar diretamente os conteúdos dos jogos. O autor tenta relacionar a classificação dos jogos com a “*Teoria de Inteligências Múltiplas*” que Howard Gardner propôs em 1983. Este estudo, apesar de não ter tido o desfecho pretendido pelo autor, ajuda-nos a compreender a que níveis os jogos de tabuleiro podem transmitir aos jogadores.

Gardner (2011) explica que esta teoria surgiu na sequência da questionamento sobre o método de avaliação do QI¹⁸, cujo número quantifica a inteligência dos indivíduos. Este valor poderá exercer e afetar as decisões sobre o futuro das pessoas, assim como, influenciar o que outras possam pensar, categorizando-a de forma benéfica ou pejorativa. O autor reconhece que a importância do valor do QI ajuda a perceber se a pessoa é bem ou mal sucedida na escola, mas não tem a capacidade para determinar o seu sucesso mais tarde na vida. Gardner afirma que o teste da inteligência deve contemplar algo mais do que curtas respostas a curtas perguntas. Com um pensamento mais livre, considera os vários desempenhos que são realmente valorizados pela sociedade.

O autor dá como exemplo várias situações possíveis: um rapaz de 12 anos vivia em Puluwat nas Ilhas da Carolina e, sob a tutela de comandantes da marinha, havia sido escolhido para se tornar num marinheiro mestre, aprendendo a navegar e a guiar-se pela astronomia e geografia; um jovem iraniano que se comprometeu em aprender o Corão¹⁹ e a tornar-se mestre da língua árabe e que teve de ir viver para a Terra Santa, local onde um *Ayatollah*²⁰ o prepararia e ensinaria. Ou ainda um jovem francês de 14 anos que aprendeu a programar computadores e começou a compôr música com ajuda de um sintetizador. Estes exemplos revelam que cada pessoa atinge um nível alto de competência em áreas que têm um elevado nível de exigência e, por definição do termo, acabam

18. QI é a abreviatura para Quociente de Inteligência e é um método desenvolvido, onde através de testes obtém-se um valor, que avalia as capacidades cognitivas de um sujeito.

19. Corão é o livro sagrado do Islamismo, onde acreditam que seja a palavra de Deus, Alá.

20. Ayatollah, segundo o Islão xiita, é o título mais elevado da religião Islâmica.



por demonstrar um comportamento inteligente. A diferença é que demonstram isso em ações que requerem conhecimentos em diferentes áreas, tal como a matemática, a linguística ou a música (Gardner, 2011).

A teoria das Inteligências Múltiplas tem em conta a diferenciação a inteligência em várias modalidades específicas, principalmente as sensoriais, em vez de se centrar numa só capacidade. É de salientar que não há nenhuma lista com um número específico de inteligências que sejam fixas ou irrefutáveis, pois os investigadores ao focarem-se num aspeto de análise, conseguem aproximar-se do resultado que procuram. Esta teoria aparece pela necessidade de uma melhor classificação do ser humano (Gardner, 2011).

Antes de analisarmos estas competências intelectuais, temos de considerar dois pontos. O primeiro, relaciona-se com os pré-requisitos de uma inteligência, e o segundo é o critério de avaliação da inteligência. Os pré-requisitos são um modo de assegurar que a inteligência é genuinamente útil e importante em determinadas situações culturais. Exemplificando, a capacidade de reconhecer rostos, é uma capacidade que é autónoma e está representada numa área específica dos sistema nervoso humano. A dificuldade no reconhecimento de rostos para algumas pessoas, pode ser algo embaraçoso, mas é uma habilidade que não é muito valorizada culturalmente. Estas inteligências têm a capacidade de resolver problemas ou dificuldades, e quando é necessário, criá-los. Assim sendo, esta ação constrói uma base para a obtenção de novo conhecimento.

O segundo ponto diz respeito aos critérios de avaliação da inteligência, que contribuem para a classificação do seu nível de desenvolvimento, estes podem ser: danos cerebrais onde há perda de desempenho, quando se verifica que há indivíduos que se destacam devido a capacidades favorecidas ou prejudicadas; quando se regista um conjunto de operações que permitem a sua identificação; quando se dá um desenvolvimento distinto para cada pessoa, aliado ao desempenho em que se especializou.

É possível também identificar níveis díspares de experiência no desenvolvimento de uma inteligência, desde o seu início universal até ao mais alto nível de competência.



Estes relacionam-se com a história e plausibilidade evolutiva, em que todas as espécies demonstram áreas de inteligência. Foram demonstradas há milhões de anos, sendo que a inteligência se torna mais plausível, a ponto de encontrar os antecedentes na sua evolução, tal como a organização social dos primatas.

Outro nível é o suporte de tarefas psicológicas experimentais que utiliza métodos para compreender a forma de funcionamento da inteligência de um candidato. São utilizados métodos cognitivos psicológicos que podem estudar detalhes de processos linguísticos ou espaciais. Relacionado com este nível é o suporte da constatação psicométrica, que é o estudo da inteligência através de um modo quantitativo, sendo o QI o teste mais comum. Finalmente, o nível de suscetibilidade de codificação de um sistema de símbolos, que será uma das capacidades mais úteis no indivíduo, que permitem que ele reaja e interaja, consoante o sistema simbólico inserido num determinado contexto cultural (Gardner, 2011).

Gardner delimita o conceito de inteligência através de grupos onde a linguagem é um fator comum, tal como a capacidade para processar sequências auditivas. Outras habilidades podem ser estudadas, tal como o senso comum, a intuição e a astúcia, pois conseguem relacionar-se com o grupo anterior, e ainda a intuição musical que consegue prever os sons seguintes.

O seguinte grupo de inteligências está relacionado com as bases intelectuais do ser humano, de onde provém o sentido do próprio, que deriva de uma forma peculiar de inteligência, a capacidade executiva, que é a que aplica as várias inteligências para um fim específico. É de salientar que as inteligências não são equivalentes aos sistemas sensoriais, referem-se à capacidade de realização, mediada pelos vários sistemas sensoriais.

Deste processo, Howard Gardner distinguiu sete tipos de inteligência, a espacial, a lógico-matemática, a música, a linguística, a interpessoal, a intrapessoal, a corporal-cinestésica, a naturalista, tendo sido acrescentada, posteriormente, a existencial (Gardner, 2011). Através estes agrupamentos, David Parlett (2009), estabeleceu relacionamentos com os jogos de tabuleiro, identificando quais são os tipos de jogos que requerem uma inteligência específica.

21. O jogo Quem é Quem inicia-se com um baralho de cartas, onde estão várias ilustrações de caras de pessoas com o respetivo nome, onde dois jogadores retiram apenas uma carta. Depois segue-se uma ronda de perguntas que contém um tabuleiro com todas as pessoas. Essas perguntas têm como objetivo eliminar hipóteses, de modo a aproximar-se da identidade do adversário.

FIG 24. Quem é Quem.

A inteligência espacial é a capacidade de reconhecer e manipular padrões num espaço aberto, normalmente utilizados por navegadores e pilotos, assim como em espaços fechados, tal como os escultores, jogadores de *Xadrez*, artistas gráficos e arquitetos. Este tipo de inteligência é útil para a movimentação de peças do jogo, para se ter a percepção que o caminho correto é mantido no tabuleiro. Também é necessária num jogo linear e de estratégia onde é preciso perceber se as suas peças e as do adversário se encontram no espaço para tomar a melhor decisão.

A capacidade de analisar problemas de um modo lógico faz parte da inteligência lógico-matemática, que consiste em executar operações matemáticas e investigar os assuntos de um modo científico. Isto poderá envolver a capacidade intuitiva do jogador pois este ao longo do decorrer do jogo, calcula a probabilidade da próxima jogada, com base no que já aconteceu no jogo. Jogos de cartas são um exemplo onde isto pode ocorrer. Outro exemplo é o jogo *Quem é Quem*²¹, em que através de uma série de perguntas se vai eliminando possibilidades, até ser provável acertar na resposta correta.



FIG 24.

A inteligência musical é a perícia em performance, composição e apreciação de padrões musicais. Os jogos fonéticos, são um exemplo de como o som é utilizado para educar as crianças num jogo de tabuleiro, pois ao cair numa determinada casa, necessitam de replicar esse som. É também de salientar a associação de perícias do *Xadrez* com a perícia musical. Muitos músicos são bons jogadores de *Xadrez* e vice-versa. Nas universidades medievais, a música e a matemática estavam ligadas.

A inteligência linguística é a sensibilidade para a linguagem escrita ou falada, capacidade para aprender línguas, e ser capaz de a praticar. Esta inteligência só é usada em jogos de palavras, tal como o *Scrabble*, mas também em todos os jogos, pois ela codifica e descodifica o modo como comunicamos, um exemplo disso é o jogo *Diplomacia*²², em que o jogador tem de negociar verbalmente com os seus adversários.



FIG 25.

A capacidade para perceber e compreender as intenções, motivações e desejos de outras pessoas, relaciona-se com a inteligência interpessoal. Esta capacidade permite trabalhar de um modo eficaz com outras pessoas. No caso dos jogos de tabuleiro acontece o oposto, pois trabalha-se contra o adversário. Estas são bases fundamentais para qualquer jogo de tabuleiro. Por sua vez, a inteligência intrapessoal possibilita a compreensão do próprio indivíduo, viabiliza um modelo de trabalho eficaz, incluindo nele os próprios desejos, medos e capacidades. Um exemplo disso é o *Poker*, onde o jogador necessita de controlar as emoções e compreender bem as capacidades que tem para vencer o jogo.

A inteligência corporal-cinestésica é a capacidade de uma pessoa usar todo o corpo, ou parte dele, para resolver problemas. É utilizada em desportos, nos jogos de destreza e manipulação e coordenação entre os olhos e a mão, sendo exemplo disso, o puzzle do *Cubo de Rubrik*. Outro exemplo são os jogos de tabuleiro que incorporam jogos de mímicas, onde o jogador através somente de gestos tem de transmitir

22. Diplomacia é um jogo que representa a Europa em 1900, onde estão salientadas as sete maiores potências, Austria-Hungria, França, Alemanha, Rússia, Grã-Bretanha, Itália e Turquia. O jogo tem como objetivo ser o poder dominante na Europa, eliminado assim os seus concorrentes, recorrendo-se a táticas e alianças temporárias. O jogo que foi desenvolvido por Allan Calhamer em 1950, baseia-se muito em estratégia militar e política. Só em 1959 é que começou a publicar o jogo (Parlett, 1999).

FIG 25. Diplomacia.

23. O jogo Party & Company é um jogo de família, onde os jogadores formam equipas, que agrega 5 mini-jogos. O objetivo do jogo, é conseguir obter os 5 discos correspondentes a cada mini-jogo, que são charadas, desenho, trivia, leitura de lábios e adivinhar palavras. Para se obter cada disco, e necessário estar numa casa específica e os jogadores da mesma equipa necessitam de vencer o mini-jogo enquanto um executa a ação e o outro adivinha.

FIG 26. Party & Co.

uma ação para que os jogadores da sua equipa possam adivinhar e alcançarem a vitória, sendo exemplo disso, o jogo *Party & Company*²³. Nos jogos de tabuleiros, encontra-se relacionado com a inteligência espacial.



FIG 26.

A inteligência naturalista refere-se ao observar, compreender e organizar padrões no seu ambiente natural. Um naturalista é alguém que demonstra perícia em reconhecer e classificar plantas e animais. A relação com jogos de tabuleiro não é muito clara, mas pode trabalhar em combinação com a inteligência espacial para reconhecer o contexto onde joga (Parlett, 2009, Gardner, 2011).

A possibilidade de existir uma inteligência existencial ainda está a ser investigada e, como foi abordada no artigo de Parlett, ainda não é referenciada. À partida, esta inteligência abrange a capacidade de refletir sobre as questões fundamentais da existência.

Por mais interessante que o conceito de múltiplas inteligências possa ser, dando uma perspetiva sobre as aptidões que o jogador põe em prática, não responde na totalidade ao inquérito que Parlett se propôs realizar, sobre as perícias que os jogos de tabuleiros envolvem.

LINGUAGEM III VISUAL / GESTALT

Deste modo demonstra-se a importância da compreensão dos processos de percepção de informação e de como esta estimula a inteligência. Se pensarmos quantas vezes entramos em contato com dispositivos que foram desenhados para comunicar visualmente, como semáforos, relógios, jogos de tabuleiro, concluímos que existe uma miríade de exemplos que acompanham as pessoas nas mais variadas atividades.

Estes para serem objetos eficazes, têm de ser desenhados tendo em conta o sistema sensorial humano. Então afirma-se que, o estudo da percepção permite o design de dispositivos que assegurem uma excelente performance perceptual (Sekuler & Blake, 1994).

Com esta afirmação, podemos avançar para o design de jogos de tabuleiro pois estes dispositivos funcionam maioritariamente na visão²⁴.

Desse modo, como na definição de jogo existe um momento anterior à ação lúdica onde se estabelece as regras do próprio jogo, estabelece-se também as regras de comunicação que vão auxiliar a ação lúdica a decorrer de um modo correto.

A linguagem, é o instrumento supremo na forma como o homem comunica, ensina e comanda. Então, a nossa principal preocupação será a de compreender o valor e o significado dessas imagens (Huizinga, 1970).

As teorias da Gestalt versam sobre a percepção das imagens no cérebro. Esta Escola de Psicologia Experimental, atuou principalmente no campo da teoria da forma, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação e conduta exploratória.

A teoria da Gestalt afirma que o que acontece no cérebro não é idêntico ao que acontece na retina. A excitação cerebral não se dá em pontos isolados, mas por extensão. Não existe, na percepção da forma, um processo posterior de associação das várias sensações. A primeira sensação já é de forma, já é global e unificada (Filho, 2000).

24. Existem jogos que utilizam outros sentidos como o tato e a audição, mas para o propósito deste estudo, irei focar somente na visão.

FIG 27. Exemplos de Ilusão de Ótica.

FIG 28. Exemplos de Ilusão de Ótica.

FIG 29. Exemplos de Ilusão de Ótica.

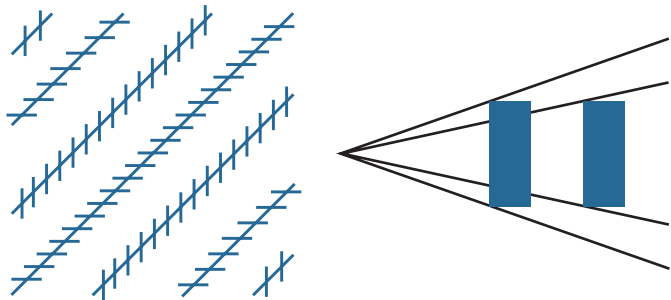


FIG 27.

Ao nível do globo ocular não vemos partes isoladas, mas relações. Sendo a nossa percepção o resultado de uma sensação global, as partes são inseparáveis do todo e não são outra coisa que não elas mesmas fora desse todo (Filho, 2000).

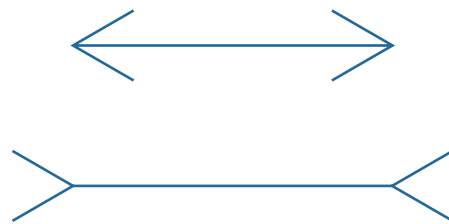


FIG 28.

A Gestalt, ao estudar o fenómeno da percepção visual, estabelece uma primeira divisão geral, as forças externas e as internas. As forças externas são constituídas pela estimulação da retina através da luz proveniente do objeto exterior. Essas forças têm origem no objeto que olhamos, ou melhor, nas condições de luz em que se encontra. As forças internas são as forças de organização que estruturam as formas numa ordem determinada, a partir das condições dadas de estimulação, ou seja das forças externas. As forças internas têm a sua origem, segundo a hipótese da Gestalt num dinamismo cerebral que se explica através da própria estrutura do cérebro (Filho, 2000).

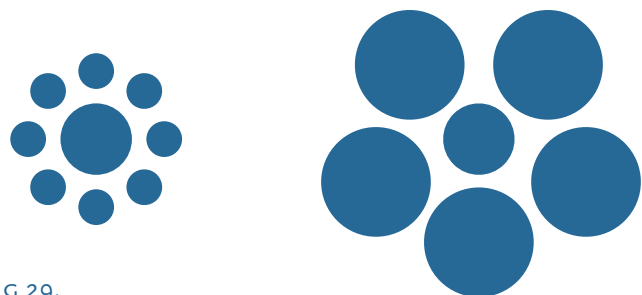


FIG 29.



FIG 32. Exemplos de boa continuação.



FIG 33. Exemplos de proximidade.

FIG 32.

Dois fatores de organização elementares são o da proximidade e semelhança. O de proximidade, diz respeito aos elementos visuais que quando estão próximos um dos outros, tendem a ser visto juntos, isto é, constituem unidades. Quanto menor a distância entre os pontos, mais a unificação ocorre.

A semelhança reaciona-se com a igualdade de forma e cor que desperta a tendência dinâmica de constituir unidades, isto é, de estabelecer agrupamentos das partes semelhantes (Filho, 2000).

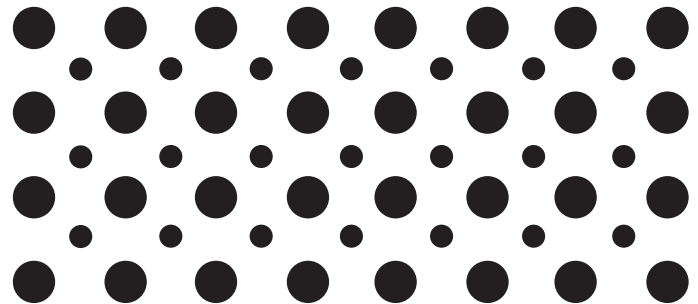


FIG 33.

A Gestalt agrupa todos estes princípios num só, sendo denominado de pregnância da forma. Este princípio, as das forças de organização da forma, tendem a o dirigir-se tanto quanto o permitem às condições dadas no sentido da clareza, unidade e do equilíbrio (Filho, 2000).

De forma sintetizada, a Gestalt, é um modo de estudar como o ser humano processa a informação, através de diferentes princípios básicos. A partir do que é percebido pelas forças externas e é processado pelas forças internas. Estes estímulos com os quais o ser humano interage de um modo natural, são vistos como uma unidade. Assim, o estudo da linguagem visual, aliada ao estudo dos jogos de tabuleiro, tem de analisar os parâmetros que compõem esta linguagem, como a cor, a forma ou Gestalt, a composição, os grafismos utilizados (ilustração, icnografia etc.), bem como a sua simbologia, tentando compreender o papel que cada sistema de comunicação visual desempenha.

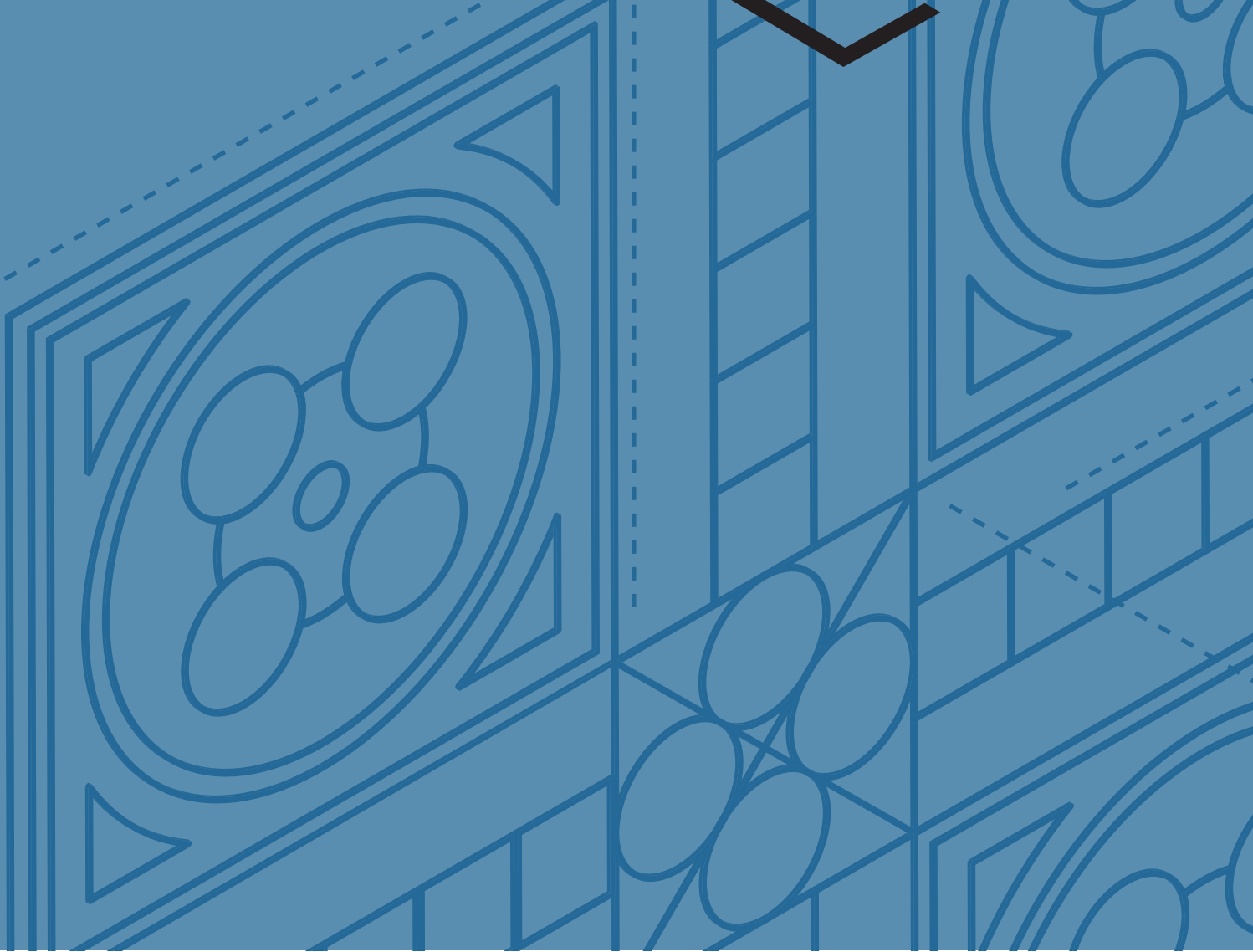


Este conhecimento em conjunto com o estudo de como o Homem processa esta informação, é importante para a investigação dos sistemas visuais de comunicação nos jogos de tabuleiro. As diferentes características de como cada pessoa processa a informação, e as competências que cada jogo requer proporcionam conhecimento sobre que tipo de sistemas de comunicação deveremos procurar.

Aliado ao conhecimento da percepção, a compreensão do contexto onde o objeto de estudo se insere demonstra-se também essencial, para perceber a relação que o objeto de estudo tem com a sociedade e como esta reflete a vivências do Homem e mimetiza as suas ações.



to
CASTLE
XU
LO



“OS TABULEIROS DOS
SÃO SISTEMAS DE
PLANOS DE INTERAÇÃO,
ONDE CRIA UMA
RELAÇÃO COM A
REPRESENTAÇÃO, EM
VEZ DESTAS SEREM
PICTURAIS, OS
TABULEIROS PODEM
SER CONSIDERADOS
COMO DIAGRAMAS
DE INTERAÇÃO.”

SISTEMAS VISUAIS DOS JOGOS DE TABULEIRO



A PESQUISA que até agora tem sido feita, serviu de introdução e definição ao Jogo de Tabuleiro, assim como os apontamentos de análise gráfica que demonstram ser importantes para a sua contextualização.

Contemplamos a sua origem até aos dias de hoje, a sua definição conceptual, o modo como se relaciona com o indivíduo, a forma como este o percebe, e a evolução visual destes jogos.

O tabuleiro é a parte mais importante de cada jogo, porque é nele que a ação decorre. Zimmerman (2010) afirma que todos os jogos têm duas partes, as regras e os materiais. As regras dizem como se joga e os materiais¹ são as peças com que se joga. Plano e retangular, o tabuleiro é o componente essencial para o jogo, um espaço físico e metafórico no qual este decorre, sendo o suporte para toda a ação.

Podemos verificar que, na evolução do objeto de estudo existe um aumento da complexidade gráfica, e que terá acompanhado a evolução das capacidades perceptivas do indivíduo. Tal como os materiais que os construíram e as tecnologias desenvolvidas, que foram aplicadas aos Jogos de Tabuleiro.

Os primeiros jogos vistos nas civilizações antigas eram construídos em pedra, muito pouco ornamentados. Nos dias de hoje, utilizam-se gadgets como superfície de jogo, cujo trabalho gráfico é bastante elaborado, interativo e dinâmico.

No passado, a questão era dar uma ordem formal ao mundo, aparentemente, o material. Confrontando-se com a atualidade trata-se de fazer desse mundo, grande parte codificado em números, um mundo de formas, que se multiplicam incontrolavelmente.

No passado, era preciso formalizar um mundo dado como certo, mas agora é uma questão de perceber as formas destinadas a produzir mundos alternativos (Flusser, 1999).

1. As peças consistem numa variedade de objetos, desde dados, cartas, peões e até mesmo um bloco de papel e uma caneta.

COMUNICAÇÃO GRÁFICA ESTABELECIDA COM O UTILIZADOR

Esta evolução dos grafismos, culminou nos Jogos de Tabuleiros Proprietários², ainda em produzidos em suportes analógicos, como o papel e o cartão. A sua complexidade e estruturas gráficas atingiram um ponto elevando de códigos e signos visuais, comunicando ao jogador como se deve comportar numa determinada altura do jogo, assim como os elementos visuais que contextualizam o tema que o jogo aborda.

Estes elementos estabelecem um elo de ligação entre os jogadores e o jogo. Os signos visuais ajudam e complementam as regras e a mecânica do jogo, auxiliando uma pessoa a orientar-se pela ação que decorre nesse mesmo jogo.

O tabuleiro é um espaço compartilhado para o discurso estilizado do jogo, onde a experiência dos participantes se sobrepõe e se mistura (Zimmerman, 2010).

No decorrer do trabalho de investigação, observou-se que nos Jogos de Tabuleiro em geral, emergiram dois grandes grupos de jogos em relação aos seus grafismos. Os que tem a mesma linguagem gráfica mas pertencem a jogos diferentes, e os jogos que foram reeditados com diferentes grafismos.

Ao debruçarmo-nos sobre o primeiro grupo, verificamos que existe uma panóplia de jogos que contém uma linguagem gráfica igual, ou bastante similar e que abrange diferentes jogos de diferentes géneros. Isto acontece por vários motivos, seja pelo tema bastante similar, desenhado pela mesma empresa, pelos limites tecnológicos ou o mesmo pelo público-alvo. Exemplo deste acontecimento são os jogos do final do século XIX, onde a linguagem gráfica é toda muito idêntica.

Isto verifica-se na coleção de jogos de tabuleiro de Arthur e Ellen Liman. Esta coleção contém vários jogos do século XIX, onde se pode verificar a variedade de jogos que mantêm uma linguagem comum ou bastante similar³.

Na verdade, jogos de tabuleiro e as suas ilustrações, tais como o jogo de 1895 *The Mansion of Happiness*, ou o jogo 1886 do *District Messenger Boy*, são exemplos de algumas das

2. Ver definição de Jogos Proprietários na página 64.

3. É necessário salientar, que nem todos estes jogos de tabuleiro fazem parte da mesma família, e que pode existir algumas divergências.

FIG 1. District Messenger Boy



FIG 1.

4. A Era Vitoriana, foi um período no Reino Unido sobre o reinado da Rainha Vitória nos meados do Século XIX. Esta época foi bastante importante, pois marcou um longo período de prosperidade e paz para o povo britânico assim como o auge e consolidação da Revolução Industrial, que permitiu o desenvolvimento de uma classe média grande e educada.

FIG 2. Bulls and Bears. The Great Wall Street Game

obras mais vibrantes e bonitas da Era Vitoriana⁴, oferecendo visões vigorosas de paraísos silvestres e urbanos (Kilian, 1992).

Deste modo, pudemos ver que a linguagem visual de um determinado grupo de jogos, por mais diferente que as suas mecânicas sejam, pode ser semelhante o grafismo de cada jogo. Outro motivo seria o desenvolvimento tecnológico, em que o método e técnicas de impressão limitavam as possibilidades da imagem registando-se, como consequência disso, a diminuição de produtores de jogos.

As caixas e os tabuleiros dos jogos foram afetados pela chegada de novos meios de impressão, onde inicialmente eram pintados à mão e com a evolução passaram a ser produzidos mecanicamente e com maior qualidade (Hoefler, 2003).



FIG 2.

Se observarmos a linguagem dos jogos de tabuleiro desta época, verificamos que as imagens ilustrativas retratam ações do dia-a-dia, de adultos e crianças a jogar, dentro de um ambiente familiar ou rodeados pela natureza. Estas imagens são um reflexo da época. De um modo mais técnico, as imagens têm bastante detalhes e através das gravuras, pode observar-se a sua textura característica, que dá volume à imagem bem como um *outline* bem definido. Nestas imagens, existem ornamentos bastante trabalhados que complementam e adornam a imagem principal, sejam curvas, formas com motivos florais ou padrões que emolduram a imagem. As cores normalmente são vivas mas pouco contrastadas, dando um aspeto uniforme e coerente às imagens.

O *lettering*⁵ é bastante trabalhado pois o aspeto das letras tenta traduzir e contextualizar o tema do jogo. O *lettering* normalmente aparece bastante ornamentado, com uma baseline irregular, uma sombra ou uma linha exterior à letra que concede tridimensionalidade; no interior das mesmas, registam-se gradientes ou tramas que criam texturas.

Isto verifica-se nos Jogos de Tabuleiro do final do século XIX, principalmente na amostra que existe na vasta coleção de Arthur e Ellen Liman, documentada por Margaret Hoefler. Este exemplo demonstra a forma como vários jogos, influenciados quer pelo contexto social onde se inserem quer pelas tecnologias aplicadas, apresentam uma linguagem comum ou bastante similar.

Verifica-se ainda uma situação oposta, isto é, quando um Jogo de Tabuleiro foi redesenhado é reeditado e que apresenta uma linguagem visual diferente, apesar de ser identificável. Devido à composição dos elementos gráficos que constituem o jogo, a linguagem visual é diferente.

Um jogo onde se pode verificar este aspeto é o *Risco*⁶. Desde que foi publicado pela primeira vez em 1957, sofreu várias mutações a nível visual. Esta alteração de linguagem gráfica, origina vários fatores tais como a evolução do jogo, mudança do detentor da patente, licença para países estrangeiros, alcance de diferentes faixas etárias, redefinição do tema, ajustes na mecânica do jogo, assim como transforma a linguagem de jogo para poder corresponder a um jogo *pulp*⁷.

Numa análise empírica de uma amostra de vários tabuleiros, no jogo *Risco*, conseguimos identificar cada tabuleiro, como sendo do jogo *Risco*, devido aos aspetos em comum entre eles, ou seja, o mapa-mundo, as ligações específicas entre os vários continentes com a respetiva legenda, a divisão dos países em cada continente com os respetivos nomes e a ornamentação que é colocada na área não jogável do tabuleiro que corresponde ao mar.

Estes elementos em comum são identificáveis nas várias versões do jogo de tabuleiro, mas a sua forma, cor, texturas, tipografia e ornamentos, variam de versão para versão. No entanto verifica-se dois aspetos que se mantêm comuns.

5. Lettering implica o uso da mão e/ou de uma ferramenta como um cinzel, caneta ou pincel. O que o distingue da tipografia é que é a criação de letras que são essencialmente e especialmente feitas para apenas uma finalidade específica (Baines & Haslam, 2005).

6. Ver definição do jogo *Risco* na página 92.

7. Ver definição jogos *Pulp* na página 89.

FIG 3. Tabuleiro do *Risco*, edição Majora.

FIG 4. Tabuleiro do *Risco*, edição Hasbro.



FIG 3.



FIG 4.

8. Ver definições de diferentes tipos de jogos página 80.

O primeiro é a composição, os grandes elementos visuais encontram-se sempre no mesmo local do tabuleiro, ou seja, o mapa-mundo do qual o jogo se apropria, contribui para a identidade do tabuleiro. O segundo aspeto, é a codificação cromática de cada continente, pois cada um deles corresponde a uma cor, cuja tonalidade varia, sendo sempre identificável com a respetiva cor (a Ásia é sempre verde).

Este fenómeno acontece na maioria dos jogos de tabuleiro proprietários, pois as empresas detentoras das licenças renovam os jogos, dando-lhes uma nova linguagem gráfica para os lançar no mercado. Muitas vezes verifica-se que repensam e melhoram a mecânica de jogo ou simplesmente renovam o produto, publicando edições especiais. Mas a razão principal prende-se com a necessidade de vender os jogos com uma linguagem visual mais atual.

Deste modo verifica-se que os jogos proprietários podem ter linguagens pertencentes a uma época específica, limitada pela tecnologia ou por questões socioculturais, assim como são lembrados através de uma identidade forte, pois um jogo pode ser reconhecido mesmo tendo sofrido várias mutações gráficas. Com este conhecimento, poderemos analisar os jogos cuja identidade é mais forte e que contém mais mutações de linguagem gráfica, com o intuito de verificar se os sistemas de comunicação visual são regulares através destas diferenças de linguagem.

ÁREA DE ESTUDO

Temos como objeto de estudo os Jogos Proprietários, devido à riqueza dos seus aspetos gráficos, do qual podemos retirar mais conteúdos. Este grande grupo contempla jogos que são criados e registados em que apenas o detentor da patente o pode produzir e distribuir. Este género de jogos, originou o incremento do mercado dos Jogos de Tabuleiro, pois várias empresas dedicaram-se a desenhar e criar jogos opulentos tanto ao nível temático, como visual e mecânico. Numa observação casual destes tabuleiros, verifica-se que, visualmente, são mais complexos do que o outro modo de classificação de jogos, os posicionais⁸, apesar de utilizarem os mesmos mecanismos de jogo. Deste modo, passamos a analisar estes jogos, de modo a estudar os seus sistemas de comunicação

visual. É preciso salientar que os *German Style War Games*⁹, ou *Designer Games*, vão ser considerados como parte dos Jogos Proprietários e não como categoria própria. Devido a estes jogos serem propriedade de quem os desenvolveu apenas são licenciados para a sua produção e distribuição.

Os Jogos Proprietários encontram-se disponíveis atualmente, numa grande variedade e, proporcionalmente ao que acontecia há 50 anos atrás, estes são menos estereotipados e muito mais engenhosos. (Pritchard, 2007)

Para podermos analisar os Jogos Proprietários, necessitamos de os dividir dentro de um grande grupo e em subcategorias. Para prosseguirmos à análise, contemplamos métodos estandardizados para a desconstrução visual de cada jogo de tabuleiro, para podermos identificar e comparar, objetiva e qualitativamente, os diferentes sistemas de comunicação visual. Se analisarmos o que autor David Parlett, verificamos que o autor criou várias subcategorias, através duma perspectiva antropológica bastante pertinente. Nesta grande divisão entre Jogo Tradicionais e os Jogos Proprietários, o tema, é o elemento mais importante.

Assim, Parlett (1999) subdividiu os Jogos Proprietários em Detecção e Dedução, Crime, Guerra, Fantasia, Histórias alternativas, Políticas, Desportos, Jogos de Palavra, Interação social e Trivia. Deste modo, a fragmentação encontra-se pelo meio que se utiliza para vencer o jogo, no caso dos jogos de Detecção e Dedução necessita-se de detetar pista e deduzir o objetivo, ou então pelo tema que o jogo se baseia, tal como nos jogos sobre a Política.

Contudo, pudemos verificar que esta subdivisão não é a mais correta para a análise que se pretende fazer, pois é bastante extensa. Um tema novo abordado num jogo de tabuleiro, iria criar uma categoria para análise, logo, iria gerar muitos grupos diferentes de jogos.

Outro aspeto, é que existem dois métodos para classificar um jogo. Pelo forma como se atinge o objetivo e pelo seu tema. Por outras palavras, poderíamos ter um jogo de Detecção e Dedução com o tema de Crime, ou outro com um tema de Guerra, originando uma ambiguidade elevada que torna a classificação mais complexa.

9. Ver definição de German Style War Games na página 89.

FIG 5. Ticket to Ride, edição Escandinava. Designer game de Alan Moon.

FIG 6. Power Grid. Designer game de Friedemann Friese.



FIG 5.



FIG 6.

FIG 7. Exercício de análise visual de diversos jogos de tabuleiro.

FIG 8. Exercício de análise visual de diversos jogos de tabuleiro, organização por mecânicas de jogo.

Outro método através do qual podemos segmentar o grupo dos Jogos Proprietários, diz respeito ao seu programa visual. Através de uma recolha de imagens, é possível agrupá-las por determinadas características, criando grupo de análises. Assim, podemos analisar as imagens pela sua composição, objetos e signos gráficos que sejam semelhantes ou opostas entre eles. Gillian Rose (2002) afirma que esta categorização relaciona-se com o modo de classificar as imagens no interior de um determinado grupo, em que as que pertencem ao mesmo género, partilham as mesmas características.

Este processo é subjetivo, pois produz resultados de grupos consoante o que é observado nos jogos de tabuleiro, em que a amostra analisada vai produzir resultados que apenas se verificam na amostra estudada. Bestley e Noble (2005) afirmam que este género de análise, a qualitativa, é baseada nas respostas subjetivas das formas visuais e de como se lê o material gráfico. Sobre este área específica é o designer quem efetua a análise e retira as conclusões.



FIG 7.



FIG 8.

Na procura de uma categorização dentro do grupo dos Jogos Proprietários, realizou-se um exercício de análise, em que se colocaram vários jogos de tabuleiro e se compararam visualmente. O objetivo era gerar vários grupos, através dos quais se pudesse iniciar a segmentação dos jogos de tabuleiro. Deste modo, cingimo-nos à análise empírica visual do grupo dos Jogos Proprietários, comparativamente a um extenso grupo de jogos de tabuleiros, dos quais resultaram grupos tais como, Jogos Lineares e Não Lineares, em Loop, Múltiplas direções, Ilustrados, Abstratos, Orgânicos, Geométricos, Simétrico, Assimétrico, Monocromáticos, Coloridos, Ornamentado, Minimal.

Deste processo retiramos algumas conclusões e que auxiliaram a fragmentar o grupo de Jogos Proprietários em secções mais pequenas e como consequência a focalizar a área de estudo. A dedução mais importante retirada deste exercício é que a análise deste projeto de investigação consiste essencialmente no grafismo, que comunica ao jogador as ações que deve efetuar no jogo, em relação ao tipo de mecânica, e não somente ao aspeto visual que um determinado jogo possa ter. O importante é perceber se um determinado sistema visual consegue comunicar eficazmente os movimentos ou ações que o jogador pode ou deve fazer, orientá-lo para o objetivo final do jogo, auxiliá-lo com informação para a organização de estratégia, comunicar as casas benéficas ou perigosas e a representação da temática do jogo. Dentro de cada grupo dos jogos proprietários, o que interessa não é a uniformidade gráfica mas sim a sua uniformidade mecânica, com o objeto de analisar e os vários sistemas de comunicação visual, dentro de um grupo de amostra, identificar e perceber como são representados os códigos visuais.

Outra ideia que se retira, é o interesse de dentro do mesmo grupo de jogos, verificar se estes sistemas visuais são comuns entre eles ou não. Observar por este ponto de vista, existe a necessidade dentro de um determinado grupo existir uma disparidade de linguagens visuais. Deste modo, poder-se-á ver, um determinado sistema visual, ser representado com linguagens gráficas diferentes. Com isto, podemos também comparar a aplicação dos sistemas de comunicação visual entre os vários grupos e perceber as relações das aplicações dos sistemas visuais, se são visualmente idênticos, ou se existe alguns específicos a cada tipo de mecânica de jogo.

10. Ver tipologia de jogos na página 81.

11. Ver definição de Jogos de Corrida na página 82.

FIG 9. Esquema de estudo

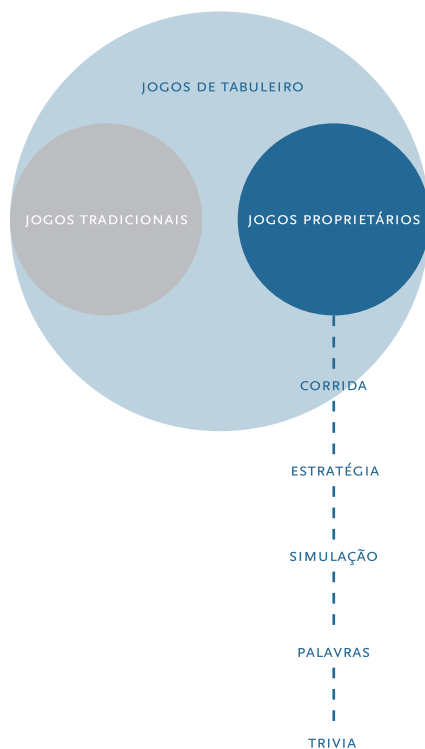


FIG 9.

CATEGORIAS DOS JOGOS PROPRIETÁRIOS

A perspetiva antropológica de Parlett em relação aos Jogos Proprietários e a fragmentação por linguagem gráfica, não são ideais para a investigação e estudo que está a ser feito. Interessa-nos analisar e comparar os sistemas de comunicação visual que se encontram nos Jogos de Tabuleiros. Assim sendo, é importante salientar que os Jogos Proprietários herdam ou são influenciados pelas mecânicas dos Jogos Tradicionais.

Murray (1952) afirma que já existe uma versão anterior de qualquer jogo que seja jogado. O autor, tenta explicar que qualquer jogo que aparece de novo, se baseia nas mecânicas de jogo universais, como por exemplo, a corrida ou a estratégia.

Deste modo, torna-se importante encontrar Jogos Proprietários, com mecânicas de jogo similares, para verificar se estes sistemas visuais são de facto iguais dentro de um determinado grupo ou se há diferenças nas várias subcategorias. Assim sendo, baseamo-nos nos estudos realizados nos capítulos anteriores, onde autores como Parlett, Bell e Murray¹⁰, classificaram as várias mecânicas de jogo.

Pretendemos observar como estas são utilizadas pelos Jogos Proprietários, assim como acrescentar categorias que surgiram dentro deste extenso grupo.

A subcategorização proposta para análise, consiste em jogos de Corrida, Estratégia, Simulação, Palavras e Trivia.

O primeiro grupo, consiste nos jogos de Corrida¹¹ que, dentro dos Jogos Proprietários, utilizam a mesma mecânica dos Jogos Tradicionais correspondente ao mesmo grupo, onde um jogador tem como objetivo ser o primeiro a atingir uma casa específica, ou neste caso, a casa de chegada ou final.

Ao nível da jogabilidade e da estratégia, a maioria destes jogos não são complexos, pois o trajeto já está delineado, tal como o sistema de movimento que é aleatório, através da utilização de dados. Neste grupo, por exemplo, podemos observar as variações de temas, nomeadamente, os grafismos, tipos de linguagem utilizada, e ainda como é que, visualmente, o tabuleiro nos indica a direção e a casa final.

É necessário referenciar, que alguns Jogos de Tabuleiros Tradicionais, foram publicados por várias produtoras de Jogos Proprietários, assim como o *Jogo da Glória* e o *Snakes and Ladders*, onde apenas o aspeto visual varia, e as regras e mecânica de jogo se mantêm.

Um jogo de corrida, coloca os jogadores numa competição, onde o primeiro jogador a completar um determinado percurso “turístico” tem como objetivo principal (BGG 2012).

O jogos que iremos analisar são: *Pontapé ao Goal*¹², *Candy Land*¹³, *Splat!*¹⁴.



FIG 10.



FIG 11.

O grupo dos jogos de Estratégia, diz respeito a jogos onde dois ou mais jogadores entram em confronto, cujo objetivo é a conquista de territórios ou objetos, assim como do adversário. Estes jogos de Estratégia baseiam-se nos grupos de jogos de Deslocamento¹⁵, como por exemplo as *Damas*, onde a premissa é capturar as peças do adversário e nos jogos de Caça, onde um jogador tem de se subjugar ao seu adversário.

Nestes jogos de Estratégia, o jogador pode realizar mais ações para além do movimento das peças, pode colocar obstáculos ou armadilhas para ludibriar o seu adversário. Este género de jogos, normalmente, não definem um caminho fixo, oferecendo várias possibilidades e decisões de jogo, nas quais o jogador se envolve com mais intensidade.

Parlett (1999), afirma que estes jogos de Estratégia têm como objetivo principal, a captura de material ou de posições. Vence quem conclui essa tarefa de forma mais eficaz, nomeadamente quando o seu adversário se encontra numa posição impossível de recuperar, ou quando este se rende.

12. O jogo Pontapé ao Goal, é um jogo de corrida proprietário da Majora, cujo tema baseia-se no desporto de futebol. O jogador tem como objetivo ser o primeiro a colocar as suas peças, neste caso quatro, dentro da baliza.

13. Candy Land é um jogo de corrida, onde o jogador tem como objetivo ser o primeiro a chegar à casa final. Trata-se de um jogo de corrida simples, onde é impossível o jogador recuar. Ver mais na página 128.

14. Splat! é um jogo de corrida proprietário onde o objetivo é ir da casa de partida até a final sem ser esmagado, mas ao longo do jogo, tem de ir tentando esmagar os seus adversários.

15. Ver definição de Jogos de Deslocamento na página 80.

FIG 10. Pontapé ao Goal.

FIG 11. Splat!

16. Ver definição do jogo Settlers of Catan na página 64.

17. Ver definição do jogo Risco na página 92.

18. Ver definição de jogos de Stratego na página 66.

19. Ver definição de jogos de Jogos Temáticos na página 65.

20. Ver definição de jogos de Monopólio na página 67.

21. Ver definição de jogos de Cluedo na página 69.

22. O Jogo da Vida, simula a viagem de uma pessoa ao longo da sua vida, que começa na Universidade até à sua Reforma, passando pelas diversas fases da vida.

FIG 12. Settlers of Catan.

FIG 13. Stratego.

O jogos de Estratégia que iremos analisar são: o *Settler of Catan*¹⁶, o *Risco*¹⁷ e o *Stratego*¹⁸.



FIG 12.



FIG 13.

O grupo de Jogos de Simulação¹⁹ é constituído por jogos em que os participantes têm de exercer um conjunto de ações e perícias, representando uma ação da vida real, sendo esta apresentada ao jogador de um modo simplificado.

Baseiam-se num tema que vai influenciar todos os aspetos de design do jogo, desde o seu modo de jogar ao aspeto gráfico e à disposição das peças no jogo, enfim, diz respeito à utilização dos sistemas de comunicação visual.

Neste grupo, podemos incluir outros tipos de jogos que correspondem à estratégia ou até mesmo a jogos de corrida. Apesar de utilizarem mecânicas idênticas, é nossa intenção distinguirmo-nos e distanciarmos desses grupos. São importantes os jogos cujo tema é fundamental para a construção do jogo em geral, especificamente, os jogos que simulam gestão de recursos, ou experiências particulares a uma determinada ação, tal como a representação de um evento histórico.

Pritchard (2007) diz que os Jogos de Simulação, são jogos paralelos à vida, porém, distorcidos, contendo, normalmente, elementos de sorte. Parlett (1999) acrescenta, que estes jogos simulam situações da vida real, de maneira a que o jogador não necessite de pensar nas consequências.

Os jogos de Simulação que iremos analisar são: o *Monopólio*²⁰, o *Cluedo*²¹, o *Jogo da Vida*²².



FIG 14.



FIG 15.

O grupo dos Jogos de Palavras consiste em Jogos de Tabuleiro que se baseiam na construção ou em encontrar palavras. Este tipo de jogos surgiram com os Jogos Educacionais, nos meados do Século XIX, que tinham como objetivo o desenvolvimento e melhoramento do vocabulário.

Nesta época, combinaram os Jogos de Tabuleiro com Jogos de Palavras, sendo exemplo disso o Jogo das *Palavras Cruzadas*²³ que apareceu em 1913 (Parlett, 1999). Bell (1980) encontrou um Jogo de Palavras dentro de caixas, datado de 1850, aparentemente de origem Francesa, pelos acentos que algumas das letras têm. Este jogo consiste num conjunto de quadrados em osso, com letras capitulares gravadas de um lado e minúsculas do outro.

Deste modo, verificamos que este tipo de jogos aparecem com a criação dos Jogos Proprietários, pois anteriormente, a tipografia era utilizada como elemento de comunicação, ou ornato do tabuleiro.

Estes jogos, normalmente utilizam sistemas de letras mono espaçadas²⁴, sendo que as letras são colocadas no tabuleiro numa grelha predefinida, onde os jogadores formam ou transformam as palavras. É um género de jogo bastante específico, pois apoia-se num sistema bastante forte, o tipográfico. Contudo, o tipo de letra utilizado não é importante, mas sim como é aplicado no tabuleiro.

Os jogos de Palavras que iremos analisar são: o *Scrabble*²⁵, o *Word on the Street*²⁶ e o *1001 Nomes*²⁷.

23. As Palavras Cruzadas são um quebra-cabeça onde um arranjo de quadrados numerados é preenchido com palavras que são respostas de questões numeradas. Estas palavras são colocadas na retícula correspondente à numeração da pergunta.

24. Fontes mono espaçadas, são famílias de tipos de letra cuja largura horizontal é igual para todas as letras, sejam elas um “m” que ocupa a largura quase toda, ou então um “i”, estas letras tem o mesmo espaço horizontal.

25. Ver definição do jogo Scrabble na página 79.

26. O jogo *Word on the Street* decorre com duas equipas, onde o objetivo, é que uma delas consiga capturar o maior número de letras para vencer. Para atingir isso, cada equipa deve retirar uma carta de tema e discutir a melhor palavra para usar. Depois de escolhida, move-se as respetivas letras dessa palavra para a faixa da equipa. Esta ação repete-se até as letras saírem todas do tabuleiro. A equipa com mais letras, vence o jogo.

27. O jogo de palavras, *1001 Nomes*, é um jogo onde o objetivo é percorrer o tabuleiro da casa de partida até à casa de chegada, onde o primeiro jogador a executar essa ação vence. Para isso o jogador anda de casa em casa, onde cada uma contém uma letra. Em cada jogada é necessário retirar uma carta de tema, onde tem de dizer uma palavra que corresponda ao tema e à letra da casa onde se encontra.

FIG 14. Cluedo.

FIG 15. Jogo da Vida.

FIG 16. Matriz de Palavras Cruzada.

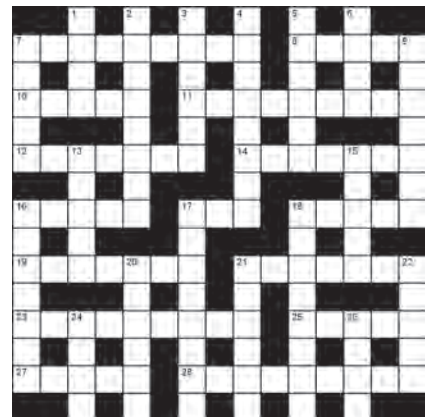


FIG 16.

FIG 17. Word on the Street.

FIG 18. 1001 Nomes.

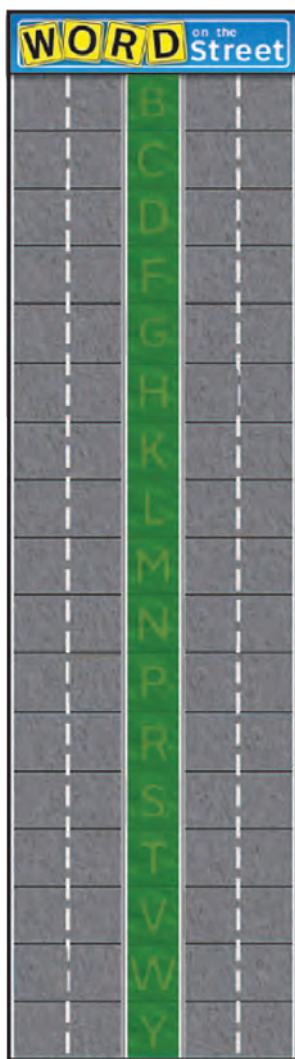


FIG 17.

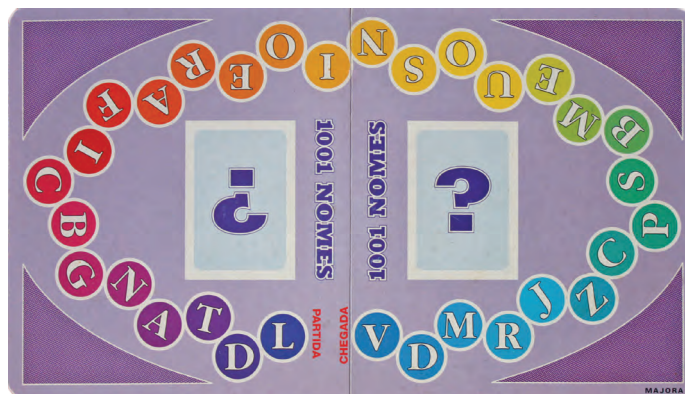


FIG 18.

Finalmente, o grupo do Trivia, que consiste em Jogos de Tabuleiro que, normalmente, necessitam de 4 jogadores ou mais, para ser jogado. Estes jogos têm como objetivo a resposta a questões, adivinhas ou a realização de determinadas ações, que o jogador da mesma equipa tem de acertar, para vencer. Os jogadores necessitam de percorrer um percurso linear ou em loop, necessitando de vencer “minijogos” a partir dos quais avançam no percurso do tabuleiro, ou colecionando peças que demonstram a pontuação de cada jogador.

Estes “minijogos” correspondem a jogos de curta duração no tabuleiro, aproximadamente de 1 minuto, consistindo em perguntas e adivinhas.

Nestes jogos de tabuleiro o tabuleiro corresponde a um sistema de visualização da pontuação, em vez de ser o suporte onde decorre a ação principal. Para além desta característica, reforçamos a ideia de que este tipo de jogos de tabuleiro facilitam bastante a interação social entre os jogadores, mais do que os restantes jogos (Parlett, 1999).

Esta observação de Parlett é importante, pois o tabuleiro de jogo serve apenas para marcar a pontuação. Isto remove um *layer* entre os adversários, na medida em que estes interagem sem um intermediário, ao contrário de jogos em que é o movimento das peças que comunica com o oponente, tal como no caso dos jogos de estratégia. Destes jogos de tabuleiro não se espera uma complexidade gráfica grande, mas sim, um modo simples e eficaz para destacar o jogador ou equipa que se encontram a liderar a pontuação.

Os jogos de Trivia que iremos analisar são: o *Pictionary*²⁸, *Trivial Pursuit*²⁹ e o *Party & Co*³⁰.



FIG 19.



FIG 20.

III METODOLOGIA DE ANÁLISE

QUESTÕES VISUAIS

Citamos Rudyard Kipling, “*Eu mantenho seis homens honestos que me servem. Eles ensinaram-me tudo o que eu sei. Seus nomes são “O Que”, “Porque”, “Quando”, “Como”, “Onde” e “Quem”.*” (tradução livre) (Bestley & Noble, 2005)

O objetivo desta investigação é procurar a identificação e a relação dos sistemas de comunicação visual com a respectiva mecânica de jogo existentes nos Jogos de Tabuleiros Proprietários. Estes suportes contêm imagens repletas de signos e ícones distribuídos de um modo planeado, criando uma superfície de jogo que conjuga ações e contexto entre os mesmos elementos.

O estudo de todos estes elementos gráficos levanta as seguintes questões:

- Que sistemas de comunicação visual existem nos Jogos de Tabuleiro Proprietários e nas categorias nomeadas?
- Quais são os pontos em comuns em todos os grupos?
- Que elementos visuais estes sistemas utilizam para comunicar a mecânica ao jogador?
- Como é que são utilizados, tendo em conta as diferentes categorias nomeadas?
- De que forma criam um elo de comunicação com o jogador?
- Qual é a relação formal e operacional dos sistemas de comunicação dos jogos de tabuleiro?

28. O Pictionary é um jogo de trivia onde os jogadores jogam em equipas, que tem como objectivo serem os primeiros a chegar à casa final. Para isso necessitam de adivinhar uma determinada palavra de um tema ditado pela casa do tabuleiro, onde um jogador terá de a desenhar para a restante equipa adivinhar. Esta acção irá repetir-se até a primeira equipa chegar à casa final do tabuleiro.

29. Ver definição do jogo Trivial Pursuit na página 129.

30. Ver definição do jogo Party & Co., na página 143.

FIG 19. Party & Co.

FIG 20. Pictionary.



Bestley e Noble (2005) afirmam que o designer está envolvido em um processo constante de inquérito. Assim sendo, este processo de interrogação é importante em duas situações distintas: em primeiro lugar, auxiliam a estabelecer a metodologia a usar no estudo do tema; em segundo lugar, e não menos importante, encontrar respostas para as questões formuladas, tendo em conta o âmbito do presente trabalho.

É, certamente, nos próprios tabuleiros que encontraremos as respostas pois neles está representada uma imagem plana, repleta de signos que nos transmite ações e/ou opções, assim como proporciona um contexto temporário do tema do jogo.

Zimmerman (2010) afirma que o o tabuleiro é um plano da possibilidade, terreno comum para a interação social, delimitado em ângulos retos. Estes são executados com dominantes meios de representação, tal como a janela de perspectiva da pintura renascentista, a tela do cinema vertical ou o monitor do computador.

Deste modo, para compreender estes sistemas de comunicação visual, torna-se imprescindível a análise das imagens representadas nos tabuleiros. Joly (2012) afirma que vivemos numa “civilização da imagem”. Quanto mais imagens vemos, mais nos arriscamos a ser iludidos, agora que estamos apenas na alvorada de uma geração de imagens virtuais. Estas “novas” imagens propõem-nos mundos ilusórios mas perceptíveis, sendo possível movimentarmo-nos no seu interior, sem que para tal, seja necessário abandonar a divisão onde nos encontramos.

A autora, refere-se claramente a imagens digitais, cenários manipulados para criarem no utilizador uma percepção específica. No entanto, podem ser transpostos para o universo dos Jogos de Tabuleiro, pois são imagens produzidas com a pretensão de iludir o jogador e dar-lhe uma percepção específica, dentro do espaço delimitado onde se movimentam e interagem, criando um contexto ilusório.

Aliado à análise da imagem do jogo de tabuleiro, procedemos a uma breve compreensão das suas regras destes jogos, para poder auxiliar a observação e a percepção da imagem, a peça fulcral auxiliar na identificação destes sistemas e do modo como são aplicados.

O designer de jogos Eric Zimmerman (2010) considera que os tabuleiros dos jogos são como *flat systems*, sistemas planos de interação. Onde cria uma imersão e uma relação estranha com a representação, em vez destas serem picturais, os jogos de tabuleiros podem ser mais considerados como diagramas de interação. Sendo assim, impossível considerar as representações visuais sem pensar na mecânica que o tabuleiro contém.

Visto que os jogos de tabuleiro contêm os seus próprios sistemas visuais, podemos afirmar que estes possuem a sua linguagem característica. Este meio comunica de imediato uma forma de comportamento e de interação. McLuhan (2008) afirma que o modo como a linguagem é transmitida no seu suporte, é parte integrante da mensagem. O autor adianta que a palavra escrita é o conteúdo da tipografia e, transpondo esta frase para o tema do trabalho de investigação, podemos afirmar que os sistemas visuais (a imagem) são o conteúdo do tabuleiro, do suporte.

Outro conceito relevante a salientar é que, segundo McLuhan (2008), o jogo de tabuleiro tem uma comunicação de baixa definição. Este é um tipo de informação em que jogador necessita de revelar um grande nível de interação e preenchimento, ou seja, obriga o utilizador a participar. Ao contrário dos meios de alta definição, tal como a televisão, em que o preceptor não necessita de interagir com a informação demonstrada.

Deste modo, a imagem do tabuleiro, de onde a ação decorre, tem de ser vista inicialmente como um todo, para depois se focarem elementos distintos, identificando a que sistema visual pertence e o que é que induz à interação com o tabuleiro.

Ao considerarmos a imagem como uma mensagem visual composta com diferentes tipos e signos, equivale, como já dissemos, a considerá-la uma linguagem. Assim sendo, as imagens são instrumentos de expressão e de comunicação (Joly, 2012).

Através de uma observação mais abrangente destas imagens, pudemos verificar que existem áreas dentro do tabuleiro que se encontram delimitadas para certas ações, tal como as imagens ilustrativas que contextualizam o tema e/ou comunicam ao jogador uma determinada ação. Assim como a área de



percurso em que o jogador caminha, que são normalmente formas geométricas que delimitam esses espaços e que se situam num primeiro plano, relativamente ao observador.

Todo este tráfego, é orientado verticalmente por retângulos, numa imersão visual naturalista. O que o tabuleiro propõe, por outro lado, é a imersão num sistema - o sistema de jogo. Ao contrário do filme, pintura, ou mesmo um jogo de computador, um Jogo de Tabuleiro exige a participação constante e dedicada de vários jogadores para passar à próxima experiência. Não há ilusão perceptiva, nem projetor escondido, nenhum software de computador que opera nos bastidores. Em cada momento os habitantes do jogo de tabuleiro habitam as regras, jogando-as para fora, repetindo o sistema no seu próximo passo (Zimmerman, 2010).

É importante para esta investigação a análise das imagens que se encontra nos tabuleiros dos vários grupos de jogos proprietários, com o intuito de descodificar os vários níveis de comunicação em que se encontram, dissecando o sistema visual dos jogos e procurando os vários elementos que constituem nestes diagramas de interação. Gombrich (1996), afirma que fazer uma imagem é, antes de mais, olhar, escolher e aprender. Não se trata da reprodução de uma experiência visual mas da reconstrução de uma estrutura modelo.

O propósito desta pesquisa é olhar para os Jogos de Tabuleiro através das suas várias categorias, escolher as várias representações visuais que se encontram dentro destes diagramas de interação e aprender através da desconstrução e reconstrução do jogo.

Assinalamos que pretendemos interpretar imagens de forma mais exaustiva, sem qualquer pretensão de descoberta de qualquer “verdade oculta”. Contudo, é importante justificar a interpretação, sendo que a explicação clara da metodologia ajudará a sustentar isso (Rose, 2002).

III METODOLOGIA

Os modelos primários de teoria da análise do design e do *visual research* é a semiótica, teoria da comunicação, que revela aproximações sistemáticas quando se aborda o método de resolução de problema no design. (Bestley & Noble, 2005).

Antes de darmos início à análise das imagens inseridas nos tabuleiros dos Jogos Proprietários, é fundamental ter uma metodologia explícita que estandarize, justifique e que auxilie a responder a questão que nos propomos responder. Estes métodos têm como objetivo identificar e perceber os sistemas de comunicação visual e a forma como estes são aplicados.

Bestley e Noble (2005), afirmam que os métodos de investigação sistemáticos encorajam os designers a desenvolver pontos de vista críticos e analíticos, sobre as informações, documentos e avaliar estruturas visuais e verbais num ambiente maior, com o propósito de aplicar ao seu trabalho.

O primeiro método para a análise destes sistemas é a observação. Com este método, procuramos visualmente os vários elementos que compõem a imagem do Jogo de Tabuleiro, identificando-os como ilustrativos e/ou operacionais. Procuramos averiguar o tipo de linguagem gráfica que estes têm, classificando-a como dinâmica, colorida, orgânica, entre outros. Apesar de tipificarmos estes aspetos, temos noção de que as representações dos tabuleiros também devem ser vistas como um todo.

Segundo Collins (2010), a observação envolve o registo de forma sistemática dos padrões de comportamento de pessoas, relativamente a objetos e eventos. Na observação estruturada, o pesquisador especifica em detalhes, o que é para ser observado e a forma como as medições devem ser registadas. É apropriado quando o problema está claramente definido e as informações necessárias são especificadas.

Através da observação, conseguimos registar elementos gerais dos Jogos de Tabuleiro, tal como a sua forma, a composição, os signos e cor, e que levam à compreensão global da imagem do Tabuleiro.

Este método irá ser auxiliado de duas maneiras, através da imagem fotográfica do respetivo Tabuleiro — onde se poderá observar a imagem como um todo — e pelo método de descrição, que irá racionalizar o aspeto visual e materialização do exercício de observação, assim como servirá para salientar aspetos importantes a nível visual e/ou mecânicos.



Martine Joly (2012) afirma que a Descrição é fundamental, pois constitui a transcodificação das percepções visuais para a linguagem verbal. A verbalização da mensagem visual, revela os processos de escolha perceptivos e de reconhecimento que presidem à sua interpretação. Num sentido (percebido/nomeado), revela até que ponto a própria percepção das formas e dos objetos é cultural, pois aquilo que denominamos como “semelhança” ou “analogia” corresponde a uma analogia perceptiva e não a uma semelhança entre a representação e o objeto.

Ao longo da pesquisa, pode surgir um problema relacionado com a disparidade de textos descritivos que podem existir sobre o mesmo Tabuleiro. Para delimitar essa questão, desenvolveremos os textos descritivos em torno do tema de pesquisa. Numa primeira fase de análise, segmentamos as imagens dos Tabuleiros mediante os seguintes grupos: a relação dos sistemas visuais de comunicação com a mecânica de jogo, a sua estrutura definida de análise de forma, a sua composição e cor.

Na realidade, uma imagem (tal como o mundo) pode ser infinitamente descrita. Das formas às cores, passando pela textura, ao traço, às gradações e à matéria pictórica ou fotográfica. O simples facto de designar unidades, de fragmentar a mensagem em unidades nomeáveis, remete para o nosso modo de percepção e de “fragmentação”, o real em unidades (Joly, 2012).

Martin Joly (2012) salienta que esta utilização das imagens generaliza-se de facto e, quer as olhemos ou as fabriquemos, somos quotidianamente levados à sua utilização, decifração e interpretação.

No seio da mensagem visual distinguimos os signos figurativos ou icónicos. Estes, através de um modo codificado, dão uma impressão de semelhança com a realidade, pois utilizam a analogia perceptiva e os códigos de representação (Joly, 2012).

Numa análise inicial, é importante o ato de observar e descrever, mas existe a necessidade de aprofundar a análise dos jogos, com o objetivo de entender os sistemas visuais inerentes aos Jogos de Tabuleiros Proprietários.



Para tal, executamos tabelas analíticas, que ajudam a analisar, de forma sistematizada e precisa, os vários elementos que correspondem aos Jogos de Tabuleiro. De forma resumida, a criação destas Tabelas tem como objetivo identificar os sistemas gráficos utilizados para promover a ação transmitida aos jogadores. Collins (2010) afirma que as observações estruturadas estão especificadas em o que vai ser observado e os seus critérios de análise.

Os critérios de análise para as Tabelas Analítica são selecionados consoante o exercício de observação primário, onde se averiguaram as características dos Tabuleiros, de modo holístico, de modo a conseguir-se encontrar um ponto de partida. Estes são os seguintes critérios de análise: Campo de Ação³¹, Cor, Tipografia, Numeração, Ilustração, Formas (Geométricas /Orgânicas), Linha, Ícones e Textura. É necessário mencionar que poderá haver jogos onde se podem encontrar mais critérios de avaliação, muito embora estes que enumeramos, sejam comuns a todas as análises de Tabuleiros.

Com a produção das tabelas, será necessário, simultaneamente, produzir documentos visuais que nos irão auxiliar a identificar os sistemas de comunicação visual dos Jogos de Tabuleiros que se baseiam em registos visuais produzidos por outras pessoas, tal como fotografias. Estes documentos, vão dar apoio à observação e identificação dos vários sistemas, assim como enfatizam os resultados encontrados e auxiliam a perceber a relação entre os vários elementos contidos nos tabuleiros.

Uma das funções da análise da imagem, prende-se com a procura ou a verificação das causas que originam o bom funcionamento, ou pelo contrário, o mau funcionamento da mensagem visual (Joly, 2012).

Segundo Collins (2010), este método de investigação, a produção de documentos visuais, pode ser categorizado em quatro formas: descobertas ou produzidas pelo investigador, geração de dados visuais e representação.

Baseamo-nos em documentos descobertos, as fotografias, e produziremos imagens, que representarão e transmitirão informação sobre os Tabuleiros.

31. Campo de ação não é a superfície física do próprio tabuleiro. O Campo de Acção pode ser um ponto de estações ou é uma posição que pode ser ocupada por uma ou mais peças do jogo. Ele pode ser indicado por um ponto, um furo, um seixo, um cruzamento de linhas cruzadas, uma célula definida pelo cruzamento de linhas. O Campo de Acção não é o tabuleiro, mas sim o padrão que emerge da área por onde o jogador interage mais, as casas, que podem ser representadas de diversas maneiras. (Parlett, 1999)



Para a produção destes documentos visuais, a partir da imagem do Tabuleiro, iremos standardizar e desformatar visualmente o aspeto dos jogos, de modo a poder dissecar os diferentes elementos que o compõem. O único *layer* desta desconstrução que não será completamente desformatado, é o que corresponde à cor. Por outras palavras, vamos desconstruir as várias formas que compõem as imagens destes diagramas de interação, de modo a identificar e relacionar, de um modo isolado, a forma dos sistemas visuais em relação à sua função na mecânica de jogo.

O princípio de desconstrução pode ser descrito, de um modo genérico, um processo através do qual um conjunto estruturado é decomposto nos seus componentes (AAVV, 1997).

Ferdinand de Saussure afirmou que o significado dos sinais não reside nos próprios sinais, não há laços naturais entre o significante (aspeto do sinal material) e do significado (seu referente). Em vez disso, o significado de um sinal surge a partir da relação com outros signos no sistema (Lupton & Miller, 2008).

Por este meio, metodologicamente, fazem-se representações visuais que estudam os artefactos e contextos, produzindo imagens (Collins, 2010).

EXPLICAR É JUSTIFICAR DESTRUIÇÃO

O conceito de desconstrução que foi introduzido por Jacques Derrida em 1967, pretendeu descrever um princípio de interrogação acerca do poder da escrita, como sistema de representação que sustenta toda a cultura ocidental.

Os princípios da desconstrução têm sido utilizados para justificar e caracterizar um conjunto de práticas criativas que tendem a interrogar e subverter os sistemas de valores instituídos em determinada disciplina (Almeida, 2006)

Desde o surgimento do termo “desconstrução” em design, nos meados de 1980, esta palavra sugestiva serviu para rotular a prática do design gráfico, que favorece formas cortadas em camadas e a sua fragmentação (Lupton & Miller, 2008).



Por outras palavras, a Desconstrução é algo que já se encontra na prática do design gráfico há algum tempo, que tem como linguagem visual, o isolamento de aspetos de uma determinada imagem, ou seja, o designer escolhe desconstruir a imagem e a tipografia para poder percecioná-la de um modo diferente, ao contrário, como se esta estivesse construída, salientando aspetos importantes ou procurando significados.

A desconstrução é utilizada para dar uma linguagem visual característica ao design gráfico, assim como obriga o leitor a participar na construção da mensagem, colocando-o numa posição em que este tem de decifrar e compreender a imagem. Este processo é contrário ao género estruturalista, onde as regras do design gráfico, como as da tipografia e retículas são escrupulosamente utilizadas. Esta atitude desconstrutivista questiona e/ou ignora essas regras. Deste modo, a mensagem é intensificada através da composição e uso tipográfico que coloca o recetor da mensagem numa posição de ter de construir e de ter de a completar, em vez de esta aparecer claramente explícita.

Almeida (2006) afirma que a linguagem visual desconstrutivista que rompe com a neutralidade e objetividade “estruturalista” e apela à parcialidade do juízo interpretativo do leitor.

Contudo, é necessário salientar que a representação visual que irá ser efetuada para a investigação sobre os Jogos de Tabuleiro, não tem um objetivo estético, mas sim analítico. A desconstrução neste sentido será uma ferramenta para segmentar, salientar e relacionar os vários elementos que compõem o Jogo de Tabuleiro.

A desconstrução será utilizada como um processo metodológico, que nos ajuda a analisar e questionar imagens dos Jogos de Tabuleiro. Podemos decifrar os vários layers de comunicação que os Jogos de Tabuleiro contêm, ao editarmos e manipularmos a imagem original, com o intuito de salientar determinado aspetos.

Informalmente denota-se este desejo de melhor compreender, que exige uma desconstrução artificial (“partir o brinquedo”), para observar os diversos maquinismos (“ver como funciona”), com a esperança, talvez ilusória, de uma reconstrução interpretativa melhor fundamentada (Joly 2012).



Deste modo, a produção de documentos visuais que servirá de análise aos Jogos de Tabuleiros Proprietários aliado aos textos descritivos e tabelas analíticas, tornam-se importantes para a identificação dos sistemas. Como mencionamos anteriormente, não faz sentido produzir uma imagem que represente o jogo, pois para isso utiliza-se o registo fotográfico. Apesar disso, a sua produção é pertinente, tendo em vista a desconstrução da imagem que se encontra no Tabuleiro de um jogo.

A desconstrução é um termo que denota um tipo particular de prática de leitura, e um modo de investigação crítica analítica. É uma teoria da leitura que tem como objetivo expor e minar a lógica da oposição dentro de textos (escrita e visual) (Beastly & Noble, 2005).

Lupton e Miller (2008) adiantam que a desconstrução, é um modo de questionar através de e sobre as tecnologias, bem como dispositivos formais, instituições sociais e metáforas centrais da representação.

Martine Joly (2012), afirma que a linguagem visual é diferente e a sua segmentação para análise é mais complexa. Mas, de um ponto de vista metodológico, assinalamos uma vez mais o princípio da permutação como meio de distinguir os diferentes componentes da imagem. Tal feito exige um pouco de imaginação, mas pode revelar-se muito eficaz.

O processo de desconstrução da a oportunidade de compreender a relação que estes têm com a mecânica de jogo e comparar entre as várias categorias, e se contém os mesmos sistemas e de que modo são utilizados.

Desconstrução pertence à história e à teoria. Ela está incorporada na cultura visual e académica recente, que descreve uma estratégia, uma tomada de posição crítica que é feita através de uma gama de artefactos e práticas. A desconstrução não se concentra sobre os temas e imagens dos seus objetos, mas sim sobre os sistemas linguísticos e institucionais que enquadram a sua produção (Lupton & Miller, 2008).

Collins (2010) assinala que os investigadores devem utilizar notas ou memorandos de orientação para as próximas fases de investigação, nas quais podem encontrar padrões de funcionamento ou informações presentes nesses dados.



Deste modo ao fazer uma desconstrução das imagens que se encontram nos Tabuleiros estamos a fazer uma investigação analítica dos sistemas de comunicação visuais que este suporte contém. O jogo decorre nele e delimita, contextualiza, comunica e interage com o jogador. No decorrer desta dissecação dos Tabuleiros, irá criar-se memos analíticos, que ajudarão a retirar as considerações finais, salientando pormenores importantes sobre um determinado sistema ou do modo como ele é utilizado.

Como foi referido anteriormente, com a dissecação dos Jogos de Tabuleiros, pudemos cruzar informação entre as diferentes categorias, ver se os sistemas de comunicação são universais, ou se são específicos a cada grupo de jogo. Podemos ainda verificar se estes são iguais entre si ou se o que varia é o método de aplicação. Esta desconstrução é um mapeamento dos sistemas de comunicação visual das diferentes classes de Jogos de Tabuleiro. Destes documentos produzidos retiraremos observações e conclusões, assim como faremos o cruzamento de dados entre as diferentes categorias.

Bestley e Noble (2005) afirmam que o mapeamento é uma organização sistemática de informação complexa. A limitação de informação demonstrada em cada mapa, dá ênfase a aspetos da área que normalmente passariam despercebidos. A utilização deste método permite ao designer ter vários mapas, sendo possível cruzar informação e obter novos dados para o seu trabalho.

O objetivo é ver e identificar os vários elementos dos Jogos de Tabuleiro Proprietários, de um modo isolado, para poder analisar e cruzar informação com as diferentes categorias. Assim deste modo, a Desconstrução é vista como um processo crítico, um ato de questionamento (Lupton & Miller, 2008)

Pedro Almeida (2006) enfatiza que uma abordagem desconstrucionista enfatiza a relação entre o conteúdo e a forma, questionando-as.

Em suma, a análise vai ser constituída por duas partes, que dará origem a um documento analítico de cada Jogo de Tabuleiro Proprietário. A primeira parte irá constituir numa Observação Descritiva, onde resumidamente, se observa o Tabuleiro e se explica o aspeto visual do jogo, ao nível da



forma, composição, signos e cor, salientando-se aspetos importantes. A primeira análise servirá de base para o desenvolvimento da segunda parte, as Tabelas Analíticas e para a produção de documentos visuais.

Esta atitude pós-estruturalista perante os Jogos de Tabuleiro irá auxiliar a perceber a linguagem visual em relação com a mecânica de jogo, salientando e especificando determinados elementos que constituem um todo, sendo esta a imagem impressa no Jogo de Tabuleiro.

Por de trás desta retórica visual entende-se a influência teórica da filosofia pós-estruturalista no que se refere ao questionamento sobre as convenções de representação e às conceções de leitura e interpretação (Almeida, 2006).

ANÁ-

LISE

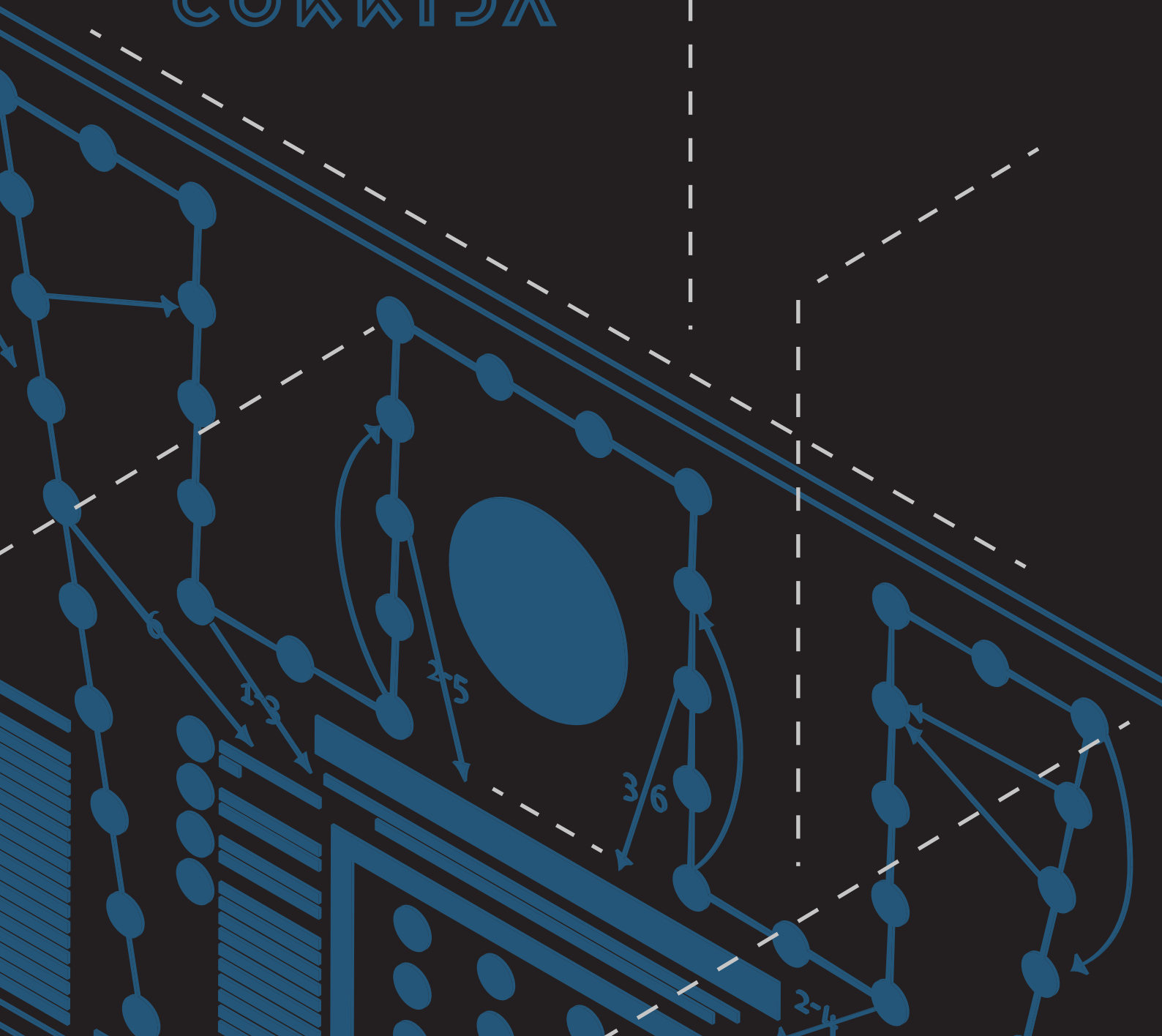
DOS

JOGOS



ΚΟΝΤΑΔΕ
ΛΟΓΟΛ

CORRIDA



PONTAPÉ AO GOAL


OS JOGADORES ESTÃO SUJEITOS AS PENALIDADES ABAIXO INDICADAS DESDE QUE AS SUAS MARCAS CAÍAM NAS CASAS SEGUINTE:

Regulamento do Jogo

Este jogo pode ser jogado por duas, três ou quatro pessoas e a sua finalidade consiste em provocar as quatro casas dentro da baliza, que correspondem a 4 goals, iniciando o jogo na casa N.º 1.

Lançando o dado, o jogador percorre tantas casas quantos o mesmo indicou. P. ex. se este indicar 8, uma ou mais vezes seguidas, o jogador fará direito a novo lançamento, percorrendo tantas casas quantas sumem o total das jogadas.

O jogador só utiliza uma marca de cada vez, isto é, entra só com a segunda depois de ter a primeira colocada dentro da baliza, e assim sucessivamente.



CASTIGO: paga uma entrada.

DESQUALIFICAÇÃO: recua para a casa indicada pela seta.

CANTO: avança para a casa indicada pela seta.

PONTAPÉ AO GOAL: o jogador tem direito a lançar novamente o dado e marcará goal directo, entrando logo directamente na baliza, se o número que tirar corresponder a qualquer dos números indicados neste. Ocupará a casa A, se este estiver tomada e B, se não o estiver. Caso o número tirado não corresponda aos números indicados na seta, continuará sobre a mesma casa quando a próxima jogada.

D	D	D	D
C	C	C	C
B	B	B	B
A	A	A	A

EXPULSÃO: volta com a marca que estiver a jogar ao exterior do jogo.

GRANDE PENALIDADE: paga duas entradas.

JOGO ACIDENTADO: recua a entrada, se esta a casa indicada pela CRUZ VERMELHA.

JOGO VIOLENTO: jogador que estiver sobre uma casa, sofrerá a perda de equilíbrio desde que outro adversário caia sobre a mesma casa, só tendo pontapé com a marca que estiver em jogo a lidar o perigo.

O jogador que primeiro ocupar as quatro casas dentro da baliza referentes ao seu grupo, ganhará a partida.

Nas casas dentro da baliza, indicadas pelas letras A B C D, só se pode entrar tirando o número preciso e nunca superior. Desde que isso suceda, o jogador terá de esperar para nova jogada.

Exemplo: suponha que as casas A e C já se encontram ocupadas e a marca está sobre a última casa (N.º 50), o jogador só pode entrar tirando 2 ou 4 para ocupar as casas B e D. Encontrando-se a marca do jogador sobre a penúltima casa (N.º 49) terá de tirar 3 ou 5 para poder ocupar as mesmas casas e assim sucessivamente.

Em qualquer casa, exceptuando as tracçadas a vermelho, é permitida a aglomeração de marcas.

MAJORA



O jogo Pontapé ao Golo tem uma imagem visualmente apelativa e simples. O tabuleiro é retangular tendo um percurso linear o qual é percorrido pelo jogador.

O objetivo do jogo é colocar as peças nas casas que se encontram dentro da ilustração da baliza, através de possível em casas específicas ao longo do percurso. Também existem casas de atalho que permitem avançar ou retroceder no Campo de Ação ou voltar para a casa de partida representada por setas. Assim como a casa de Jogo violento, o jogador se cai lá, tem de voltar para a casa de onde partiu.

Este percurso está representado pelas linhas que ligam aos círculos (casas de jogo) que se encontram visualmente tratadas de diferentes maneiras embora exista uma coerência gráfica entre eles.

A nível cromático, este jogo vai buscar referências ao desporto no qual se baseia, o futebol. O fundo verde pastel, faz referência à relva e cria uma base para as cores mais vivas das respetivas casas, salientando o Campo de Ação. Este jogo tem mais casas prejudiciais, do que casas de auxílio.

Este jogo tem a particularidade de conter as instruções e legendas das respetivas casas no tabuleiro, o que é bastante prático para aprender a jogar, tornando-o visualmente denso.

O Pontapé ao Golo utiliza o ícone da cruz vermelha para comunicar ao jogador que quando este calha numa casa de lesão, deve-se mover para lá.

As casas de chegada têm um tratamento visual diferente, tentando simular a camisola de um jogador de futebol com um padrão de riscas verticais. Este tratamento distingue-as das restantes assim como a sua posição no tabuleiro, dentro da ilustração da baliza, transmitindo ao jogador que é a meta.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Linear

COR Verde Claro
Vermelho
Preto
Branco
Castanho
Amarelo
Verde Escuro

TIPOGRAFIA

Lettering para Título
Serifada para texto
Sem serifas
Letras nas Casas de Meta

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação ao ser linear, comunica ao jogador que o objetivo é levar a sua peça ou peças da casa de partida até à meta, demonstrando assim o objetivo do jogo.

O Campo de Ação também contém casas que ajudam a avançar mais rapidamente no percurso assim como recuar, para a direção de jogo variar e não se tornar monótona.

Neste jogo podemos ver várias cores, a mais saliente é o Verde Claro, que nos auxilia a contextualizar o jogo num campo de futebol.

O Vermelho é utilizado nas bordas do tabuleiro, de forma a delimitar o espaço Verde; nas casas que são prejudiciais ao jogador, e a cor que comunica proibição e penalidade.

O Preto é utilizado em várias partes do tabuleiro, na casa de partida, criando um outline na circunferência para se distinguir das restantes casas. É utilizado nas casas de castigo ou expulsão, consideradas casas de morte, e nos elementos que unem as várias casas do Campo de Ação, as linhas. Finalmente é utilizada para o texto e numeração.

O Branco é utilizado como uma cor neutra e aparece nas casas onde não tem nenhuma ação ou em casas de destino para as casas de retroceder. E o Verde Claro ajuda a contextualizar o tema do jogo, estando presente na ilustração da baliza.

A cor castanha, na ilustração da bola de futebol, ajuda-nos a contextualizar o tema do jogo e a época em que o jogo foi desenhado (1939). É também utilizada nas casas de castigo.

O Amarelo é utilizado em casa de retrocedimento, em relação com as restantes casas. Não é tão perigoso como as casas de expulsão ou morte, mas é mau. Deste modo há uma cor que nos aproxima do vermelho.

O Verde Escuro representa as casas, ao longo do campo de ação no qual o jogador tem a oportunidade de poder marcar golo e atingir o objetivo.

O Lettering para o título é o que se destaca mais. Contém o mesmo tipo de letra do que o subtítulo, mas tem uma sombra e um tamanho e corpo maior.

O texto com as instruções é serifado para melhor legibilidade e é concordante com a época em que o jogo foi impresso.

Existe um elemento sem serifas embora seja o único, encontrando-se desfasado de toda a linguagem visual que se encontra nas casas de meta.

Verifica-se que as casas da meta do tabuleiro contêm letras que geram uma ordem, através da sequência do alfabeto (A,B,C,D) assim como indicam que, para vencer o jogo são necessários 4 golos.

ΑΝΑΛΪΣΕ ΦΟΡΜΑΛ

ΝΪΜΕΡΟΣ

Νυμεράτση α πρετο κομ τυπο δε λετρα δε φαμιλια δε Βοδοινη ισεριδοσ ηο κεντρο δε καδε κασα δε κηπο δε άτσηο.

ΙΛΥΣΤΡΑτση

Ιλυστράτση δε Κασασ
Ιλυστράτση δε Βολα
Ιλυστράτση δε Βαλιζα

ΦΟΡΜΑΣ
ΓΕΟΜΕτΡΙΚΑΣ /
ΟΡΓΑΝΙΚΑΣ

Φορμασ Γεομετρίκασ

ΛΙΝΗΑ

Λινηασ δε Κηπο δε Ατσηο

ΙΚΟΝΕΣ

Σετασ
Κρυζ
Ρεκτάνγυλοσ

ΑΝΑΛΪΣΕ ΟΠΕΡΑΚΙΟΝΑΛ

Α νυμεράτση δε Ιογο δετερμινα δε διρετσηο ημ κη οσ ιογαδορεσ σε κηοιμενταμ. Ιστο τραβηλα ημ κηοιμυνο κη α κηαρετσηο δε κασα δε παρτιδα πελο ουτλινη α πρετο, η πελα κηαρετσηο δε κηετα πελα ιλυστράτση δε βαλιζα.

Α νυμεράτση ε τσηβέμ υτιλιζαδε ηασ κασασ δε ρεκατε, κη ινδικαμ αο ιογαδορ ο βαλορ δεσ δεδοσ κηε τσημ δε σαιρ πελα κηοιμυνο κηαρετσηο δε Γολο.

Ασ ιλυστράτσησ δεσ κασασ δε κηηπο δε άτσηο σαο βασταντε γεομετρίκασ η κομυνικαμ αο ιογαδορ α κηυκσηο δε καδε υκα, σειαμ ετασ πρειαδικιασ ου κηε βανεφικιημ ο ιογαδορ. Ετασ κηορμάλτημ κηετσημ υμ ρετάνγυλο ου κηρυζ κηερμεληα, ου εντσηο υκα κηρυζ πρετα.

Α ιλυστράτση δε Βολα ε υμ ελεμεντο κηε απηνασ κηεκτυλιζα ο τημα δε ιογο η α εποκα ημ κηε ετο ηο δεσηηαδο. Ελεμεντο κηε σε ενκηοτρα κηο υμ ταμνηο κηυο κηε ρελατσηο α ιλυστράτση δε βαλιζα.

Α ιλυστράτση δε βαλιζα, ταλ κηομ ο α δε Βολα, κηεκτυλιζα ο τημα δε ιογο, ασσημ κηομ τημα κηε αηεραρα ασ κασασ δε κηεγαδα δε καδε ιογαδορ ασσημ κηομ δε ρεφορα κηε κομυνικατσηο δεσ κασασ κηινασ, ονδε σε ατηγε ο οβηετιβο δε ιογο. Α κηορ δε βαλιζα ε κηρανα κηομ ηο τημα κηε ρετρατα, μασ ετα ε δελιμενταδα περ υμ ουτλινη πρετο κηε αηυδα δε κηοκτρασταρ κηο υμ κηυνδο κηερδε.

Ο ιογο ε κηομποστο περ φορμασ γεομετρίκασ κηοκονο κηηοιμυνο κηε α κηυκσηο κηε ρελατσηο κηο υμ ασπετο δε υμ δεσηηο τακτικο δε φυτεβολ.

Κηυνο α κασα δε παρτιδα, εσθημ 4 ρετάνγυλοσ κηορ κηορδεσ κηε α καδε υμ δεσ ιογαδορεσ, σαλιητανδο η ρεφορα κηο κασα ονδε ο ιογο σε ινικια.

Ασ λινηασ δε κηηπο δε άτσηο σερβεμ πελα υνιρ ασ κηαριασ κασασ κηε ο κηομπσηομ, σεηο υμ ρεφορα πελα α νυμεράτσηο δεσ κασασ η υμ ελεμεντο υνιφικαδορ.

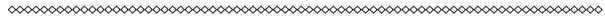
Ετασ ελεμεντοσ κομυνικαμ αο ιογαδορ α κηοιμυνεκτσηο η α διρετσηο κηε ο ιογαδορ δεβε εφετυαρ κηαηο κηα ι νυκα δε αβακσηο ου δε ρεκοδεδερ, ασσημ κηομ α κασα πελα ονδε σε τημ δε κηοιμυνεκτσηο. Ηασ κασασ δε Ρεκατε ασ σετασ τσηβέμ σαο υτιλιζαδεσ πελα ινδικαρε κηε διρετσηο πελα ονδε ο ιογαδορ σε πεδερα κηοιμυνεκτσηο. Κηομ κηοκσηυκσηο, ετο σηοηο αηυλια α κηορ εσπεκτσηο δε ινδικατσηο δε κασα δε Ρεκατε.

Α υτιλιζατσηο δε ικονε δε κηρυζ κηηα κηε κηελατσηο ηερε δεσ κασασ, η α δε Ιογο Ακιδηηταδο η α δε Κρυζ Κηερμεληα, υτιλιζαηο ετο υκτιμιο, κηομ αηοκσηοκσηο αο σηοηοκηο δε ικονε δε Κρυζ Κηερμεληα.

Οσ ρετάνγυλοσ κηερμεληοσ κηε σε ενκηοτραμ ηασ κασασ δε Ιογο Βιοληηο, σαο κηεραμτε οσ μαισ σαλιηταδοσ δε τηδασ ασ κασασ ηο κηηπο δε άτσηο, κηηαηο υμ κηομυνο δε κασασ βασταντε κηηοκτυνο.



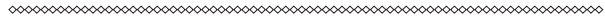
ANÁLISE FORMAL



TEXTURA /
GRADAÇÃO

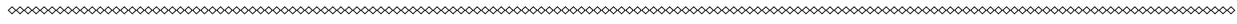
Não tem textura
Contém gradação de cor

ANÁLISE OPERACIONAL

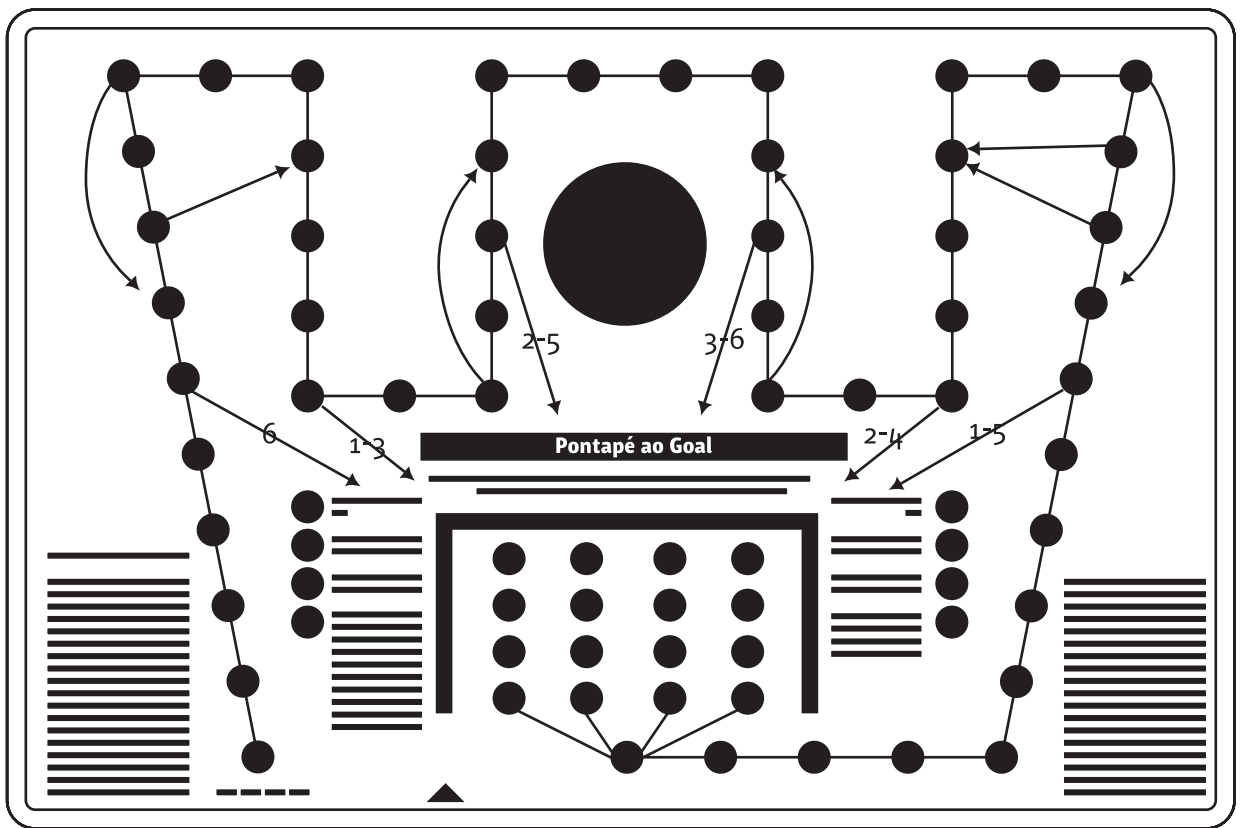


A imagem deste tabuleiro é bastante plana, não contém qualquer textura.

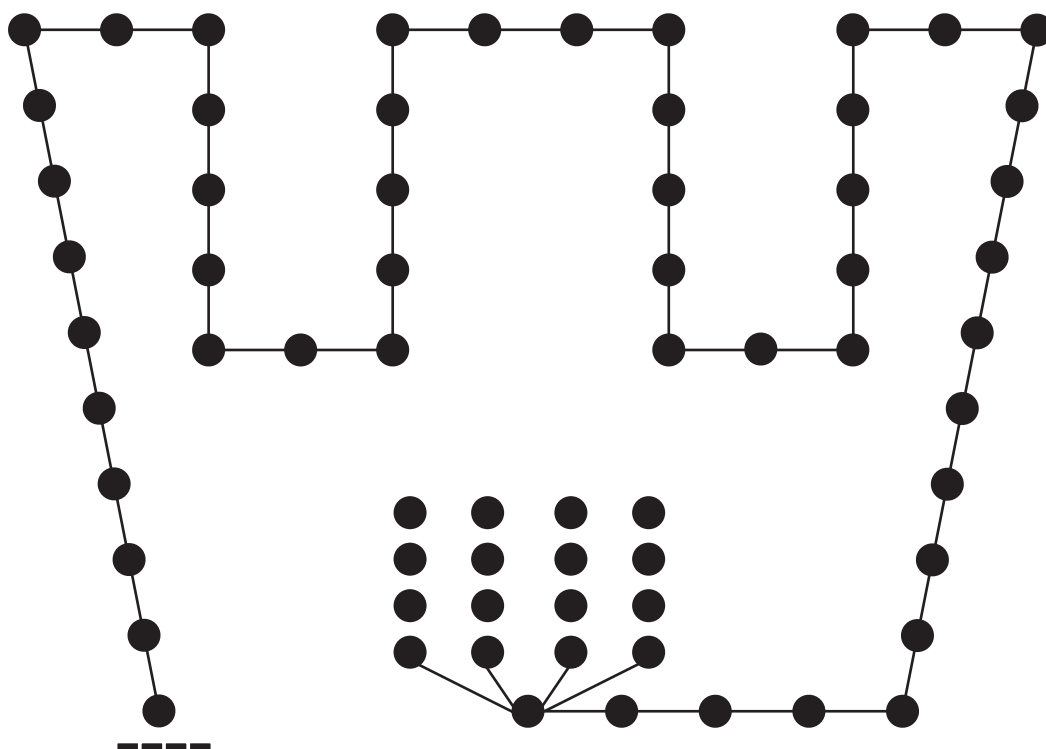
A ilustração da bola tem uma gradação da cor castanha para dar volumetria à ilustração.



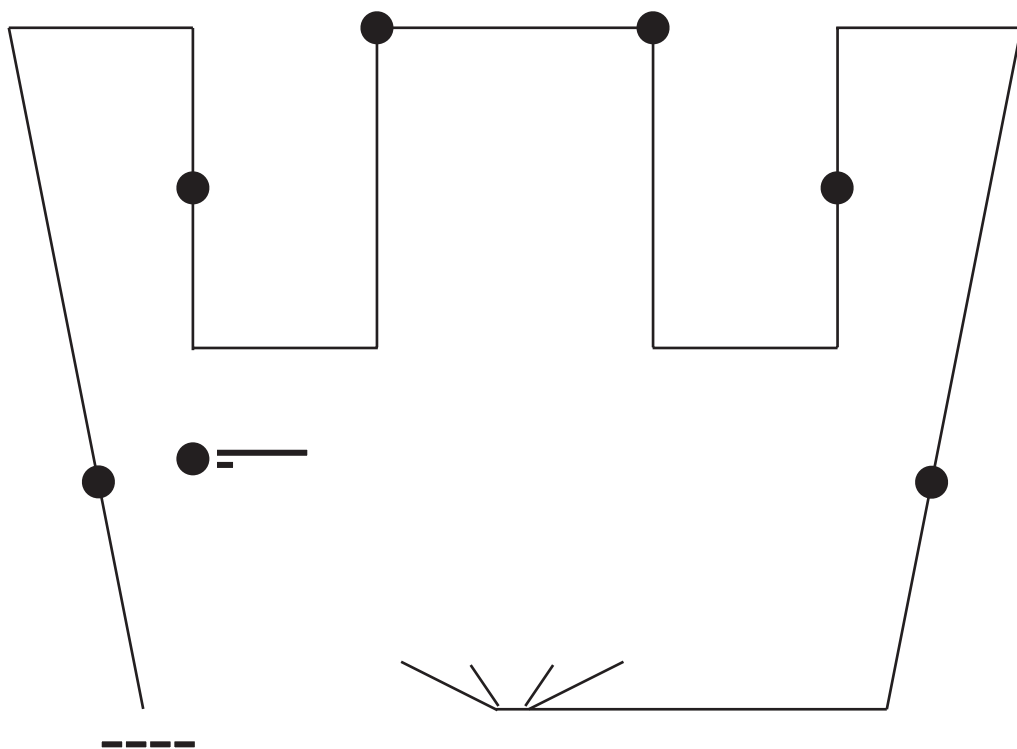
ΠΟΝΤΑΠÉ ΛΟ ΓΟΛΛ
+ΑΞΥΛΕΙΚΟ CΟΜΠΛΕΤΟ



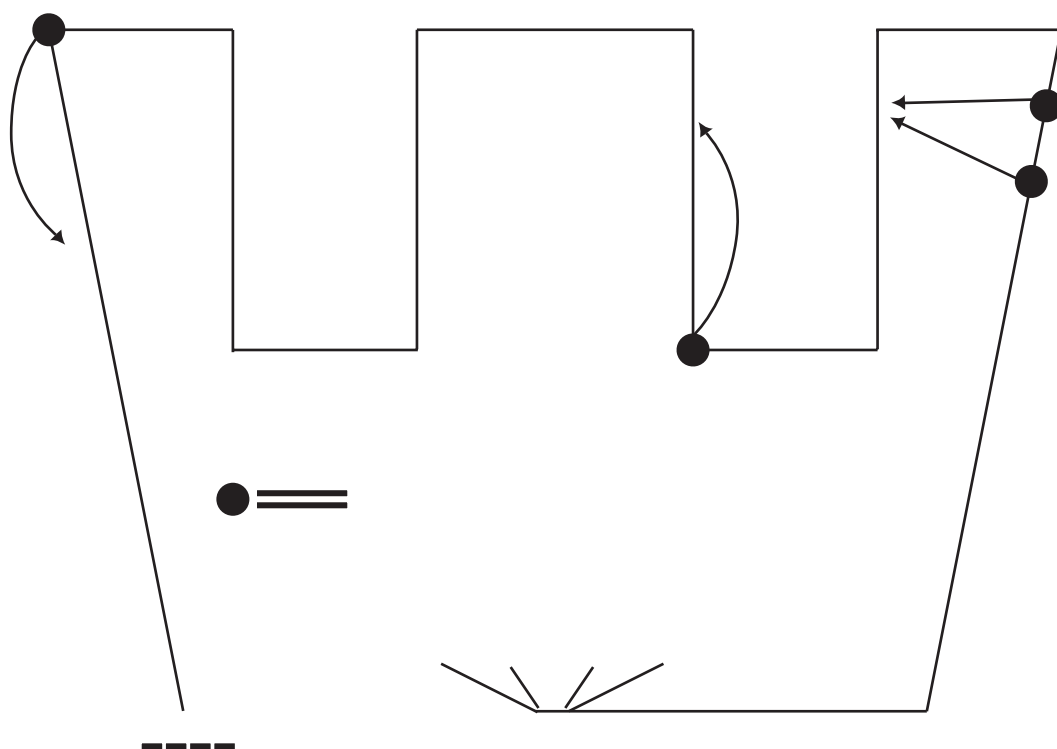
ΠΟΝΤΑΪΕ ΛΟ ΘΟΛΗ
CAMPION DE AÇÃO



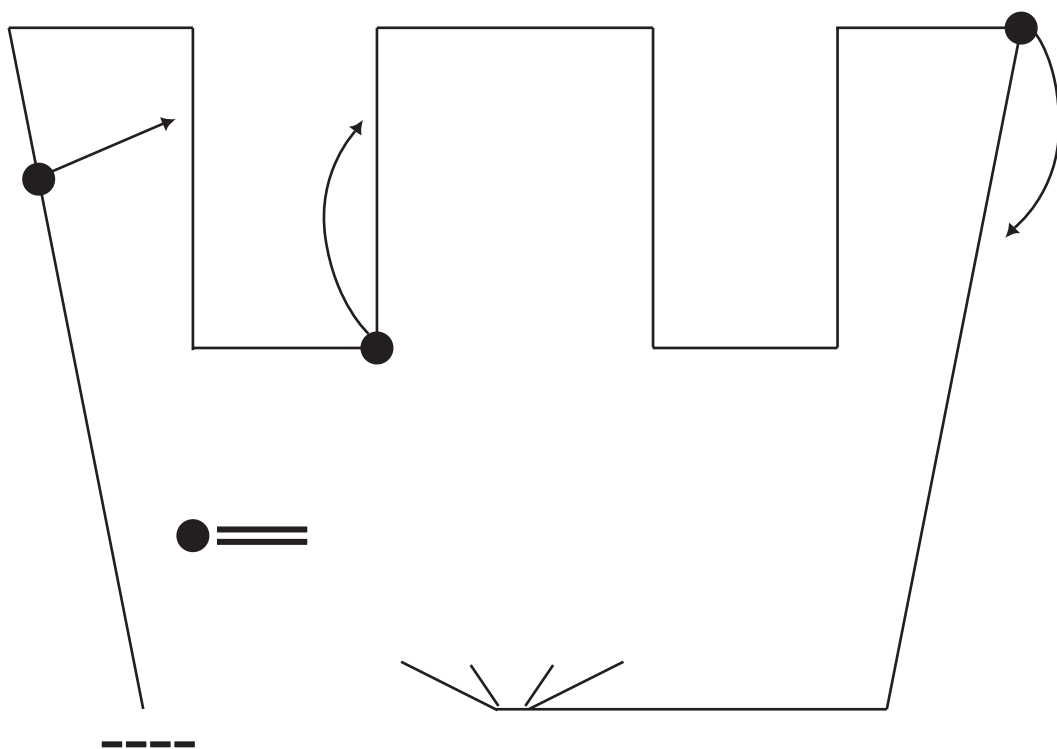
ΠΟΝΤΑΨΕ ΑΟ ΓΟΛΛ
CASAS DE CASTIÇO



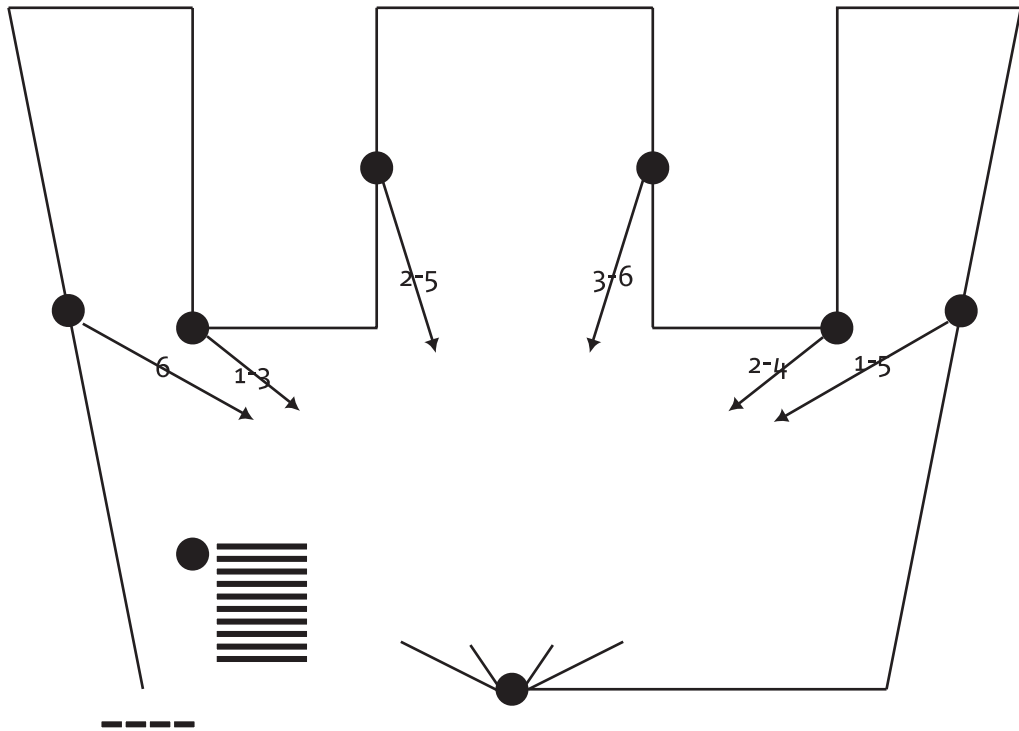
ΠΟΝΤΑΪΣ ΛΟ ΘΟΛΛ
CASAS DE DESLOCAÇÃO



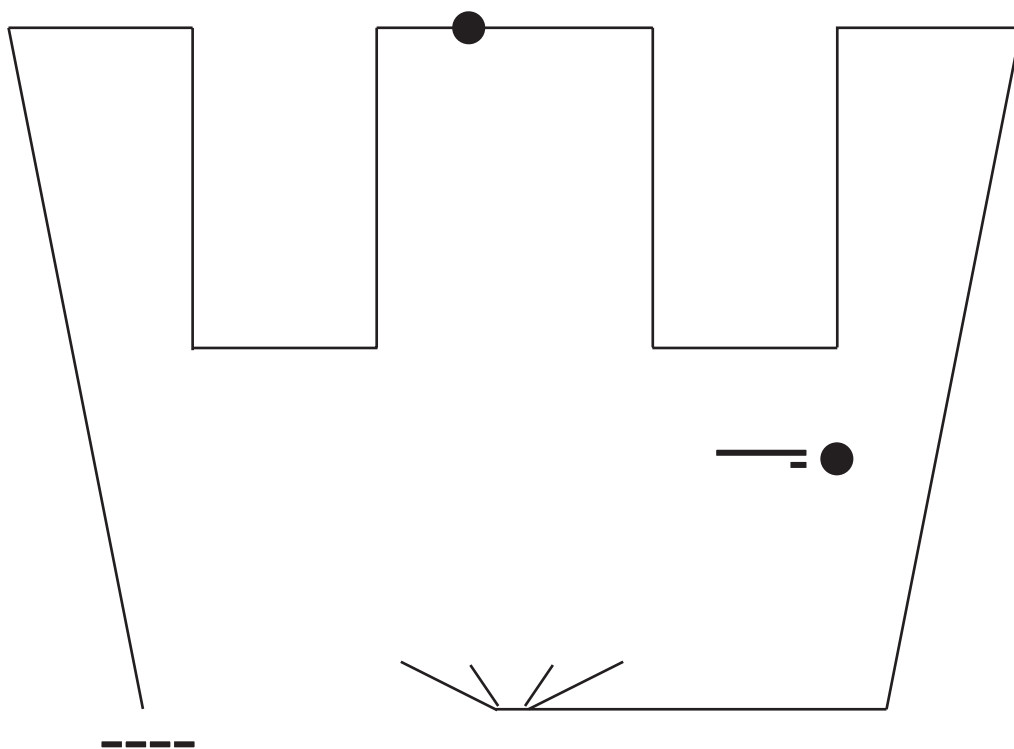
ΠΟΝΤΑΨΕ ΑΟ ΓΟΛ
CASAS DE CORNER



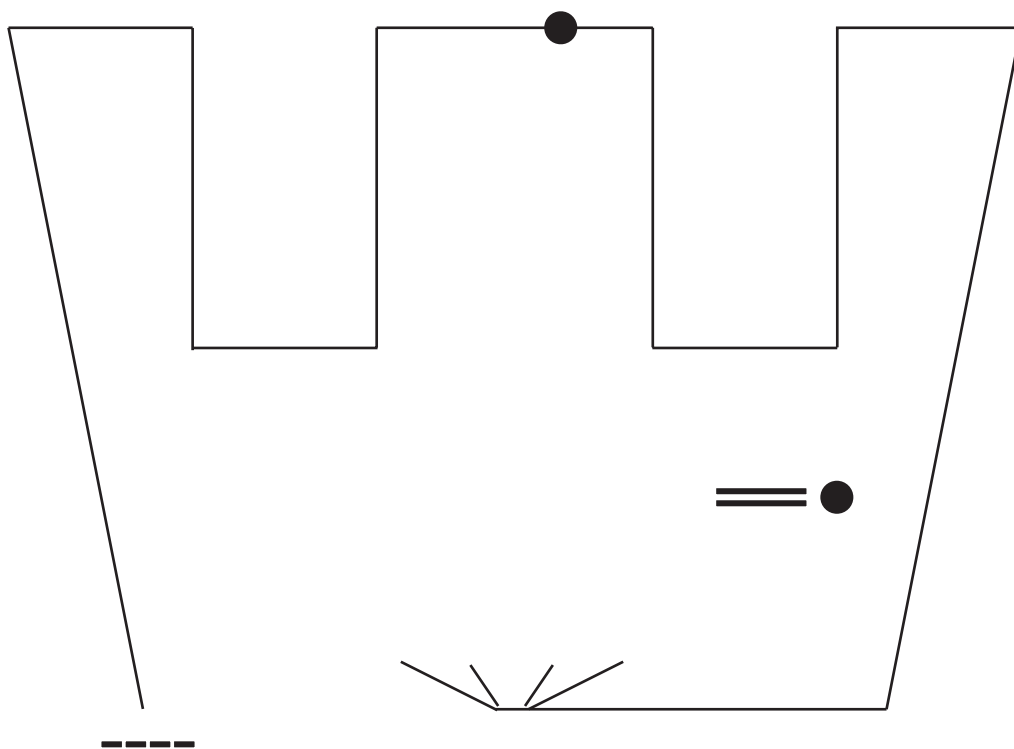
ΠΟΝΤΑΡΙΞΙ ΛΟ ΓΟΛΛ
ΠΟΝΤΑΡΙΞΙ ΛΟ ΓΟΛΛ



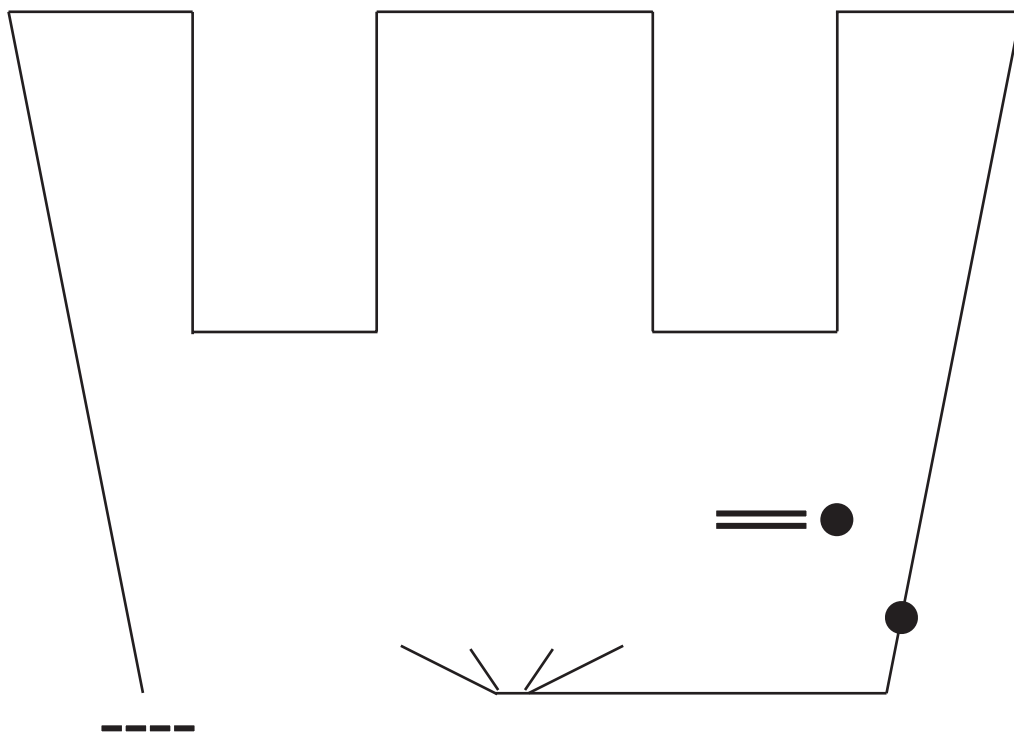
ΠΟΝΤΑΨΕ ΛΟ ΓΟΛ
CASA DE MORTO



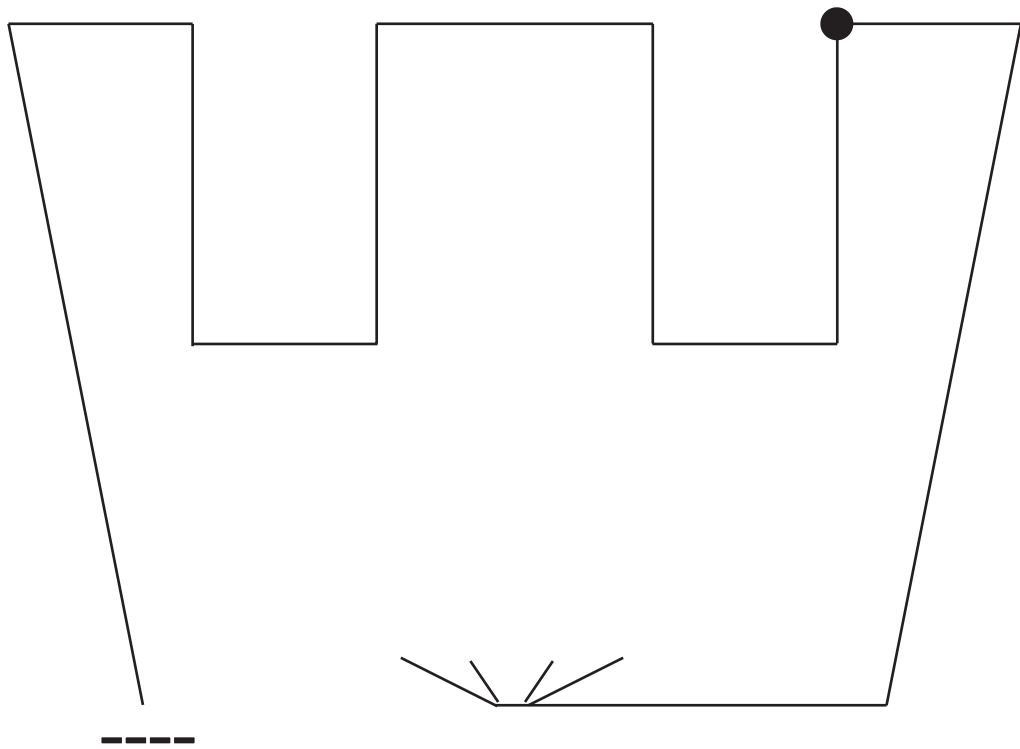
ΠΟΝΤΑΠÉ ΛΟ ΓΟΛ
CASA GRANDE PENALIDADE



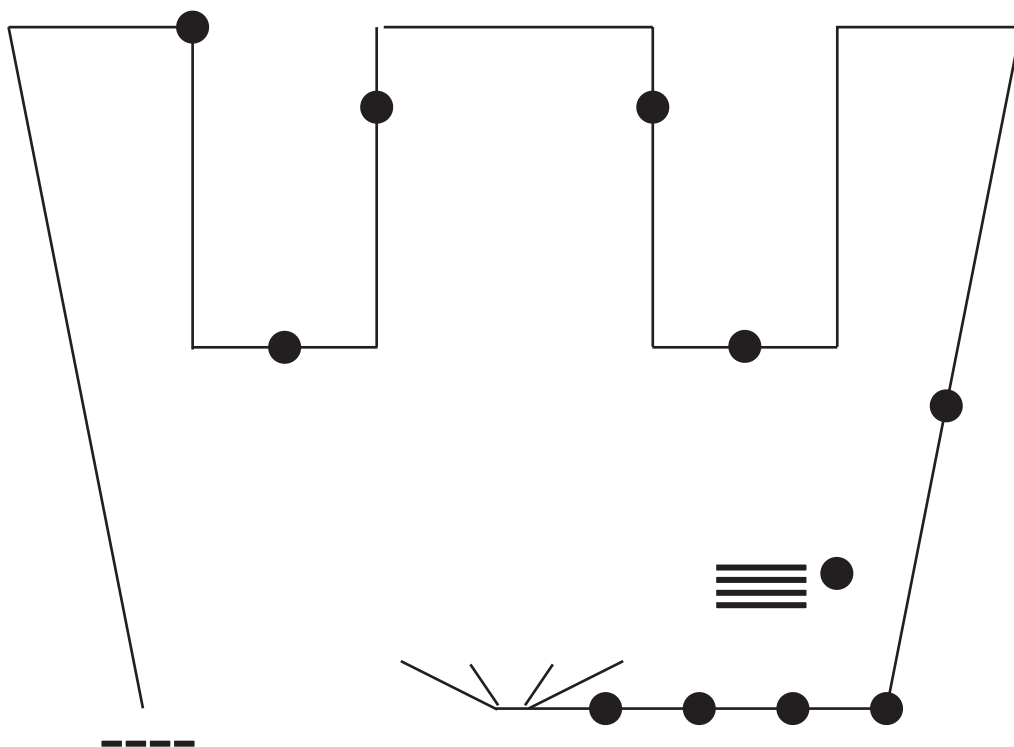
ΠΟΝΤΑΪΣ ΤΟ ΓΟΛ
CASA DE JOGO ACIDENTADO



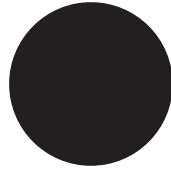
ΠΟΝΤΑΪΕ ΛΟ ΓΟΛ
CASA DA CRUZ VERMELHA



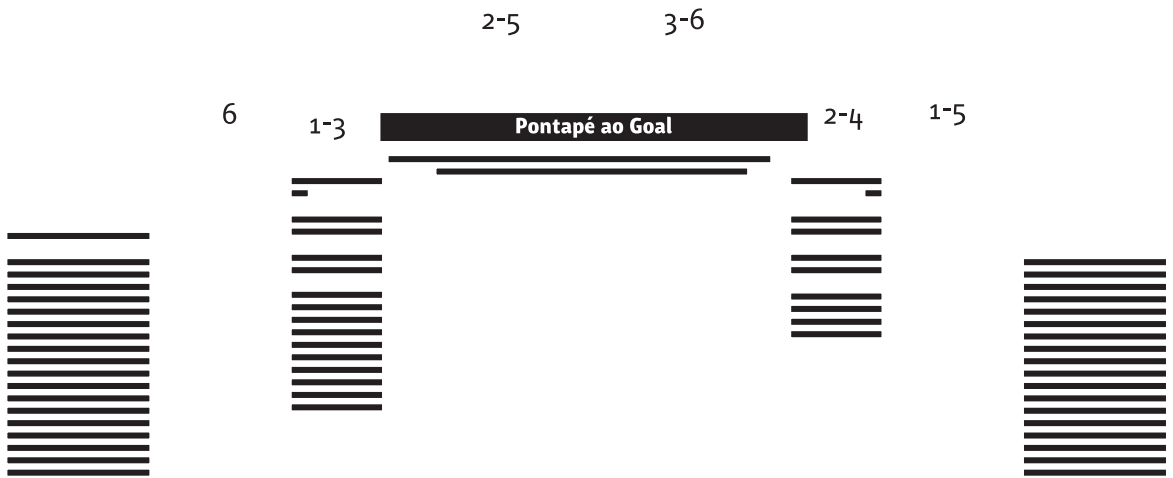
ΠΟΝΤΑΨΕ ΑΟ ΓΟΛ
CASA DE JOGO VIOLENTO



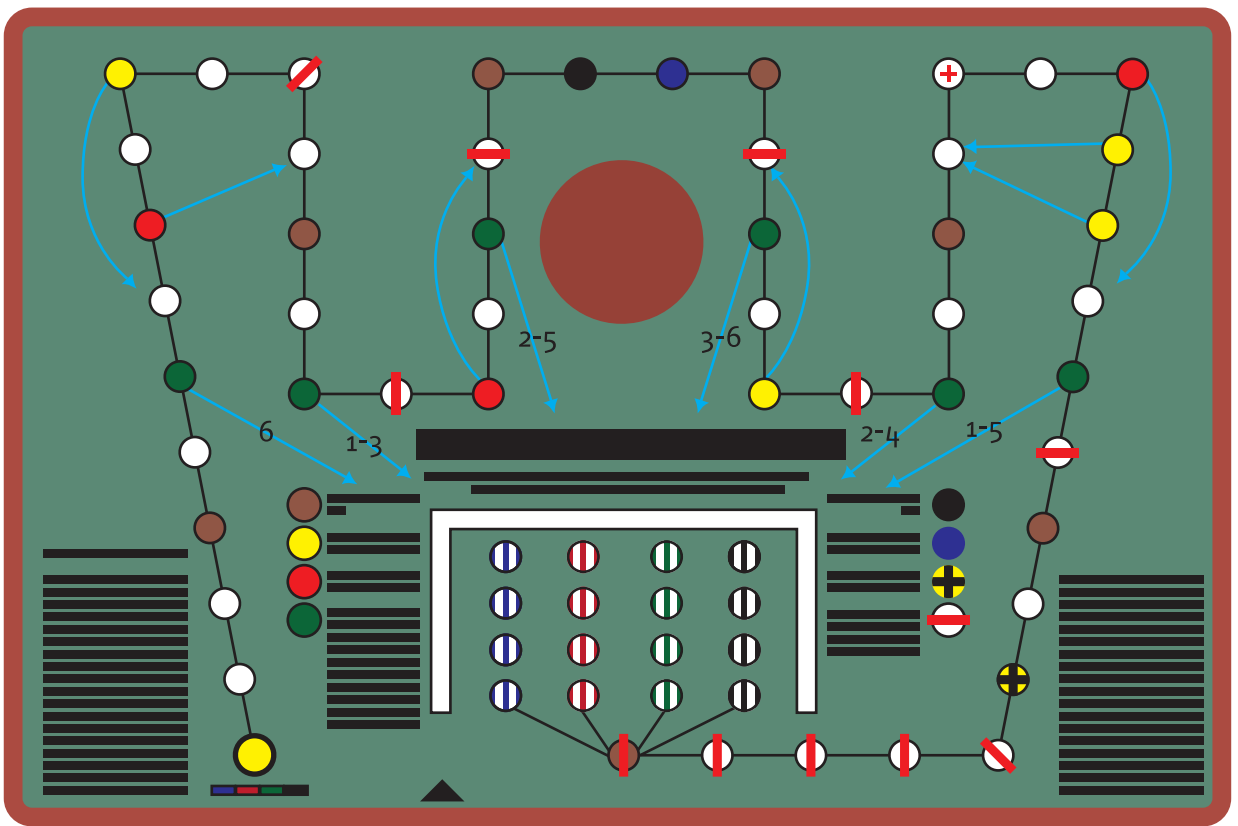
ΠΟΝΤΑΨΕ ΛΟ ΓΟΛ
ILUSTRAÇÕES



ΠΟΝΤΑΠΕ ΑΟ ΓΟΛ
+EX+O



ΠΟΝΤΑΠΕΪ ΛΟ ΓΟΛ
CORES



CANDY

LAND

CORRIDA







O jogo Candy Land pertence à categoria de corrida, em que o objetivo é percorrer o reino de Candy Land, passando por vários locais como Gumdrop Mountain. O tabuleiro tem uma forma retangular e está repleto de cores vivas e ilustrações com um caráter bastante infantil.

A mecânica do Candy Land é simples. O jogador para se mover, retira uma carta, que contém uma cor ou uma imagem que faz com que o jogador se movimente para as casas correspondentes. Estes movimentos são sempre na direção da casa final e o jogador nunca recua no trajeto, mesmo saindo uma carta com uma imagem de uma casa que se encontra para trás.

A forma do tabuleiro é quadrangular onde o campo de ação é linear, mas desenhado com uma linha orgânica e fluida onde estão as casas do jogo assim com as ilustrações que adornam e contextualizam o tema do jogo.

O modo como os elementos foram colocados no tabuleiro parecem ter sido de um modo intuitivo, sem utilização de um retícula vincada.

Outra característica identificada é o jogador começar o jogo de baixo para cima, contrariando o modo como o Homem lê as imagens. Este modo de colocar a casa de partida e de meta, serve para criar a ilusão de objetivo, tal como escalar uma montanha.

As ilustrações são um adorno e contextualização do tema do jogo de tabuleiro, denominando uma determinada área do campo de ação, que contém uma pequena legenda. Ao longo do tabuleiro aparecem ilustrações de pássaros e borboletas que pela direção do seu voo, indicam a direção do jogo. Assim como, pontualmente, antes ou depois de cada ilustração de área de jogo, aparecem umas tabuletas em forma de seta que auxiliam a reforçar a direção de jogo, assim como a casa de partida, existe também uma tabuleta e uma seta.

A cor neste jogo é bastante viva e vibrante, tanto no campo de ação como nas ilustrações, onde ambos se encontram sobre um fundo branco. Entre as ilustrações e o campo de ação não existe um grande contraste, mas distinguem-se pela bidimensionalidade do campo de ação e pela tridimensionalidade das ilustrações.



Uma particularidade encontrada é a diferença de linguagem gráfica entre algumas ilustrações, onde se pode identificar dois grupos. As ilustrações dos pássaros, borboletas e das duas crianças a caminhar que indicam a casa de partida, contêm uma linguagem mais realista, ao contrário das ilustrações dos vários locais do jogo, que são mais infantis e mais fantasiosas.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Linear

COR Roxo
Amarelo
Azul
Laranja
Verde
Vermelho
Cor de Rosa Claro
Preto
Branco
Castanho

TIPOGRAFIA Lettering do Título
Tipografia sem serifas

NÚMEROS Números nas ilustrações das Setas

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação linear deste jogo comunica ao jogador a direção e objetivo do jogo, partindo de uma ponta para chegar à oposta.

O campo de ação é unidirecional, mas não demonstra isso a não ser nas regras ou através de elementos adjacentes à área de jogo. O tratamento visual da casa de partida e a de meta são iguais, não havendo nenhuma distinção.

O jogo é bastante colorido e vivo, mas existe um grupo de cores bastante importante, que são as que se encontram no campo de ação. A importância destas cores é o elemento pelo qual o jogador determina o seu movimento. As cores aparecem sempre na mesma sequência, Roxo, Amarelo, Azul, Laranja, Verde, Vermelho.

Dentro desta sequência de cores, quando se aproximam de uma determinada localização do jogo que se encontra ilustrada, por exemplo a Lollipop Woods, encontra-se uma casa Cor de Rosa Claro com uma ilustração que se assemelha a essa localização.

O Preto é utilizado em legendas assim como em elementos direcionais, tal como as setas. O Preto assinala também a casa onde o jogador perde a sua vez de jogar.

O Branco é utilizado como fundo do tabuleiro de modo a que as cores do campo de ação e das ilustrações sobressaíam.

As cores das ilustrações são praticamente as mesmas mas com diferentes tonalidades onde se verifica com mais atenção o castanho como cor, sendo uma das cores que não está presente no grupo das cores do campo de ação.

O Lettering do título para o jogo Candy Land é todo em caixa alta com uma linguagem gráfica arredondada e ornamentada com uma textura que cria uma ligação visual com doces, e é o elemento tipográfico maior. Imediatamente debaixo do Lettering que serve de identidade do jogo encontra-se um subtítulo num tipo de letra sem serifas.

Depois existem mais três tipos sem serifas no tabuleiro de jogo, os nomes dos atalhos que se encontram ao longo do campo de ação. O segundo tipo são as legendas onde as ilustrações são os nomes dos locais. Finalmente um tipo de letras sem serifas encontra-se inserida nas tabuletas que ilustram o jogo ao longo do campo de ação. Estes tipos de letra sem serifas têm características arredondadas.

Só existe numeração nas ilustrações das setas, que determinam as casas que faltam para a meta.

ANÁLISE FORMAL

ILUSTRAÇÃO

Ilustração da Casa de Partida
 Ilustração dos Pássaros
 Ilustração da Casa de Meta
 Ilustração do Campo de Ação
 Ilustração dos Locais
 Ilustração das Setas

ANÁLISE OPERACIONAL

A ilustração da casa de partida é importante porque não pertence à linguagem gráfica das restantes ilustrações, e na imagem estão retratadas duas crianças, sendo que uma está a apontar na direção em que o jogo decorre.

A ilustração dos pássaros e das borboletas pertencem à mesma linguagem da ilustração pertencente à da casa de partida, e é de salientar que estes animais encontram-se virados para a direção do percurso do jogo, agindo como elementos que comunicam ao jogador a direção de jogo.

Estas ilustrações são as mais pequenas que aparecem no jogo, mas acompanham o campo de ação na sua extensão.

A casa da meta é o elemento que contém a ilustração maior do tabuleiro e também é mais elaborada, com um esquema de cor semelhante ao do lettering do jogo. A sua posição no tabuleiro também reflete a característica 'fim', alinhada ao topo e no centro.

As ilustrações presentes no campo de ação são elementos que comunicam ao jogador onde colocar a sua peça, quando sai a carta que corresponde a uma respetiva ilustração. A ilustração cria um elo de ligação entre a carta e a casa, comunicando ao jogador o movimento a efetuar.

A ilustração dos locais tem como função contextualizar o tema do jogo de tabuleiro, não tendo uma função operacional. É preciso salientar que as ilustrações das casas são baseadas nestas ilustrações dos vários locais do jogo de tabuleiro.

As setas ilustrativas, comunicam ao jogador a direção de jogo no campo de ação, assim como o número de casas que faltam para a meta.

FORMAS

GEOMÉTRICAS / ORGÂNICAS

Formas Orgânicas
 Formas Geométricas

Os grafismos deste jogo de tabuleiro são compostos quase todos na sua totalidade por formas orgânicas. O campo de ação apesar de ser linear, não é uma reta, mas sim uma linha com curvas, que lhe dá um aspeto fluido e dinâmico. Assim como as ilustrações têm um caráter muito orgânico representando doces. É de mencionar que alguns destes elementos são geométricos como na Ice Cream Floats.

As próprias casas do campo de ação, não são quadrados perfeitos, mas sim variam consoante as curvaturas que o campo de ação sofre.

As formas geométricas são escassas, salientando apenas as casas onde se perde a vez de jogar, representado por um círculo preto assim como por um ícone de setas direcionais.

ANÁLISE FORMAL

LINHA

Linhas de Estrutura

ÍCONES

Seta de Início
Setas de Atalho

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura nas Ilustrações

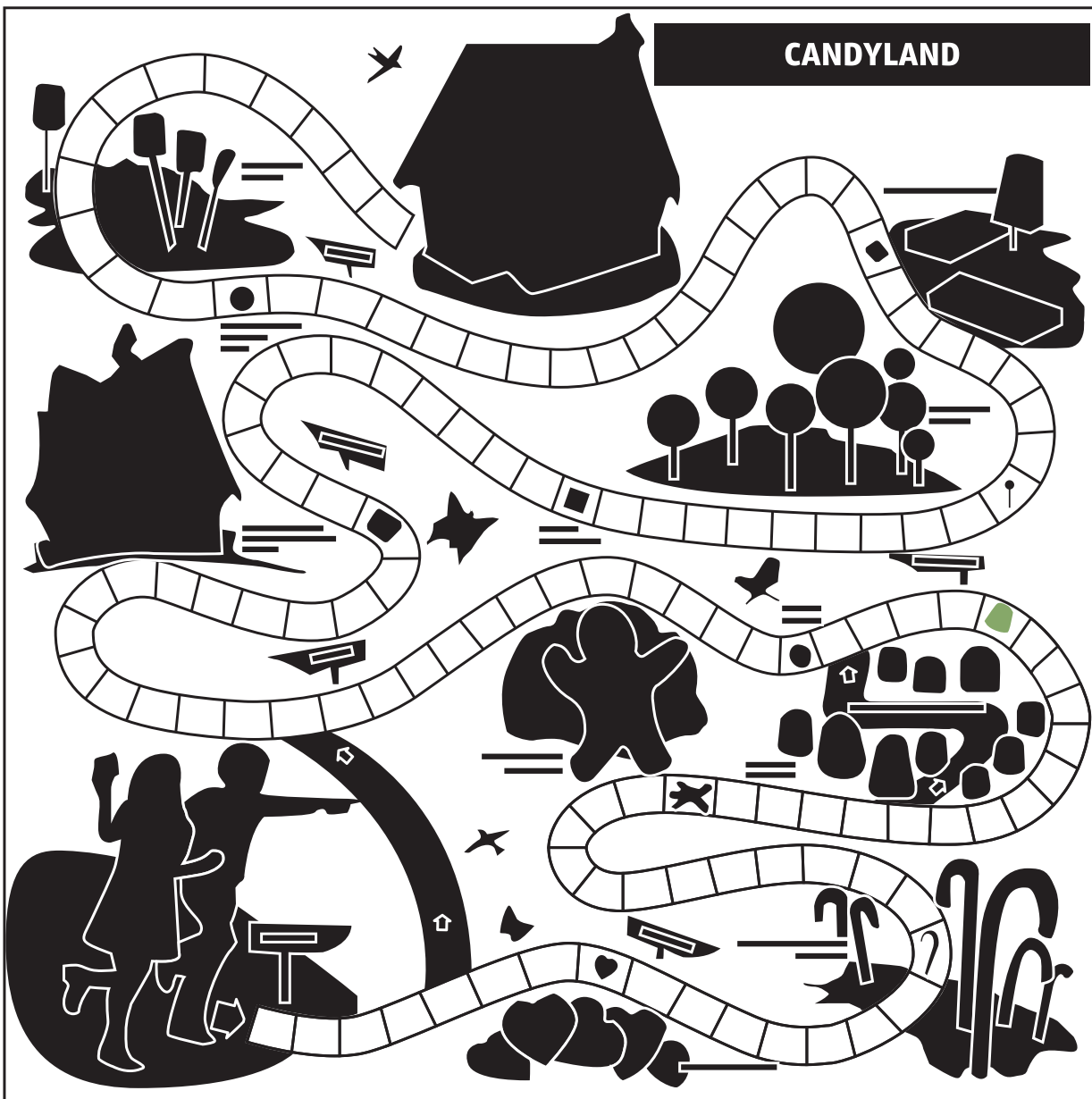
ANÁLISE OPERACIONAL

O tabuleiro do Candy Land contém linhas que estruturam os vários espaços do tabuleiro, transmitindo aos jogadores as diferentes áreas e as respetivas ações a executar.

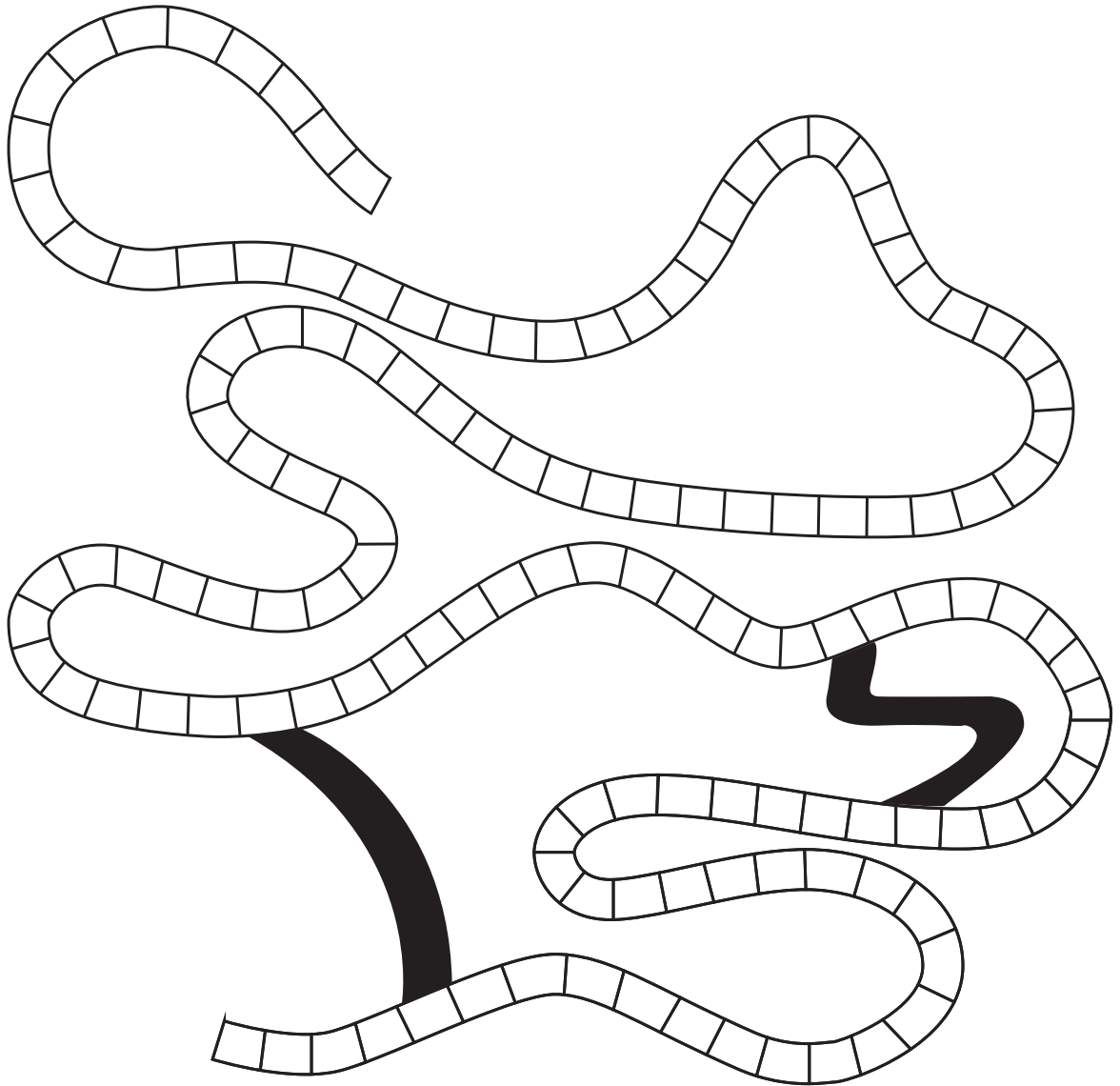
A seta de início, comunica ao jogador a direção de jogo assim como a casa de partida. Esta encontra-se sobre a ilustração e a primeira casa do campo de ação. A seta é branca com um outline preto que as distingue das restantes setas do jogo.

As setas de atalho estão presentes somente no Rainbow Trail e no Mountain Pass, que indicam a direção desse atalho e a casa onde o jogador se deve mover. Estas setas distinguem-se por serem completamente pretas e ligeiramente mais pequenas do que a seta de início.

A textura é utilizada nas ilustrações, que ajuda o jogador a criar a ligação com o objeto que representa e neste caso os doces, assim como dá um caráter volumétrico e um sentido de tridimensionalidade.



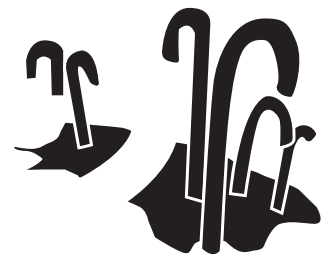
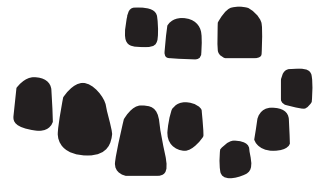
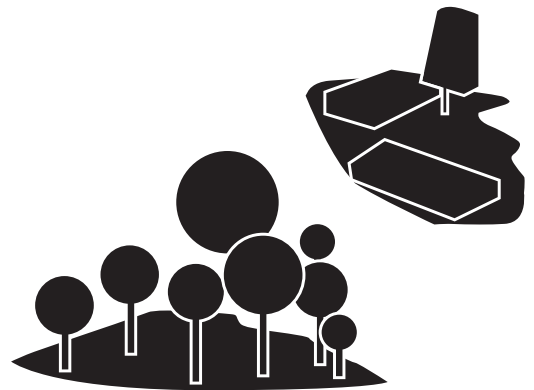
CANDY LAND
CAMPO DE AÇÃO



CANDY LAND
ÁREAS ILUSTRADAS



CANDY LAND
ÁΡΕΑΣ ΙΛΥΣΤΡΑΦΑΣ ΛΟΧΑΙΣ



CANDY LAND
ÁΡΕΑΣ ΙΛΥΣΤΡΑΔΑΣ CASA DA META



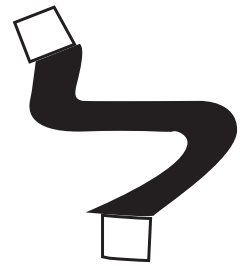
CANDY LAND
ÁREAS ILUSTRADAS CASA DE PARTIDA



CANDY LAND
ÁΡΕΑΣ ΙΛΥΣΤΡΑΔΑΣ ΠΑΣΣΑΡΟΣ

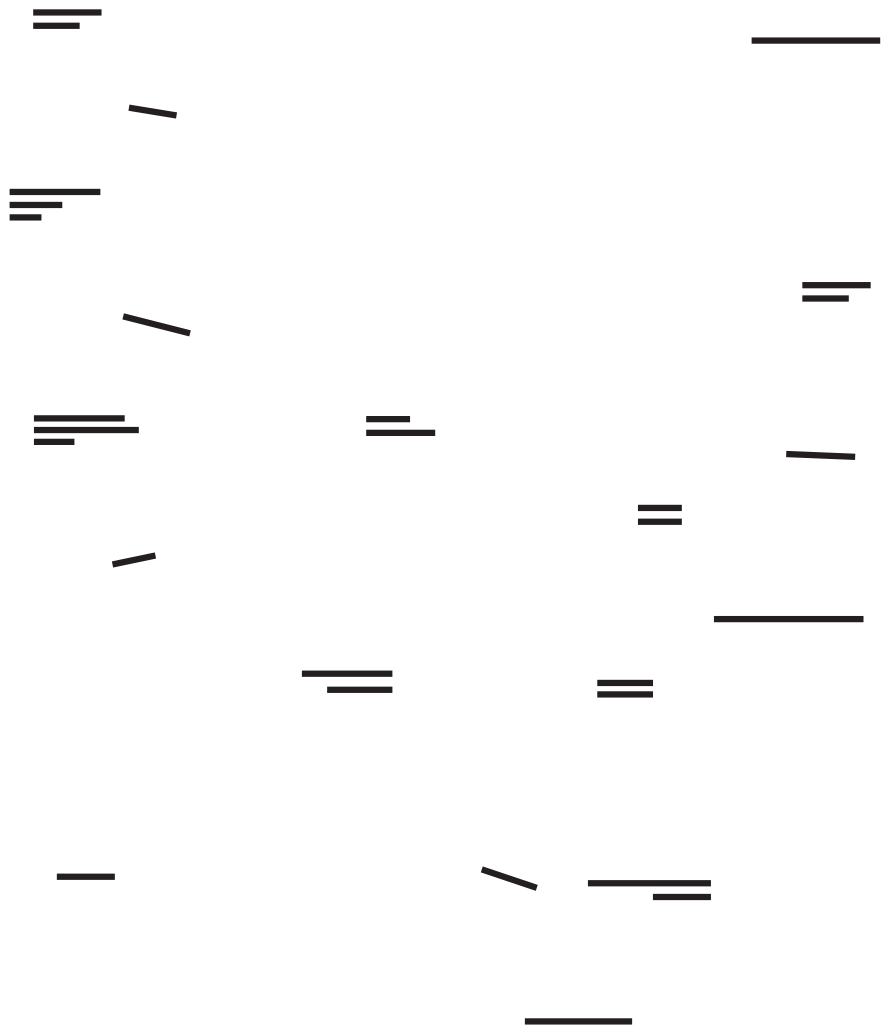


CANDY LAND
Α+ΑΛΙΟΣ





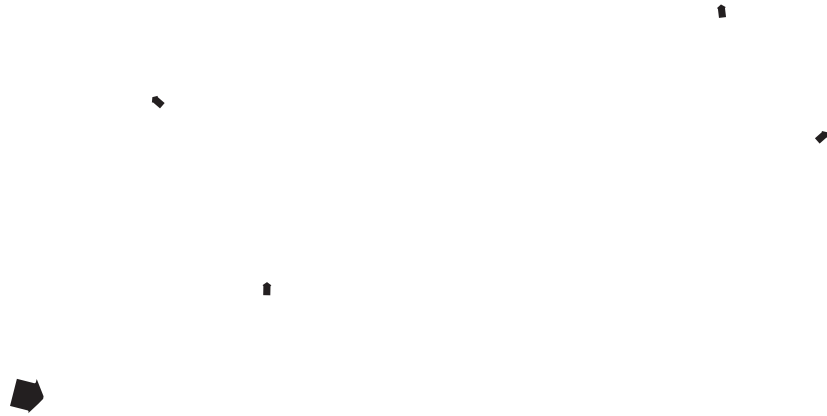
CANDYLAND



CANDY LAND
CASAS ESPECIAIS



CANDY LAND
SEAS



CANDY LAND
CASAS DE PERDER A VEZ



CANDY LAND
SETAS ILUSTRATIVAS



CANDY LAND
NUMEROS



SOLAT!

CORRIDA







O jogo de corrida Splat! é desenhado com uma mecânica bastante simples, mas visualmente é bastante rico. O objetivo do jogo é o jogador criar o seu inseto a partir de moldes, com plasticina, e depois iniciar um percurso desde a porta da cozinha até à caixa das bolachas sem ser esmagado. O primeiro jogador a chegar à casa final é o vencedor.

Este jogo a nível mecânico é bastante simples; lançam-se os dados, move-se a peça consoante o valor deles, e caso se caia numa casa Splat! retira-se uma carta que contém uma cor. Todos os insetos que estiverem em casas com essas cores são esmagados.

Ao nível formal, o tabuleiro é quadrado onde se verificam rapidamente dois grupos distintos, a área de jogo e a área de contexto. A área de jogo, ou campo de ação é bastante vibrante e cheia de cores cujo outline preto que o delimita da área de contexto e as respetivas casas têm uma forma orgânica que lhe dá dinamismo à imagem.

No campo de ação, a casa de partida e a final encontram-se identificadas por texto e as casas normais são distinguidas por cor sólidas. As casas de retirar a carta, contém o logótipo do jogo. Ainda existe outro tipo de casa, que contém uma trama amarela e preta, que significa que o jogador está protegido de ser esmagado.

A área de contexto, é também bastante colorida, mas não tem as mesmas cores vibrantes que o campo de ação tem. Estas cores são mais saturadas e escuras e tendem a andar à volta do roxo e azuis escuros, embora se verifique uma gradação de amarelos que sai pela ilustração da porta, para simular a entrada de luz para um local escuro.

Num aspeto de composição, salienta-se que no campo de ação, o jogador começa o jogo de baixo para cima, contrariando o modo como o Homem lê as imagens pois as casas não têm qualquer padrão ou sequência distinta.

Ao nível ilustrativo, ao contrário do campo de ação este jogo, é bastante rico. A área de contextualização conta de um modo bastante claro a temática do jogo com por exemplo. Os insetos a roubarem comida numa cozinha durante a noite. A área de contexto utiliza signos bastante claros, tal



como a porta aberta que deixa entrar a luz, indica-nos a noite, ilustrações de insetos a roubarem comida ao longo do percurso e também no final do percurso; os insetos desenhados como se tivessem a desfrutar a sua vitória. Elementos como guardanapos, talheres e taças de fruta, dão a entender que é uma cozinha.

Ao longo do percurso vão aparecendo algumas manchas de inseto esmagado que ilustram e relembram ao jogador o que poderá acontecer ao longo do jogo.

É de salientar, que na ilustração que contextualiza o tema do tabuleiro, existe uma área que serve para a colocação das cartas do jogo sendo o único sitio que contém o logotipo do jogo. Neste mesmo sitio encontra-se também desenhada uma caixa onde as cartas estão inseridas, que tem o texto “Draw” e “Discard”.

Acerca do aspeto cromático, como já foi referido, o campo de ação serve-se de cores bastante vivas como o Azul, Cor de Laranja, Vermelho, Roxo, Verde, Lilás e Amarelo, com um outline Preto.

Enquanto a área ilustrada é mais saturada e escura e tem menos contraste entre as diversas cores, a mais constante é o roxo e azul escuro. É claro que existem também outras cores, principalmente a do gradiente que provoca o efeito da luz e da cor da ilustração dos insetos mas no global é uma imagem mais escura, que faz sobressair a área de jogo.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO

Linear

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação deste jogo é linear e comunica ao jogador que o objetivo é levar a sua peça desde a casa de partida até à casa final.

Neste campo de ação existem 5 tipos de casas diferentes, a de partida, a final, as normais de cor, as de Splat! e as de proteção.

As casas de partida e de chegada, comunicam ao jogador a direção do jogo assim como o objetivo, ir do ponto A a o ponto B. As casas normais de cor, são casas onde o jogador cai e nada acontece, a não ser por influência de outros jogadores, estas casas encontram-se agrupadas por cor. As casas de Splat! são casas onde se retira uma carta, cada uma tem uma cor e essa irá comunicar ao jogador que deverá esmagar as peças que se encontram nas casas com a cor correspondente da carta, até à sua própria peça, caso isso aconteça. E, finalmente, a casa de proteção, que são as casas com uma trama de barras diagonais amarelas e pretas.

Assim o Campo de Ação contém casas que fazem o jogador regressar à casa de partida, dando duas direções de jogo, evitando a monotonia de uma só direção.

COR

Azul
Cor de Laranja
Vermelho
Roxo
Verde
Lilás
Amarelo
Preto
Branco

A imagem do tabuleiro é bastante colorida, e isso verifica-se logo no campo de ação, que está repleto de cores vivas e vibrantes. O Azul, o Cor de Laranja, o Vermelho, o Roxo o Verde e o Lilás estão presentes no campo de ação de um modo sólido, encontrando-se espalhadas em diferentes locais, comunicando ao jogador os grupos de casas.

O Preto é utilizado para as delimitações de casas e separação do campo de ação com a área de contextualização. É de salientar que o preto em conjunto com o amarelo é utilizado numa casa especial do campo de ação. Barras amarelas e pretas, nas diagonais criam uma trama que as distinguem de todas as outras casas

Na área ilustrativa, as cores não variam muito do azul e do roxo escuro, tendo apontamentos de cores mais fortes como os verdes, amarelos e vermelhos em elementos tais como insetos ou fruta para dar alguma vivacidade às ilustrações. Estas cores são menos contrastadas entre si em comparação às do campo de ação. É de salientar que existem os amarelos e a cor de laranja na ilustração que fazem o efeito de luz originado pela porta.

O Branco é utilizado exclusivamente no lettering do logótipo do jogo.

ANÁLISE FORMAL

TIPOGRAFIA

Lettering do Logo
 Casa de Partida
 Casa Final
 Colocação das Cartas

NÚMEROS

Não existem números.

ILUSTRAÇÃO

Ilustração Contextualizadora
 Ilustração da Colocação
 das Cartas

ANÁLISE OPERACIONAL

O uso da tipografia neste tabuleiro é reduzido, embora seja utilizada de um modo importante. O elemento tipográfico que sobressai mais é o logótipo, um lettering dinâmico e baseado em lettering expressivos de Banda Desenhada para representar sons. Este elemento é utilizado em dois sítios diferentes, o primeiro é nas casas do campo de ação, onde as letras têm um outline preto. O segundo local, é onde se colocam as cartas que se tiram do baralho, mas desta vez com um tratamento diferente, contém um outline roxo.

A casa de partida e a final tem o mesmo tratamento tipográfico; letras Cor de Laranja sem serifas, com sombras paralelas ao outline do campo de ação, e justificadas sobre a largura do mesmo. Estes elementos encontram-se imediatamente antes da casa, no caso da partida, e depois, no caso da casa final, fora do campo de ação, estes elementos tipográficos ajudam a perceber onde o jogo começa e acaba, comunicando ao jogador a direção de jogo.

A tipografia na utilização do local de colocação das cartas é menos destacada, verifica-se tipo de letra sem serifas e a preto, que apenas comunica onde o jogador deve colocar as cartas que se tiram e as que já foram jogadas.

Este jogo de tabuleiros não comunica através de números.

A ilustração do jogo Splat! é bastante rica. Esta comunica ao jogador o contexto do tema do jogo. Para isso utiliza vários signos que fazem com que o jogador construa a história, que o tabuleiro representa.

A ilustração da a porta aberta com luz a sair dela serve para nos indicar que a ação decorre à noite, utilizando-se elementos como chávenas e talheres de um modo desorganizado, que por vezes se sobrepõem ao campo de ação para indicar o sentido de confusão e caos. Verificam-se vários insetos ao longo do percurso para comunicar o sentido de corrida e viagem, assim como manchas de insetos esmagados, para lembrar o que poderá acontecer ao jogador. Assim como vai demonstrando o “porquê” do tema, que é chegar à comida. Por outras palavras, a ilustração que serve de fundo ao tabuleiro, comunica e contextualiza o jogador no tema, sendo este uma corrida de insetos a tentar chegar à comida.

No meio da ilustração contextualizadora, verifica-se também uma ilustração que tem uma função adicional que é a de delimitar o local para a colocação das cartas. É uma caixa de chocolates vazia em que num dos lados se coloca as cartas com a face virada para baixo e se encontram com papéis de chocolates vazios. No outro lado colocam-se as cartas que saíram, as quais têm o logótipo do tabuleiro com uma mancha verde como se tivesse esmagado um inseto.

ANÁLISE FORMAL

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Orgânicas
Formas Geométricas

LINHA

Outline Campo de Ação

ÍCONES

Não tem ícones

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação

ANÁLISE OPERACIONAL

O tabuleiro do jogo Splat! tem quase somente formas orgânicas, em que os objetos têm um caráter visual bastante expressivo pelos vários signos que representam.

Poderíamos argumentar que as casas do campo de ação seriam geométricas pois têm como base o quadrado, contudo, algumas destas casas contêm curvaturas que não são regulares, tendo umas características mais orgânicas do que geométricas.

É preciso salientar que dentro da maioria das casas do campo de ação existem duas casas que puderam ser consideradas geométricas, as quais se encontram no centro do tabuleiro de cor verde e vermelha.

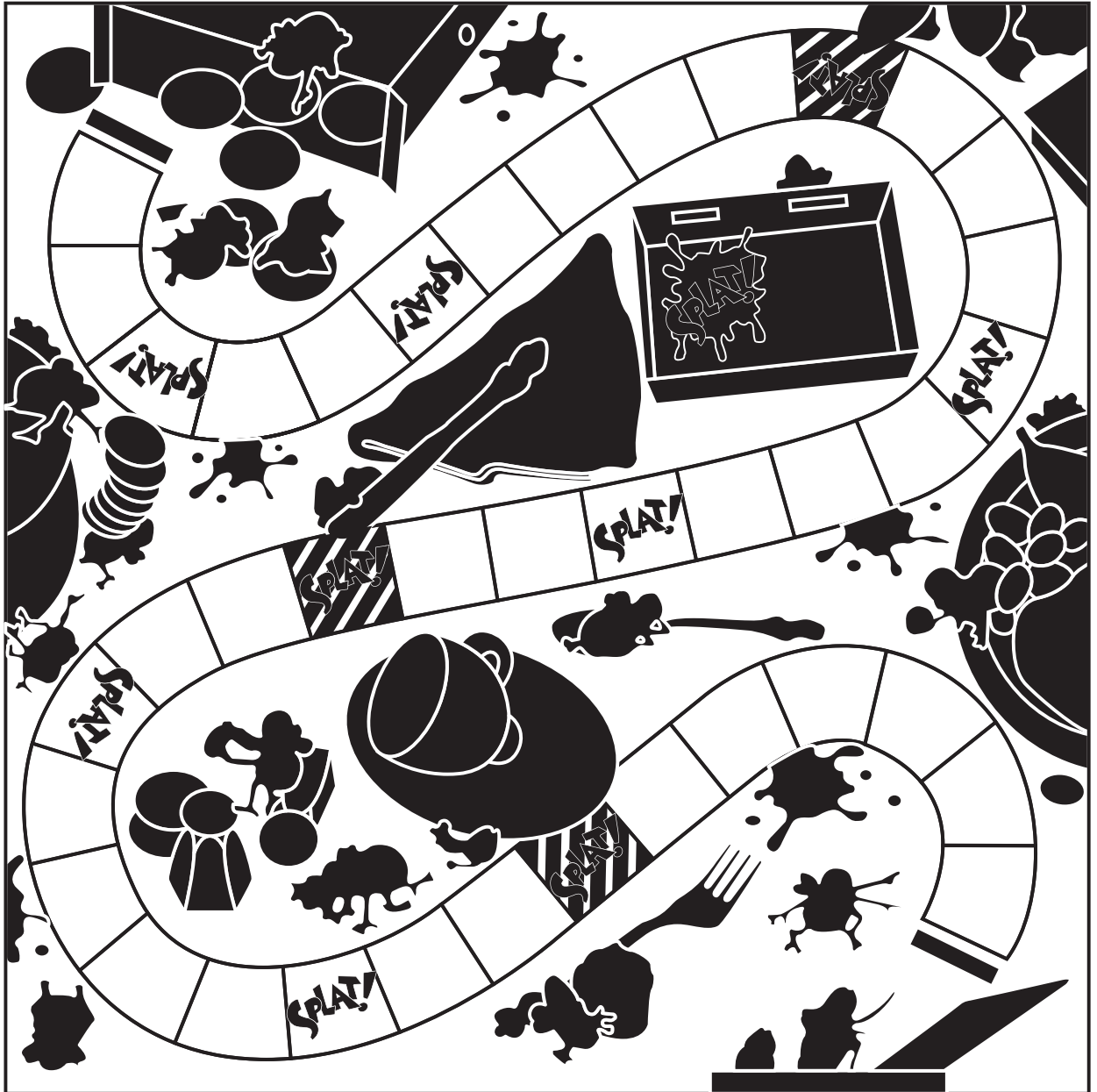
A linha neste tabuleiro, é utilizada somente no campo de ação, que tem duas funções. Comunicar ao jogador a separação da área de jogo e a área de contexto, e ainda segmentar o campo de ação nas casas de jogo.

O jogo de tabuleiro Splat!, não se serve de ícones para comunicar com o jogador.

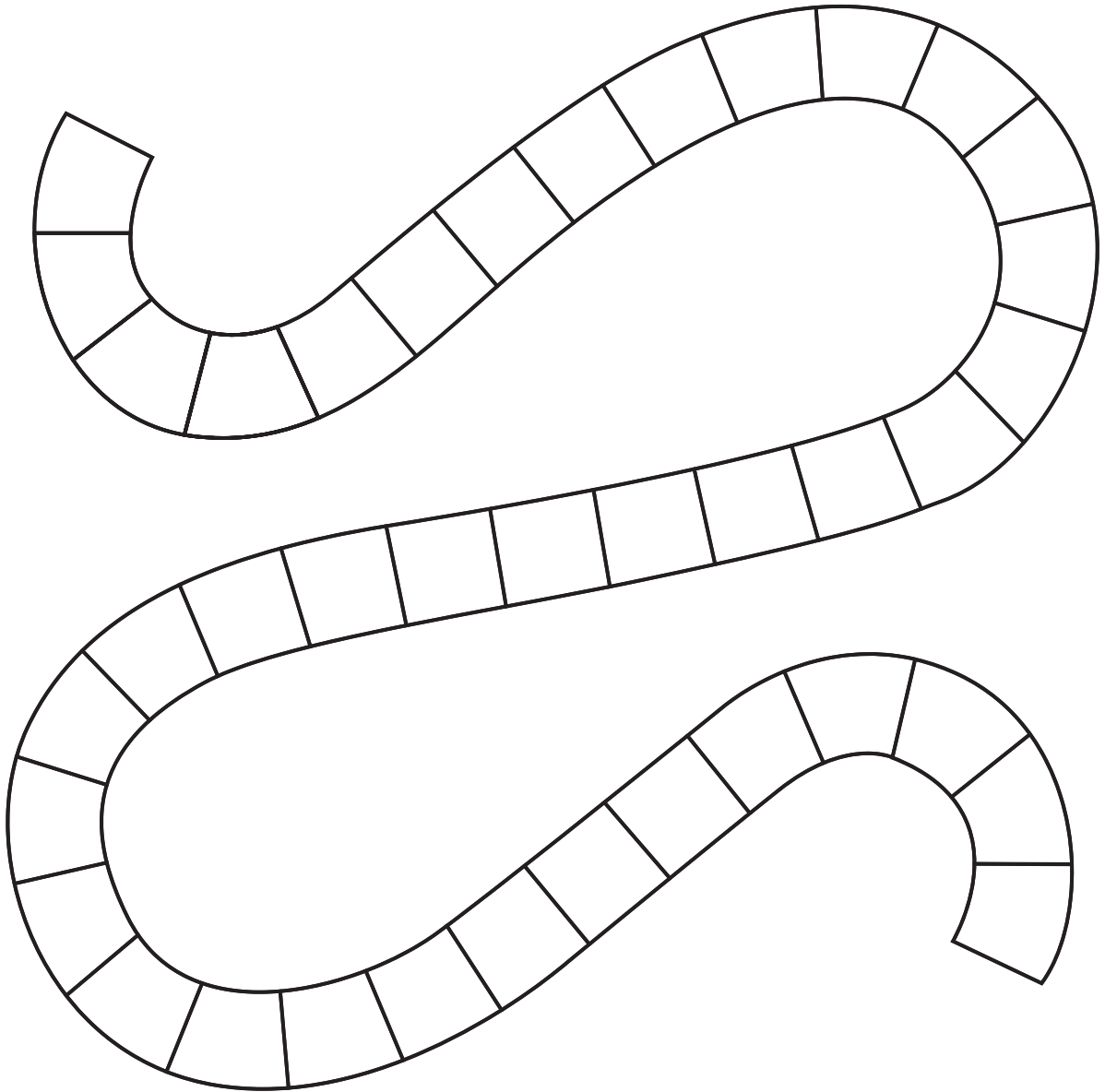
As texturas são poucas e usadas de um modo muito sutil para enriquecer o jogo. Isto verifica-se nas partes mais claras do tabuleiro da área de contextualização, onde se consegue observar uma textura que simula os veios da madeira.

A gradação é utilizada em dois aspetos distintos. O primeiro que cria o efeito de luz a partir da abertura da porta, iluminando parcialmente a área ilustrada do jogo; e como consequência disso alguns dos objetos utilizados, como a chávena, a caixa ou a taça de fruta necessitam da gradação de cor para lhes dar volumetria e enriquecer visualmente as ilustrações.

SPLAT!
+AΞΥΛΕΙΚΟ COMPLETO



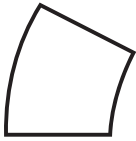
ΣΠΛΑΤ!
CAMIPIO DE AÇÃO



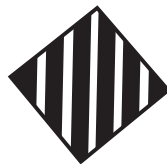
¡PLA!
CASA DE PARTIDA



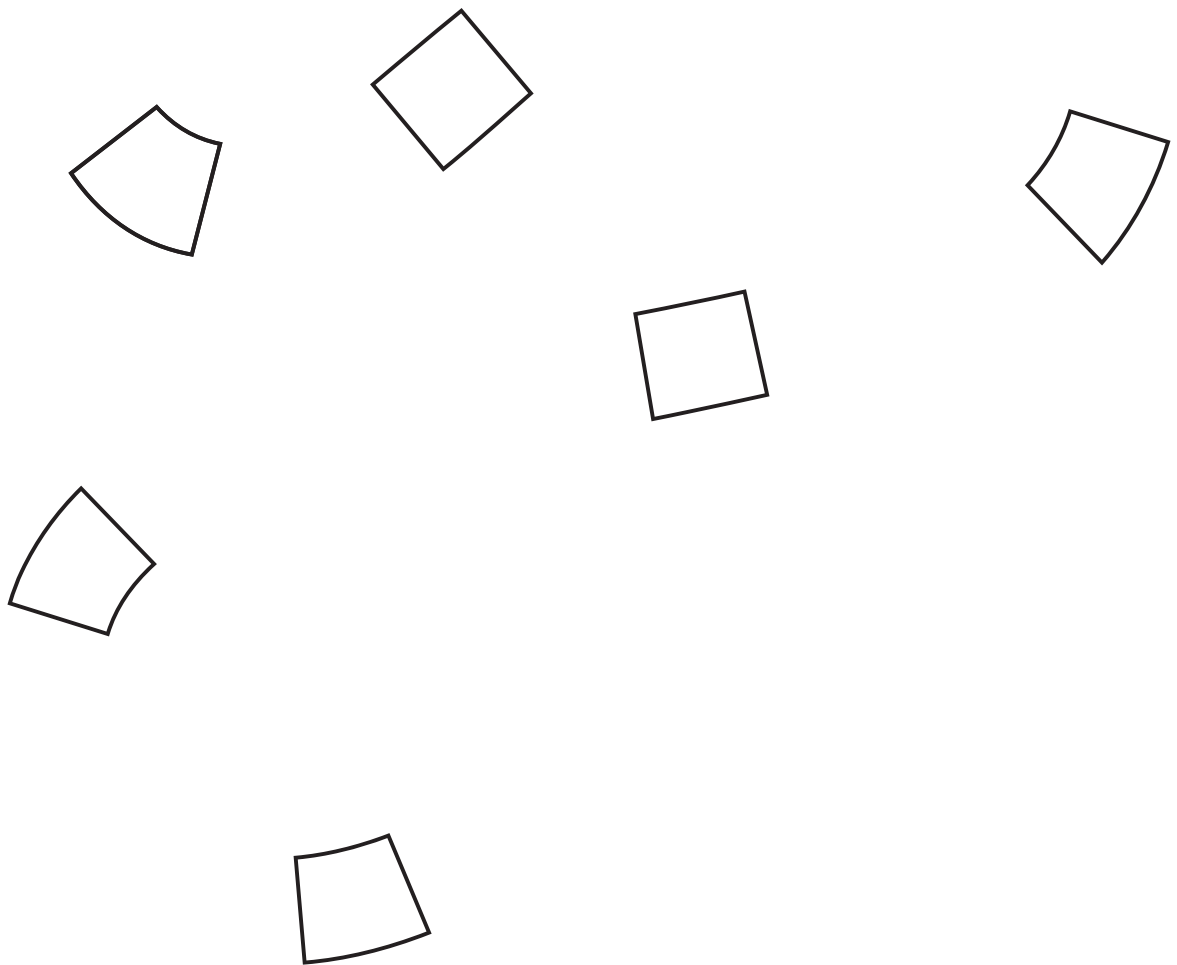
SPLA+!
CASA FINAL



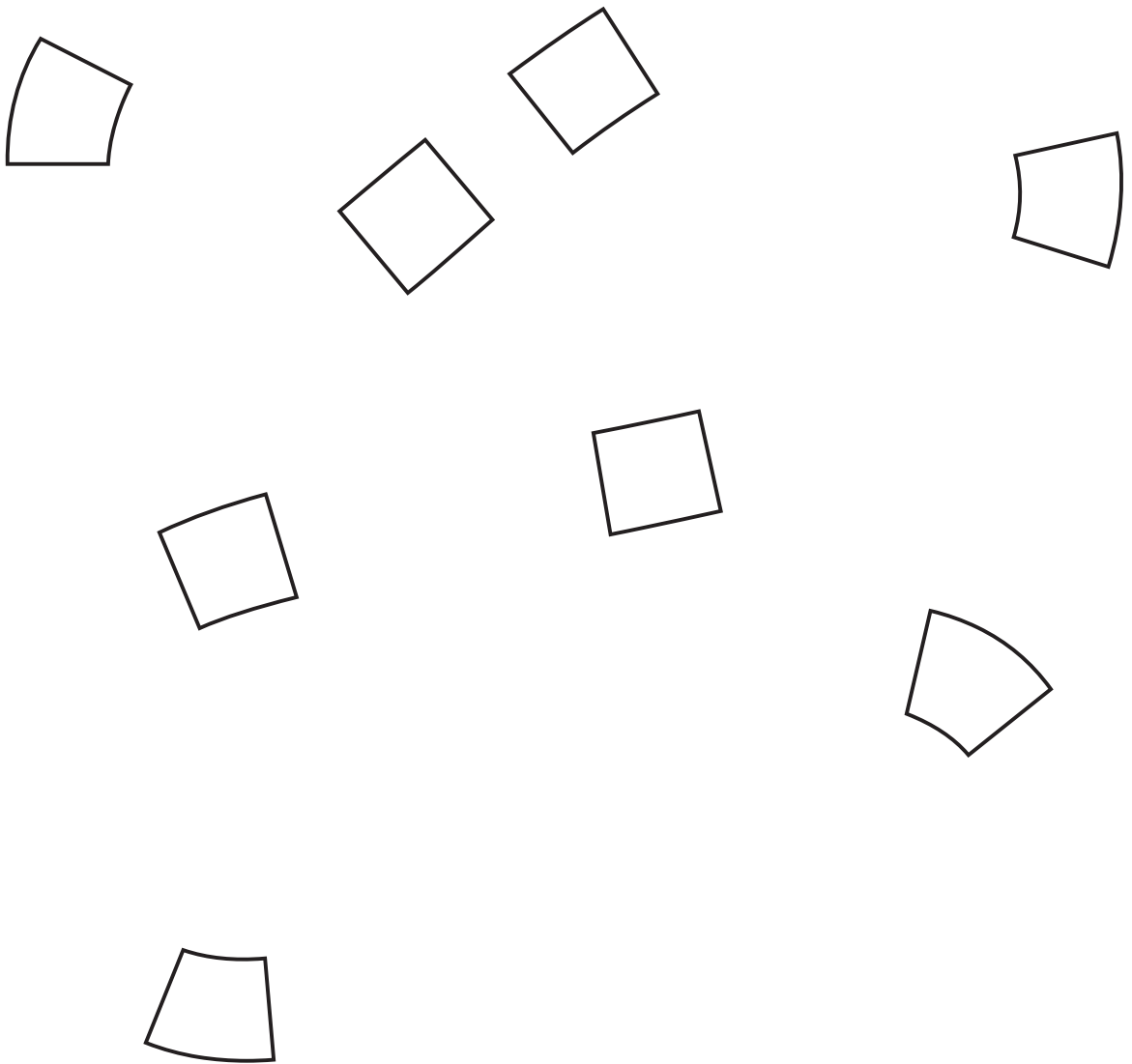
SPLA+!
CASAS DE PROTEÇÃO



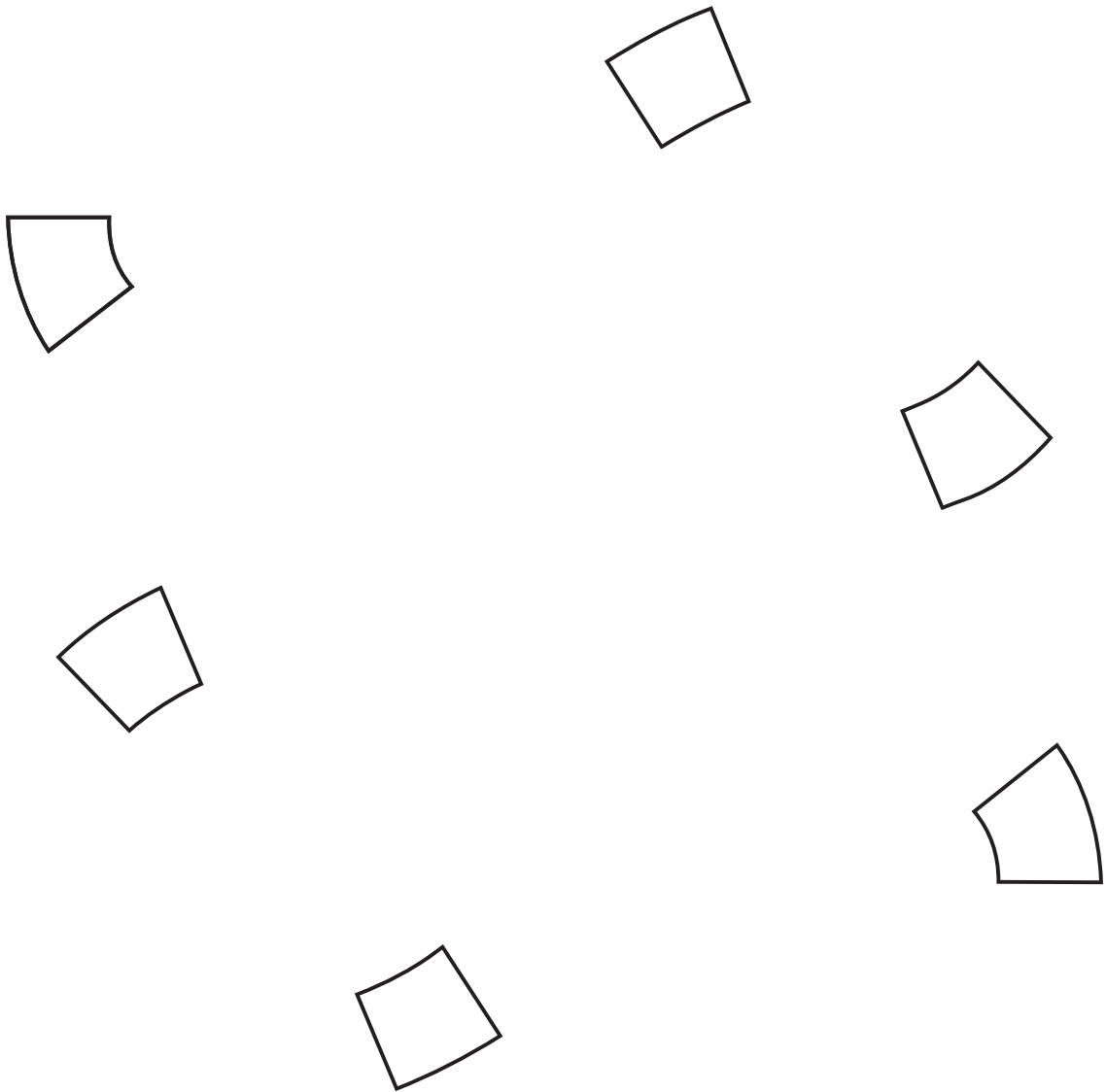
ՏՊԼԱԿ!
ԿԱՏԱՏ ԵՒ ՏՊԼԱԿ!

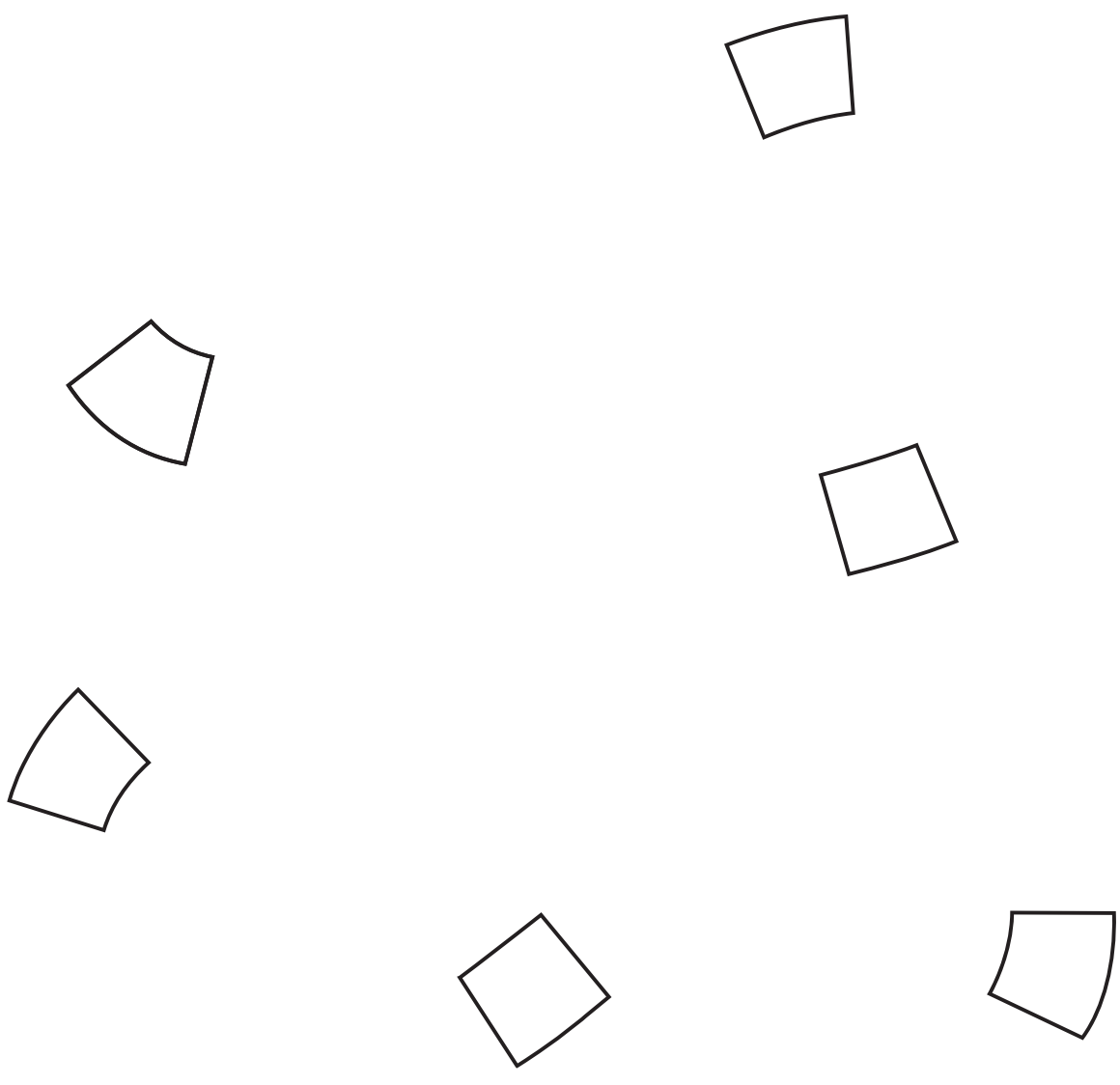


¡PLA+!
CASAS VERMELHAS

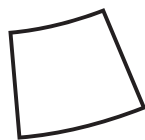
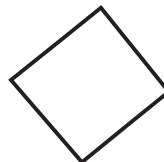
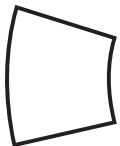
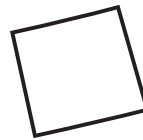
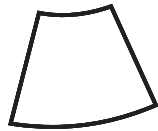
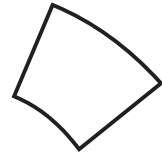


SPLA+!
CASAS LARANJA

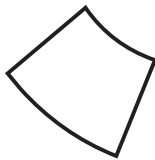
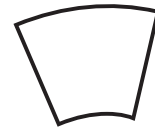
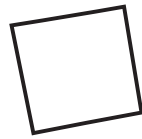
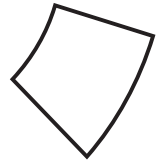
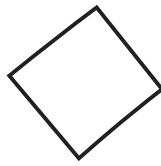




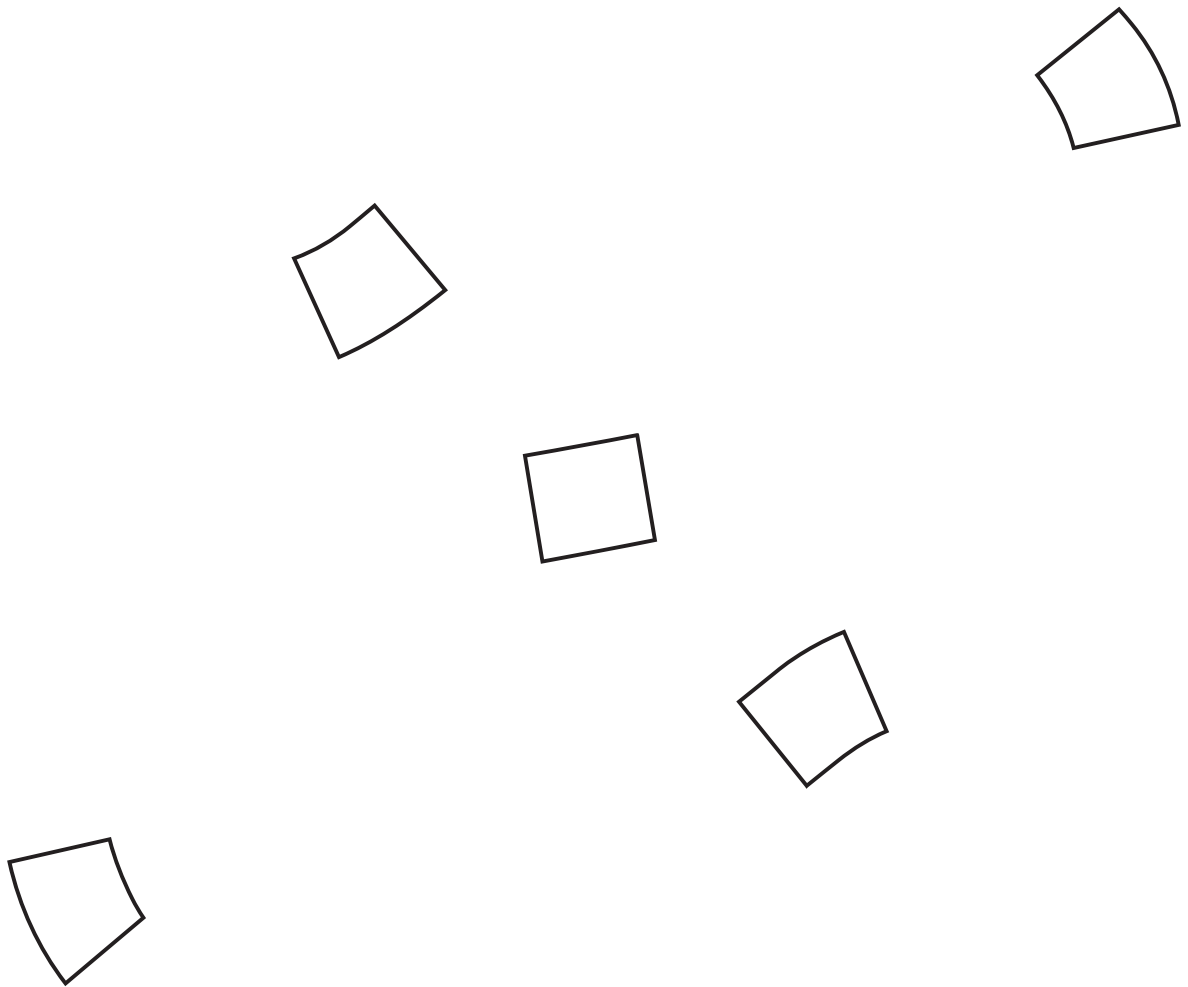
ΣΠΑ+!
CASAS LILASES



ΣΠΑ+!
CASAS ROXAS



¡PLA+!
CASAS VERDES

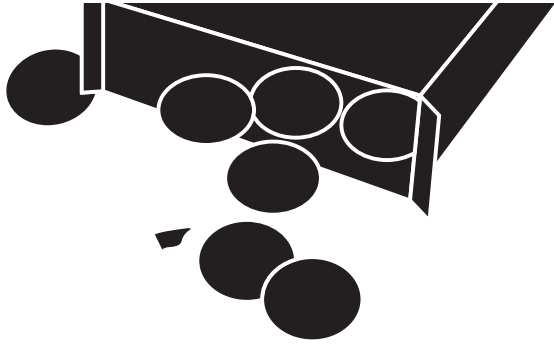


SPLA+!
+EX+O



ΣΠΑΤ!
ΙΛΥΣΤΡΑΦΩΕΣ ΙΝΣΕΤΟΣ





ΣΠΛΑΤ!
ΙΛΥΣΤΡΑΦΪΕΣ ΔΕ ΕΣΙΜΛΘΛΔΟ

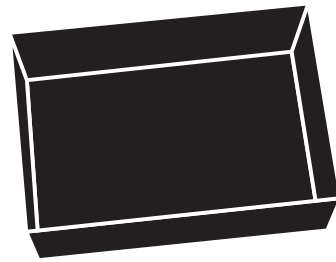


ΣΠΑ+!
ΙΛΥΣΤΡΑΦΩΕΣ ΔΑ ΟΟΖΙΝΙΙΑ



ΣΠΛΑ+

ΙΛΥΣΤΡΑΦΩΕΣ ΔΑ ΟΟΟΟΑΖΩ ΔΑΣ ΟΑΚ+ΑΣ



SPLAT!
LOGO+IPO



SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

SPLAT!

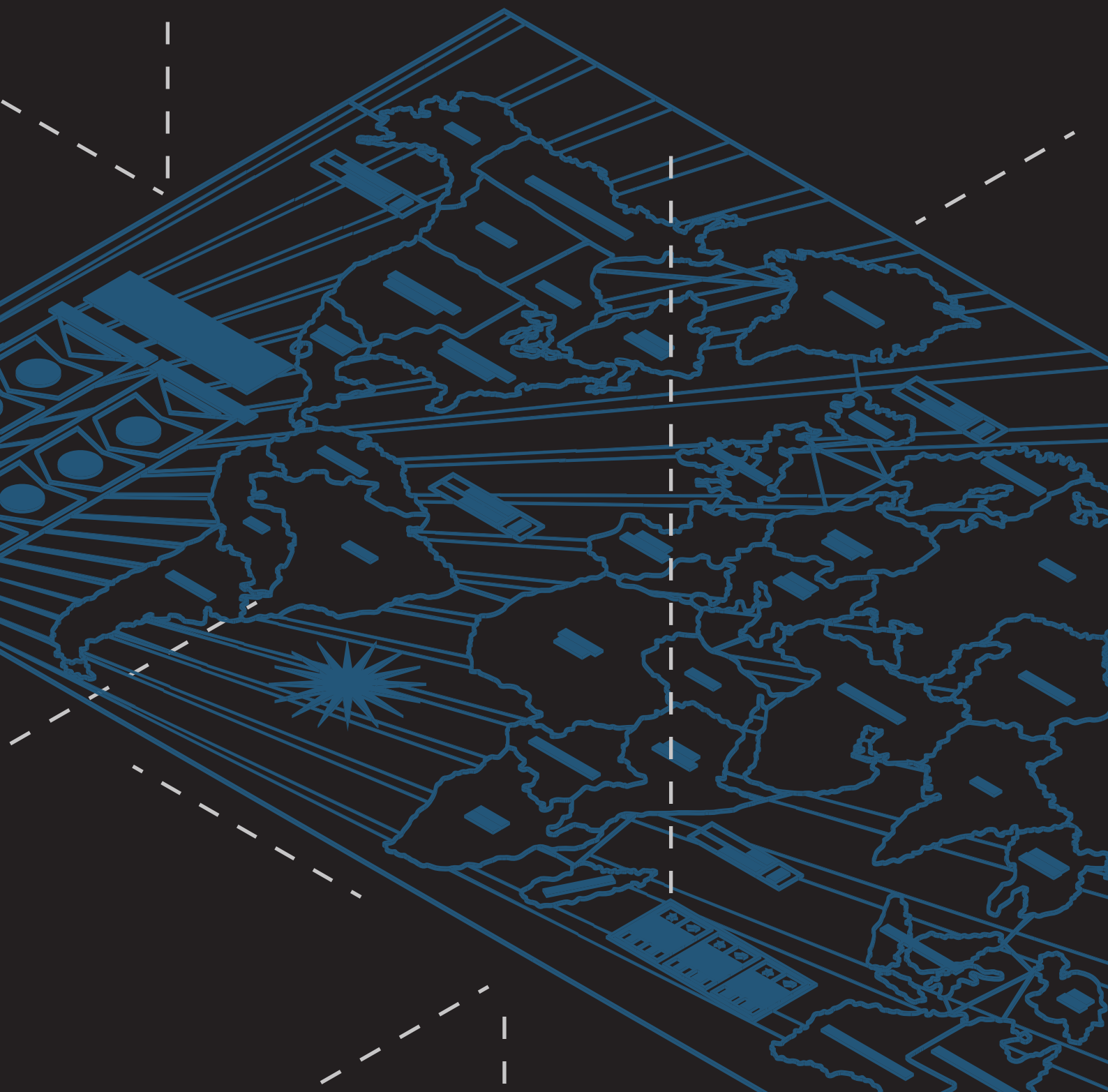
SPLAT!

SPLAT!
CORES



RISCO

ESTRATÉGIA







O tabuleiro do jogo Risco, é visualmente forte, devido às cores utilizadas e ao grafismo do mapa-mundo, que é uma forma rapidamente identificável por todos os jogadores. Neste tabuleiro retangular, a área de jogo é bastante destacada devido a serem os elementos mais claros do tabuleiro, tendo também, um outline que delimita a área do jogo assim como as diferentes casas.

O jogo Risco, consiste, em que os jogadores cumpram os objetivos menores e maiores, que serão sorteados e colocados numa área específica do tabuleiro. Para isso espalham, aleatoriamente, os exércitos pelo mapa e tentam cumprir o objetivo que se encontra mais próximo. Estes objetivos podem ser a conquista de um determinado território como a Ásia ou controlar um exército inimigo. O primeiro jogador a cumprir três objetivos é o vencedor. Para isso os jogadores entram em confronto direto em que o arremesso dos dados dita quem é o vencedor ou vencido de um determinado confronto.

A forma do jogo é bastante irregular e isso acontece devido ao campo de ação, e uma representação do mapa-mundo infiel, devido à forma e à quantidade de países, sendo bastante detalhada na forma dos continentes, onde facilmente se identifica pela sua forma global. As restantes formas do tabuleiro, contrastam por serem geométricas; a tabela identifica cada continente, ou a tabela de reforços, assim como a tabela de objetivos tornam-se nos elementos menos destacados e regulares de todo o tabuleiro do jogo.

O Campo de Ação é irregular e assimétrico, ou seja, não existem duas casas iguais nem uma direção de jogo definida. O jogador é que decide por onde se dirige consoante o seu objetivo. É de salientar que entre continentes, existem ligações representadas por linhas, que podem ditar ao jogador uma direção. Estas são somente comunicações visuais, e um jogador pode entrar em conflito com outro cujas casas não se encontrem juntas.

A tabela de objetivos baseia-se graficamente nas divisas militares, pois ao vencer um objetivo, o jogador retira essa divisa, como se tivesse sido promovido. Enquanto as restantes tabelas servem para identificar e quantificar exércitos, na tabela dos continentes, esta identifica o continente e o número de reforços extra que o jogador pode ter no início da sua ronda,



caso tenha capturado o continente. A tabela de reforços serve para indicar ao jogador quantos reforços extra pode receber, trocando as cartas de estrelas, que são ganhas ao capturar um país durante a sua ronda, através de reforços que são representados visualmente como uma seta.

O nível de composição o elemento gráfico central é o mapa-mundo, que ocupa grande parte do tabuleiro. A tabela dos objetivos encontra-se no canto inferior direito tendo por cima o logótipo do jogo. A tabela dos continentes encontra-se espalhada pelo tabuleiro imediatamente à beira do continente que identifica, enquanto a tabela dos reforços encontra-se entre a África e a Oceânia.

As cores utilizadas no tabuleiro são bastante marcantes, o vermelho é utilizado com grande destaque. O fundo é uma graduação de cor vermelha para roxa, contendo uma ilustração de linhas vermelhas em perspetiva na direção dos objetivos. Os continentes também estão codificados cromaticamente, ajudando a agrupá-los. Estas cores são mais claras, para haver um contraste grande com o fundo. É necessário realçar que algumas partes do jogo, nomeadamente, o fundo, têm textura.

No tabuleiro do Risco verifica-se que este herdou o campo de ação dos primeiros jogos de tabuleiro, que eram desenhados por cartógrafos e que se baseavam no mapa-mundo para criar os seus jogos. O campo de ação pode ser visto como uma ilustração ativa, mas é a parte mais importante do jogo. Neste tabuleiro verifica-se uma ilustração entre a América do Sul e África, que é uma rosa-dos-ventos, contextualizando o jogador e proporcionando um signo extra de se estar a jogar num mapa.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Irregular e Assimétrico

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação do jogo Risco, é irregular devido à forma na qual se baseia, a do mapa-mundo. No tabuleiro todas as casas são iguais do ponto de vista funcional, independentemente da forma visual destas; cumprem sempre a mesma função, o que lhe pode dar vantagem ou desvantagem, consoante a sua posição no espaço, estando mais ou menos protegida.

Curiosamente este jogo não tem uma casa de partida nem final, os jogadores colocam as suas peças (exércitos) consoante as cartas que são distribuídas aleatoriamente. Nem o campo de ação dita uma direção pela qual o jogador deve seguir.

O Campo de Ação para além das casas ou territórios, contém ligações que comunicam ao jogador que pode iniciar um conflito com um território que não se encontra encostado ligado a continentes que se encontram fisicamente separados.

Neste exemplo o Campo de Ação apenas delimita e proporciona hipóteses de jogo ao jogador, não impõe uma direção, nem nenhuma casa que tenha uma função específica. Apenas restringe e divide o espaço dentro do tabuleiro para o decorrer da ação. Esta delimitação dos restantes elementos do tabuleiro e da segregação dos territórios é feita por uma linha preta irregular.

COR

Vermelho
Roxo
Laranja
Castanho
Azul
Verde
Preto
Branco

O tabuleiro do jogo Risco utiliza bastante a cor. Uma maneira importante para agrupar os diferentes continentes. Cada continente tem a sua cor: o Laranja para a América do Norte, Vermelho para América do Sul, Azul para a Europa, Castanho para África, Verde para a Ásia e Azul Escuro para a Oceânia. Esta codificação cromática transmite ao jogador a existência de grupos dentro do Campo de Ação

As cores dos continentes são pouco saturadas de modo a criar um contraste com a cor forte de fundo. Assim, a área de jogo sobressai como sendo a parte mais clara e a branco para a colocação de peças no tabuleiro, dando a entender ao jogador que aquela área mais clara precisa de ser preenchida com as peças de jogo. Um elemento cromático que reforça a criação de grupos através da cor, é o outline de uma só cor, aplicado no contorno de um continente.

A cor de fundo é bastante forte, um vermelho vivo que faz uma gradação para roxo, criando um forte contraste com as cores claras dos continentes, salientado a área de jogo. O Branco é pouco utilizado no tabuleiro do jogo, apenas aparece em texto, sobre o fundo preto. O Preto é utilizado de um modo astuto para delimitar áreas assim como a criar espaços, tal como no caso das tabelas para dispôr informação adicional sobre o funcionamento do jogo.

ANÁLISE FORMAL

TIPOGRAFIA

Logótipo - Sencil Slab Serif
Grotasca Condensada

NÚMEROS

Tabelas Informativas
Tabelas de Reforços

ILUSTRAÇÃO

Ilustração dos Objetivos
Ilustração da Rosa dos Ventos
Ilustração de Linhas Cinéticas

FORMAS

GEOMÉTRICAS / ORGÂNICAS

Formas Geométricas
Formas Orgânicas

ANÁLISE OPERACIONAL

O tabuleiro do Risco tem uma grande quantidade de tipografia. O Logótipo, é a palavra Risk escrita numa fonte Slab Serif de peso bold ou até mesmo black, e contém uma característica de stencil para dar um caráter "bélico".

O outro tipo de letra utilizada é uma grotasca condensada, que se encontra dentro das casas do jogo e das tabelas informativas. Isto acontece com um objetivo, para indicar ao jogador os territórios, para poder iniciar um conflito. As tabelas informativas, comunicam o nome do continente e o número de territórios, que este contém.

É de salientar que o tratamento do tipo de letra grotasca condensada varia, quando se encontra sobre fundos escuros fica branca, e quando se encontra dentro do campo de ação, ganha espaço entre letras, enquanto nas tabelas o kerning é o normal.

A numeração neste tabuleiro encontra-se em dois locais diferentes, com hierarquias distintas, embora represente a mesma função, que é a quantificação de reforços. Nas tabelas informativas, aparece o número de reforços a que cada jogador tem direito, caso capture o continente cuja tabela pretence.

Na tabela de reforços estes correspondem aos reforços adicionais que se pode obter com as cartas do jogo.

A numeração serve para comunicar aos jogadores a quantificação de exércitos adicionais que podem ter.

A ilustração dos objetivos é uma pequena marca de água que se encontra na tabela dos objetos, normalmente tapada pela insígnia que especifica o objetivo. Esta ilustração consiste numa roda dentada com uma estrela no centro, cujo elementos estão circunscritos dentro de uma mira.

A ilustração da Rosa dos Ventos é contextual, pois encontra-se aplicada num espaço que iria ser vazio, e contextualiza e reforça a ideia de mapa ao jogador.

A ilustração das Linhas Cinéticas, encontra-se no fundo do tabuleiro com dois objetivos, proporcionar ao jogador uma imagem visual dinâmica, e realça a tabela de objetivos, uma vez que estas linhas estão a dirigir-se para o centro da mesma.

No tabuleiro do Risco, existem formas geométricas e formas orgânicas que são utilizadas para distinguir a parte de jogo direto com a parte informativa do jogo. As formas orgânicas existem no campo de ação do jogo, pois este é baseado numa forma real, representando de um modo aproximado o mapa-mundo. Por outro lado, as formas geométricas, são utilizadas para criar as tabelas de informação, que servem de auxílio para o decorrer da ação.

ANÁLISE FORMAL

LINHA

Outline dos Territórios
Linhas Conectoras

ANÁLISE OPERACIONAL

A linha é utilizada no tabuleiro do Risco para delimitar o Campo de Ação e fazer a divisão dos territórios pelas quais os jogadores vão interagir. Isto, obriga a que o jogador interprete e estude, qual será a melhor posição de ataque ou de defesa, podendo analisar as fronteiras dos vários territórios.

As linhas conectoras e as mais importantes, servem para comunicar ao jogador a ligação de territórios que não partilham a fronteira, como por exemplo as ilhas, onde o único acesso é através destas linhas. Mas pode verificar-se que existem linhas conectoras para diferentes continentes como da América do Sul para África; a representação visual é de um mapa-mundo, sendo esférico, existe uma ligação entre a América do Norte e a Ásia. É de salientar que estas linhas conectoras, não contêm nenhum ícone que indique uma direção, isto faz com que os jogadores possam andar nas duas direções possíveis da linha.

ÍCONES

Estrela
Seta

Os dois ícones que aparecem no tabuleiro do Risco são a Estrela e a Seta. Estes ícones servem de ligação com dois elementos distintos do jogo.

A Estrela, serve para se relacionar com as estrelas que aparecem nas cartas do jogo. Enquanto a Seta é aplicada as peças de jogo que representam os exércitos. Estes ícones são utilizados na tabela de reforços adicionais, pois quantas mais Estrelas tiverem, maior o número de reforços se pode pedir.

Estes ícones comunicam ao jogador a ligação de diferentes equipamentos que o jogo necessita para decorrer, neste caso a troca de cartas por exércitos.

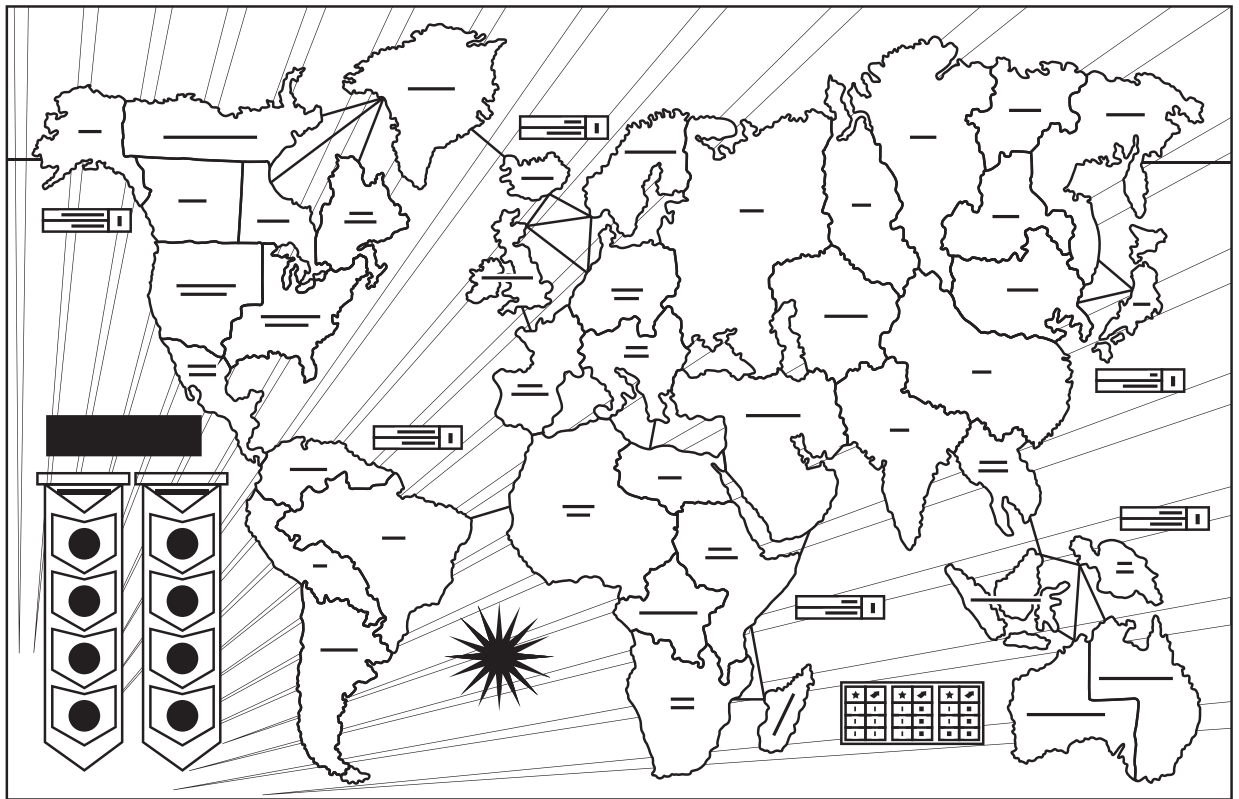
TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação de Cor

A imagem do tabuleiro é enriquecida pela textura que se encontra no fundo de várias linhas a partir de um ponto comum e estendendo-se em 24 direções. Isto acontece em vários pontos do tabuleiro pois em alguns casos estas mesmas cruzam-se criando uma grelha.

No fundo, em vez de existir uma cor sólida, existe uma gradação de cor que vai do vermelho para roxo. Isto vai criar alguma profundidade no fundo o que faz o campo de ação sobressair, reforçando a direção da ilustração das linhas cinéticas.

RISCO
+AΞΥΛΕΙΡΟ COMPLETO



RISCO
CAMPO DE AÇÃO



RISCO
+ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΑΜΕΡΙΚΑ ΔΟ ΝΟΡΤΕ



RISCO
+ TERRITÓRIO AMÉRICA DO SUL



RISCO
+ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΕΥΡΩΠΑ



RISCO
+ΕΚΚΙΝΗΣΗ ΑΣΙΑ



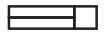
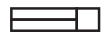
ΚΙΣCO
+ΕΚΚΙ+ΌΡΙΟ ΟΧΕΛΝΙΑ



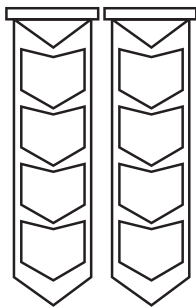
ΠΙΣCO
+ΕΚΚΙ+ΟΡΙΟ ΑΦΡΙΚΑ



RISCO
CAIXAS INFORMATIVAS



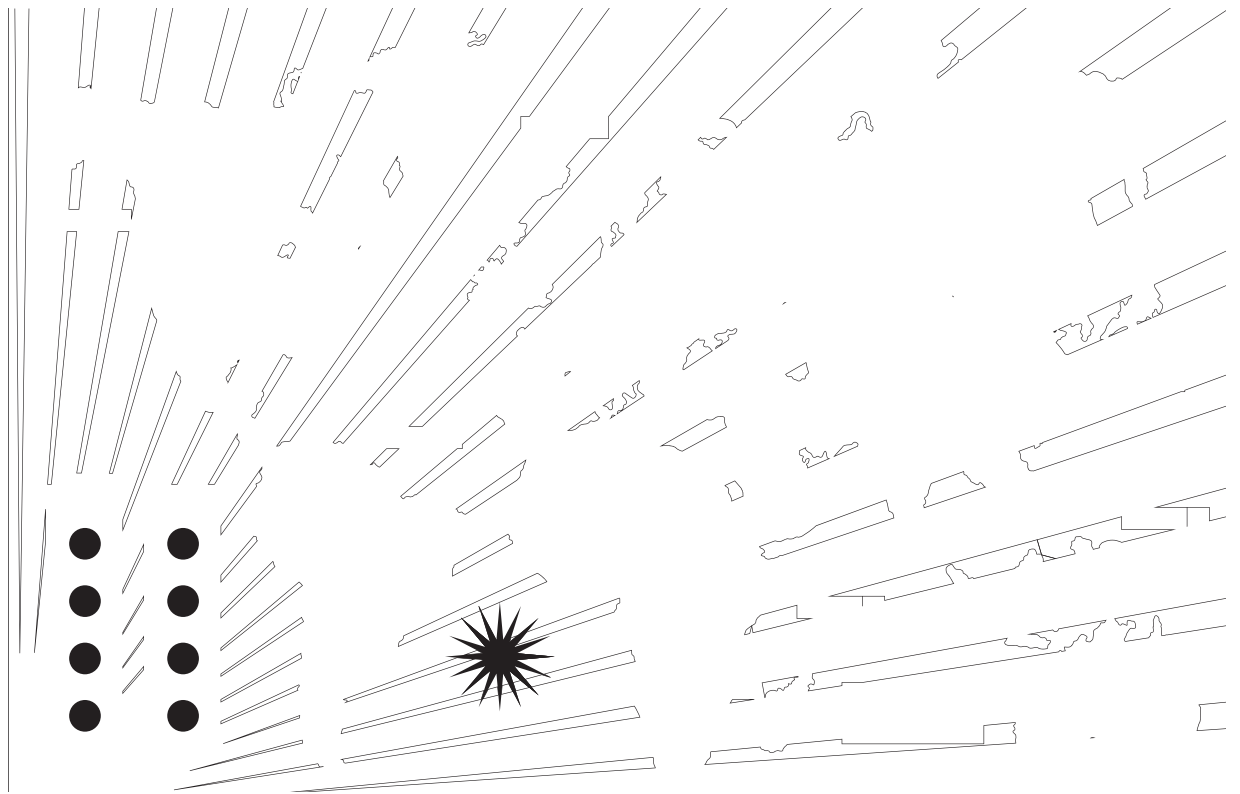
RISCO
ZONA OΞJE+IVOS

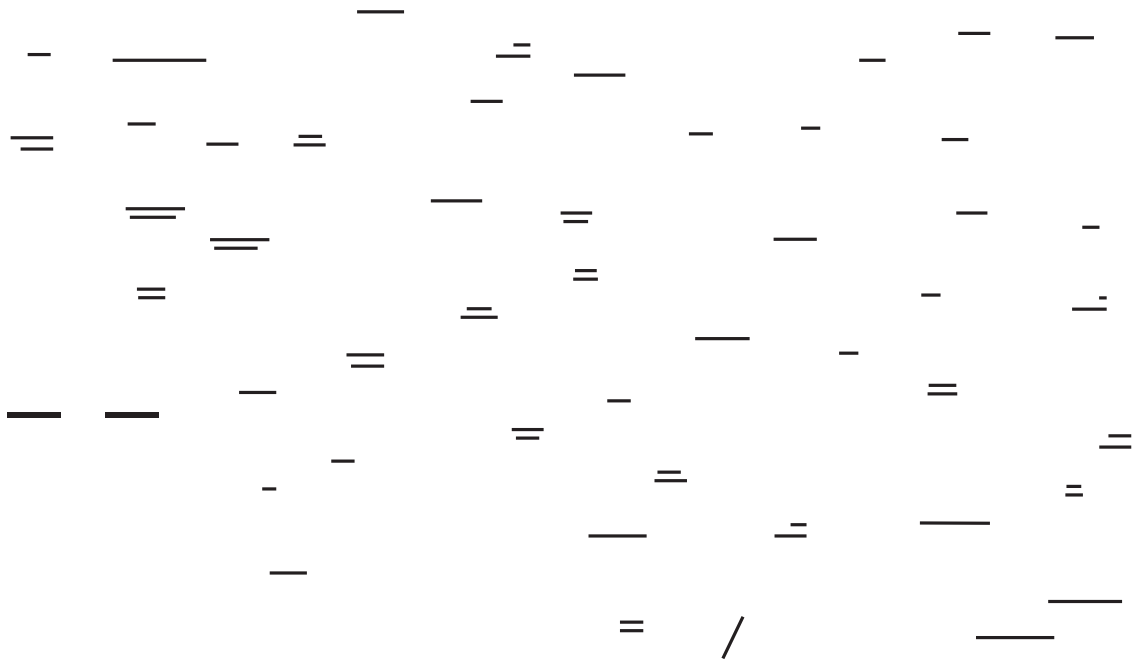


RISCO
LOGO+IPO



RISCO
ILUS+RAÇÕES





RISCO
NUMEROS



1

1

1

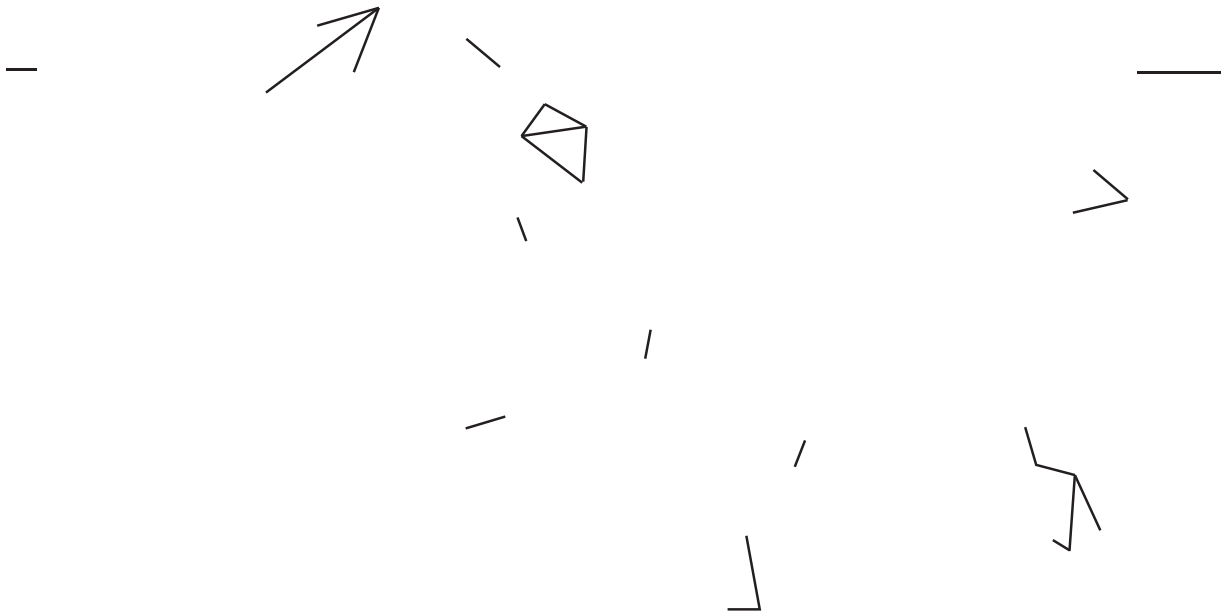
1

1

1

1 1 1 1

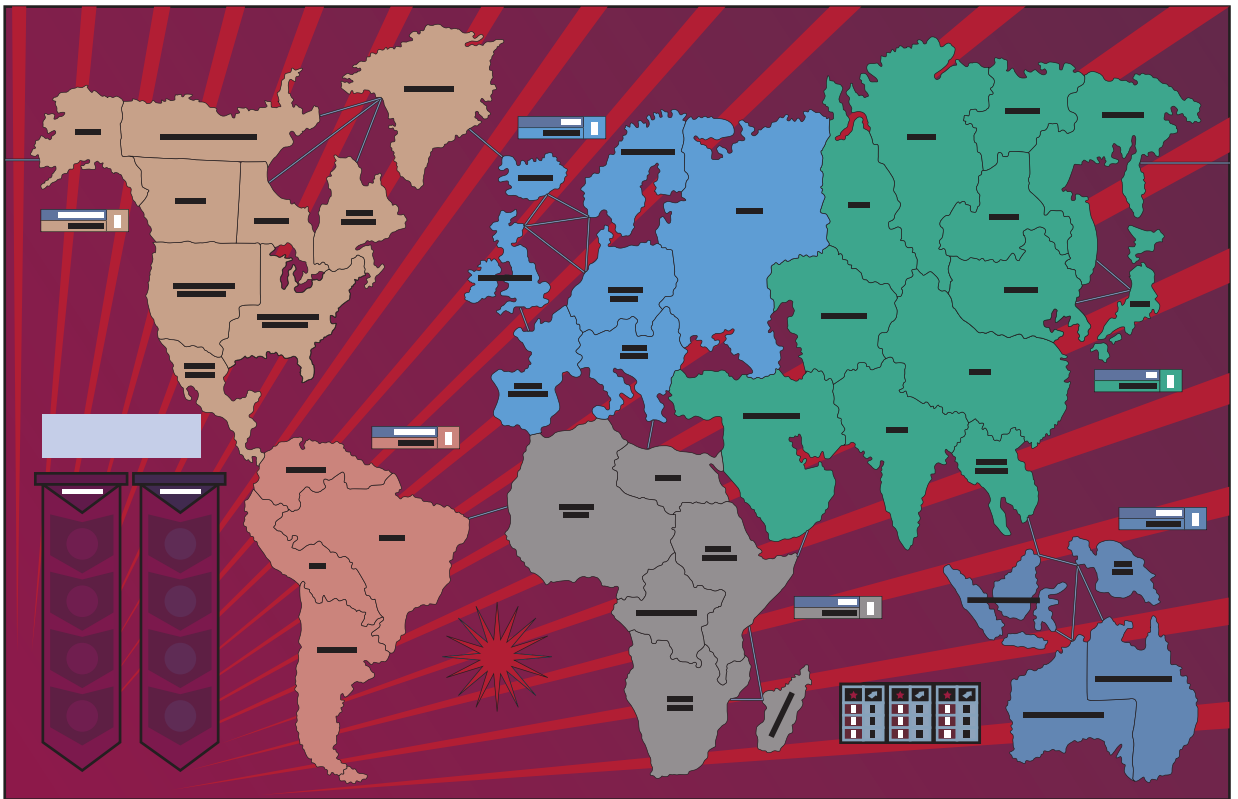
RISCO
LINHAS



RISCO
ÍCONES



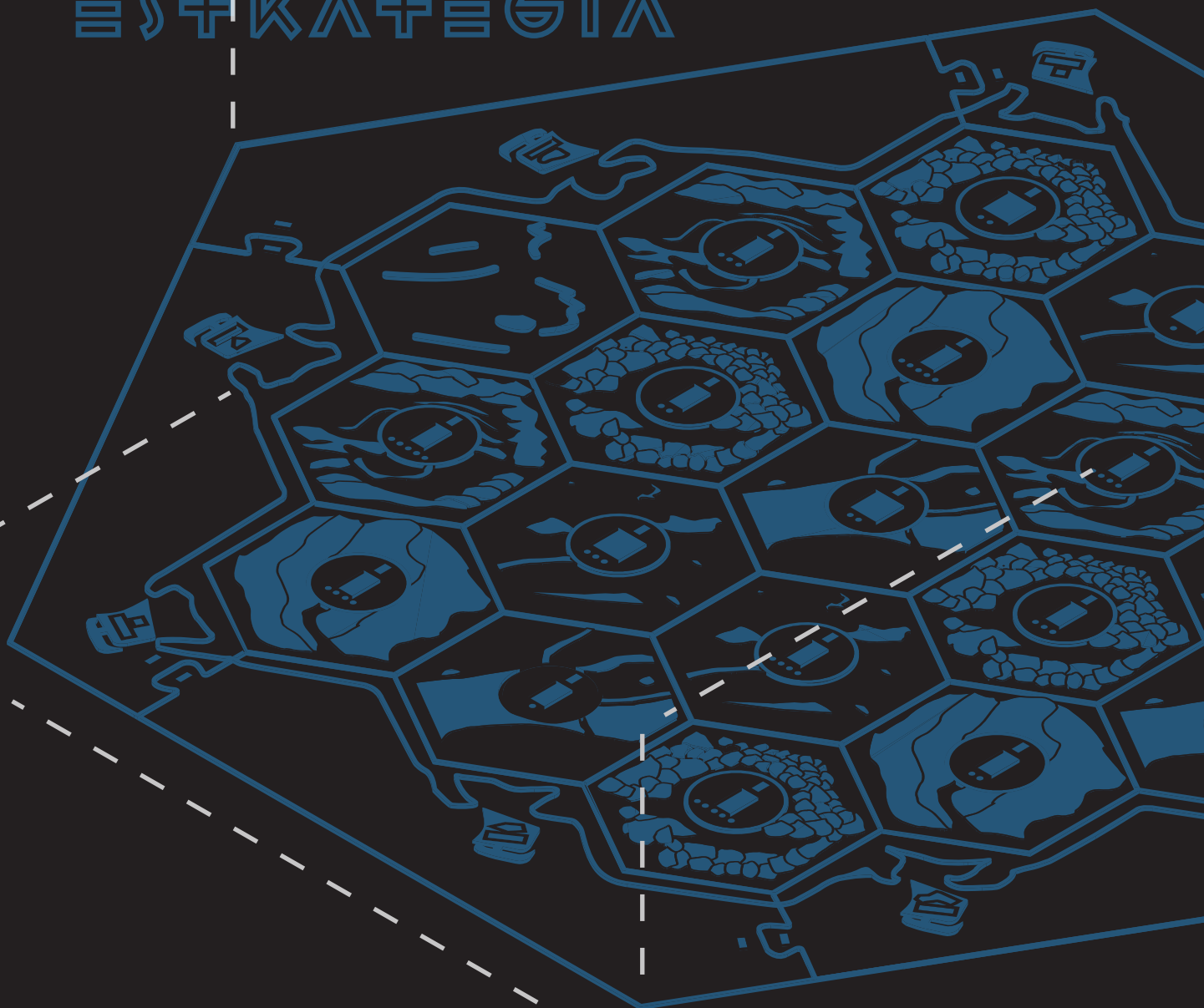
RISCO
CORES



SETELEERS

OF CATAN

ESTRATÉGIA







O tabuleiro do jogo Settlers of Catan é visualmente bastante interessante e apelativo por vários fatores: as suas cores vivas, as ilustrações e o aspeto dinâmico das peças deste tabuleiro modelar e de forma hexagonal.

É importante, neste momento, salientar a característica modelar hexagonal do tabuleiro, onde o jogador pode reorganizar as várias peças do terreno para que nenhum jogo seja igual, ou seja, consoante a colocação dos terrenos, os jogadores necessitam de pensar numa estratégia diferente que se adapte à composição presente no tabuleiro.

Para o desenvolvimento deste estudo, este tabuleiro modelar encontra-se com a disposição sugerida pelo manual de instruções. Para os jogadores principiantes, podemos assegurar que existe uma composição base do jogo.

O Settlers of Catan é um jogo que tem como tema a colonização de uma ilha; Os jogadores têm de chegar a uma determinada pontuação, normalmente 11 pontos, através de várias ações que efetuam na ilha, construindo, estradas aldeias e cidades. Para isso necessita de colher matérias primas tais como Madeira, Pedra, Trigo, Argila e Gado, que se encontram nos módulos hexagonais. A colocação das Fichas de Recursos, têm um número que está associado com os dados e o seu valor corresponde a um módulo de matéria prima. O jogador que tiver uma aldeia tem direito a retirar uma carta ou se tiver uma cidade, tem direito a retirar duas.

Uma vez que os módulos das matérias primas estão ocupados com Fichas de Recursos, o Campo de Ação encontra-se na união dos vários módulos, ou seja, o jogador coloca as suas aldeias e estradas nas junções deste módulo, isto é nas arestas dos hexágonos. As únicas peças a estarem dentro do módulo são as Fichas de Recursos e o Ladrão, onde este entra em jogo. Caso alguém tire o número 7 dos dados, então esta peça move-se para cima de uma ficha de recurso, bloqueando as matérias primas que possam ser retiradas.

A rodear o Campo de Ação existem Portos onde os jogadores podem trocar matérias primas por outras a um certo custo. O jogador pode também negociar com outros jogadores e fazer trocas. Este jogo coloca os jogadores em confronto mas não de um modo direto.



O Settlers of Catan, a nível formal, é bastante peculiar devido à sua capacidade de reformular o tabuleiro, não o tornando repetitivo, mas mantendo o campo de ação intacto. A sua forma hexagonal cria um aspeto dinâmico e apelativo para o jogador interagir com o tabuleiro.

Do ponto de vista de composição, mais uma vez, o jogo varia no local das matérias primas, mas a área de jogo encontra-se sempre cercada por 6 peças que estão unidas como um puzzle que agrega todas as peças móveis do tabuleiro, assim como é o local onde se encontram os Portos de troca de matérias primas, uma vez que estas peças estão ilustradas com o mar e o barco, no caso dos portos. Estas peças são as únicas que se encontram numeradas para a sua construção.

Dentro de cada módulo apenas existe um outline amarelo, que pode simular um caminho de terra batida, por onde o jogador caminha e constrói os seus caminhos e aldeias. No seu interior existe uma ilustração bastante detalhada do tipo de local onde origina uma determinada matéria prima, por exemplo a madeira é que oriunda de uma floresta. A Ficha de Recursos que indica o valor dos dados, tem o tamanho ideal para ser lida mas não oculta demasiado a ilustração do módulo à qual se associa.

Do ponto de vista cromático, o tabuleiro do Settlers of Catan é bastante colorido e vibrante, pois as cores são vivas e apelativas, associando-se rapidamente ao que representam, auxiliando obviamente a ilustração e as cores mais comuns que são os Azuis, Verdes, Amarelos, Castanhos e o Cinzento.

O Settlers of Catan, demonstra ter aspetos de design bastante interessantes, desde a sua forma, que permite uma permutação dos espaços, ao colocar os jogadores num campo de ação representado por uma linha em vez de uma forma como um quadrado; e as suas cores, por mais diversificadas que sejam, encontram-se equilibradas.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Hexagonal - Não linear

COR

Verdes
Amarelos
Cor de Laranja
Castanhos
Cinzento
Azuis
Vermelho
Preto

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação do Settlers of Catan encontra-se nos outlines dos módulos de matérias-primas do jogo. O jogador, não coloca as suas peças no interior de cada hexágono, mas sim no outline, na junção dos vários módulos que constituem e permitem a permutação de espaços, mantendo o campo de ação idêntico. Por outras palavras, os locais das matérias primas podem mudar, mas o campo de ação mantém-se constante, devido à forma como o tabuleiro está construído.

Outra característica do Campo de Ação é que só permite ao jogador construir cidades ou aldeias nos vértices dos hexágonos. As estradas, que se encontram nas arestas de cada hexágono, têm como condição obrigatória para a construção de aldeias ou vilas, a distância de duas estradas entre cada construção. O Campo de Ação tem também a característica de não ser linear, dando a possibilidade ao jogador de decidir o caminho que pretende seguir, consoante a sua estratégia.

Como é sabido, os locais onde se pode construir uma aldeia com porto, necessitam de ser num vértice, mas a indicação da existencia de cada porto encontra-se fora do campo de ação, numa ilustração.

O Campo de Ação é transmitido ao jogador pelo outline de cada hexágono que simula terra batida, assim como a inevitável linha que se forma com a junção dos vários módulos.

O tabuleiro é bastante diversificado em cores, o que o torna bastante vivo e apelativo visualmente, e também tem variações de tonalidades cujo detalhe enriquece toda a experiência.

As cores neste caso também têm uma função bastante importante, auxiliando a identificar rapidamente que tipo de matéria prima cada hexágono contém.

Existem dois tipos de Verdes, o Claro e o Escuro, sendo que o Verde Claro é utilizado na sua maioria na ilustração do Campo da matéria-prima de Gado; o Verde Escuro existem na ilustração da floresta, a da matéria-prima da madeira.

O Amarelo, é utilizado nos outlines dos Hexágonos que delimita as ilustrações e identifica o Campo de Ação, assim como cerca todos no campo de ação. Os Amarelos mais escuros, encontram-se presentes nas ilustrações dos Campos da matéria prima de cereais.

Os Cor de Laranja e os Castanhos encontram-se presentes nas ilustrações dos Montes onde a matéria-prima é o Tijolo.

Os Cinzentos são utilizados nas ilustrações das Montanhas onde a matéria-prima é o Minério.

Os Azuis são utilizados na ilustração do mar, onde a diferença de tonalidades cria uma textura semelhante ao movimento do mar e é também utilizado na numeração das peças que molduram todo o tabuleiro.

O Preto e o Vermelho são utilizados nas fichas de recursos na tipografia, numeração e ícones, o vermelho representa uma maior probabilidade de sair um valor, assim como estar bastante perto de soltar o ladrão.

ANÁLISE FORMAL

TIPOGRAFIA

Fichas de Recurso
Letras Capitulares com Serifa

NÚMEROS

Fichas de Recurso
Barcos

ILUSTRAÇÃO

Ilustração dos Módulos
Ilustração de Peças de Moldura
Barcos

ANÁLISE OPERACIONAL

A tipografia encontrada neste tabuleiro, está presente nas Fichas de Recurso. Este elemento tem como propósito a distribuição equilibrada das Fichas de Recurso.

Através da colocação pela ordem alfabética, que começa no módulo hexagonal do canto inferior esquerdo colocam-se as restantes Fichas em espiral, o que garantirá um modo equilibrado por todo o tabuleiro da relação entre probabilidades de saída das matérias-primas.

A utilização da numeração neste tabuleiro é bastante importante, pois esta comunica aos jogadores, de onde serão retiradas as matérias-primas. A numeração serve de elo de ligação entre obtenção de matéria-prima e o valor dos dados. A numeração é utilizada não como um sistema quantitativo mas sim como de ligação.

Verifica-se também que a numeração é utilizada como sistema quantitativo, presente nas ilustrações dos barcos, indicando o valor do câmbio das várias matérias-primas.

A ilustração no tabuleiro do Settlers of Catan é bastante importante, pois esta ajuda o jogador a identificar o tipo de matéria-prima que pode retirar de cada módulo hexagonal.

Assim a representação não da matéria prima, mas sim do local de onde a matéria prima é retirada, comunica ao jogador as diferentes áreas da ilha, reforçando o tema da colonização de uma ilha deserta.

Deste modo o módulo de onde se retira a madeira, está ilustrado por uma floresta densa vista de cima com estreitos caminhos e pequenas clareiras.

Os Montes de onde se retira a matéria-prima, a argila, que fornece Tijolos é uma pedreira, onde existe um plano vazio, abraçado por precipícios.

As Montanhas, em todas as ilustrações mais pela sua cor, estão representadas no seu cume onde é possível ver-se a neve e na base pequenas áreas verdes, comunicando a sua altura. Esta ilustração transmite ao jogador que a matéria-prima é o Minério.

Os Campos, têm uma ilustração que representa uma plantação de trigo. Existe pouca variação de tonalidade de cores, dando a entender que se trata de um terreno plano. Indicando ao jogador que a matéria prima são Cereais.

A ilustração do Pasto está representada de um modo também plano mas bastante verde, onde é possível ver caminhos, semelhantes aos que se verificam na junção dos módulos, comunicando ao jogador que o recurso é o Gado.

O último módulo ilustrado, é o do Deserto, onde não há nenhuma matéria prima, e é o local onde o Ladrão é colocado no início do jogo; este módulo não tem Ficha de Recurso. O Deserto está ilustrado com Dunas e um pequeno lago.

Finalmente a ilustração do Mar, é a moldura para todas estas peças. Nesta ilustração apenas existem diferentes tonalidades de azul que criam uma textura semelhante à do mar. A ilustração de barcos, ajuda a comunicar ao jogador que é o mar, mas mais importante, onde se encontram os Portos.

ANÁLISE FORMAL

ILUSTRAÇÃO
CONTINUAÇÃO

Ilustração dos Módulos
Ilustração de Peças de Moldura
Barcos

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas
Formas Orgânicas

LINHA

Linhas de junção
Outline dos módulos hexagonais.

ÍCONES

Pontos de Interrogação
Pontos Fichas de Recursos

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura

EXCEÇÕES

Tabuleiro Modelar

ANÁLISE OPERACIONAL

Isto, aliado à ilustração que simula areia, está presente no interior das peças das molduras, que engloba e unifica toda a ilha. Nos locais dos Portos, existe uma forma em “U” pertencente a ilustração que engloba toda a ilha que se encontra em frente às ilustrações dos barcos para reforçar a ideia de Porto. Junto a estas, encontram-se também as ilustrações de barcos que ajudam a contextualizarem a ilustrações e a definir as características de cada porto.

Existe também uma boa utilização de diferentes tons da mesma cor para dar volumetria às ilustrações.

O tabuleiro do Settlers of Catan serve-se das formas geométricas e das orgânicas. As formas geométricas, principalmente o hexágono, são utilizadas para criar o sistema modular, pois a regularidade comunica ao jogador que as peças se ligam umas às outras. Por outro lado, as formas orgânicas, são utilizadas para ornamentar e enriquecer visualmente as ilustrações do jogo.

É possível argumentar que este tabuleiro, visualmente, não utiliza linhas para comunicar com o jogador, mas ao utilizar um sistema modelar, as peças não criam uma superfície única pois vão existir sempre linhas onde as várias peças que formam o tabuleiro se juntam.

Outro ponto de vista seria o outline amarelo que existe em cada módulo que, quando junto com os outros, cria uma linha que simula um caminho de terra batida, por onde o jogador, nas suas arestas, pode construir estradas e nos seus vértices, aldeias e cidades. Este outline, por consequência da junção com os outros, cria uma linha, que neste tabuleiro é o campo de ação.

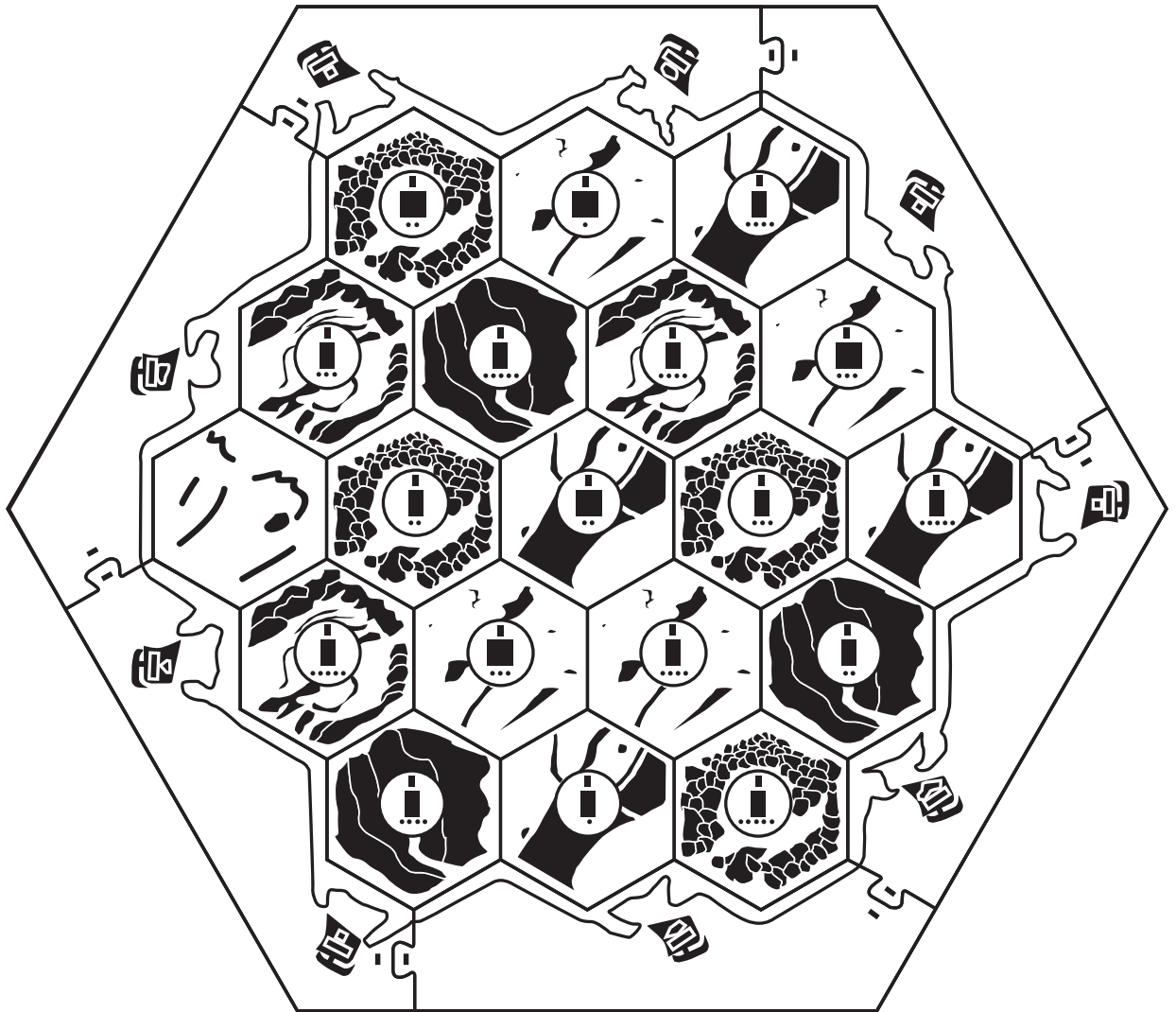
Nas ilustrações dos barcos no tabuleiro, estão representadas nas suas velas pontos de interrogação; este ícone é utilizado para comunicar ao jogador que pode trocar qualquer matéria-prima ao contrário de outros portos que têm ilustrado uma matéria-prima, pois só aceitam o que se encontra representado.

Os pontos que se encontram nas Fichas de Recursos, comunica am jogador a probabilidade de sair o número, por outras palavras, quantos mais ícones de pontos uma ficha de recurso tiver, é mais provável que esta saia no valor dos dados.

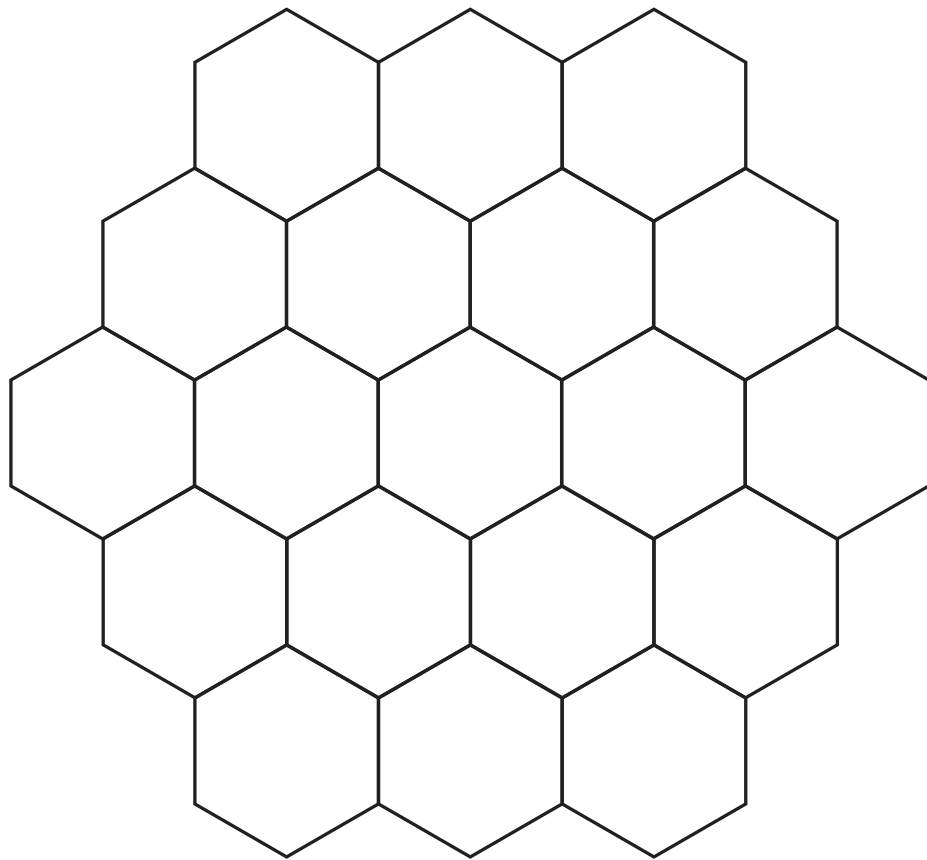
Nas ilustrações o jogo de tabuleiro utiliza a textura para enriquecer e acrescentar valor e detalhe ao que cada imagem representa. Não existem gradações de cor, mas sim várias tonalidades que fazem ganhar volume e consequentemente criam uma textura. Isto serve para enriquecer a mensagem transmitida ao jogador e tornar a área de jogo mais apelativa de um modo visual.

O tabuleiro do Settlers of Catan tem a particularidade de no interior da sua área de jogo, o seu conteúdo varia através de um sistema modelar, que mantém as mesmas regras e mecânica de jogo, criando situações onde o jogador tem de repensar a sua estratégia perante a composição que se encontra em cada partida nova. Esta característica faz com que o jogo seja sempre novo eliminando algum fator de repetibilidade que possa acontecer noutros jogos.

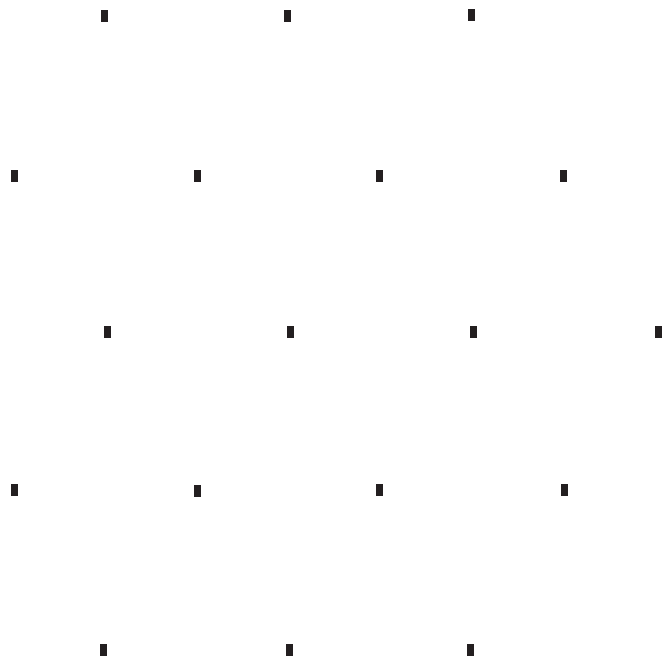
SETTLERS OF CATAN
+AΞΥΛΕΙΡΟ COMPLETO



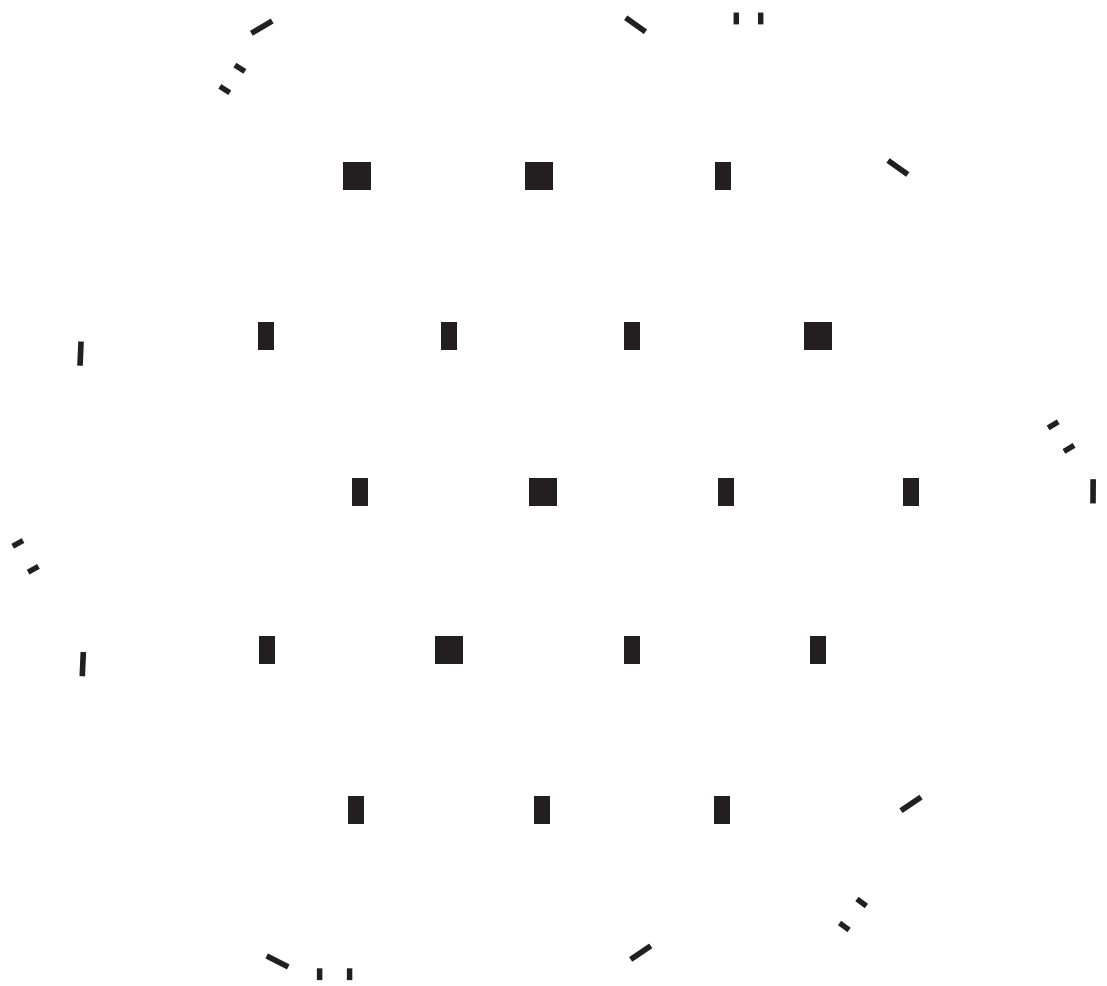
SETTLERS OF CATAN
CAMPO DE AÇÃO



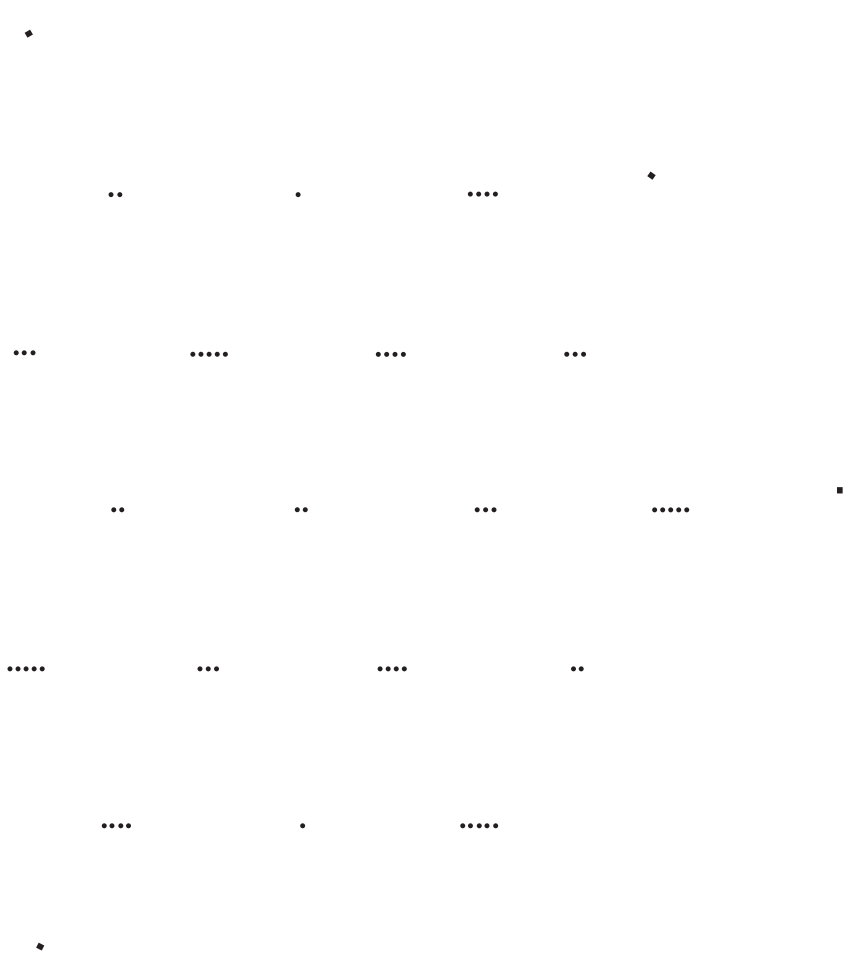
SETTLERS OF CATAN
ΤΙΠΟΓΡΑΦΙΑ



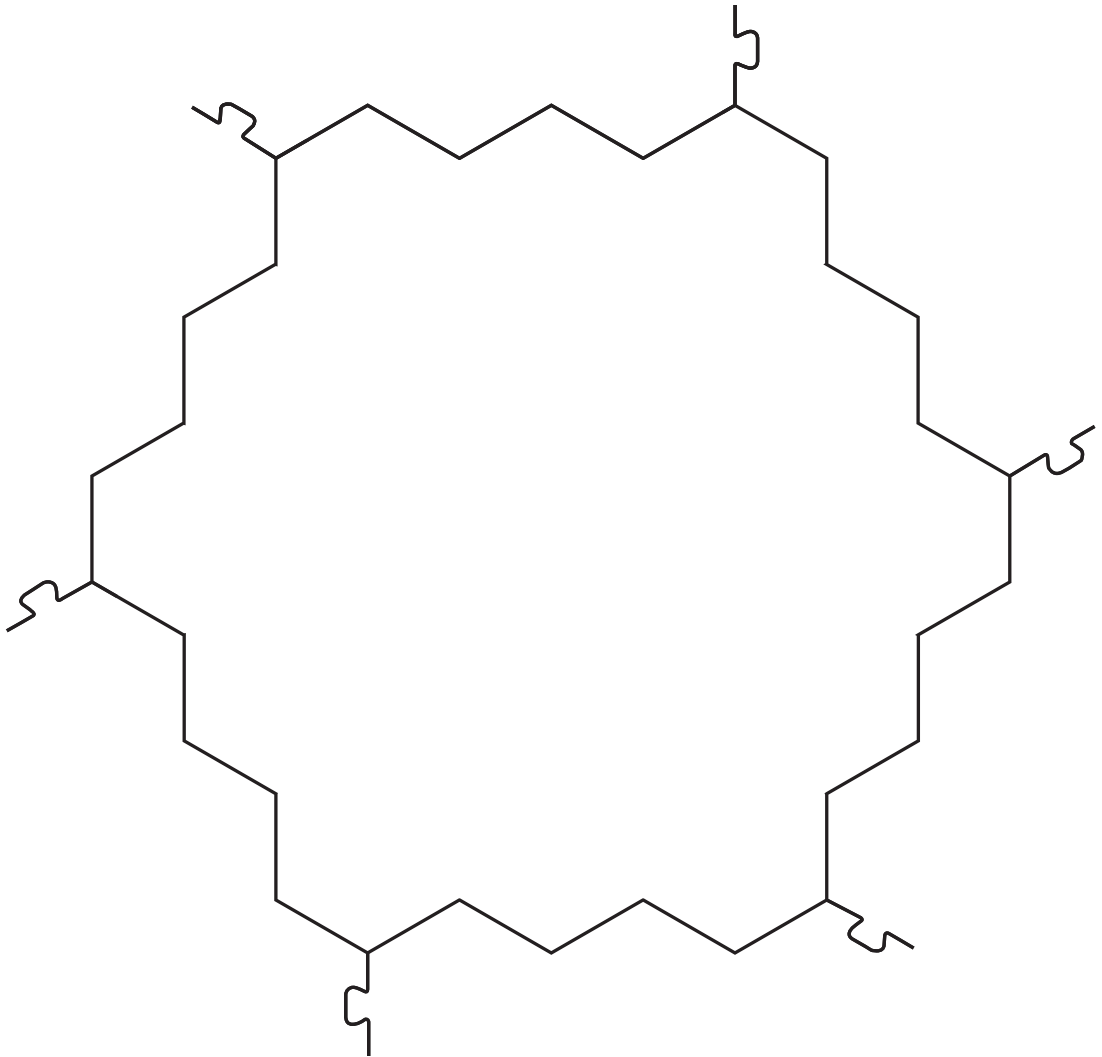
SETTLERS OF CATAN
NUMBERS



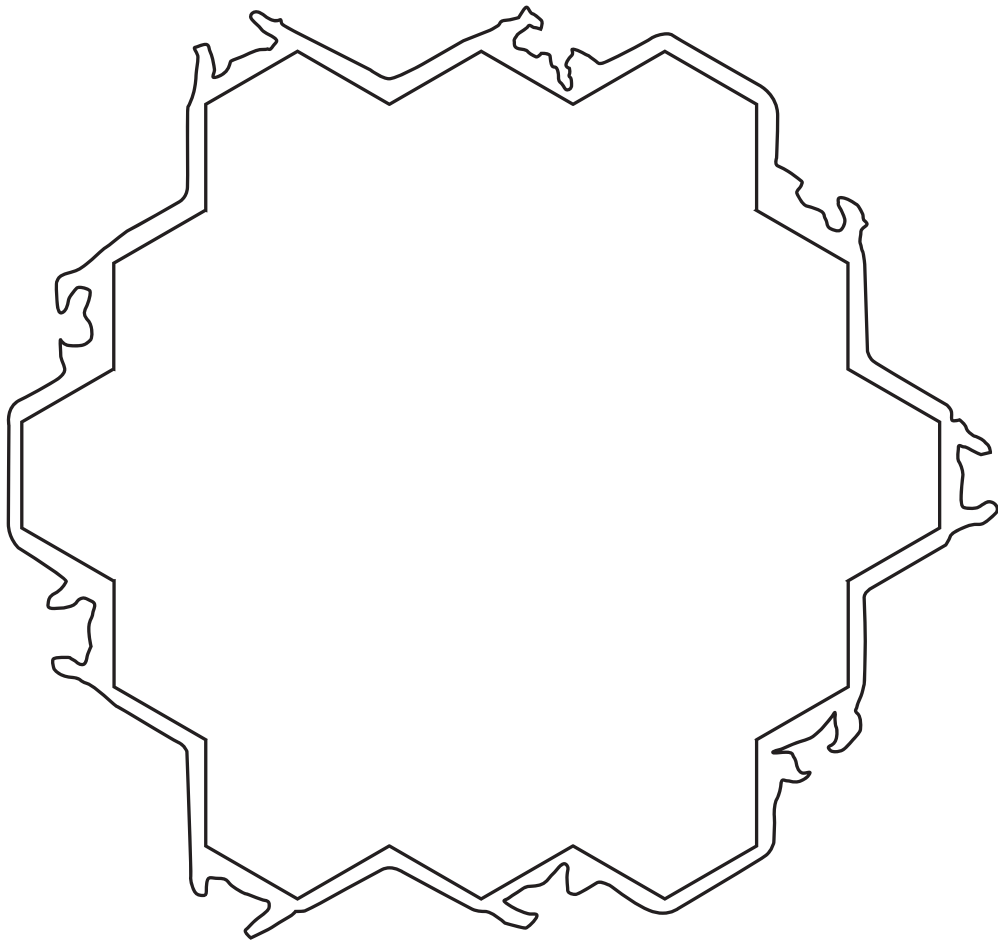
SETTLERS OF CATAN
ÍCONES



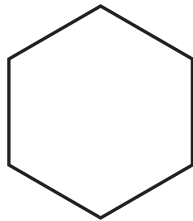
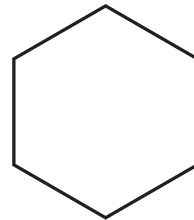
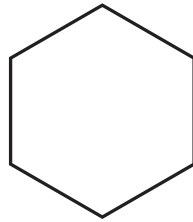
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE AGUA



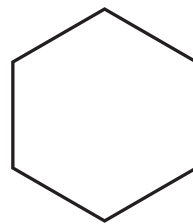
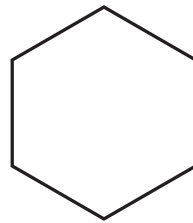
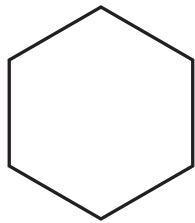
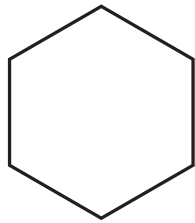
SETTLERS OF CATAN
LIMITES DA ILIA



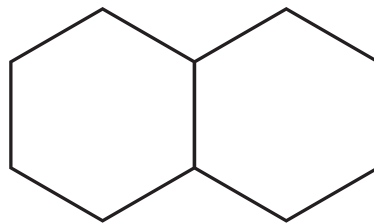
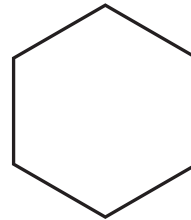
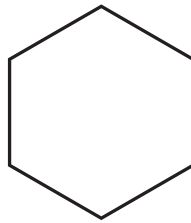
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE MONTANIA



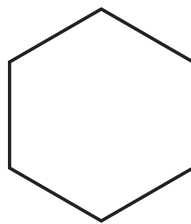
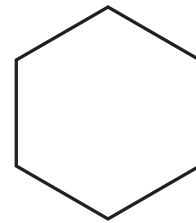
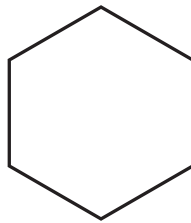
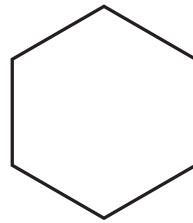
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE FLORESTAS



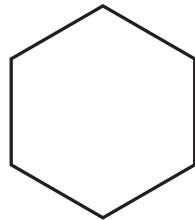
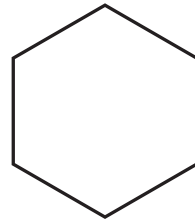
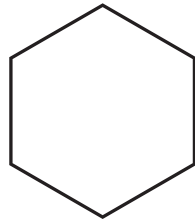
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE PRADO



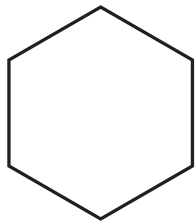
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE AGRICULTURA



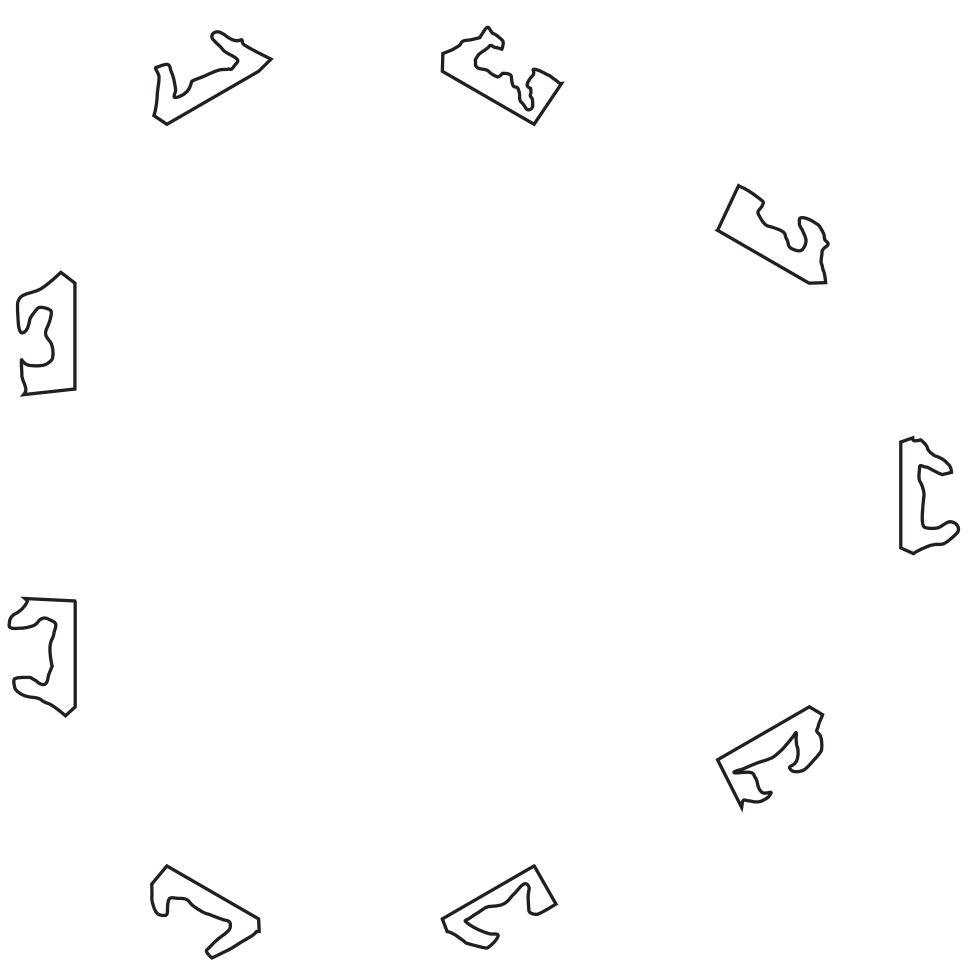
SETTLERS OF CATAN
CASAS DE MINAS



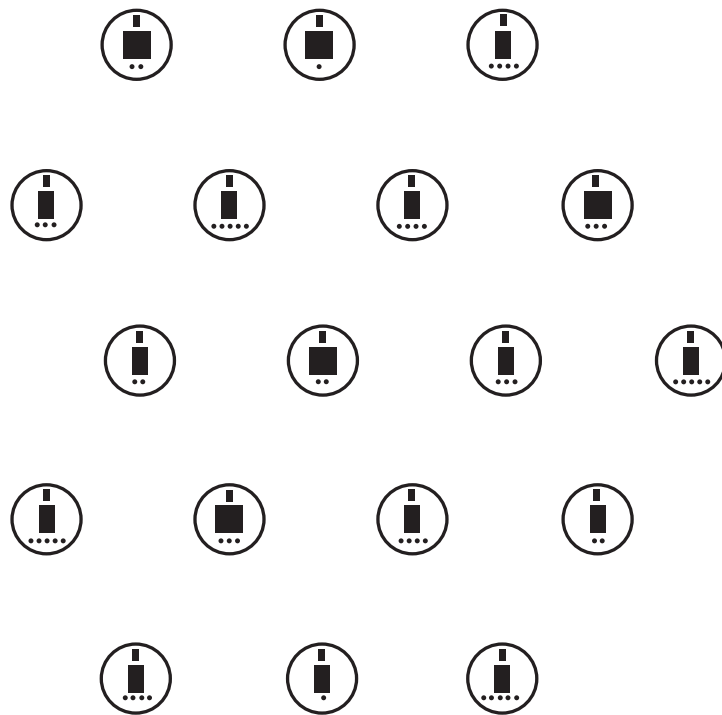
SETTLERS OF CATAN
CASA DESERTO



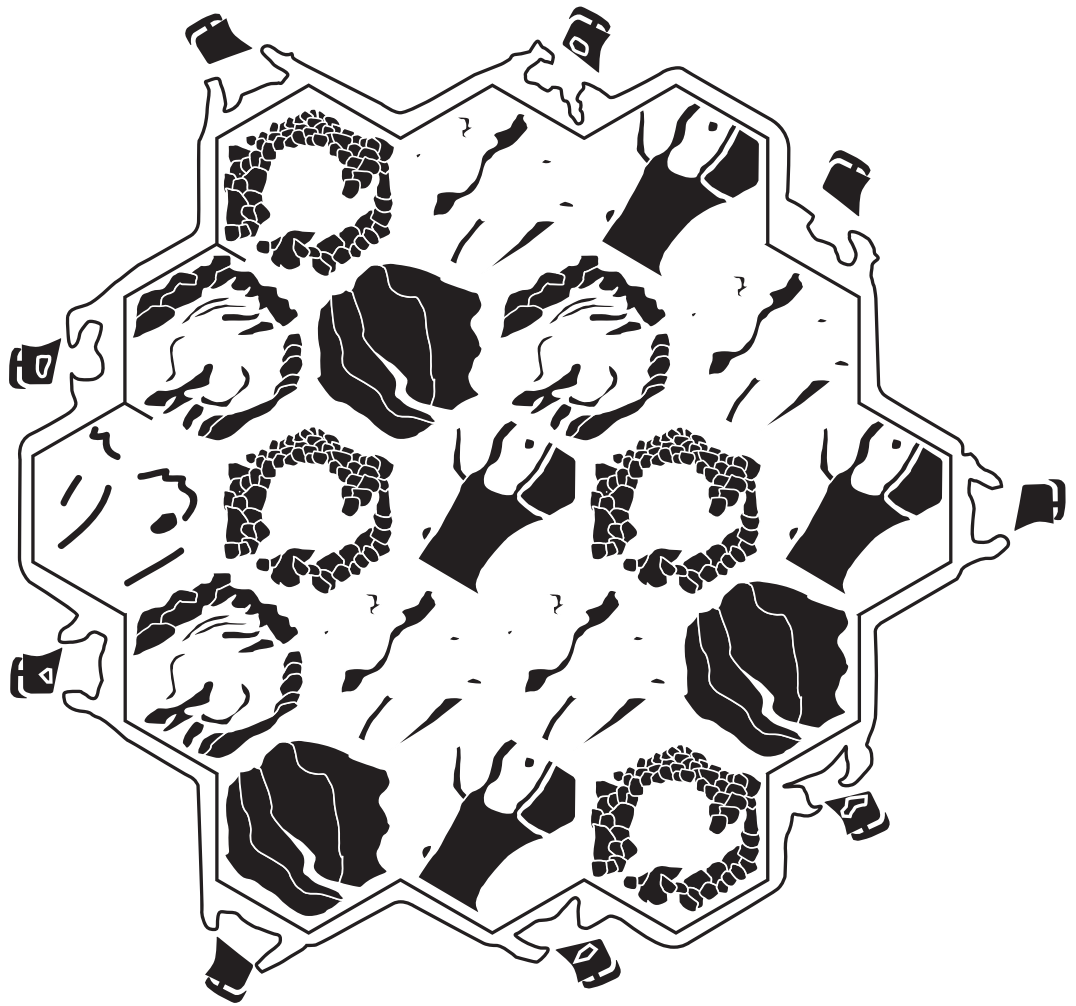
SETTLERS OF CATAN
PORTS



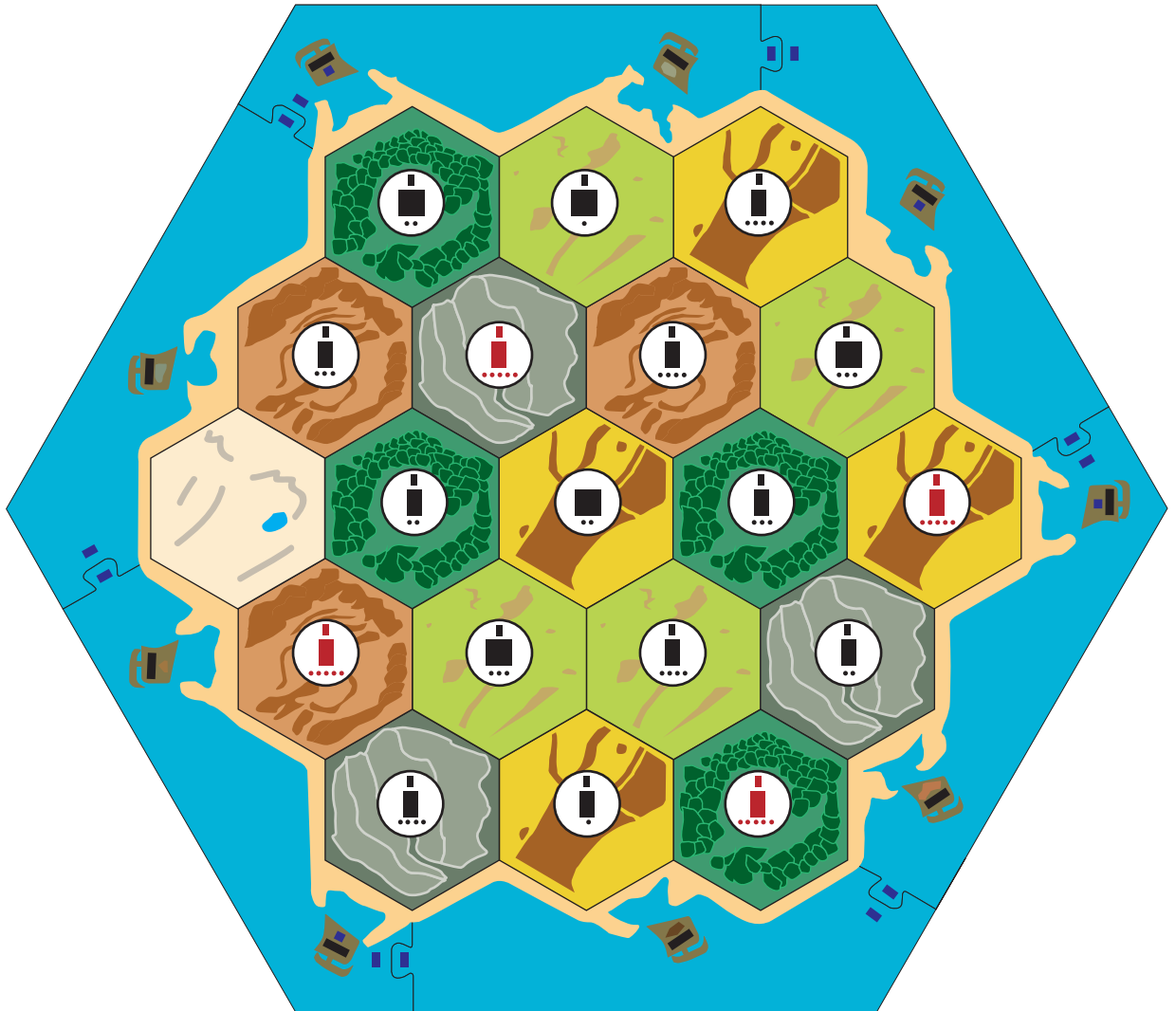
SETTLERS OF CATAN
FICHAS DE RECURSOS



SETTLERS OF CATAN
ILUSTRAÇÕES

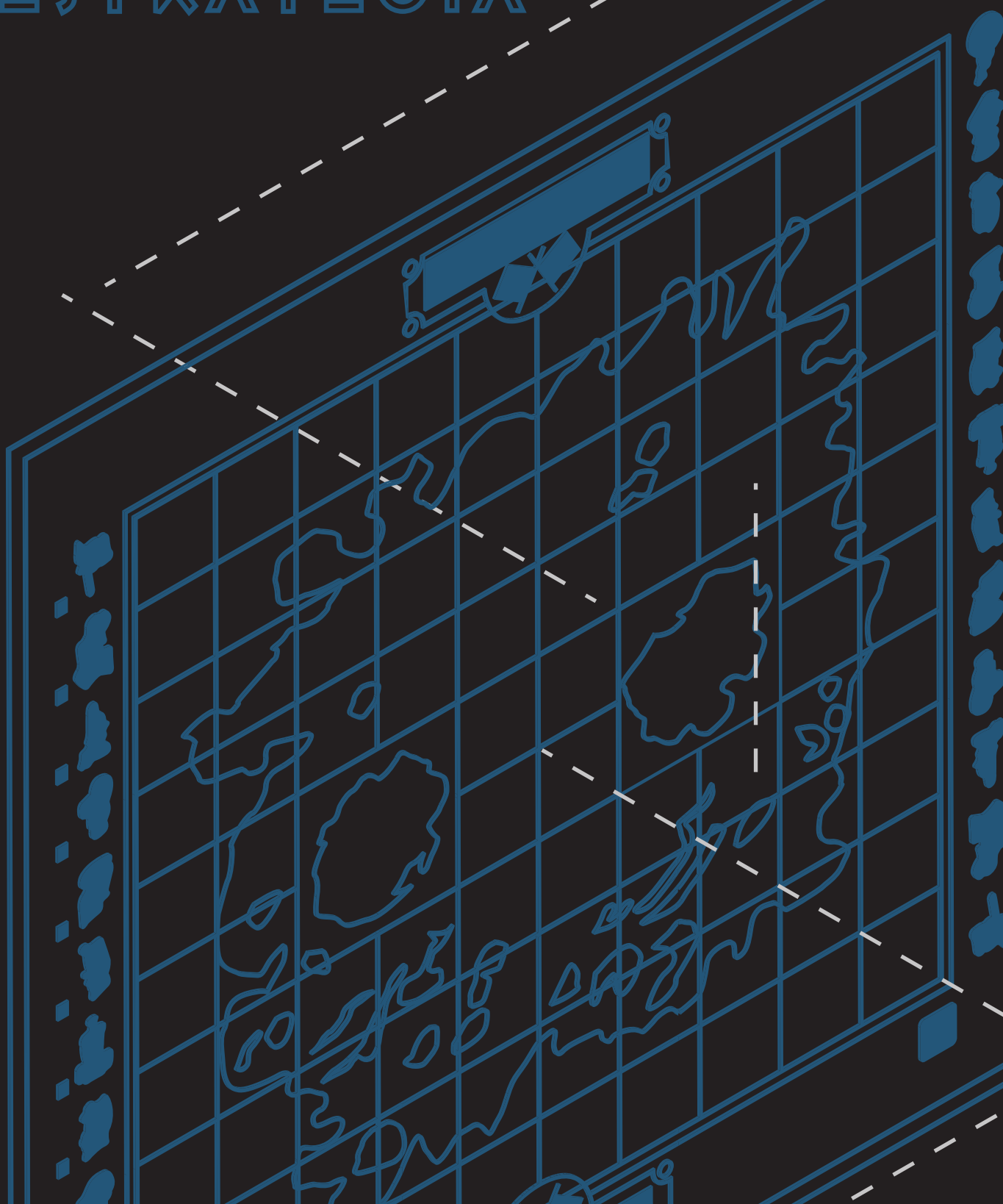


SETTLERS OF CATAN
CORES



ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΟ

ΣΤΡΑΤΗΓΙΑ







O tabuleiro do jogo Stratego não é visualmente forte, sendo um pouco ténue. Isto deve-se à quantidade de peças que cada jogador utiliza, 40 para cada jogador, ou seja, o tabuleiro fica bastante preenchido, devido a existir uma necessidade do seu grafismo ser mais saturado para quando as peças estiverem em jogo, este não se tornar confuso e sobrelotado.

O Stratego é um jogo de estratégia onde dois jogadores entram em confronto direto com o objetivo de capturar a bandeira do inimigo. Para isso, os jogadores distribuem as suas peças de jogo pelo seu terreno, organizando-as consoante a sua patente militar que vai desde Soldado até General. Cada patente tem associado um número e, em combate, o jogador que tiver a patente maior vence, e a peça do adversário é retirada do tabuleiro. Para o jogador vencer o jogo, este tem de atacar a peça da bandeira e capturá-la.

Este jogo sendo baseado em jogos mais antigos como o L'Attaque vai ter como referência os jogos de tabuleiro tradicionais, como as Damas e o Xadrez. e isso verifica-se no Campo de Ação, onde os jogadores têm uma matriz quadrangular de 10x10 células, gerando um movimento ortogonal.

Formalmente, este jogo é bastante simples. Todo o tabuleiro é quadrangular, sendo que o campo de ação se encontra emoldurado por uma área onde demonstra o logótipo do jogo, o logótipo da empresa que o produz e as ilustrações de cada peça com o respetivo valor numérico associado. No campo de ação também se verifica uma ilustração que tem duas funções. Contextualizar o campo de batalha, assim como, no caso das ilustrações dos lagos, uma proibição do jogador lá colocar as suas peças.

A composição da imagem do tabuleiro é bastante uniforme e equilibrada; no campo de ação, a colocação das casas proibidas é simétrica, apesar das ilustrações o não serem. Existe claramente uma simetria na disposição dos vários elementos. Fora do campo de ação, a simetria também se verifica na disposição dos logos, enquanto as ilustrações das peças e dos respetivos valores se encontram com a sua orientação invertida, para cada jogador ter uma leitura clara das informações das peças.



Ao nível cromático o tabuleiro utiliza bastante as cores quentes como os Vermelhos, Amarelos e Castanhos. Na área ilustrada do campo de ação, as cores são mais saturadas em comparação à área não jogável e informativa. Verifica-se a utilização de vários tons de Verde para representar as árvores, vários tons de Amarelo para representar o terreno, e os Azuis para representar os lagos. O campo de ação encontra-se emoldurado por um Amarelo vivo, sendo que o restante tabuleiro tem um Vermelho escuro, como fundo. As ilustrações das várias peças encontram-se com o mesmo Amarelo da moldura do Campo de Ação.

Existe também a área do logótipo do jogo, que de um lado, é a Azul Escuro, indicando que é o local de partida para o jogador com as peças azuis, enquanto do lado oposto, o logótipo se encontra a vermelho, indicando a base dos jogadores com as peças vermelhas.

Salienta-se a colocação do logótipo da empresa que produz o jogo, a Jumbo, que se encontra fora da simetria, impondo uma orientação fixa à imagem do jogo.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Reticular - Ortogonal

COR Vermelho
Amarelo
Castanho
Verde
Azul

TIPOGRAFIA Lettering do Logo

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação do tabuleiro do Stratego é reticular numa matriz de 10x10 quadrados, onde o jogador apenas se pode movimentar ortogonalmente. Neste jogo apenas existem dois tipos de casas, as que se podem usar e as que estão bloqueadas.

Nesta retícula faltam 8 espaços, que correspondem às casas por onde os jogadores não podem passar, as áreas onde se encontra a ilustração do lago. A ausência das linhas que delimitam o campo de ação comunica ao jogador que essas casas não podem ser jogadas.

As cores no tabuleiro do Stratego, são utilizadas de modo a que a ilustração do campo de ação está mais saturada em relação à área que a envolve. As cores mais vibrantes são o Vermelho, o Azul Escuro e o Amarelo.

O Vermelho e o Azul estão presentes com alguma predominância nos logótipos do jogo, uma vez que estes representam o ponto de partida para cada jogador com as peças da respetiva cor.

O Amarelo envolve todo o campo de ação assim como da cor às Ilustrações das peças.

O Castanho serve de cor de fundo para a área não jogável do tabuleiro.

Na Ilustração do Campo de ação as cores são mais saturadas, existindo diferentes tonalidades de cor para dar volume e textura à ilustração, e também para fazer sobressair as peças quando estas estiverem colocadas no tabuleiro.

Os verdes são utilizados para representar as árvores, os amarelos o terreno, e os azuis os lagos.

O Lettering do logótipo é o único elemento tipográfico que se encontra no tabuleiro do jogo. Um tipo de letra serifado em letras capitulares ligeiramente condensado, em que cada letra tem no seu interior uma linha vermelha com fundo azul, sendo que a linha ascendente da letra A é uma seta. No caso da base vermelha, a linha no interior das letras é azul.

Salienta-se também que as letras do Logótipo da Jumbo não têm serifa, com as terminações arredondadas.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Valor de cada peça

ANÁLISE OPERACIONAL

A numeração neste tabuleiro é utilizada como quantificador do valor de cada peça. Por outras palavras, cada peça tem um número associado, sendo que quanto mais alto fôr, mais forte é. Neste exemplo a numeração colocada no tabuleiro ao lado das Ilustrações das peças comunica e quantifica aos jogadores. O valor das peças, serve para determinar, numa situação de confronto, o vencedor.

ILUSTRAÇÃO

Ilustração do Campo de Ação
Ilustração das Peças

Do ponto de vista ilustrativo, o tabuleiro do Stratego, utiliza-as com duas funções distintas e bastante úteis.

A ilustração do Campo de Ação, onde está representado um terreno rodeado por árvores tendo no centro dois lagos, serve para transmitir ao jogador o contexto e o tema do jogo. No caso da ilustração dos lagos, indica uma proibição de jogar naquelas casas.

Nas Ilustrações das peças, fora da área de jogo, também têm uma dupla função. Servem de adorno do tabuleiro do jogo e de informação aos jogadores quais são as peças em jogo.

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICASFormas Geométricas
Formas Orgânicas

As formas geométricas são visíveis nos locais que delimitam e segmentam a área de jogo, assim como a sua envolvência. Estas formas, são utilizadas para a base e estrutura do jogo.

As formas geométricas, por sua vez, são utilizadas nas ilustrações, cuja representação de árvores e lagos e uma linha orgânica em comparação com a estrutura geométrica do jogo. As ilustrações das peças de jogo, contém também uma linguagem orgânica, não sendo idêntica à ilustração do Campo de Ação, conseguindo, no entanto, ter uma expressividade maior do que as linhas rígidas do jogo. Um bom exemplo disso é o modo como a bandeira é representada no logótipo do jogo e nas peças.

LINHA

Outlines do Campo de Ação

A linha é pouco utilizada no tabuleiro, esta apenas aparece na divisão dos espaços onde o jogador coloca as suas peças. A Linha comunica ao jogador o espaço de jogo e a separação do mesmo.

ANÁLISE FORMAL

ÍCONES

Este jogo não utiliza ícones para comunicar.

ANÁLISE OPERACIONAL

Podemos argumentar que as Ilustrações das peças servem de ícones para identificar a patente e o seu valor. Contudo, recaem mais sobre a categoria da ilustração pois são bastante complexas e não servem para uma comunicação mais imediata como setas ou estrelas.

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação de Cor

O tabuleiro do Stratego utiliza a textura na Ilustração do Campo de Ação assim como na área que o rodeia, com o propósito de transmitir uma imagem mais rica ao jogador; no caso da ilustração do campo de ação, tenta-se elos de ligação com o que está representado.

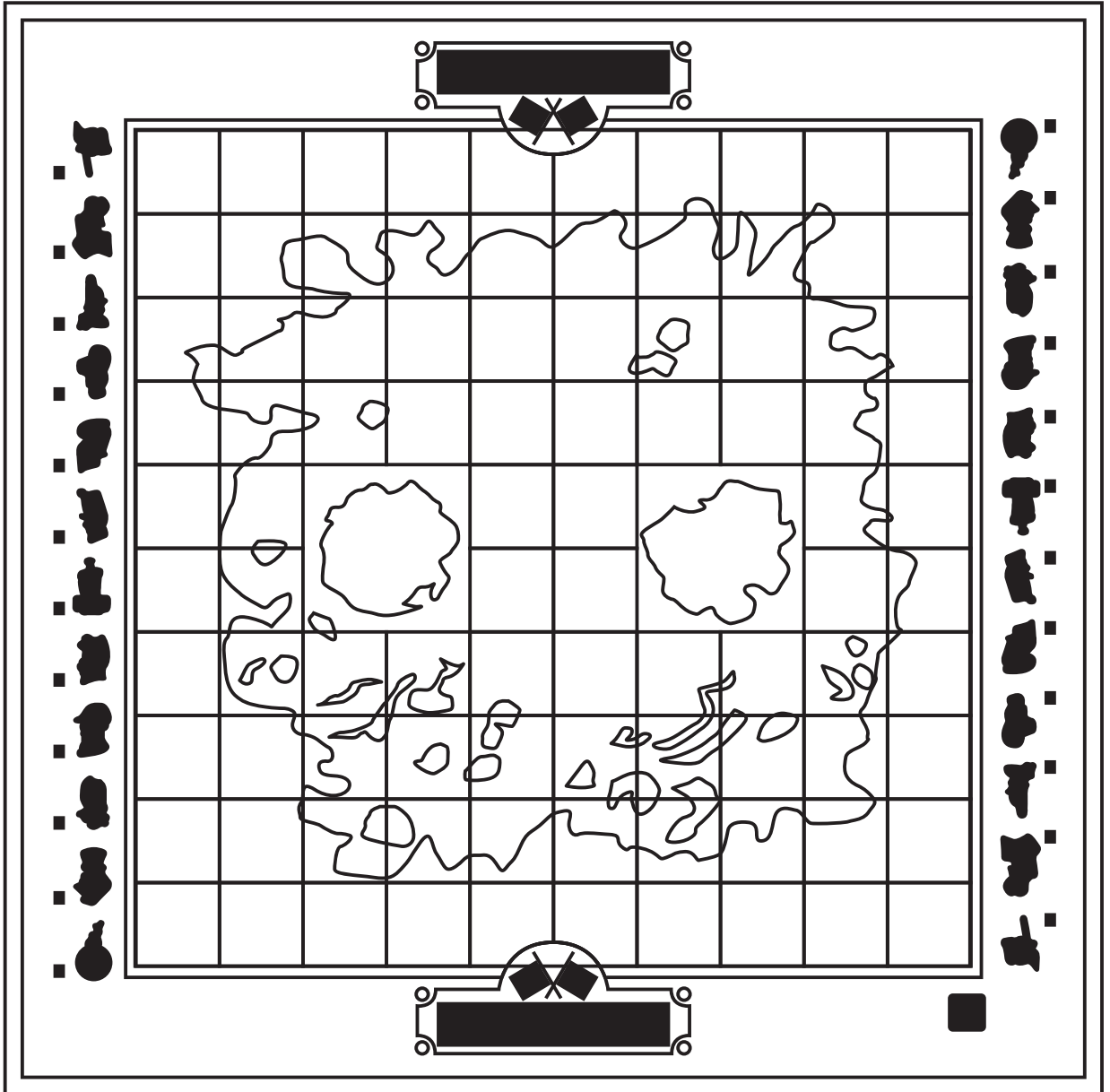
A gradação de cor é bastante subtil, uma vez que a cor varia pouco de tonalidade, com o propósito de dar a perceber pequenas variações no terreno assim como alguma profundidade.

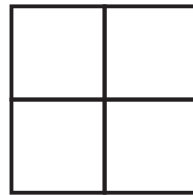
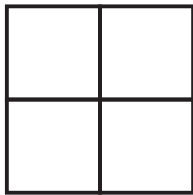
EXCEÇÕES

Colocação do Logótipo da Produtora

Coloca a imagem global do tabuleiro numa direção, ou seja, o logo da empresa na base, cria um ponto fixo que faz com que jogador coloque o tabuleiro na posição correta.

STRATEGIO
TASULEIRO COMPLETO





ΣΤΡΑΤΗΓΟ
NUMEROS



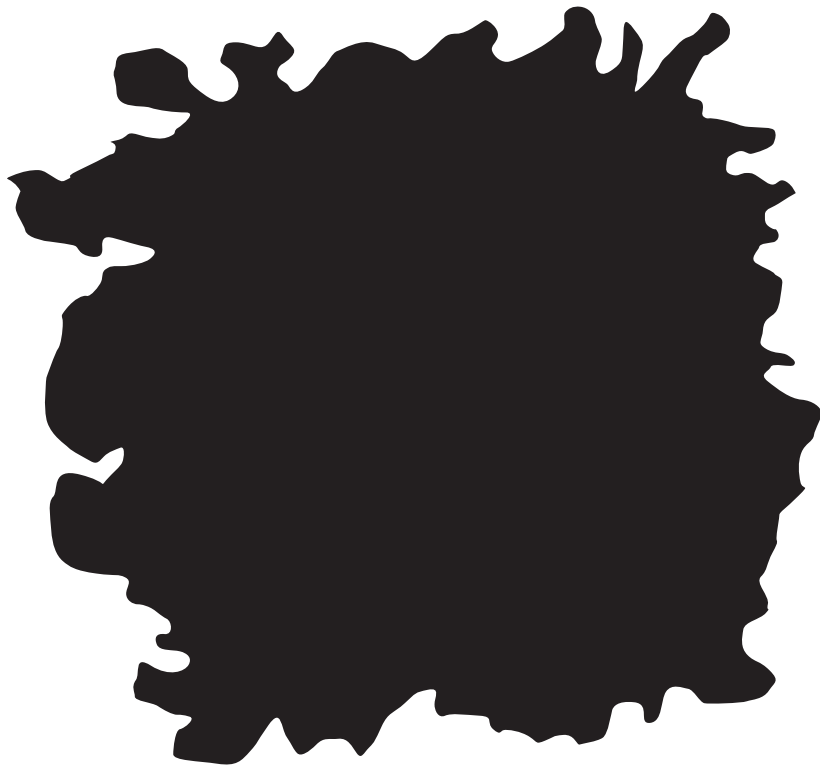
ΣΤΡΑΤΗΓΟ
ILUSTRAÇÃO ARVORES



ΣΤΡΑΤΗΓΟ
ΙΛΥΣΤΡΑΦΪΟ ΛΘΥΛ



ΣΤΡΑΤΗΓΟ
ΙΛΥΣΤΡΑΦΪΟ + ΕΚΚΕΝΟ





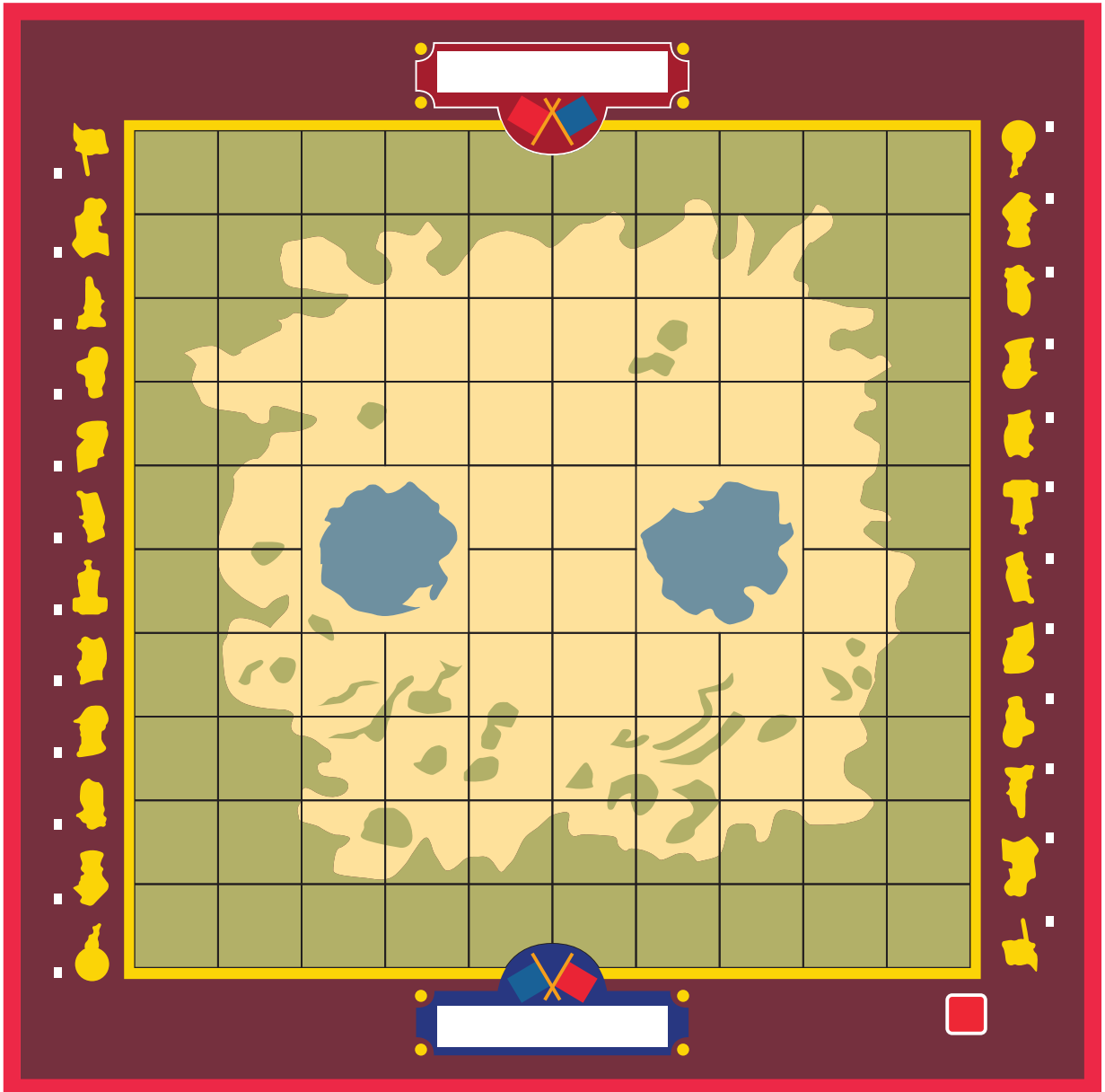
ΠΡΟΒΛΕΨΗ ΤΗΣ ΑΝΑΓΚΗΣ ΓΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΚΑΙ ΑΝΑΓΚΗ ΓΙΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΑ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ

ΣΤΡΑΤΗΓΟ
ΛΟΓΟΤΥΠΟΣ



STRATEGO
CORES



CLUEDO

SIMULAÇÃO







O tabuleiro do jogo Cluedo é extremamente ilustrativo. Na sua área quadrangular, é possível verificar-se vários objetos que auxiliam o jogador a contextualizar o local, assim como texturas ricas e efeitos de luz que transmitem ao jogador um local sombrio e misterioso, na qual se desenrola a ação.

Este tabuleiro representa uma mansão que serviu de espaço para um homicídio, no qual os jogadores têm de investigar as diversas divisões da casa para concluírem quem foi o assassino, o local e a arma utilizada, cuja informação se encontra num envelope na casa final, a piscina.

Para isso cada jogador tem de percorrer as diferentes divisões da casa para poder lançar boatos, de quem assassinou, onde e com que objeto. Depois do boato lançado, os seus adversários têm de o desmentir mostrando as cartas que possuem, consequentemente eliminando as suspeitas sobre alguma pessoa, divisão ou objeto.

A composição gráfica do jogo baseia-se numa planta de projeto de arquitetura, onde é imposta uma perspetiva de um ponto de fuga, não se observando as paredes mesmo de cima, mas sim as suas laterais, dando uma tridimensionalidade e características de profundidade ao tabuleiro. Isto aliado aos efeitos de luz, produz um efeito volumétrico bastante eficaz.

Todas as divisões da casa estão trabalhadas de um modo exemplar a nível ilustrativo, onde se entende claramente que tipo de divisão é, tal como os objetos (signos) que estão colocados, sem sobrelotar o espaço, para que o jogador possa colocar o seu peão. Outra característica interessante das ilustrações, é que em todas as divisões parece que houve uma luta com objetos desalinhados ou tombados no chão. As ilustrações das divisões aliadas a uma legenda com forma oval denominam o local onde o jogador pode entrar.

A casa final é a divisão da piscina onde o jogador tem de ir quando tem as pistas suficientes para desvendar o mistério. Esta casa em vez da legenda que denomina o espaço, tem o logótipo do jogo colocado de um modo discreto. Este espaço também guarda a solução do mistério e, caso o jogador não acerte é imediatamente posto fora do jogo.



Existe outra ilustração que é passiva, onde o jogador não entra em contacto direto com este que é a ilustração da parte de fora da casa, onde contém a ligação para o quarto de hóspedes e um jardim. Verifica-se também um carro vermelho com os faróis ligados, o que dá a entender que esta história decorre à noite.

As texturas estão presentes nas paredes e chão do jogo, que dão uma profundidade e complexidade a toda a imagem do tabuleiro, enriquecendo e ajudando o jogador a entrar no tema, ou mundo imaginário do jogo.

O campo de ação é reticular com direção ortogonal e está representado como corredores da casa, que ligam as divisões, na qual os jogadores lançam os dados para percorrer divisão em divisão. Em algumas retículas do campo de ação verificam-se as casas de intriga, e caso se caia nelas, é necessário retirar uma carta. Estas cartas podem ajudar o jogador dando-lhe uma vantagem, ou prejudicá-lo, mais propriamente se sair um relógio, e se sair a oitava carta de relógio, o jogo acaba. Estas cartas são colocadas na área indicada que está graduada com tempo e contém um pequeno ícone de um relógio, para que os jogadores saibam quantas cartas já saíram em todo o decorrer do jogo. O campo de ação não tem uma casa de partida em comum, cada jogador tem a sua própria casa de partida, apenas a casa final é comum a todos. É importante salientar que em quatro divisões encontram-se atalhos, ou passagens secretas que fazem o jogador ir para o lado oposto do tabuleiro. A divisão do Spa tem uma passagem para o Quarto de Hóspedes e vice-versa. Enquanto a Cozinha tem um atalho para o observatório. Estas passagens têm o mesmo tamanho da retícula do campo de ação e estão ilustradas com uma escada, e um pequeno texto que explica o atalho.

A nível cromático o jogo é bastante escuro e com bastantes gradações de cores principalmente castanhos e beges, que ajudam a criar volumetria nas divisões e nos seus objetos. Existe também com alguma frequência a cor azul. A manipulação da intensidade da cor ajuda a criar efeitos de luz, que criam um aspeto sóbrio e misterioso ao jogo assim como reforça a característica da história do jogo se este se passa à noite. Estes reflexos invadem também o campo de acção, sendo mais claros e outros mais escuros, consoante a proximidade da entrada de uma determinada divisão.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Reticular

COR Castanhos
Beges
Azuis
Cinzentos

TIPOGRAFIA Lettering para o Título
Legendas das Divisões

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação é reticular mas não é simétrico. A forma quadrada das casas faz com que o jogador possa mover-se somente de um modo ortogonal, na vertical e na horizontal, de um modo não linear, podendo cada jogador seguir a sua direção.

O campo de ação possui seis tipos de casas diferentes. Há uma casa de partida individual, em que cada uma o peão do jogo pode marcar com a sua respetiva cor, transmitindo ao jogador onde deve colocar o seu peão pela primeira vez no tabuleiro. Na casa normal de movimento, nada acontece sendo um local de passagem. A casa de intriga que está marcada com um ponto de interrogação, indica ao jogador que deve retirar uma carta do baralho, bem como a casa de entrada da divisão que se encontra sempre junto da porta da respetiva divisão.

Estes quatro tipos de casas têm a mesma forma reticular. Os restantes géneros de casa diferenciam-se destes na característica da forma, mas fazem parte do campo de ação, que são as divisões da mansão, que comunicam ao jogador que podem lançar um boato. E, por último a casa final, onde um jogador poderá tentar desvendar o mistério, a Piscina.

As cores utilizadas no tabuleiro são as mais variadas da paleta cromática, mas as que mais se destacam são os tons de castanho, bege e azuis.

Encontram-se bastantes tons castanhos nas ilustrações do mobiliário que aparece pela casa, assim como nas texturas do chão de cada divisão.

Os tons beges, encontram-se mais pelo campo de ação reticulado, que sofre variações consoante os reflexos de luz, como por exemplo, perto da Piscina onde as casas são mais azuladas do que junto ao Pátio. Os tons beges também são utilizados em algumas das ilustrações do mobiliário.

Os azuis contrastam com os castanhos, dando alguma claridade e frieza à imagem do tabuleiro, destacando-se no centro do tabuleiro que identifica a casa final. Outras divisões como o Spa e o Observatório também utilizam o azul, mas de uma maneira mais contida, colocando elementos de cor castanha para ficar uniforme com as restantes casas, para que a casa final, a Piscina, seja devidamente diferente das restantes.

O tipo de letra utilizado no tabuleiro do Cluedo é exclusivamente sem serifas. Uma vez que não é um texto extenso, mas sim nomes, este tipo de letra enquadra-se bem na sua função, assim como no restante grafismo do jogo.

O Lettering do Título tem um corpo com o peso Black ou então Ultra, com as letras todas maiúsculas, cujo tipo de letra é bastante geométrico, parecido com a fonte Futura.

Quanto às legendas das divisões, o tipo de letra também é sem serifas, mas com um peso Regular, encontrando-se colocadas dentro de uma forma oval preta. É de salientar que este tipo de letra parece estar num peso condensado, para que a forma oval preta tenha sempre o mesmo tamanho, e que os títulos maiores tenham espaço, para ter uma boa legibilidade.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Não tem

ILUSTRAÇÃO

Ilustração das Divisões
Ilustração ContextualizadoraFORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICASFormas Geométricas
Formas Orgânicas

LINHA

Linhas da Retícula

ÍCONES

Ponto de Interrogação
Relógio

ANÁLISE OPERACIONAL

No tabuleiro do Cluedo não existe nenhuma numeração.

As ilustrações das divisões têm um fator ativo no tabuleiro do Cluedo, onde a informação é suficiente para compreender o espaço, utilizando objetos (signos) que ajudam a contextualizar o espaço, não saturando, e dando algum espaço para o jogador colocar o seu peão. Estas ilustrações dão a entender que falta algo naquele espaço.

Estas ilustrações têm também uma característica, dão a entender que houve um distúrbio, cadeiras desalinhas, toalhas e almofadas no chão, frascos partidos, sugerindo que a divisão sofreu alguma investigação ou foi o local do homicídio.

A ilustração contextualizadora encontra-se fora da mansão, onde se verifica um jardim com um caminho para o quarto de hóspedes, assim como um carro vermelho estacionado à porta, com os faróis acessos, dando a entender que a ação decorre durante a noite. Esta ilustração tem como objetivo contextualizar e envolver o jogador na história.

A imagem do tabuleiro de Cluedo é composta na sua maioria por objetos de forma geométrica. Estas formas geométricas são utilizadas no campo de ação, onde o jogador se move e pelas divisões da mansão. A maioria dos objetos ilustrados tem uma base de desenho, claramente geométrica.

Esta característica geométrica cria uma forte coesão entre as ilustrações e o campo de ação. Outra característica é que não cria lixo visual, nem satura as ilustrações, transmite o suficiente ao jogador para perceber o objeto que está representado.

As formas orgânicas, são escassas, podem ser vistas como plantas ou toalhas espalhadas pelo chão. Estas têm um caráter mais expressivo, mas no geral a imagem, é utilizada como apontamento.

No tabuleiro as linhas mais salientes são as da retícula, que por sua vez são contrastadas demasiado, apenas têm uma cor mais escura que faz realçar e sobressair as casas do campo de ação do jogo, onde o contraste não é demasiado forte, mas o suficiente para se perceber a divisão.

Neste tabuleiro o ponto de interrogação é utilizado como ícone que comunica ao jogador, que este deve retirar uma carta do baralho das intrigas.

O Relógio, assim como a sua graduação, neste caso, são utilizados como ícones. Serve para comunicar o local onde as cartas de relógio devem ser colocadas depois de terem sido retiradas do baralho.

ANÁLISE FORMAL

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação de Cor
Sombras
Brilhos

ANÁLISE OPERACIONAL

O tabuleiro do Cluedo é bastante rico em texturas e gradações de cor.

As texturas são utilizadas no chão e paredes das divisões, comunicando ao jogador um determinado tipo de material, seja ele um chão de madeira ou de azulejo. Estas texturas são utilizadas de um modo a enriquecer as ilustrações e a compreensão da contextualização do tema para o jogador.

Aliadas às texturas, as gradações tornam-se também importantes ajudando a enfatizar uma parte do tabuleiro e dar algum volume às texturas e aos objetos representados, modelando-os.

As sombras e os brilhos são utilizados com o objetivo de realçar ou aprofundar certos elementos gráficos do jogo. Um exemplo disso é as casas de partida que utilizam o brilho e a sombra para sobressair, dar volume à casa em relação às restantes.

Outro aspeto importante é a utilização das sombras e do brilho para criar efeitos de luz, como se uma divisão estivesse mais iluminada, sendo essa luz projetada pela porta. Reforçando o tema do jogo, uma investigação de um homicídio durante a noite, este aspeto é explorado visualmente para criar um ambiente misterioso.

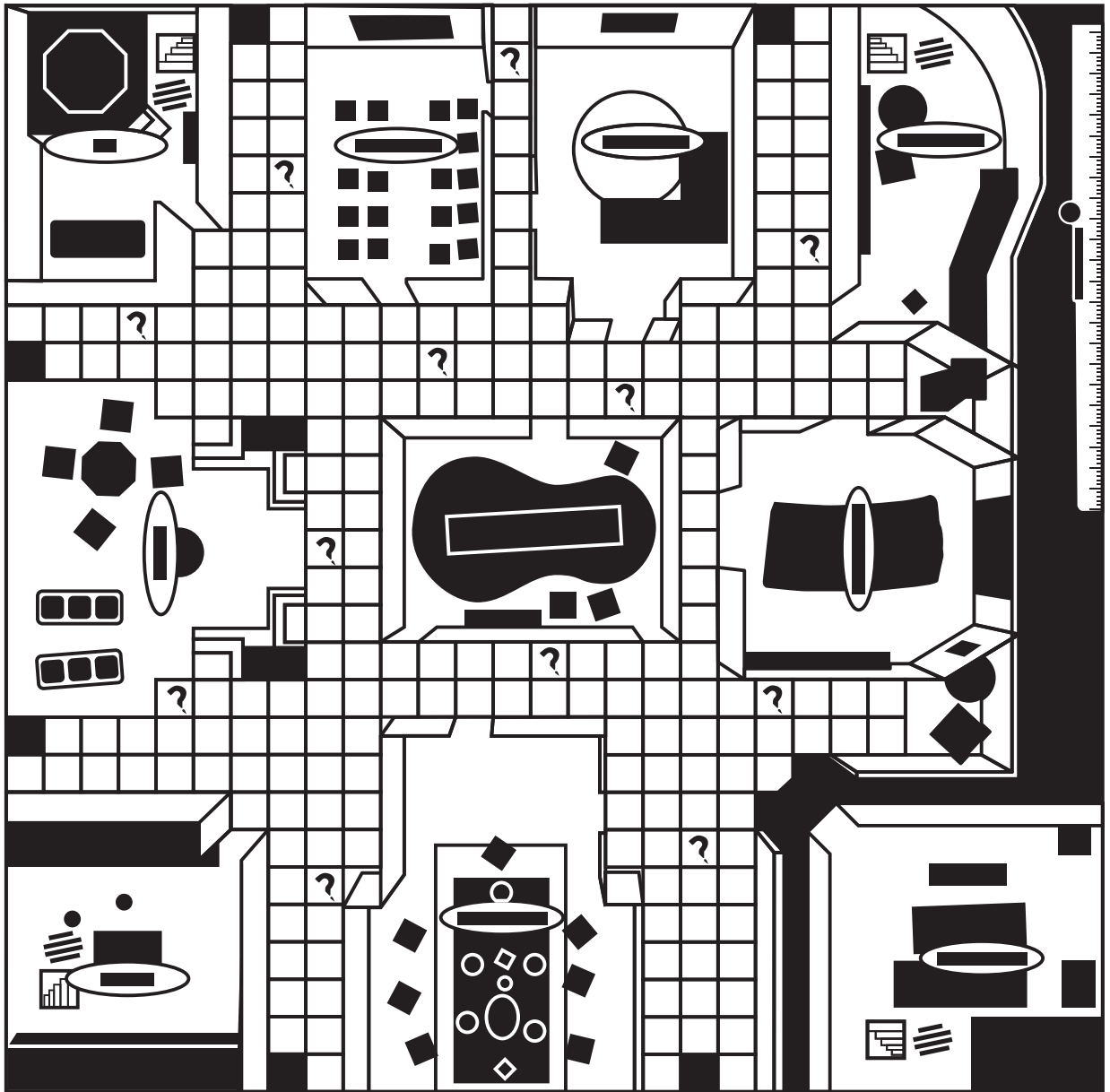
EXCEÇÕES

Perspetiva

O modo como este tabuleiro está representado é diferente do que temos vindo a analisar. Este diagrama de interação está desenhado sobre uma perspetiva de um ponto de fuga, que lhe proporciona uma volumetria e profundidade adicional, mais do que a utilização de gradações de cores para fazer brilhos e sombras.

A perspetiva ajuda a perceber as paredes e a delimitar as divisões de um modo diferente do que a linha, assim como ajuda a identificar as casas de entrada da divisão pela omissão da parede ou pela representação de uma porta aberta.

CLUEDO
+AΞΥΛΕΙΚΟ COMPLETO



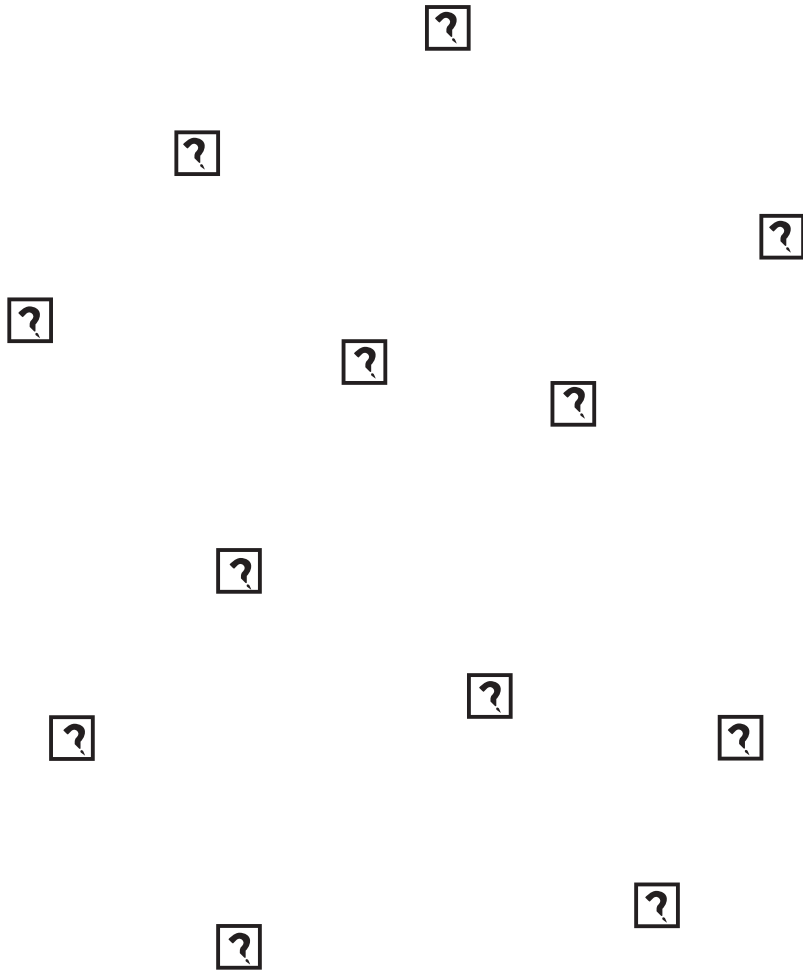
CLUEDO
CASA DE PARTIDA



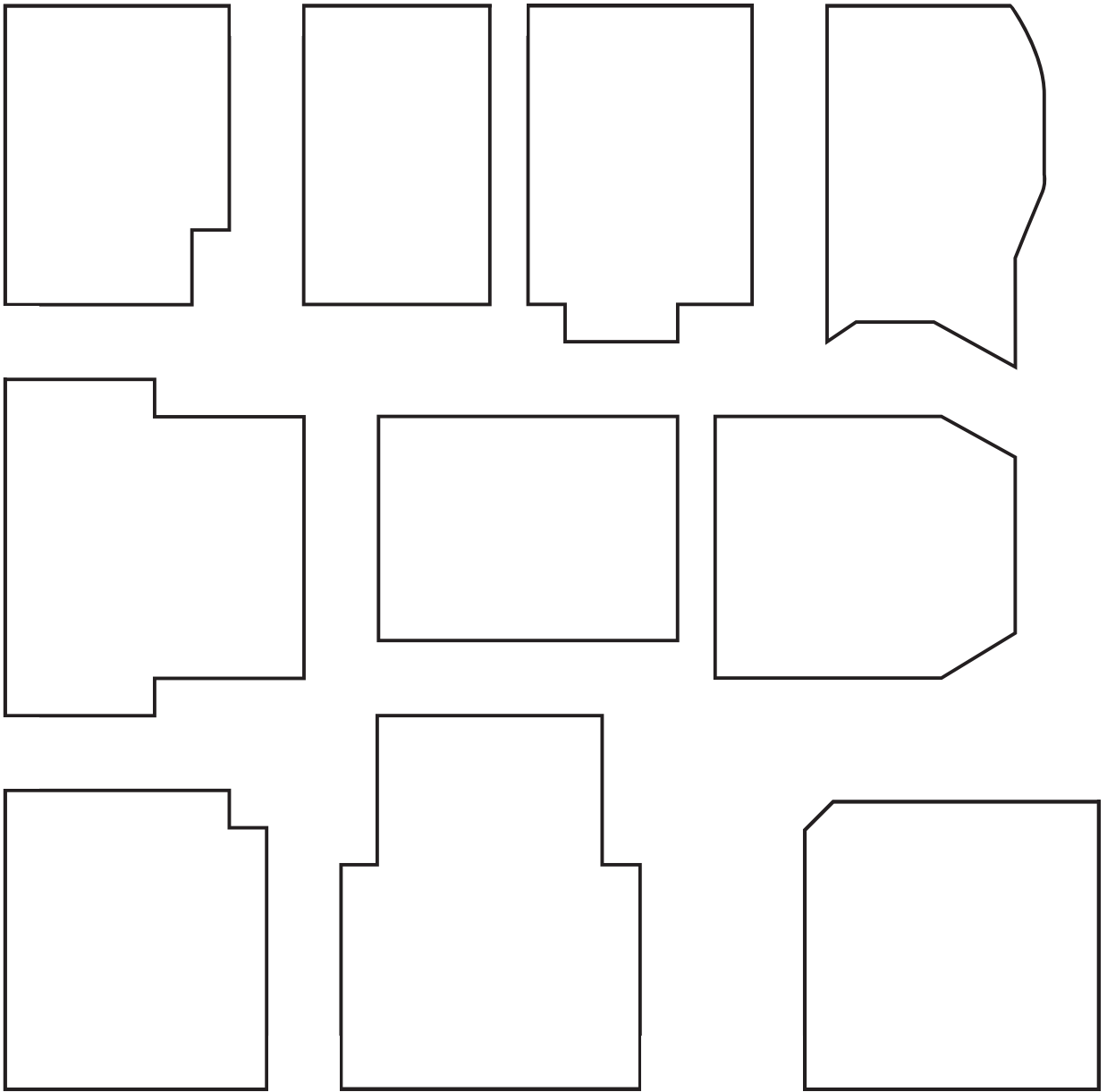
CLUEDO
CASA FINAL



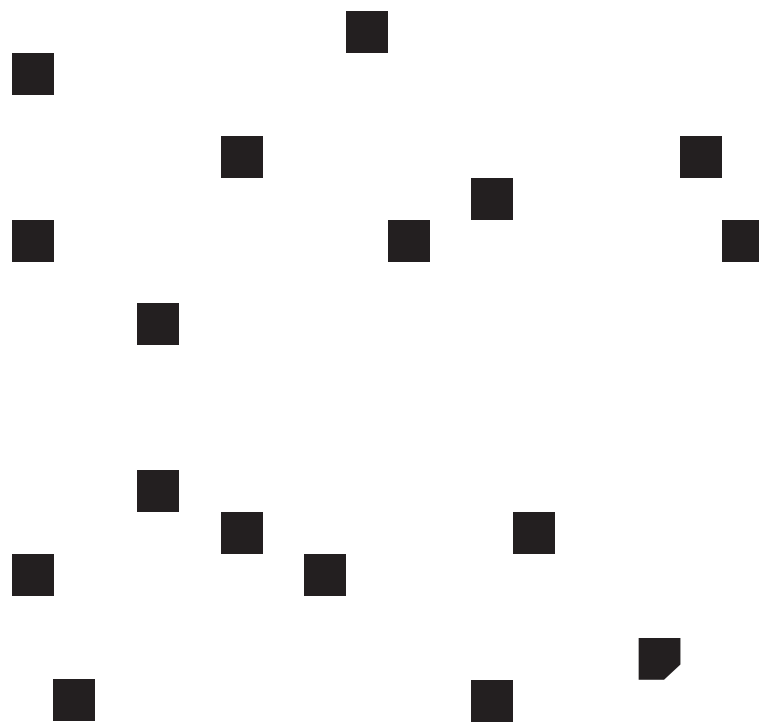
CLUEDO
CASAS DE INTRIGA



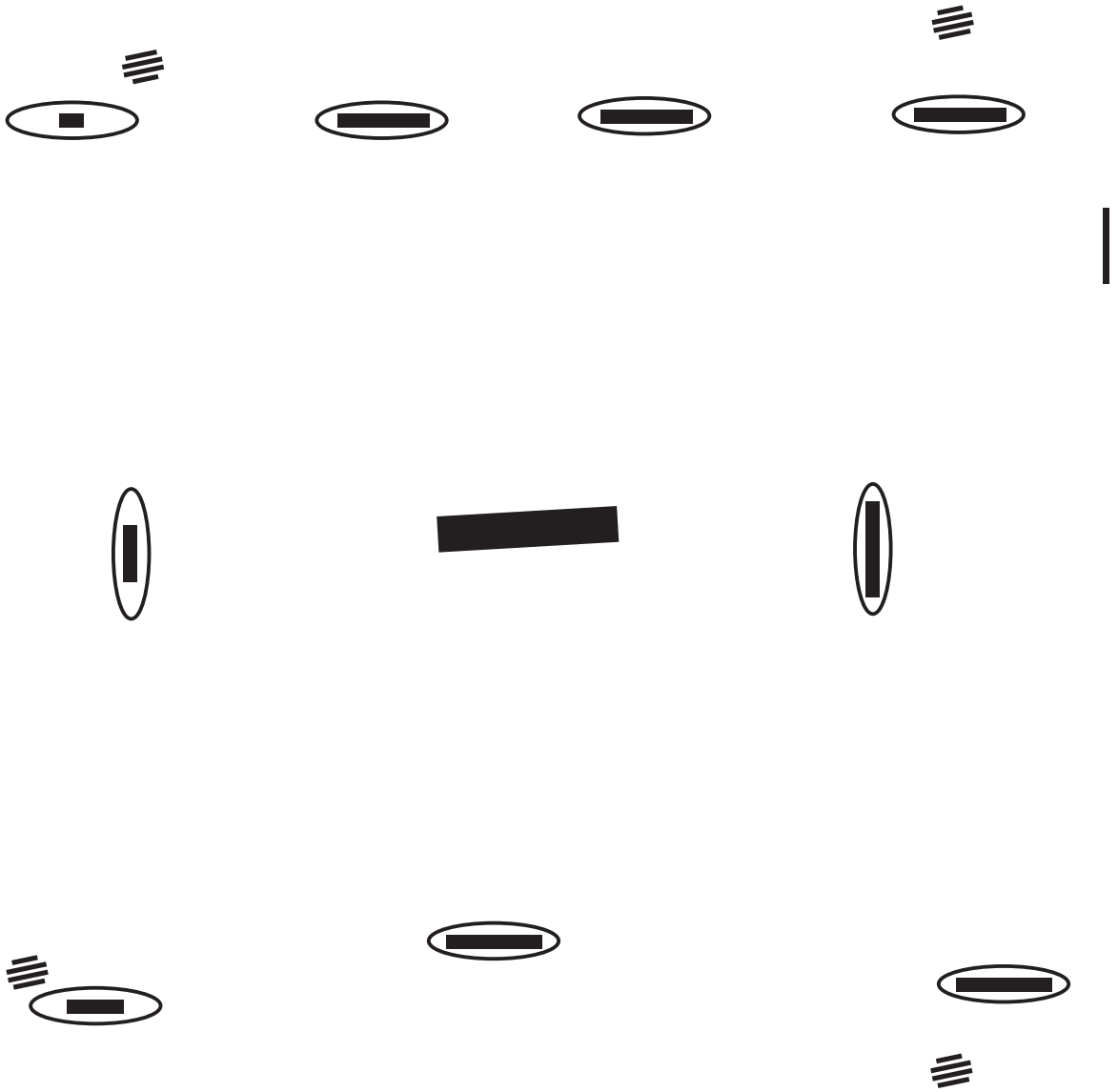
CLUEDO
CASAS DE 30x40



CLUEDO
CASAS DE ENTRADA

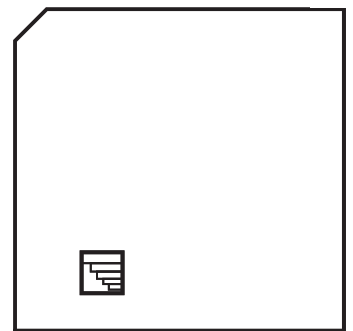
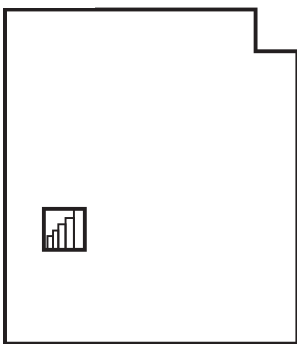
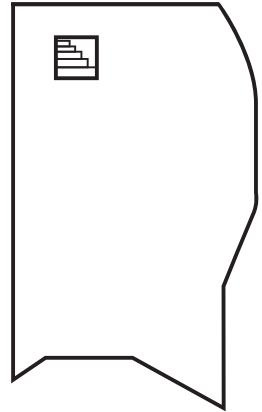
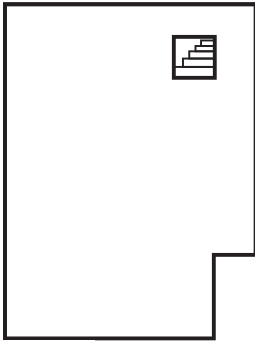


CLUEDO
+EX+O

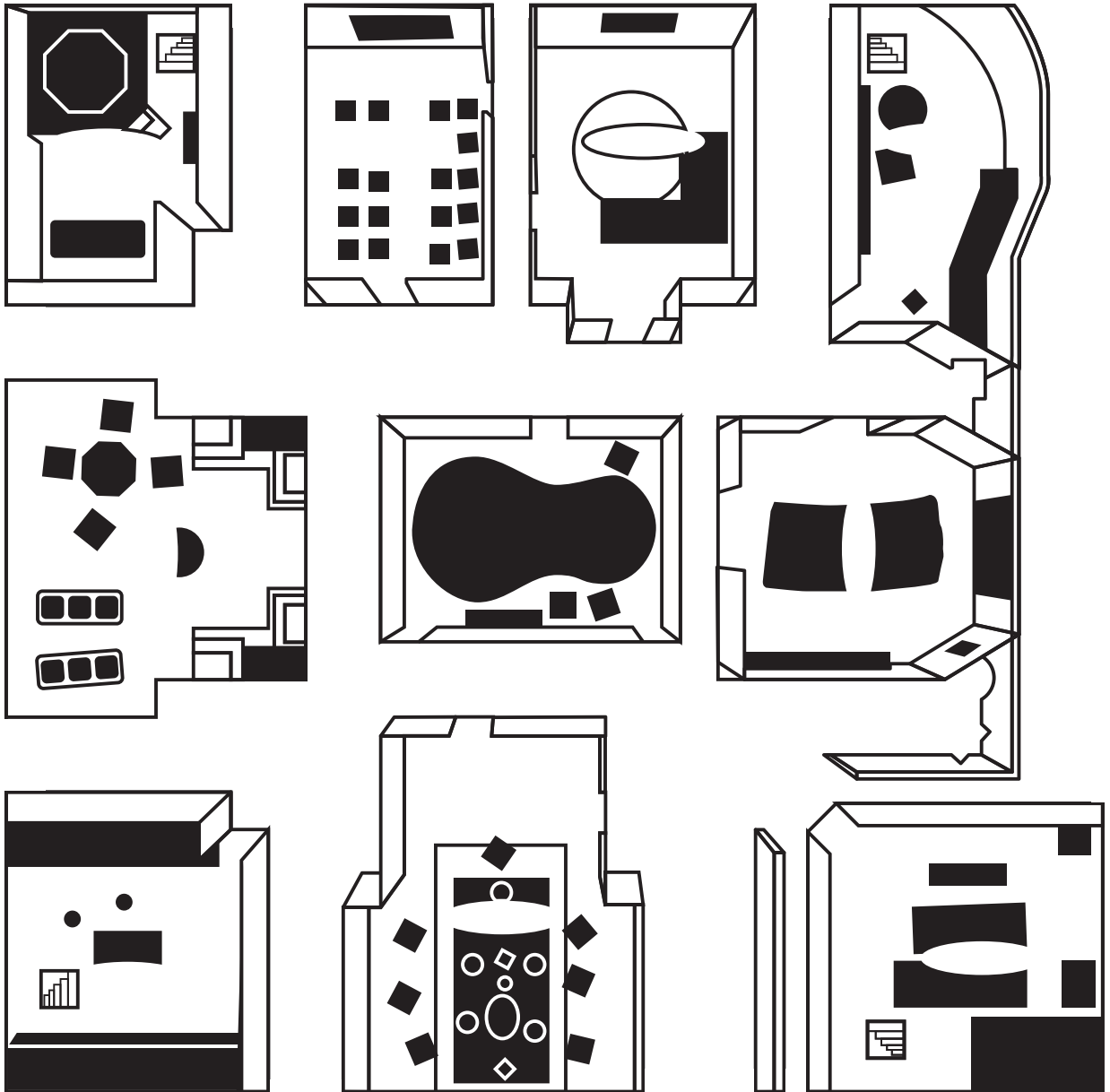


CLUEDO
CARTAS RELOGIO

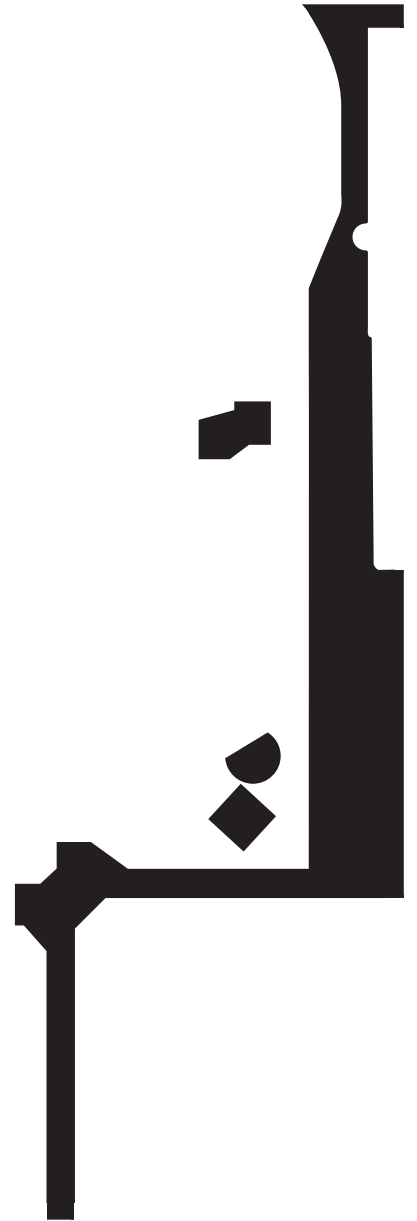




CLUEDO
ILUSTRAÇÕES ACTIVAS



CLUEDO
ILUSTRAÇÕES PASSIVA



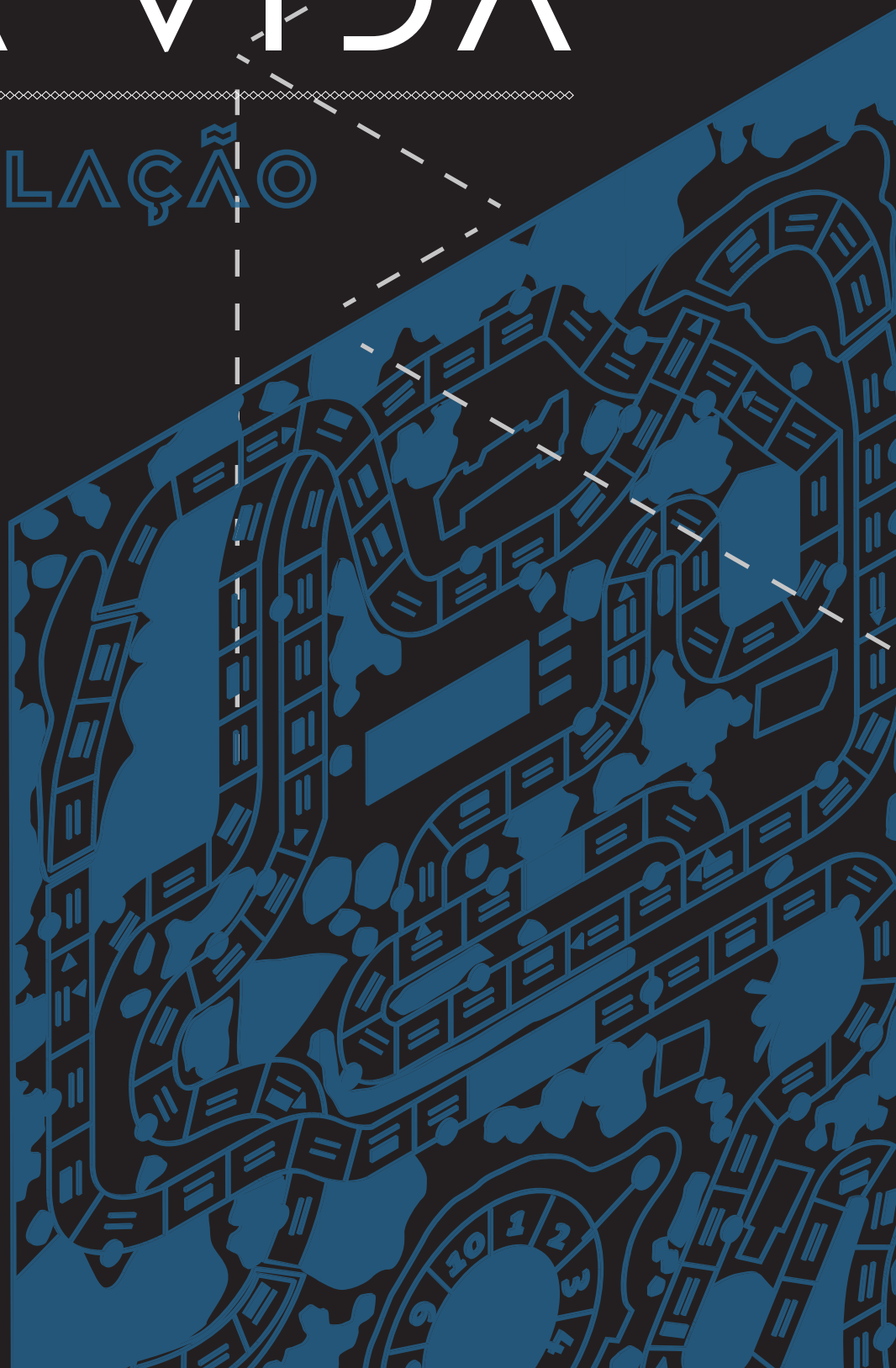
CLUEDO
CORES



JOGO

DA VIDA

SIMULAÇÃO



O Jogo da Vida é visualmente complexo, devido a não haver espaços em branco, sendo que nas áreas de “não jogo”, está sempre preenchido com ilustrações, texturas e pequenas gradações de cor. O tabuleiro tem uma forma retangular onde estão inseridas as imagens que compõem o jogo, assim como elementos tridimensionais que ajudam a contextualizar o jogo em relação às ilustrações.

O Jogo da Vida tem como tema as várias etapas da vida de um Homem desde que entra na faculdade ou começa uma carreira, até à reforma e eventualmente a morte. O objetivo deste jogo é reunir a maior quantidade de dinheiro e títulos de “Life” durante o percurso do Campo de Ação. Ao longo do tabuleiro, em cada casa, encontram-se escritas indicações obrigatórias ou facultativas que comunicam com o jogador. Outro elemento bastante comum são as setas que indicam a direção de jogo, uma vez que em certos locais do Campo de Ação, este oferece dois caminhos.

A mecânica de jogo depende bastante da Tipografia e dos Ícones, uma vez que todas as casas contêm textos que comunicam ao jogador o que deve fazer.

A forma do jogo é orgânica, o Campo de ação não tem curvas muito vincadas, nem tem uma retícula bastante clara, apesar da maior parte das casas serem retangulares, o percurso tem um aspeto visual fluido e por vezes aleatório. O Campo de Ação chega-se por vezes a sobrepôr-se sobre si mesmo, mas é facilmente identificado o que sobrepõe devido ao outline da sombra que cria.

Quanto às ilustrações, estas preenchem o restante espaço do tabuleiro, representando na sua maioria o espaço verde, com árvores e lagos. É de salientar que ao longo do Campo de Ação surgem ilustrações que contextualizam as indicações que estão escritas nas casas.

O modo como estes elementos estão dispostos, dá a entender que foi de um modo intuitivo. A casa de partida e de meta encontram-se uma ao lado da outra, mas o campo de ação é um emaranhado que se sobrepõe às ilustrações. As ilustrações que contextualizam o jogo dão a entender que foram adaptadas para o espaço que sobrou, sendo este dividido pelo campo de ação e ilustração que serve de fundo para a imagem do tabuleiro.



A nível cromático é bastante variado devido às cores utilizadas nas ilustrações, sendo que estas normalmente tem um fundo azul.

As cores que predominam no tabuleiro são o Verde e o Cor de Laranja. O Verde é utilizado na ilustração de fundo, com diversas tonalidades. O Cor de Laranja é utilizado no Campo de Ação, que é a casa mais comum, existindo também azuis e vermelhas.

É preciso salientar os elementos tridimensionais que ajudam a contextualizar a ilustração da floresta, tal como as montanhas e a ponte que envolvem uma pequena porção do Campo de Ação (três a quatro casas). Existem também edifícios brancos que são postos ao lado de ilustrações para enfatizar uma determinada ação.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Linear (com Escolha de percurso)

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação do Jogo da Vida é bastante complexo, devido à quantidade de informação que nele está contida. A sua linearidade comunica ao jogador a casa de partida e a da meta, sem poder recuar, embora ao longo do percurso surjam bifurcações que o jogador pode escolher seguir. Isso é traduzido visualmente pelos outline das casas do Campo de Ação, que deixam de ser retangulares ou curvos, mas tornam-se claramente numa forma geométrica que comunica dois caminhos distintos. A continuação de dois caminhos imediatamente a essa casa, logo após do desdobramento, ajuda o jogador a perceber isso, ou seja a inserção desta casa no contexto do tabuleiro. Isso faz com que siga um caminho mais longo ou mais curto (simulando o percurso da vida).

O Campo de Ação é composto por quatro tipo de casas principais, as Obrigatórias (onde é obrigatório parar), as Ordenado, as Opcionais e as Casas de Escolha, isto tem a ver com o que se encontra escrito em cada casa. É de salientar que esta codificação cromática está referida nas regras e não existe nenhum elemento que diga que uma específica casa é obrigatória ou opcional, depois de se perceber essa informação, a tipologia de cada casa é comunicada cromaticamente.

Outra característica é que as casas do Campo de Ação contêm texto que indica ao jogador a ação que este deve fazer. Esta característica está presente em todas as casas do jogo.

Algumas delas contêm um ícone relativo à casa, que pode ser: pagar impostos ou a eletricidade, no caso das Casas de Escolha têm um sinal de Stop. Existe outro ícone, neste caso o logótipo do jogo, que se encontra presente em várias casas do tabuleiro e que transmite ao jogador que caiu numa casa que obriga a retirar uma carta.

O Campo de Ação utiliza o seu outline de um modo bastante inteligente para se destacar dos restantes elementos gráficos do jogo, assim como, as já mencionadas bifurcações. Logo, quando o campo de ação se sobrepõe, dá a entender claramente qual é a que se encontra por cima e a que fica por baixo.

A Casa da Meta é a que tem um tratamento completamente diferente do restante Campo de Ação, simulando um caminho de asfalto onde se localizam três casas tridimensionais. Esta distinção, comunica ao jogador que é a Casa Final (ou como consta nas regras, a Casa da Reforma), enquanto a Casa de Partida, tem uma bifurcação e é distinta pelo seu tamanho.

ANÁLISE FORMAL

COR

Cor de Laranja
Verde
Vermelho
Azul
Amarelo
Roxo
Azul Escuro
Castanho
Preto
Branco
Verde Escuro

TIPOGRAFIA

Lettering para o Título
Tipografia sem Serifas no Campo de Ação
Tipografia na Casa Final

ANÁLISE OPERACIONAL

As cores neste tabuleiro são bastante utilizadas, com dois propósitos. Codificar cromaticamente uma determinada ação e ilustrar o contexto do tema do jogo.

No Campo de Ação a cor predominante no tabuleiro é o Cor de Laranja que se encontra no Campo de Ação que transmite ao jogador que é uma Casa de Obrigação. De seguida é o Verde que comunica ao jogador que é uma casa de Ordenado, depois as Azuis, que indicam as casas Opcionais e finalmente as Vermelhas, que são as casas de Obrigação.

As restantes cores são utilizadas nas ilustrações, que contextualizam o percurso do jogo, ações que possam estar descritas nos textos das casas, reforçando a comunicação com o jogador. Finalmente, as ilustrações que servem de fundo para o jogo de tabuleiro e utilizam pequenas gradações de Verdes e alguns apontamentos de Castanho.

O “spinner” divide o valor dos números atribuído ao fundo uma cor; não cria um elemento de ligação mas comunica e delimita o valor dos números, para saber distinguir entre os dez valores possíveis.

O Preto é essencialmente utilizado para o outline do Campo de Ação, visto ser o local com mais destaque demonstrando ao jogador os limites da área de jogo. Também serve para criar sombras em algumas das ilustrações.

O Branco é utilizado nas letras do logótipo do jogo, assim como nos elementos tridimensionais das casas e do “spinner” que se destacam do ambiente colorido onde se encontram, enquanto os restantes elementos tridimensionais, estão pintados com uma cor de Verde Escuro.

A tipografia neste jogo de tabuleiro é um dos aspetos mais importantes a nível funcional, pois esta comunica todas as ações que o jogador deve fazer. Existe ainda o aspeto de branding onde o logótipo e o seu respetivo lettering marcam presença no tabuleiro. Utiliza-se um tipo de letra caligráfico e um sem serifas.

O local onde são mais abundantes é nas casas do Campo de Ação, pois em todas, a tipografia encontra-se presente e comunica com o jogador. O tipo de letra é sem serifas e aparece em preto nas casas Cor de Laranja, e a branco nas restantes, não havendo uma hierarquia que as distinga entre elas, à exceção da Casa de Ordenado, cujo tipo de letra se encontra a bold. Nestes casos a tipografia comunica ao jogador o que deve fazer, para prosseguir.

A tipografia na Casa Final encontra-se dentro de uma ilustração que representa umas placas com um tipo de letra serifado que serve de logótipo para o local de reforma.

A tipografia sem serifas é a base de comunicação deste jogo, uma vez que depende dela para poder avançar e efetuar as ações necessárias para se atingir o objetivo do jogo.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Números utilizados para determinar a movimentação do jogador
Valores

ANÁLISE OPERACIONAL

Neste tabuleiro a numeração está presente em dois locais; o primeiro é um “spinner” que dita a movimentação do jogador, em vez da utilização tradicional dos dados. O outro local onde se encontra a numeração é nas Casas Obrigatórias, quando se trata de pagar ou receber alguma quantia de dinheiro.

ILUSTRAÇÃO

Ilustrações de Ação
Ilustrações Contextuais

No jogo de tabuleiro existem dois géneros de ilustrações, que comunicam com o jogador a diferentes níveis.

As ilustrações de Ação, que são as que acompanham o percurso do Campo de Ação, ilustram ações descritas nas casas, contextualizando o tema do jogo numa determinada área de jogo, transmitindo ao jogador o acontecimento importante na “vida”.

As ilustrações contextuais, que servem de fundo e envolvem todas as características do jogo, neste caso representam um jardim ou parque repleto de árvores. Esta ilustração funciona num nível inferior às ilustrações de ação uma vez que serve para suportar todos os outros grafismos do tabuleiro.

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas
Formas Orgânicas

O tabuleiro contém formas geométricas e orgânicas, que se encontram utilizadas de diferentes formas. As formas geométricas têm um aspeto funcional, ou seja, são imagens em que o jogador entra em contacto direto e o local de ação, sejam as casas do Campo de Ação, as casas tridimensionais, ou o “spinner”.

As formas orgânicas, pertencem às ilustrações que requerem um traçado mais expressivo que lhes dá mais caráter, em vez da solidez das formas geométricas. As montanhas tridimensionais, em comparação com os restantes objetos tridimensionais, podem ser consideradas formas orgânicas devido à curvilinearidade e à assimetria.

LINHA

Linhas de Estrutura do Campo de Ação

As linhas Pretas encontram-se no campo de ação com dois objetivos, delimitar o Campo de Ação com a área não jogável do tabuleiro comunicar e reforçar a delimitação de cada casa do Campo de Ação.

ANÁLISE FORMAL

ÍCONES

Ícones Circulares
Ícones Stop
Setas

ANÁLISE OPERACIONAL

Os ícones circulares podem conter vários símbolos, tal como cruces ou maçãs; estes ícones aliados ao texto comunicam ao jogador a ação que deve efetuar. Assim como servem de elo de ligação com as cartas que cada jogador tem. Um exemplo seria se um jogador caísse numa casa com uma cruz, e dissesse que partiu uma perna e que teria de pagar ao médico \$5.000. O jogador que tivesse a carta com essa cruz, iria receber esse dinheiro.

Em suma, os ícones circulares são elementos que comunicam aos vários jogadores a ligação entre a casa onde se encontram, com as cartas de jogo e consequentemente o jogador que a possui.

O ícone de Stop é utilizado para comunicar ao jogador, independentemente do valor do seu movimento, que ele tem de parar naquela casa. Para isso, vai aproveitar o ícone de Stop reconhecido por toda a gente, reaproveitando a linguagem gráfica do sinal de trânsito.

As Setas são um ícone direcional, que comunica ao jogador a direção do jogo assim como, neste caso, a escolha que pode fazer perante uma bifurcação, nunca perdendo o sentido do desenrolar do jogo.

TEXTURA / GRADAÇÃO

Textura
Gradações

A textura está presente em dois locais diferentes, de forma física e gráfica. A física, encontra-se nos objetos tridimensionais, especialmente nas montanhas e no objeto que envolve o "spinner". Gráficamente encontra-se nas ilustrações, sendo mais abundante na ilustração contextual.

As gradações de cor estão presentes, apenas graficamente, nas ilustrações que comunicam volumetria ao jogador.

É de salientar que nos locais onde o Campo de Ação se interceta, existe uma gradação de preto para transparente que simula uma sombra, reforçando o aspeto visual de volumetria e profundidade.

EXCEÇÕES

Objetos Tridimensionais

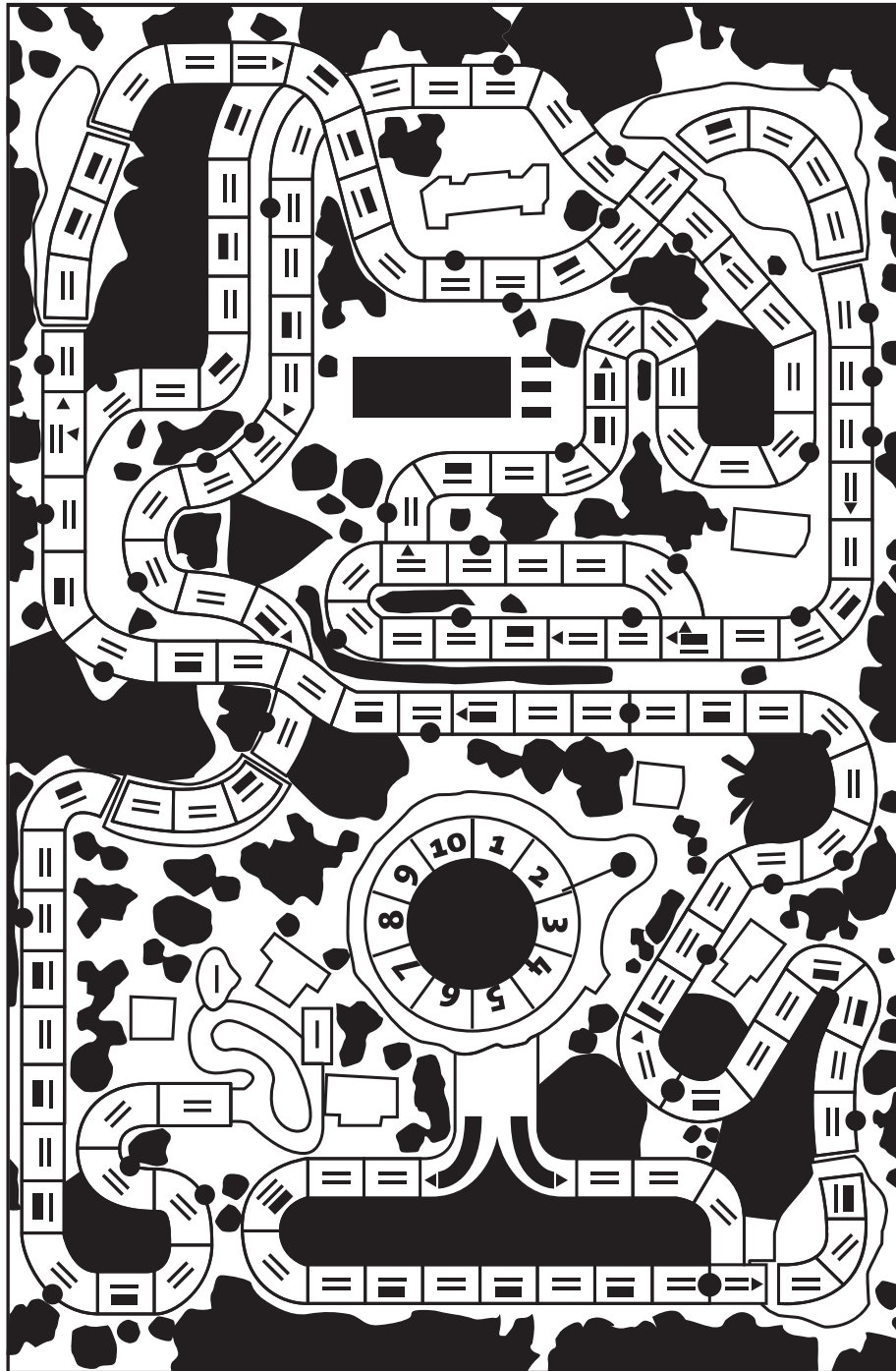
No Game of Life, existe uma particularidade no tabuleiro, pois por cima da imagem, diagrama de interação, encontram-se várias peças tridimensionais que são adjacentes ao Campo de Ação como as Casas e outros Edifícios, e isto deve-se à relação que cada edifício tem com uma casa específica do Campo de Ação.

Existem também umas montanhas que envolvem o campo de ação por onde o jogador passa. Serve para contextualizar, juntamente com as ilustrações, e o jogador é mais um elemento contextual do tema do jogo.

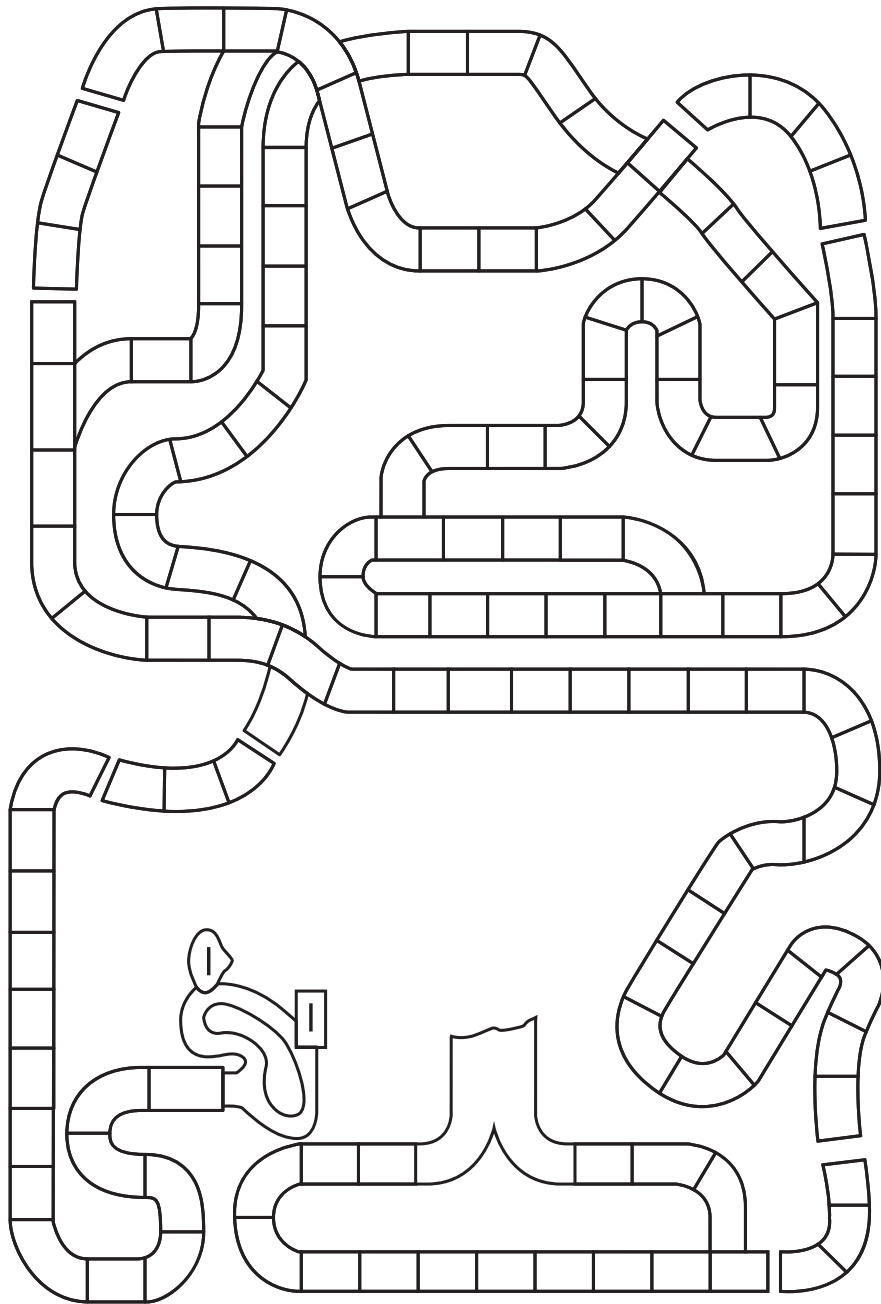
Estes elementos informam ao jogador que estão a aproximar-se de uma casa importante e dão mais profundidade à contextualização do tema.

Neste jogo existe também um "spinner" que substitui o lançamento dos dados, que vai do número 1 ao 10. Este objeto tem como objetivo ditar os movimentos dos jogadores.

JOGO DA VIDA
+A3ULEIRO COMPLETO



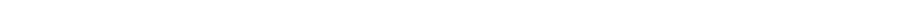
JOGO DA VIDA
CAMPO DE AÇÃO



JOGO DA VIDA
ILUSTRAÇÃO FUNDO



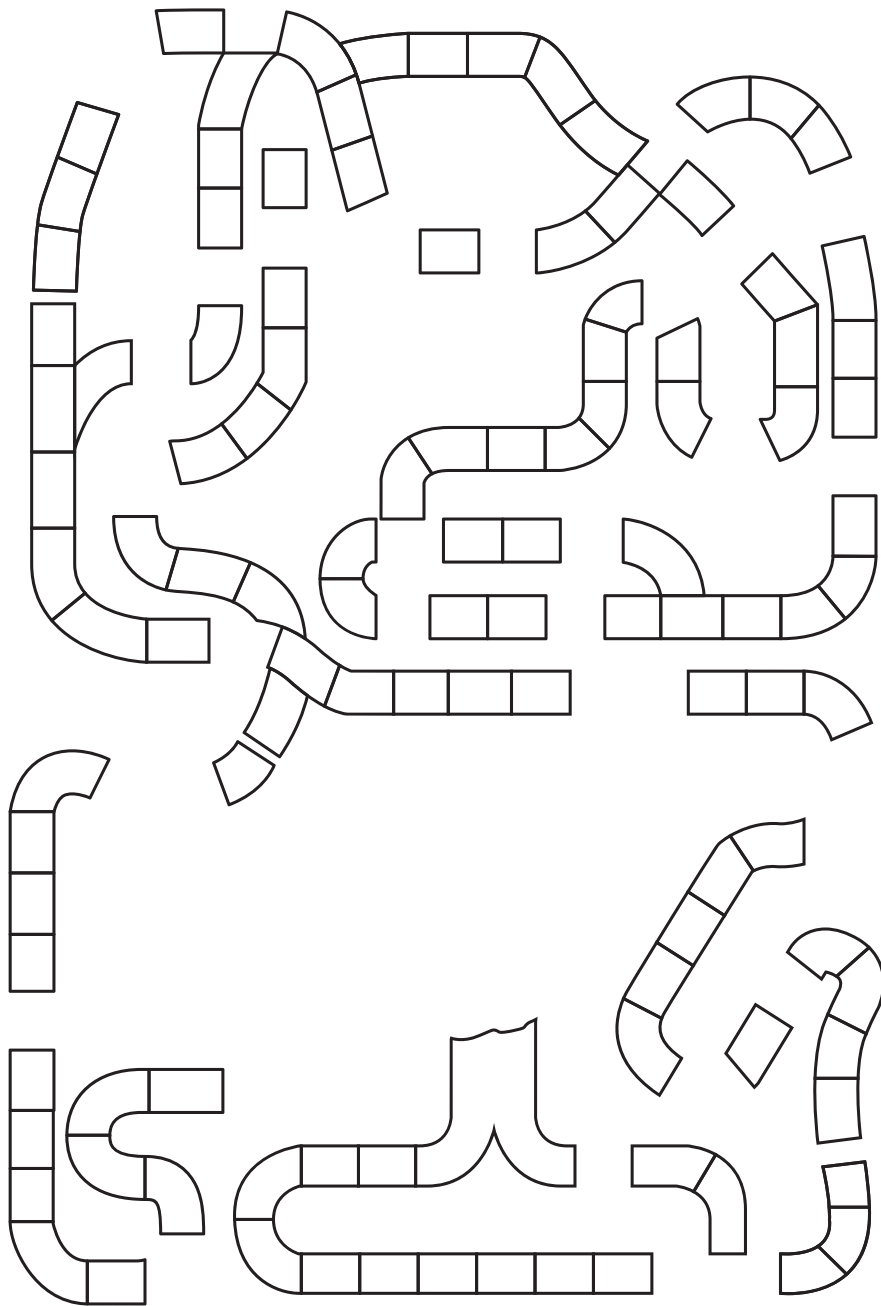
JOGO DA VIDA
ILUSTRAÇÃO CONTEXTUALIZADA



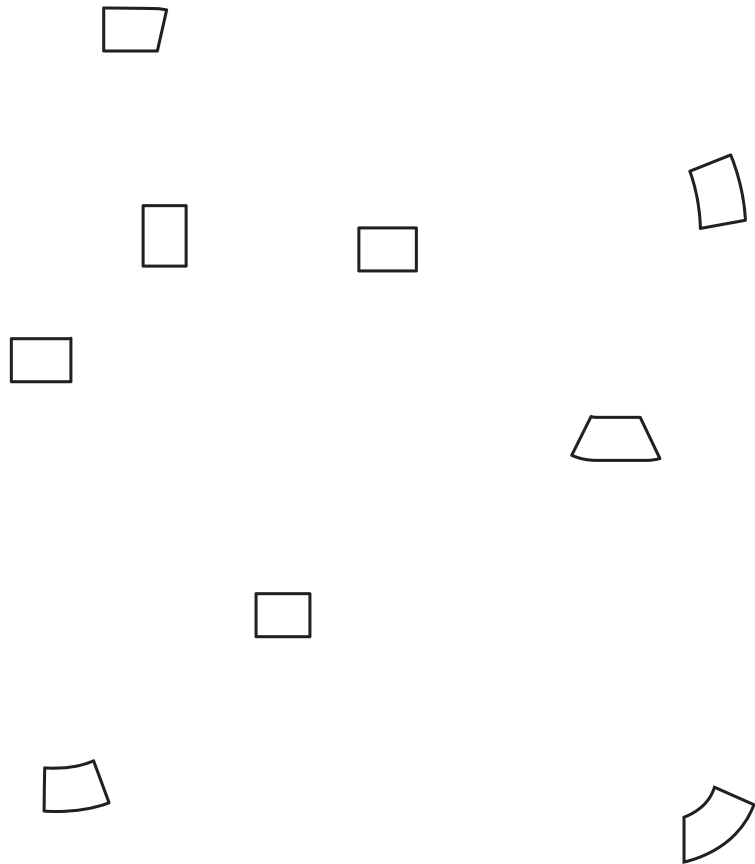
JOGO DA VIDA
CASAS DE S+O



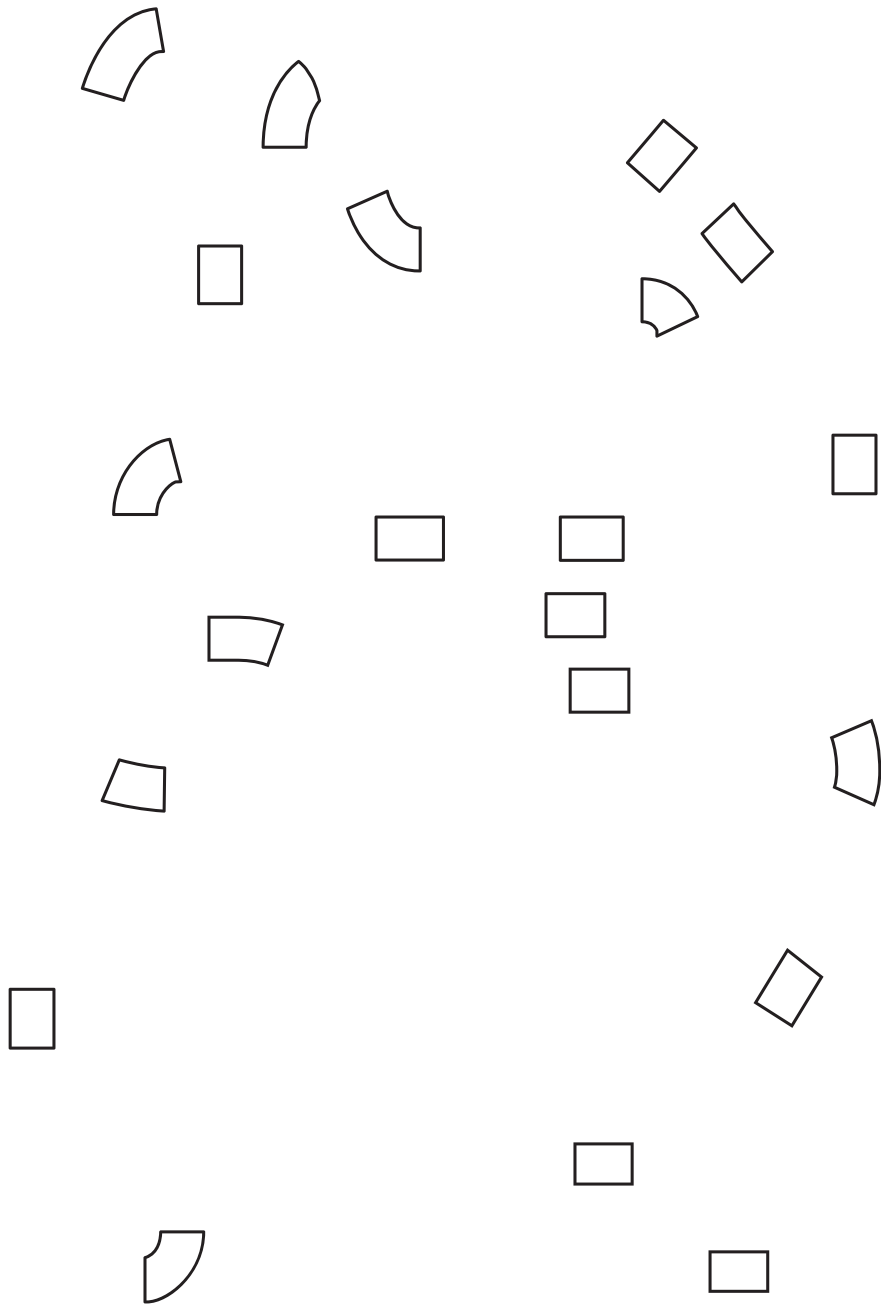
JOGO DA VIDA
CASAS OBRIGATORIAS



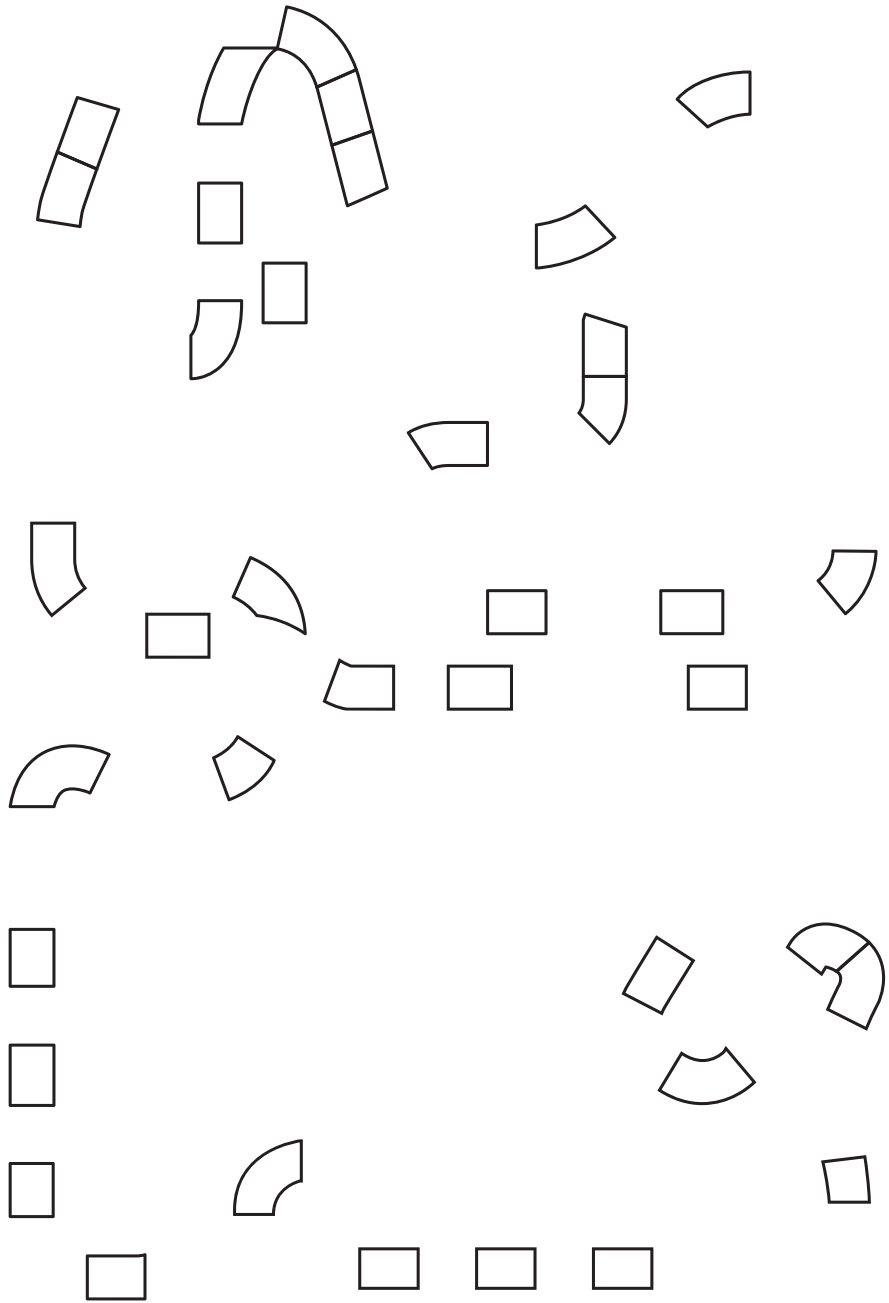
JOGO DA VIDA
CASAS ESPECIAIS



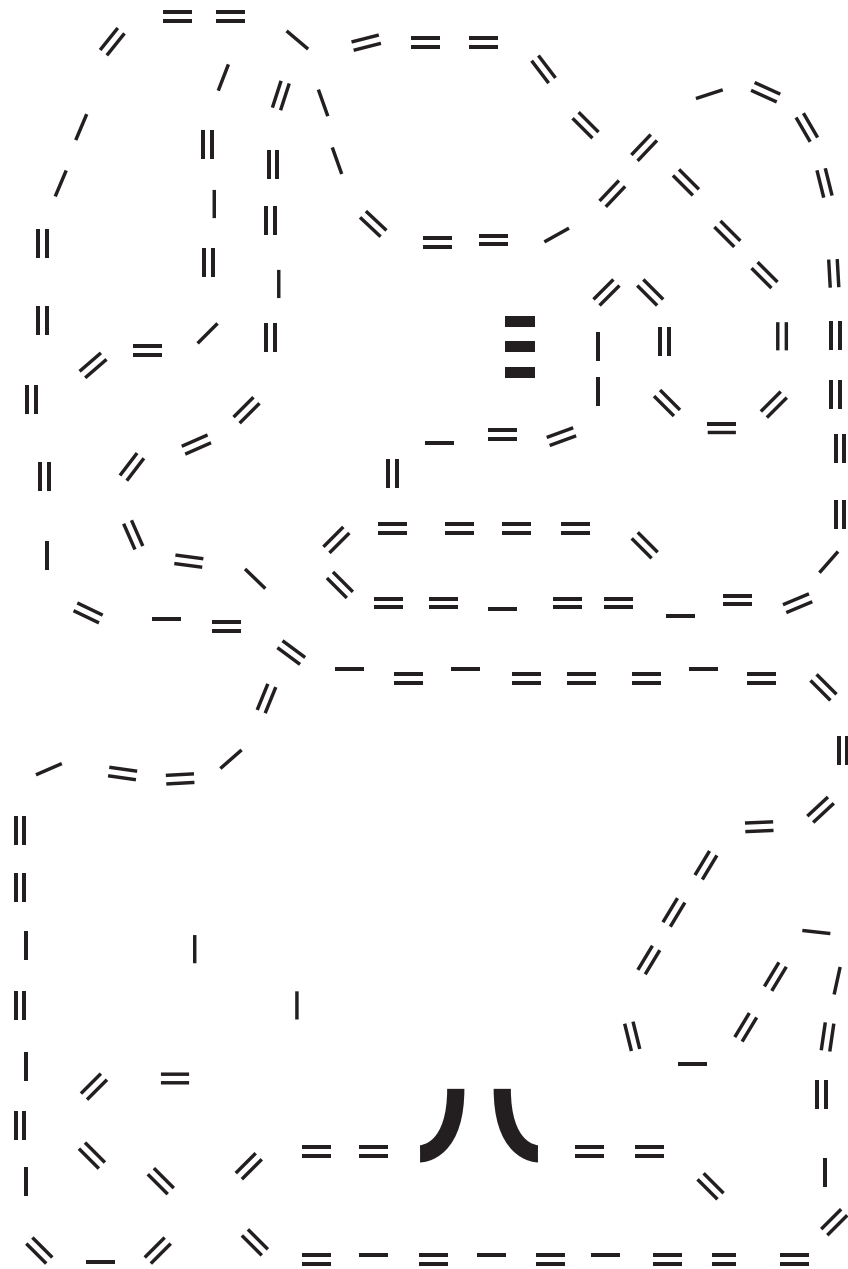
JOGO DA VIDA
CASAS DE PAGAMENTO



JOGO DA VIDA
CASAS LIFE



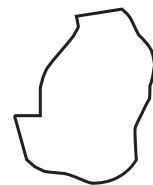
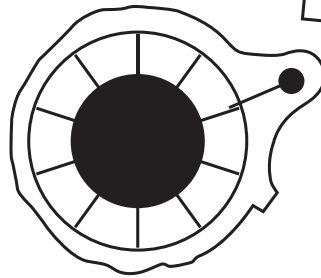
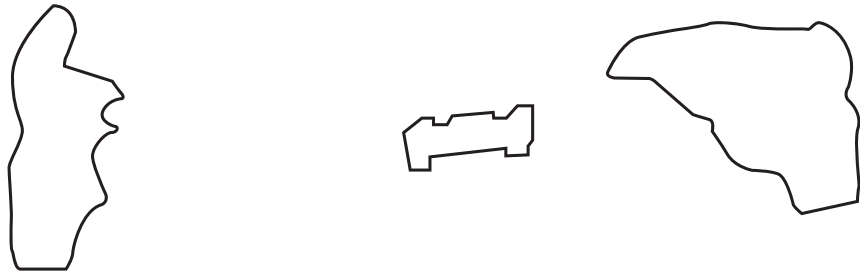
JOGO DA VIDA
+EX+O



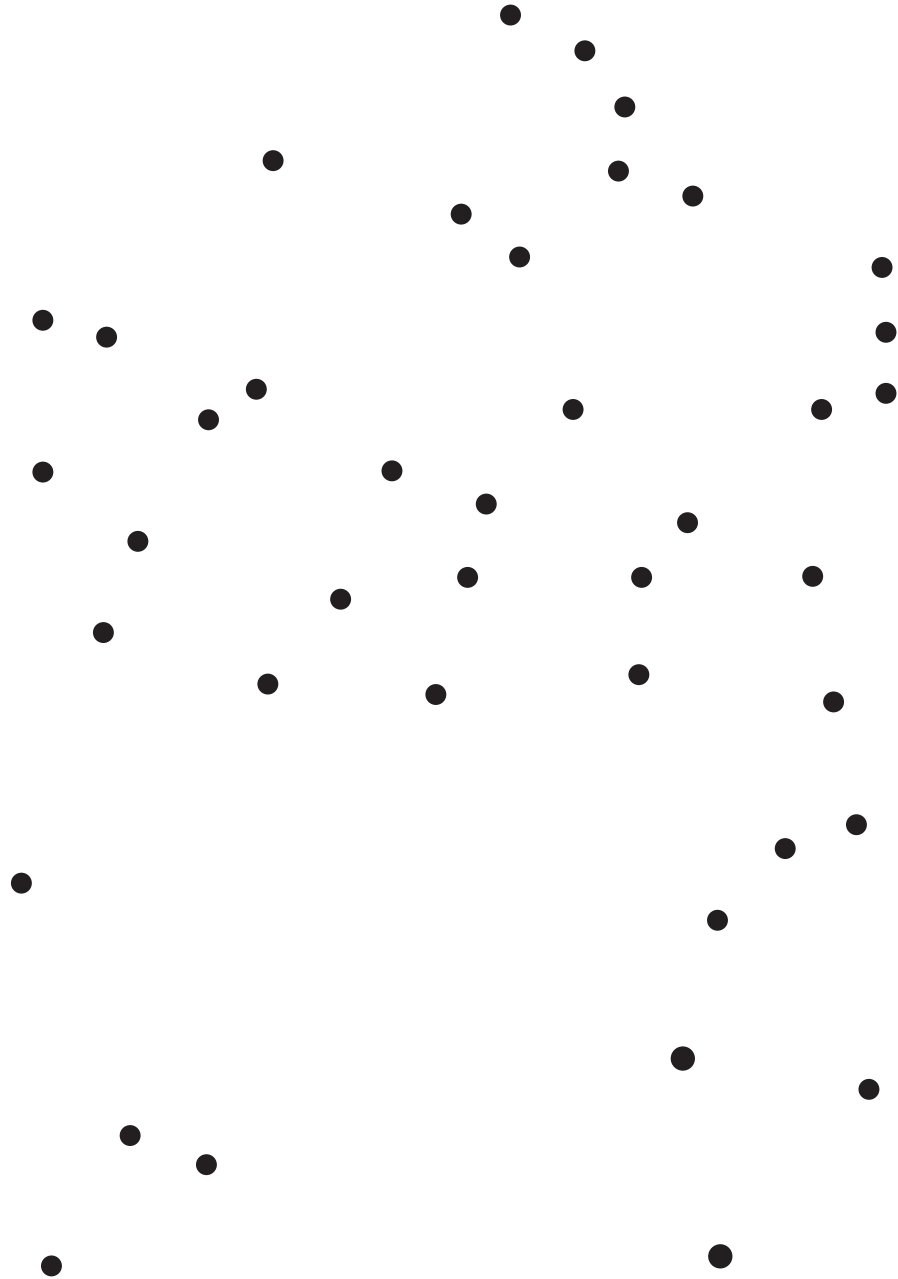
JOGO DA VIDA
SE+AS DIRECIONAIS



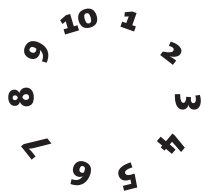
JOGO DA VIDA
PEÇAS DE TRIDIMENSIONAIS



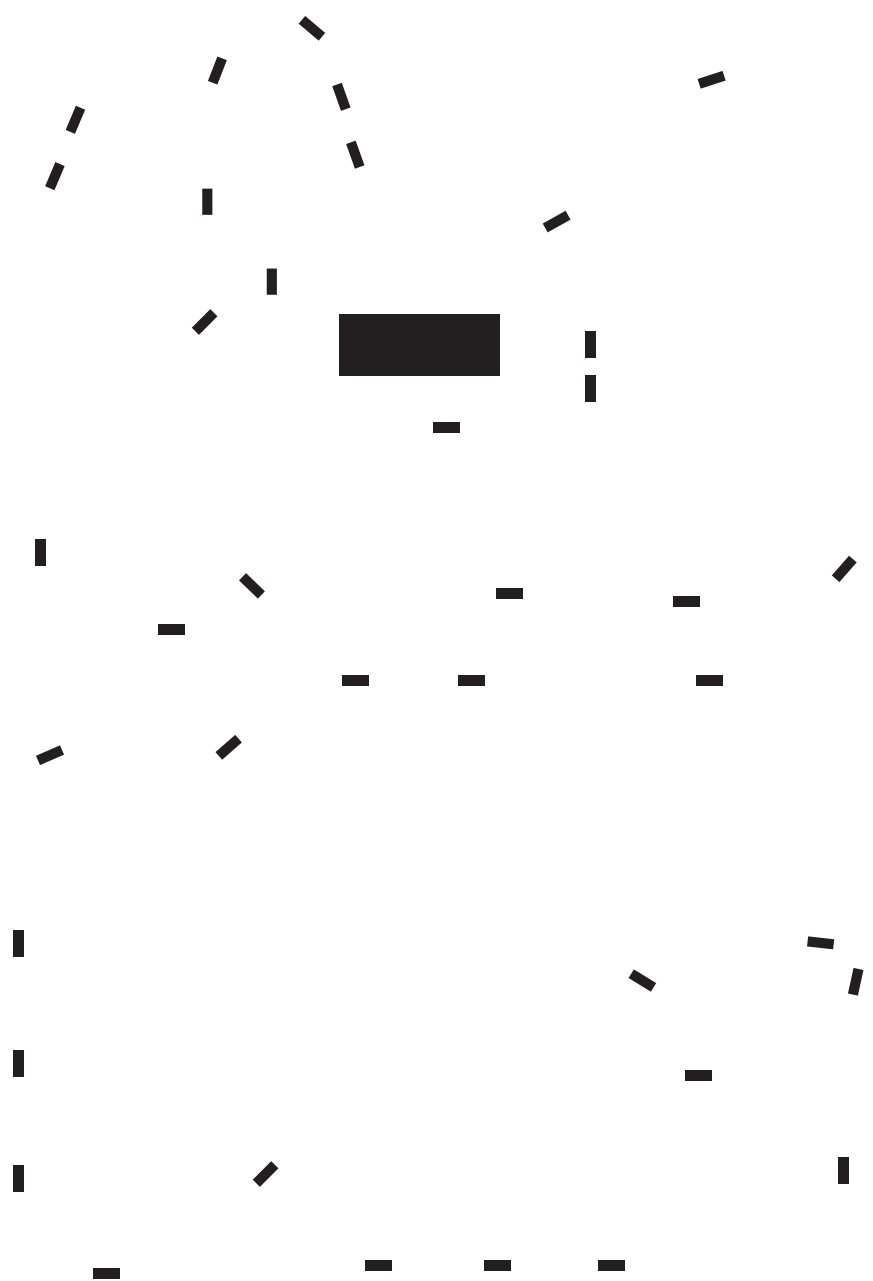
JOGO DA VIDA
ICONS



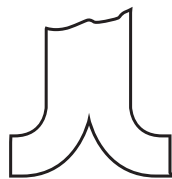
JOGO DA VIDA
NUMEROS



JOGO DA VIDA
LOGOTIPO



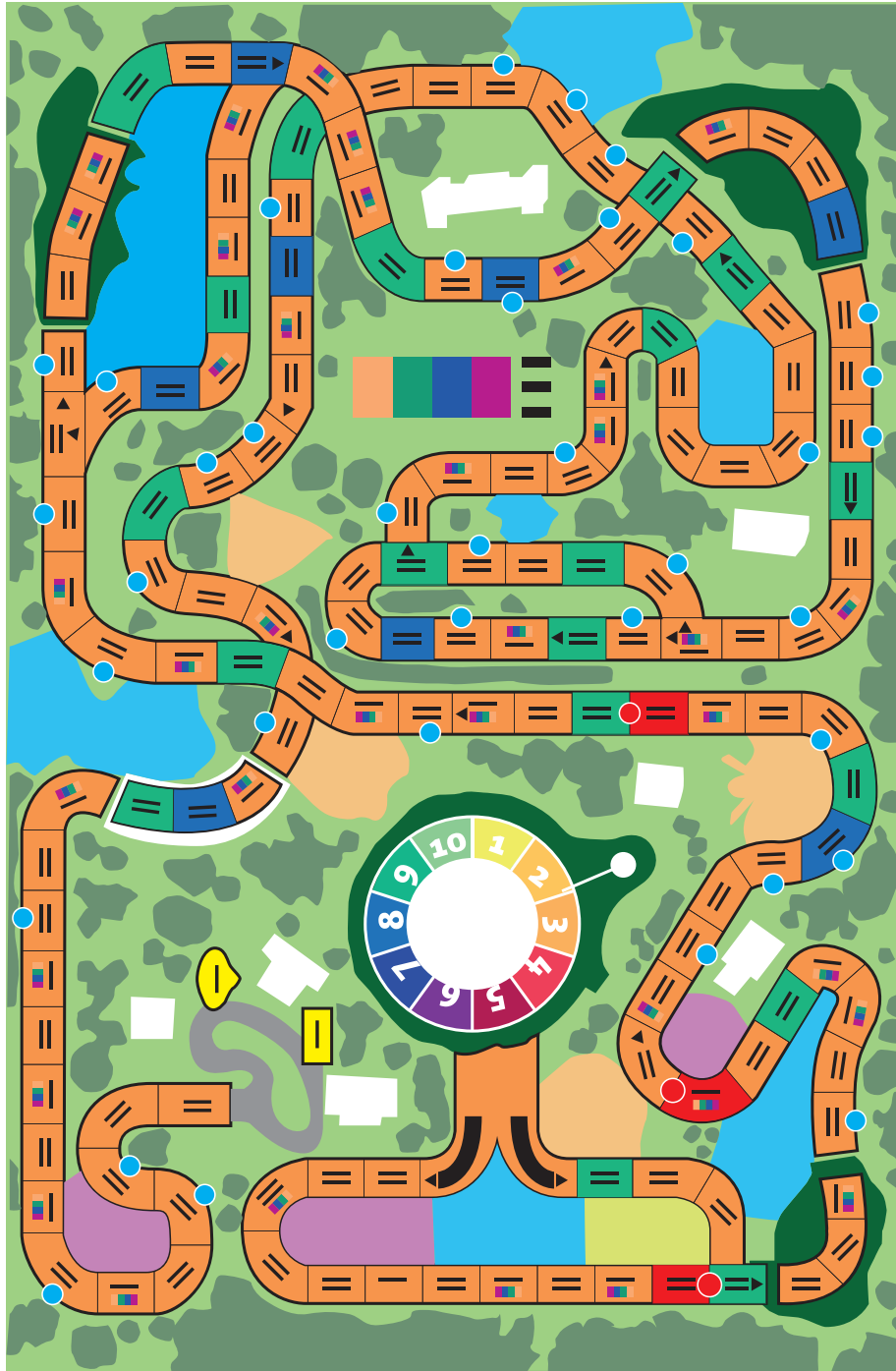
JOGO DA VIDA
CASA DE PARTIDA



JOGO DA VIDA
CASA DE CIEGADA



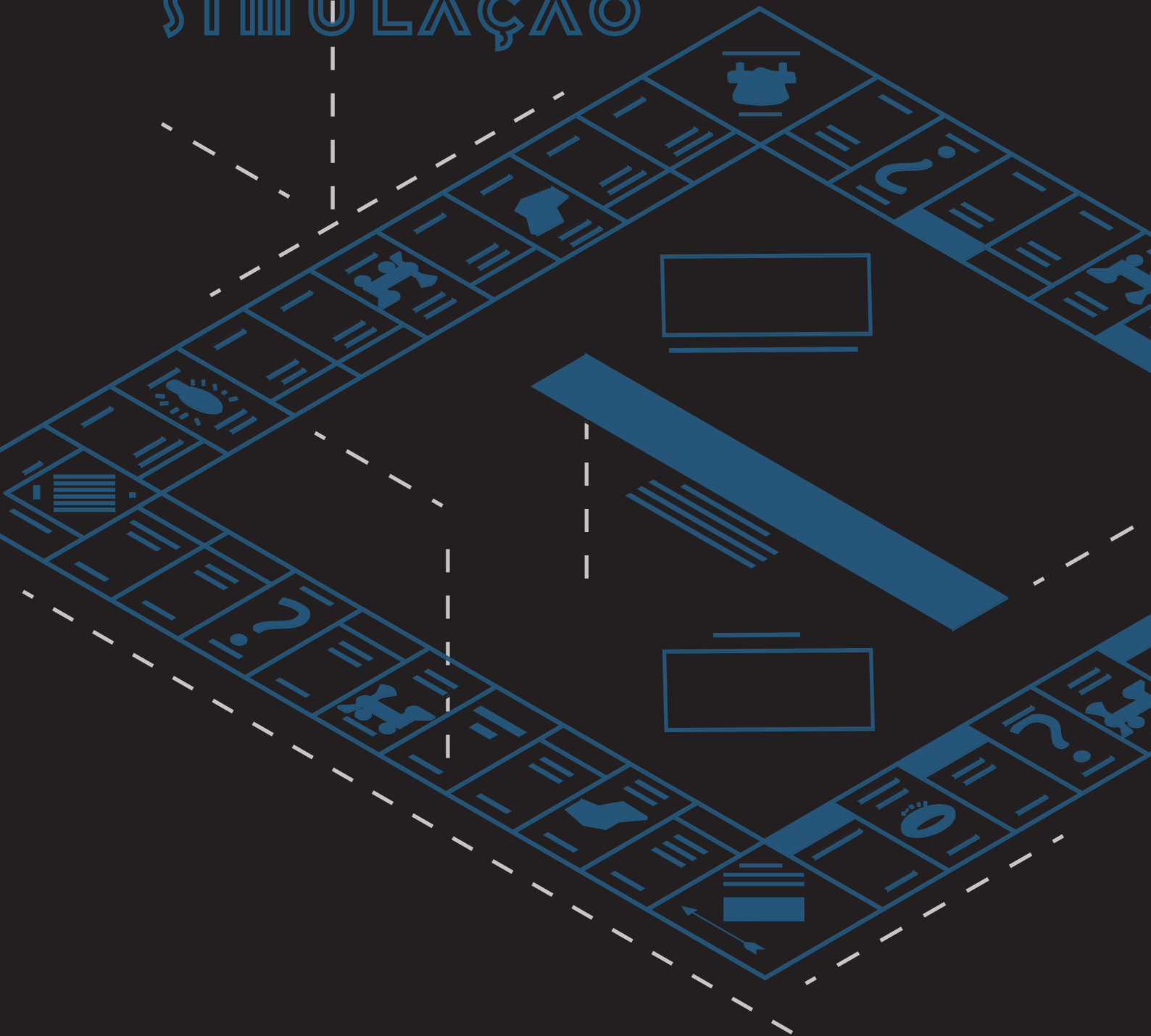
JOGO DA VIDA
CORES



III ONO

DÓLIO

SIMULAÇÃO



O jogo Monopólio é visualmente simples, a imagem do tabuleiro é quadrangular sendo destaca as cores que representam. Cada grupo de propriedades, assim com as ilustrações coloridas, adornam o tabuleiro e comunicam com o jogador.

Este jogo tem como objetivo levar os adversários à falência, para isso, os jogadores compram e trocam propriedades com o intuito de adquirirem bens e dinheiro, desenvolvendo-se através da construção de casas e hotéis para poderem cobrar rendas cada vez maiores a quem caia numa determinada propriedade. O Monopólio para além das propriedades contém outras casas tal como a Sorte e a Caixa da Comunidade que provocam uma ação seja ela benéfica ou prejudicial. Existe ainda a casa da Ida para a Prisão e da Prisão, assim como a Casa de Partida e a do Estacionamento Livre, que ajuda a destabilizar o equilíbrio do jogo. O jogador que ficar com o monopólio das propriedades e/ou levar os adversários à falência, é o vencedor.

A forma do jogo é geométrica e regular, em que o campo de ação demonstra uma grelha bastante clara. Isto deve-se também ao outline preto que as casas do campo de ação e dos restantes elementos que o tabuleiro tem. As formas mais comuns são os retângulos que se encontram no campo de ação assim como o quadrado.

O campo de ação está disposto ao longo das arestas do tabuleiro quadrangular, deixando o espaço do meio livre para as cartas da Sorte e Caixa da Comunidade, oferecendo também um espaço para troca de propriedades e dinheiro, fazendo a ação do jogo decorrer dentro do tabuleiro.

O campo de ação é composto por um elemento de cor e texto, no qual as casas que não são propriedades, se encontram ilustradas.

A distribuição destes elementos é regular em cada canto do tabuleiro e encontram-se casas em forma de quadrado, a Casa de Partida e de Prisão, Estacionamento Livre e Você vá para a Prisão. Entre estas casas encontram-se as propriedades, estações, taxas, casa da Sorte e Caixa da Comunidade que têm uma forma retangular. Entre cada duas casas quadradas estão inseridas nove casas retangulares, perfazendo um total de quarenta casas presentes no campo de ação.



A orientação destas casas encontra-se sempre direcionada para o limite da aresta, ou seja, o texto encontra-se sempre paralelo com os limites do tabuleiro. O único texto que se encontra disposto de maneira diferente é o das casas do canto do tabuleiro que se encontra a 45 graus das arestas. O mesmo acontece com as ilustrações que se encontram presentes em casas sem serem propriedades.

Cada propriedade tem a respetiva cor no topo, de seguida o seu nome e finalmente o seu preço. Nas casas ilustradas, o título e o preço encontram-se no centro, mas não contêm cor.

Na casa de canto, a ilustração encontra-se entre o texto.

As ilustrações são simples, quase ícones que comunicam de um modo direto o que corresponde a cada casa. Estas ilustrações são constituídas normalmente por uma ou duas cores no máximo e com um outline preto distinto.

O centro do tabuleiro tal como foi referido anteriormente, serve para colocar as cartas do jogo assim como as transações entre jogadores, onde se encontra o logótipo do jogo assim como os direitos de autor.

A nível cromático o jogo é bastante diversificado mas contido, uma vez que a área onde as cores são aplicadas são pequenas, e o fundo tem uma cor neutra que ajuda a sobressair as cores mais vivas, assim como a delimitação das casas do campo de ação feita pelo preto.

É importante salientar que este jogo apenas tem casa de partida e não de meta, porque apesar de ser um jogo linear, ele é cíclico, tornando-se numa “corrida de resistência”.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO

Linear Cíclico

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação do Monopólio é bastante fácil de identificar, sendo linear mas cíclico, fazendo o jogador partir de uma casa específica, a Casa de Partida, embora não haja referência a referência de uma casa de meta. Os jogadores encontram-se num loop onde têm de repetir o percurso até vencerem ou perderem o jogo. Isto é comunicado pelo jogador de duas maneiras. A primeira é que o campo de ação é fechado, a última casa do jogo encontra-se imediatamente antes da Casa de Partida. A segunda é a frase que se encontra na própria Casa de Partida, "ao passar aqui receba 2.000\$", comunicando ao jogador o incentivo para continuar, assim como indica que o jogo não termina naquele local, porque depois do jogo iniciar, aquela casa transforma-se numa casa de passagem.

Podendo dizer que é um jogo de resistência, o jogador que aguente mais tempo no tabuleiro é o que vai gerir melhor o seu dinheiro e certamente será o vencedor.

Graficamente, o tabuleiro do Monopólio é composto por várias casas que comunicam ao jogador a ação que deve efetuar e, se enumerarmos o tipo de casas que existem iremos reparar nas características que as distinguem, que transmitem ao jogador a natureza da casa.

A Casa de Propriedade é a casa mais predominante em todo o tabuleiro e é identificável pelo retângulo de cor que se encontra no topo da casa, seguido pelo seu título e preço.

As Casas de Sorte e Caixa da Comunidade, têm o seu título no topo e no centro uma ilustração a ocupar cerca de 85% do espaço da casa. É de salientar que na Casa da Sorte a ilustração muda de cor, mas na Caixa da Comunidade mantém-se.

Casas de Imposto têm o mesmo tratamento que as Casas de Sorte e da Caixa da Comunidade, mas é de referir que nas Casas de Imposto, a ilustração é mais pequena, assim como na parte inferior da casa, aparece o valor que o jogador deve pagar.

As Estações são casas facilmente identificáveis pela sua ilustração de cor preta de um comboio de perfil. Estas casas têm o mesmo funcionamento que as Casas de Propriedade, mas em vez do retângulo colorido no seu topo, têm o título da estação e a ilustração mencionada e o seu preço na parte inferior. A sua posição no Campo de Ação também ajuda à sua identificação, estando posicionadas no centro de cada aresta do tabuleiro.

As Casas de Você vai para a Prisão são as únicas casas no Campo de Ação que fazem o jogador recuar. A casa é composta pela frase que a denomina assim como uma ilustração de um Policia a apontar na direção oposta à do Campo de Ação.

A Casa da Prisão tem duas funções. A prisão onde o jogador perde a vez de jogar e tem de pagar a coima para sair, e se o jogador cair lá sem ter ido para a prisão, é uma casa de visita, onde nada acontece. Esta Casa é composta pela ilustração de um prisioneiro agarrado às grades para os jogadores que estão presos, e um corredor que diz Visitante, para os que caírem lá pelo valor dos dados.

Finalmente, as Casas da Companhia da Eletricidade e Água, têm o mesmo tratamento que as estações, mas com ilustrações diferentes. Curiosamente, estas casas encontram-se à distância de uma propriedade de uma casa do canto do tabuleiro.

ANÁLISE FORMAL

COR

Castanho
Azul Claro
Roxo
Cor de Laranja
Vermelho
Amarelo
Verde
Azul Escuro
Branco
Preto
Verde Pastel

TIPOGRAFIA

Lettering Título
Tipografia no centro do Tabuleiro
Tipografia nas Casas Quadradas
Tipografia nas Casas de Propriedades,
Sorte, Companhias, Estações e
Caixa da Comunidade.

ANÁLISE OPERACIONAL

As cores no tabuleiro do Monopólio, são utilizadas de um modo bastante contido. São aplicadas somente em locais específicos e em pouca quantidade. As cores têm duas funções importantes para o jogo.

A primeira função é na ilustração, que ajuda a contextualizar cada casa; um exemplo é a casa de Você vá para a Cadeia, onde o Polícia está com a farda pintada de Azul, a cor habitual do uniforme.

A segunda função é a agregação de propriedades. Isto quer dizer que nem todas as casas são independentes, estas fazem parte de um grupo de propriedades. As cores têm mesmo essa função. Este modo de agrupar as propriedades, aparece devido ao mecanismo de evolução das mesmas, onde para construir uma casa ou um hotel necessita-se de ter o grupo da mesma cor completo. O retângulo de cor que preenche o topo da casa, serve de identificador do grupo a quem cada propriedade pertence.

Neste caso as cores não estão ligadas a nenhum significado tal como vermelho significar proibição ou preto significar morte. As cores transmitem ao jogador o contexto e agrupam elementos.

A cor preta, serve como elemento limitador das casas do Campo de Ação e das ilustrações do tabuleiro, que contém um outline preto. O preto é também utilizado na ilustração da estação e no título do jogo e copyrights.

O Branco é utilizado somente nas ilustrações.

O verde pastel, é o do fundo do tabuleiro, uma cor neutra, que reduz o contraste com as restantes cores.

O tipo de letra utilizado neste tabuleiro é sem serifa o que lhe dá um aspeto leve e simples. Uma vez que o tabuleiro não depende de parágrafos de texto, mas sim apenas de nomes, um tipo de letra sem serifa é o mais indicado. A tipografia neste tabuleiro é utilizada de dois modos, para comunicar ações e para informar o jogador do nome e valor das casas em que caiu. O modo como se distingue cada informação que a tipografia comunica, para além do conteúdo, é a sua hierarquia por tamanho do corpo de letra.

O Lettering que serve de Logótipo do Monopólio é o maior elemento que se encontra no tabuleiro, transmitindo ao jogador a sua identidade. Imediatamente seguido dos copyrights que, de modo oposto ao Lettering, é o elemento mais pequeno do Tabuleiro.

A Tipografia nas Casas Quadradas apresenta sempre um ordem ao jogador, ou seja, comunica visualmente através das palavras que são formadas pela tipografia para transmitir a “ida para a prisão” ou estar “preso”, ou “apenas visitante”, “recebe 2.000\$” ou apenas ficar naquele espaço específico.

É preciso salientar que a Casa de Partida tem um lettering grande a dizer “GO”, que é o segundo elemento tipográfico maior do tabuleiro.

As restantes casas têm a mesma tipografia do que o resto do tabuleiro onde apenas existe uma distinção de tamanho entre o título e o preço.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Casa de Partida
Valor das Casas

ANÁLISE OPERACIONAL

No tabuleiro do Monopólio os números aparecem em dois locais diferentes, o primeiro é a Casa de Partida, que comunica ao jogador que deve receber 2.000\$. O segundo local onde se encontram presente é nas Casas de Propriedades e Companhias, que representam o valor das mesmas para o jogador saber quanto tem de pagar para as comprar.

ILUSTRAÇÃO

Ilustração da Casa de Partida
Ilustração das Casas da Caixa da Comunidade
Ilustração da Casa de Imposto e de Luxo
Ilustração da Estação
Ilustração da Prisão
Ilustração das Casas da Companhia
Ilustração de Estacionamento Livre
Ilustração Você vá para a Prisão

As ilustrações no tabuleiro do Monopólio têm duas funções importantes. A primeira é a contextualização e a segunda é a comunicação de uma ação para o jogador.

A Casa de Partida tem uma ilustração tipográfica que diz GO com uma seta por debaixo.

A Casa da Caixa da Comunidade tem uma ilustração que contextualiza o tema da Casa, que é um Baú ou Cofre Azul com a tampa aberta com sacos de dinheiro colocados no seu interior.

A Casa de Imposto tem uma ilustração pequena de um losango preto com outro losango maior onde só se vê o seu outline.

A Casa de Luxo, contém uma ilustração de um anel dourado com um grande diamante.

A Ilustração das Casas da Estação é feita através da silhueta preta de uma locomotiva. É de salientar que a orientação da locomotiva está na mesma direção de jogo, ou seja, à frente da locomotiva está orientada para onde os jogadores se movem.

A ilustração da prisão consiste numa face de um homem a olhar através das grades, enquanto a sua mão direita agarra uma destas grades. À volta disso, encontra-se um fundo cor de laranja que remete para a cor de tijolo, como se tratasse de um homem a olhar por uma janela com grades.

As Casas da Companhia estão ilustradas para distinguir das restantes propriedades assim como contextualizar a companhia. A companhia da Eletricidade tem uma lâmpada acesa, onde a cor predominante é amarela com um outline preto, de onde se verifica linhas cinéticas que reforçam o facto de a lâmpada estar acesa. A Companhia da Água, tem como ilustração uma torneira branca com um outline preto.

A Ilustração do Estacionamento Livre é um carro vermelho com três rodas, duas no chão e uma suplente, que são brancas, uma janela traseira branca, tudo isto com um outline preto.

Finalmente a ilustração de Você vá para a Prisão é de um polícia com um apito, com o uniforme azul, a apontar no sentido oposto do jogo, indicando ao jogador que deve andar para trás, para a Casa de Prisão.

ANÁLISE FORMAL

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas
Formas Orgânicas

ANÁLISE OPERACIONAL

Neste tabuleiro existem formas geométricas e orgânicas, em que as geométricas, têm a ver com o aspeto funcional do jogo, tal como a forma das casas de partida que delimitam e organizam o jogo. Por outras palavras trata principalmente da composição do tabuleiro em geral.

As formas orgânicas estão mais associadas às ilustrações, visto que estas podem ter um carácter mais geométrico; quando se trata da Ilustração da Companhia da Eletricidade, da Prisão e do Polícia o traço torna-se mais orgânico e expressivo.

LINHA

Linhas da Estrutura do Campo de Ação

As linhas Pretas encontram-se no campo de ação com dois objetivos, delimitar este mesmo campo com a área não jogável do tabuleiro e comunicam e reforçam ao jogador a delimitação de cada casa do Campo de Ação.

ÍCONES

Seta
Ponto de Interrogação

A seta que se encontra na Casa de Partida é um ícone que comunica ao jogador a direção de jogo.

As Casas da Sorte apropriam-se de um signo utilizando o ponto de interrogação, para comunicar que o jogador deve retirar uma carta da sorte. Este ícone varia de cor mas sempre com o mesmo outline preto.

TEXTURA /
GRADAÇÕES

Não tem textura nem gradações

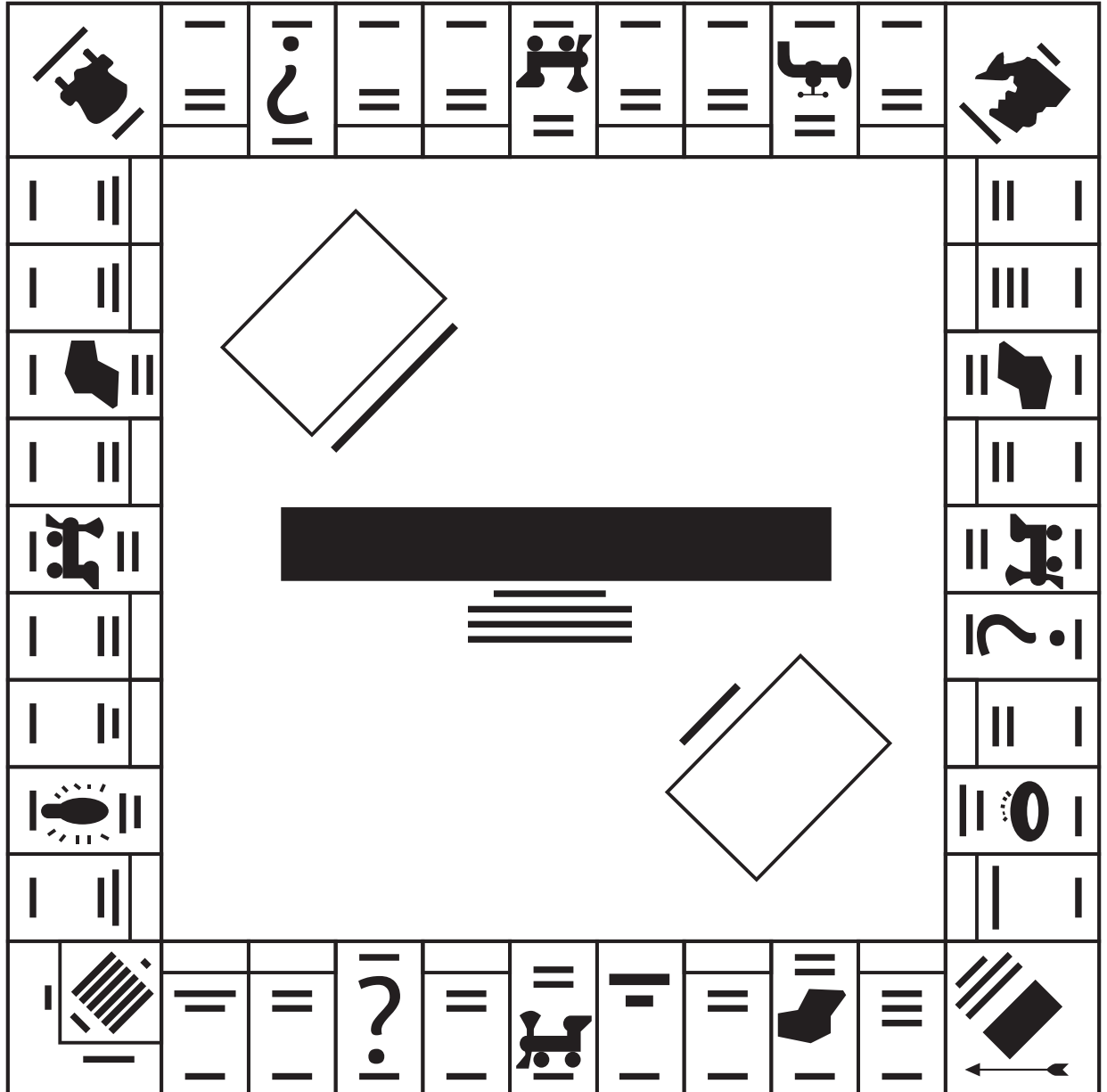
Este tabuleiro não comunica visualmente através de Texturas e/ou Gradações de Cor

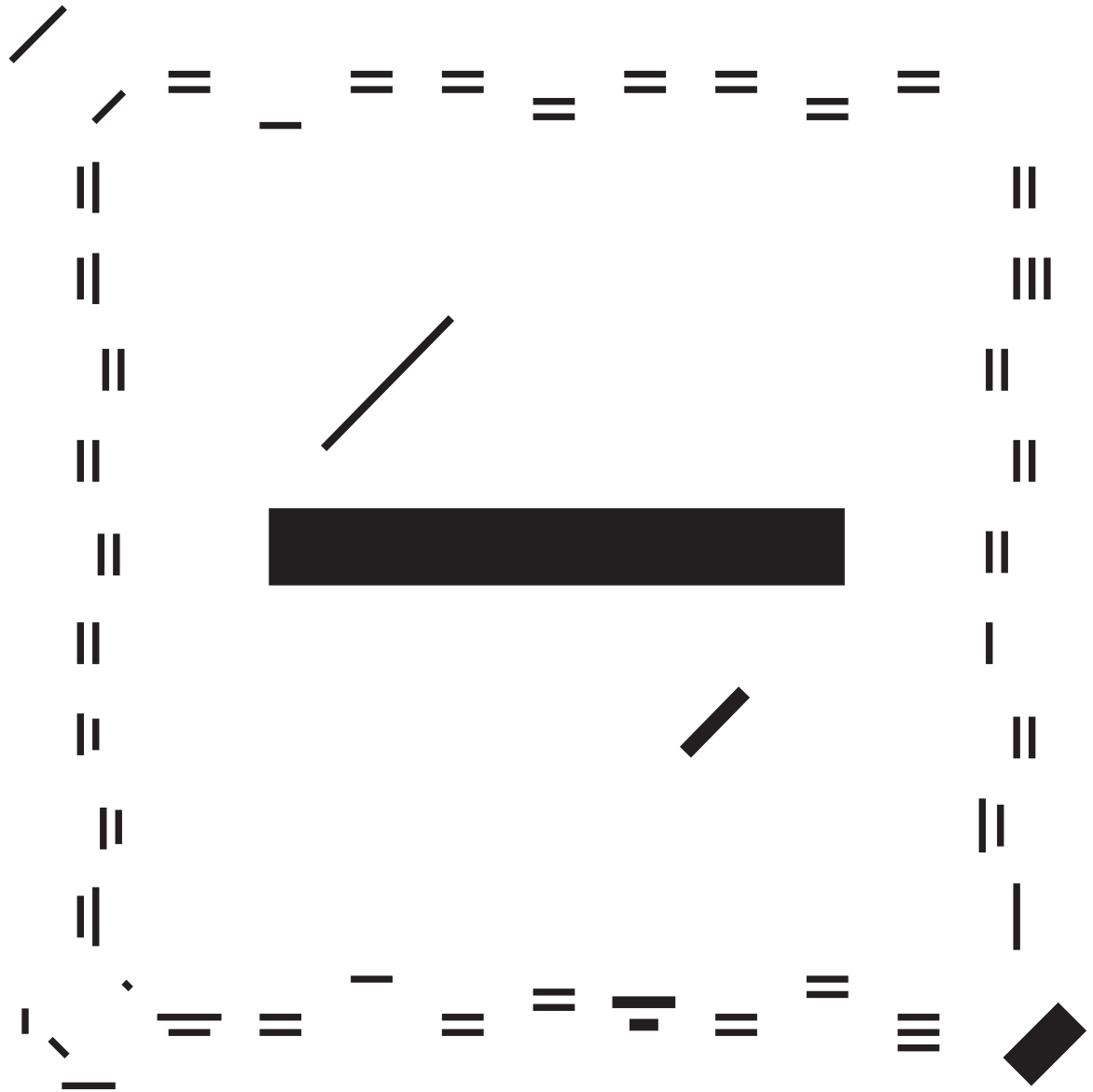
EXCEÇÕES

Centro do Tabuleiro

O Centro do Tabuleiro tem duas funções, a primeira é o local para colocar as Cartas da Casa da Sorte e da Caixa da Comunidade. A segunda função, serve de elemento para trazer a ação do jogo (troca de títulos propriedades, pagamentos de rendas), para o tabuleiro, servido de "mesa de negócios". Este espaço em "branco" é útil para essas transações.

MONOPÓLIO
 + A BULEIRO COMPLETO





III ΟΝΟΠΌΛΙΟ
+ΕΧ+Ο - ΡΚΕΦΟΣ



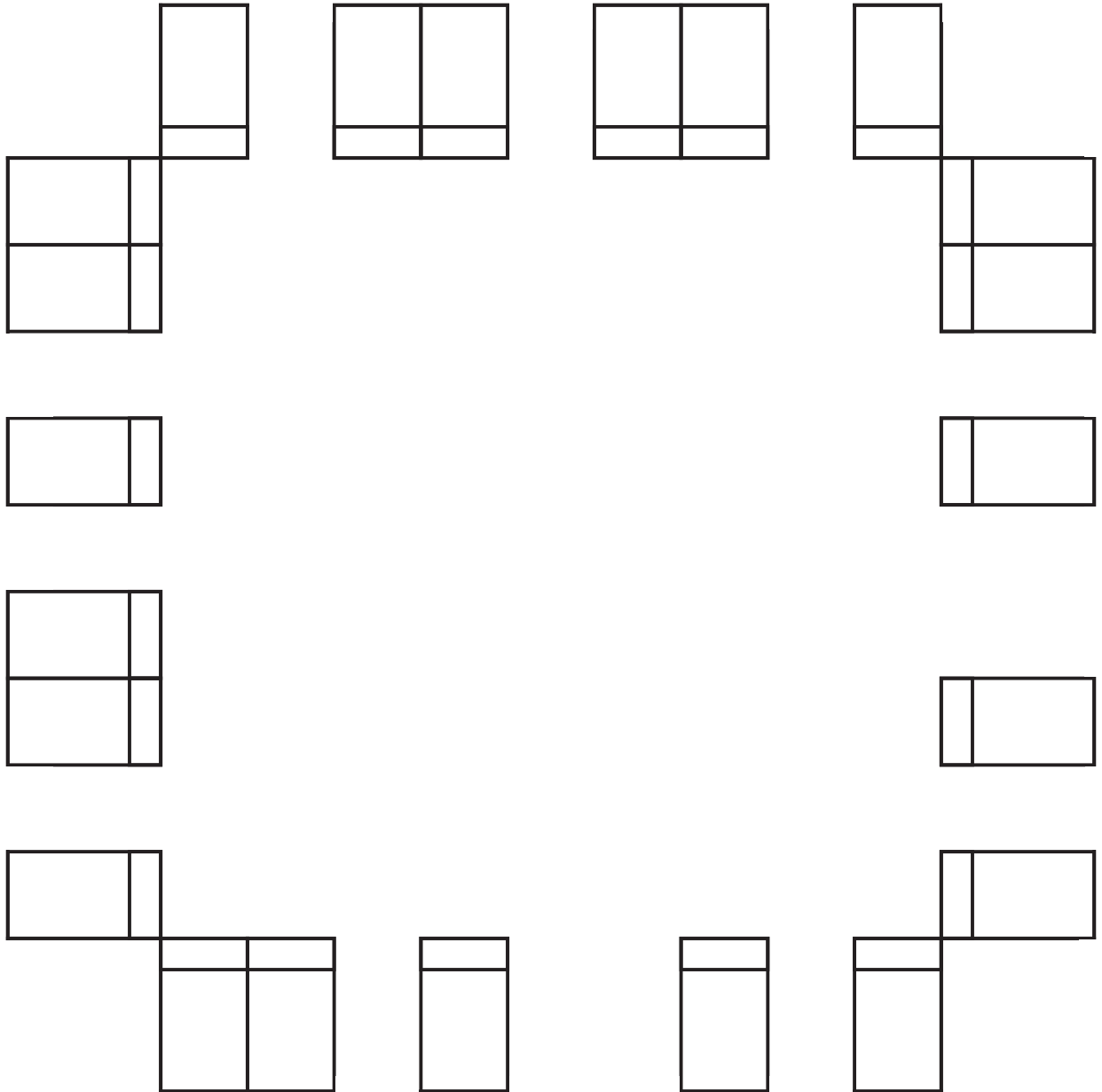
III MONOPÓLIO
+EX+O - AÇÕES



MONOPÓLIO
CASA DE PARTIDA



III ΜΟΝΟΨΩΛΙΟ
ΠΡΟΨΡΕΙΔΑΞΕΙΣ



III MONOPÓLIO
CRISÃO



MONOPÓLIO
ESTACIONAMENTO LIVRE



ΜΟΝΟΠÓΛΙΟ
VÁ PAPA A CADEIA



MONOPÓLIO
ΕΣΤΑΘΕΣ DE COMÉRCIO



III ONO PÓLIO
COIII PANIIAS



III MONOPÓLIO
ILUSTRAÇÕES

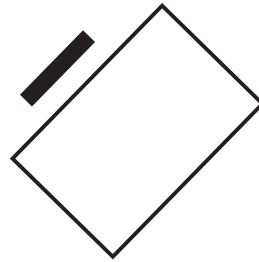
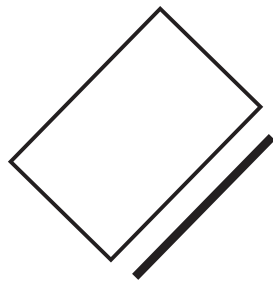




MONOPÓLIO
CAIXA DA COMUNIDADE



MONOPÓLIO
CARTAS



MONOPÓLIO
ΣΕ+Λ



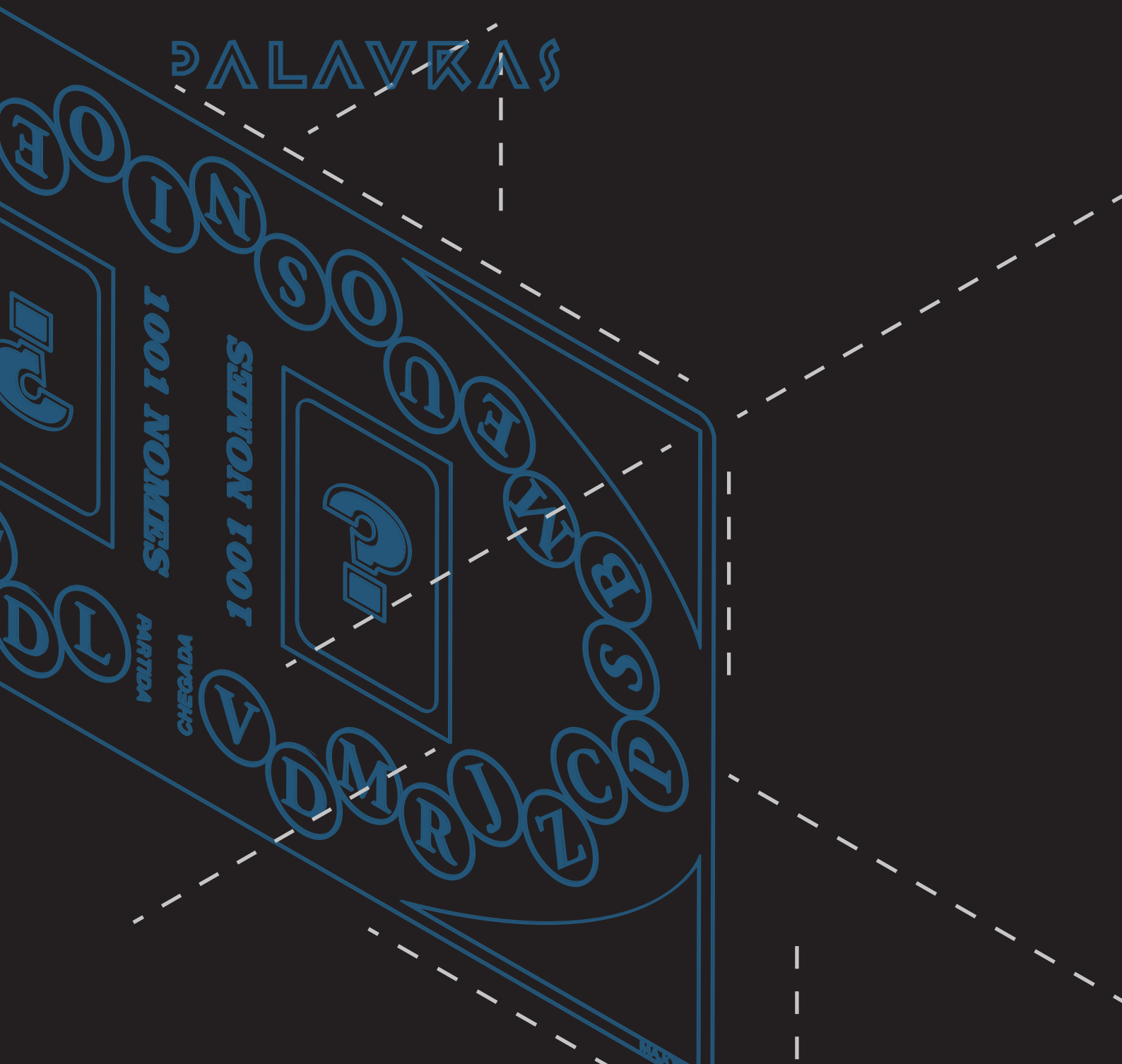
MONOPÓLIO
CORES

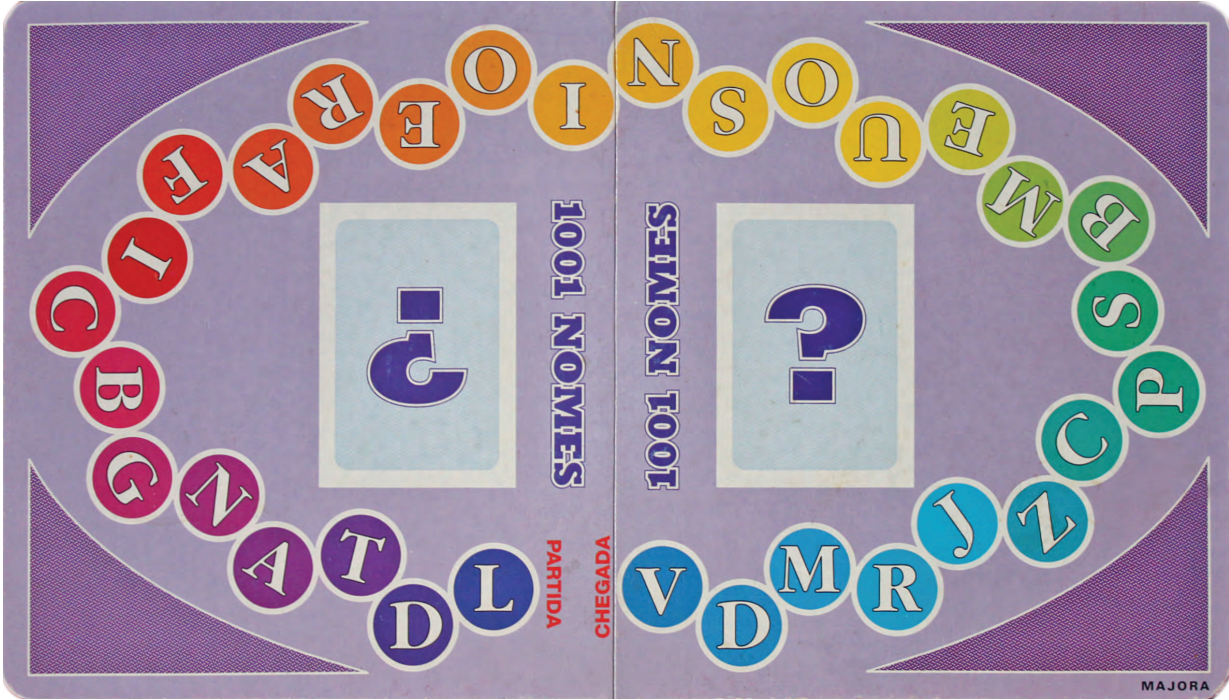


1001

NOMIES

PALAVRAS







O jogo de Palavras 1001 Nomes é graficamente simples mas contém algumas características interessantes.

O 1001 Nomes é um jogo no qual jogador tem como objetivo ser o primeiro a chegar à casa final. Para isso ele terá de passar, obrigatoriamente, por todas as casas do campo de ação. A mecânica do jogo consiste, em que o jogador avance no tabuleiro enunciando palavras de um tema específico, determinado por cartas de jogo, cuja palavra terá de começar pela letra da casa do campo de ação.

Por exemplo, se um jogador estiver na casa com a letra “C” e o tema que saiu na carta é flores, ele pode enunciar as palavras como camélia ou cravo. Caso o jogador acerte, dentro do tempo determinado pela ampulheta, pode mover-se para a casa seguinte e, se não conseguir, mantém-se na mesma casa e perde a vez. O primeiro jogador a passar pelas casas todas e chegar à casa final, vence o jogo.

Formalmente o jogo não tem uma organização bastante rígida, mas é livre e fluida, dando um aspeto visual mais descontraído e divertido. A sua forma retangular do tabuleiro reúne vários elementos dos quais se salienta o Campo de ação linear com casas circulares, que alberga as letras necessárias para o desenrolar do jogo.

Existem outros elementos importantes, tal como a área das cartas que vão ser usadas, as que já foram usadas e a comunicação ao jogador da casa de partida e de chegada.

Ainda se verifica o logótipo do jogo assim como da produtora do mesmo bem como uns ornamentos nos cantos do tabuleiro que emolduram todos os elementos constituintes ao jogo.

Os vários elementos do jogo estão organizados de um modo mais intuitivo do que regulado. O campo de ação tem as suas casas circulares, onde no seu interior estão as respetivas letras com uma cor de fundo ou outline grosso a branco. As casas criam uma elipse pelo tabuleiro retangular onde no seu centro se encontram as áreas para a colocação das cartas, assim como o logótipo do jogo.



Junto ao início e ao final do campo de ação encontra-se a casa de partida e a casa de chegada, respetivamente. Verifica-se uma tipografia sem serifas que contrasta bastante com o aspeto geral do jogo.

Outro elemento são os ornamentos que se encontram nos cantos do tabuleiro que não têm nenhuma função, a não ser a estética.

A nível cromático, o jogo encontra-se sempre nos mesmos tons de roxo e lilás, com exceção do campo de ação, onde cada casa tem uma cor diferente. Este fator não influencia a mecânica, é mais um elemento estético. Numa perspetiva global dá a entender que existe uma gradação de cor por todo o campo de ação, a qual atravessa todo o espetro cromático.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO

Linear

COR

Lilás
Roxo
Azul
Vermelho
Cor de Laranja
Amarelo
Verde
Preto
Branco

TIPOGRAFIA

Lettering do Logo
Casa de Partida e Final
Letras das Casas

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação é linear transmitindo ao jogador que o objetivo é levar a sua peça da casa de partida até à de chegada.

O Campo de Ação tem duas características que tornam este jogo interessante. A primeira é a movimentação, onde o jogador é obrigado a passar por todas as casas, e a segunda é o jogador não poder recuar da casa, ou seja, só existe uma direção de jogo. Os movimentos são sempre os mesmos, anda-se uma casa, caso se acerte na palavra em relação ao tema.

A estrutura de cada casa é a mesma, devido a serem todas iguais, uma circunferência colorida com um outline grosso branco onde no centro está inserida a letra capitular pela qual o jogador tem de começar a palavra.

Todas as casas têm uma cor diferente mas sempre a mesma função, a casa de partida e de chegada são identificadas fora do campo de ação com uma legenda.

A nível cromático o jogo tem uma cor que é utilizada em grande parte, o Lilás e o Roxo, que é a cor de fundo para todo o tabuleiro.

As restantes cores, o Azul, o Vermelho, o Cor de Laranja, o Amarelo e o Verde, fazem parte da cor de fundo das casas do campo de ação, que o conjunto criam uma espécie de gradiente.

É de salientar que o Roxo é utilizado no ícone do ponto de interrogação assim como no logótipo do jogo, e o Vermelho, nas legendas da casa de partida e chegada.

O Branco é utilizado nas letras do campo de ação assim como delimita a área de colocação das cartas.

O Preto aparece no outline das Letras das casas assim como no pequeno logótipo da empresa que produz o jogo.

As cores neste jogo são utilizadas de um modo decorativo e apelativo para as crianças, não tendo nenhuma função comunicativa bastante clara.

A tipografia é bastante importante para este tabuleiro, devido a ser um jogo de palavras, onde o elemento principal de comunicação deste jogo é a tipografia.

Existem diversos tipos de letra, no tabuleiro, e se analisarmos o lettering do logo, verifica-se um tipo de letra egípcio bastante pesado, que marca com impacto a identidade do jogo.

As legendas da casa de partida e de chegada parecem ser um tipo de letra grotesco, como a Helvética, que comunica ao jogador as respetivas casas. O mesmo tipo de letra, mas com um tratamento visual menos relevante, aplica-se à marca da produtora do jogo.

Finalmente as letras das casas do campo de ação, sendo um tipo de letra serifado, semelhante à Garamond, faz o elo de ligação entre o tema, a palavra e a ação do jogador. É o elemento visual que comunica ao jogador a primeira letra da palavra que necessita de dizer para poder avançar no jogo.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Não tem números.

ILUSTRAÇÃO

Ornamentos Triangulares

FORMAS

Formas Geométricas

GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

LINHA

Outlines das casas

ÍCONES

Ponto de Interrogação

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação das cores da casa.

EXCEÇÕES

Área de colocação das Cartas

ANÁLISE OPERACIONAL

Este tabuleiro não comunica visualmente com o jogador através de numeração.

Os elementos pertencentes a este tabuleiro que são considerados ilustrações, são os ornamentos triangulares que aparecem em cada vértice do tabuleiro. Estas ilustrações não retratam nada em específico, apenas são adornos para a imagem do tabuleiro. Mais nenhum elemento comunica visualmente com o jogador através da ilustração. Poder-se-ia argumentar que as casas de várias cores e a forma como está disposto o campo de ação poderia ser ilustrativo, mas não contextualiza nenhum tema, nem adorna o tabuleiro de um modo que possa comunicar algo específico.

Este jogo comunica essencialmente através de formas geométricas desde círculos o retângulos. Assim como os ornamentos no canto do tabuleiro são triângulos retos, onde a diagonal do triângulo é curva tendo, como base uma forma circular.

O tabuleiro não comunica através de nenhuma linha orgânica ou expressiva.

A linha é utilizada como elemento delimitador de cada casa pertencente ao campo de ação, assim como dos ornamentos que se encontram nos cantos do tabuleiro. Esta linha nas casas é utilizada com uma espessura bastante maior e a branco para fazer as casas sobressaírem, para a área de jogo ganhar um maior destaque.

Nos ornamentos, este outline da mesma cor é mais fino, não dando tanto ênfase aos elementos gráficos do adorno.

O ponto de interrogação poderia ser considerado com o elemento tipográfico. Neste caso cai sobre as categorias de ícone, devido a ser um signo de relação com a parte de trás das cartas do jogo.

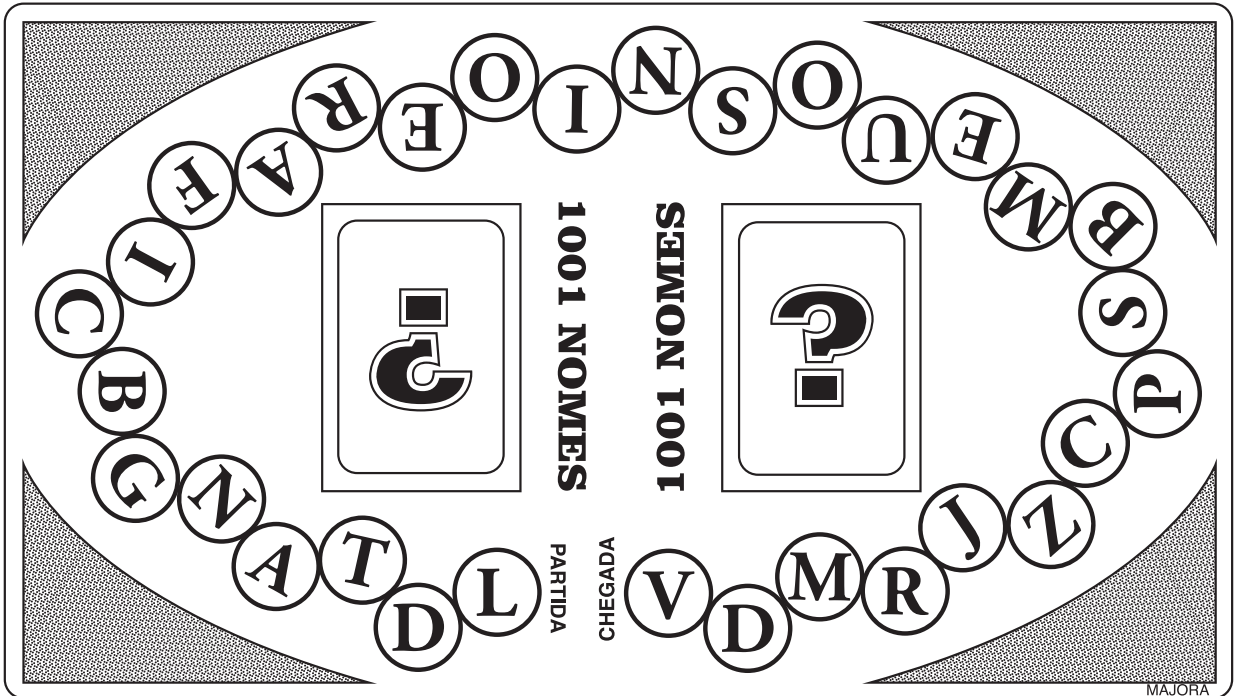
O ícone de ponto de interrogação está colocado no tabuleiro com a mesma linguagem gráfica do que se encontra no verso da carta, comunicando ao jogador uma ligação entre os dois objetos.

A textura neste jogo de tabuleiro encontra-se dentro dos ornamentos triangulares situados nos cantos do mesmo. Verifica-se pontilhismo branco que serve somente para enriquecer visualmente o tabuleiro sem nenhuma função ou contexto associado.

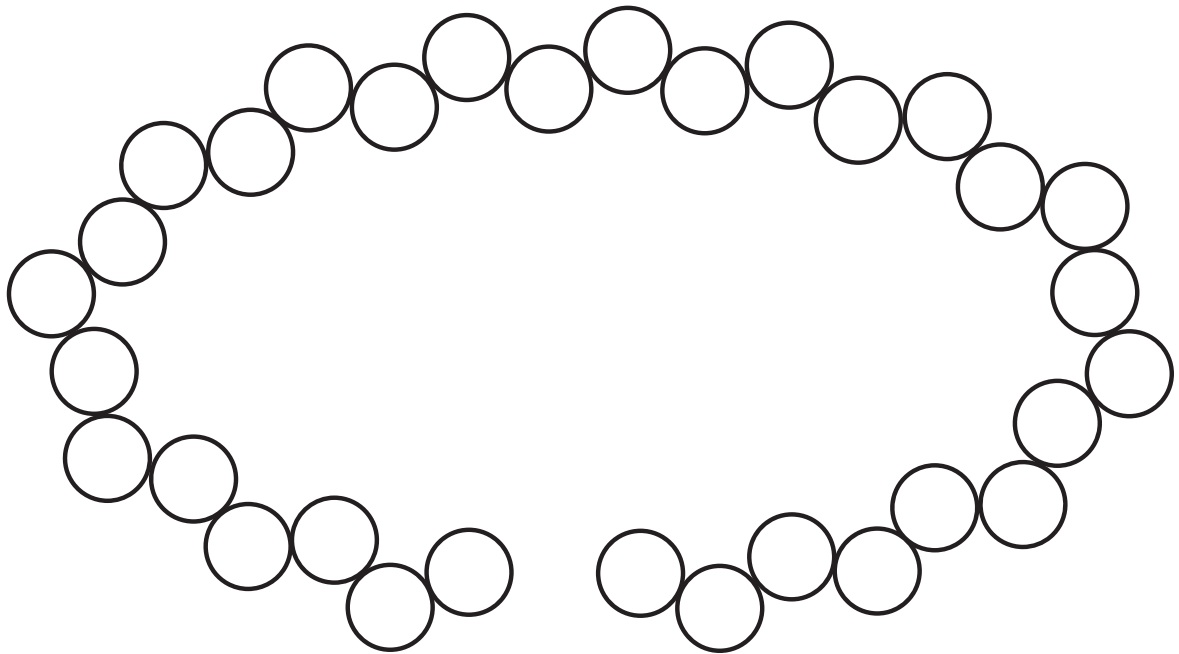
Quanto à gradação da cor, esta não é progressiva. A cor vai alterando continuamente, numa gradação faseada e quebrada, que tal como a ilustração serve para enriquecer visualmente o tabuleiro.

Uma característica excepcional é o local de colocação das cartas que se encontram no centro do tabuleiro, um para colocar as cartas que são para tirar, outra para as cartas descartadas. Esta área está sinalizada com o verso da carta, que serve de elemento de ligação visual entre o tabuleiro e as cartas do jogo.

1001 NOMES
+A3ULEIRO COMPLETO



1001 NOITES
CAMPO DE AÇÃO



1001 NOMES
CASA DE PARTIDA



1001 NOMES
CASA DE CHEGADA





C B G N A T D L V D M R J Z C P
S B M E U O S N I O E R A H I C

PARTIDA
CHEGADA

1001 NOMMES
LOGO+IPO

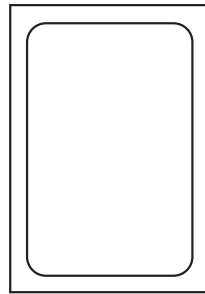
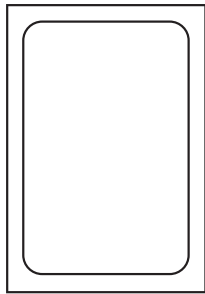


1001 NOMMES

1001 NOMMES

MAJORA

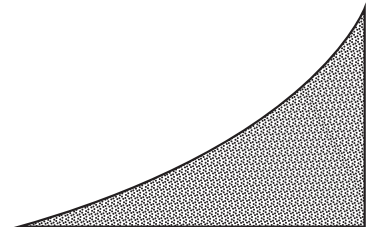
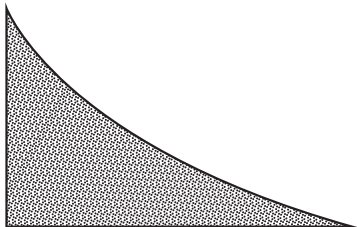
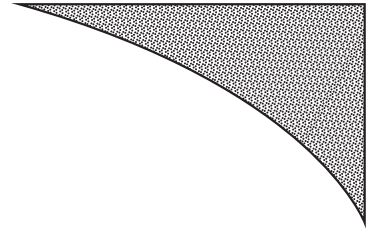
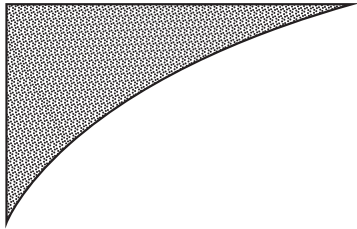
1001 NOMES
COLOCAÇÃO DAS CARTAS



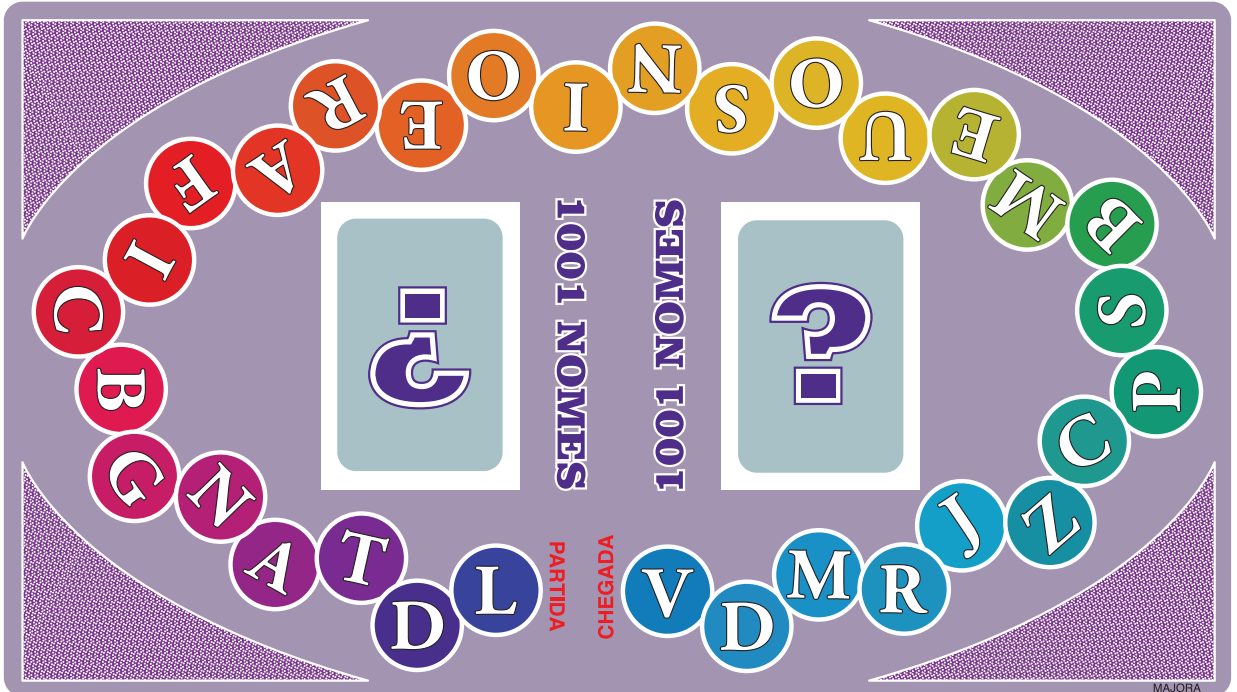
1001 NOUVELES
ICONS



1001 NOIIIS
+EX+URA

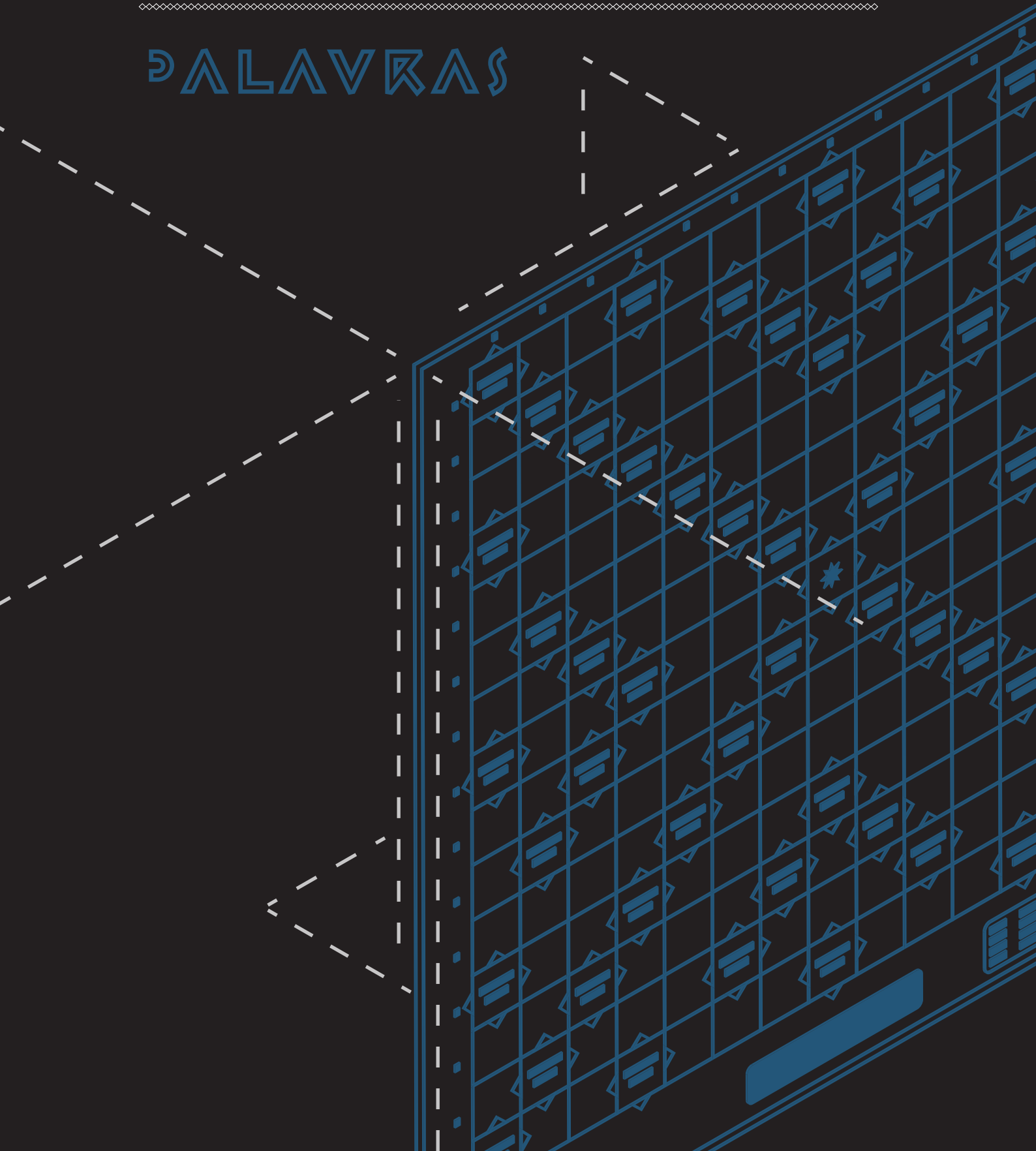


1001 NOMMES
CORES



SCRAZZLE

PALAVRAS





The image shows a 15x15 Scrabble board with letter distribution markers. The board is labeled with letters A-O on the left and numbers 1-15 on the top. A star is located in the center square at row H, column 8. The markers are: PALAVRA TRIPLA (red), PALAVRA DUPLA (orange), and LETRA TRIPLA (blue). The distribution is as follows:

Row	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
A	PALAVRA TRIPLA			LETRA DUPLA				PALAVRA TRIPLA				LETRA DUPLA			PALAVRA TRIPLA
B		PALAVRA DUPLA					LETRA TRIPLA			LETRA TRIPLA				PALAVRA DUPLA	
C			PALAVRA DUPLA				LETRA DUPLA			LETRA DUPLA				PALAVRA DUPLA	
D	LETRA DUPLA			PALAVRA DUPLA				LETRA DUPLA				PALAVRA DUPLA			LETRA DUPLA
E					PALAVRA DUPLA							PALAVRA DUPLA			
F		LETRA TRIPLA				LETRA TRIPLA				LETRA TRIPLA					LETRA TRIPLA
G			LETRA DUPLA				LETRA DUPLA			LETRA DUPLA				LETRA DUPLA	
H	PALAVRA TRIPLA			LETRA DUPLA				★				LETRA DUPLA			PALAVRA TRIPLA
I			LETRA DUPLA					LETRA DUPLA						LETRA DUPLA	
J		LETRA TRIPLA					LETRA TRIPLA			LETRA TRIPLA					LETRA TRIPLA
K					PALAVRA DUPLA							PALAVRA DUPLA			
L	LETRA DUPLA			PALAVRA DUPLA				LETRA DUPLA				PALAVRA DUPLA			LETRA DUPLA
M			PALAVRA DUPLA					LETRA DUPLA			LETRA DUPLA			PALAVRA DUPLA	
N		PALAVRA DUPLA					LETRA TRIPLA				LETRA TRIPLA				PALAVRA DUPLA
O	PALAVRA TRIPLA			LETRA DUPLA				PALAVRA TRIPLA				LETRA DUPLA			PALAVRA TRIPLA

DISTRIBUIÇÃO DE LETRAS

A-14	D-5	H-2	M-6	Q-1	U-7	Pedra Branca-3
B-3	E-11	I-10	N-4	R-6	V-2	
C-4	F-2	J-2	O-10	S-8	X-1	
Ç-2	G-2	L-5	P-4	T-5	Z-1	

© 2003 Mattel, Inc. 071528-6011 PORTUGUESA

SCRABBLE



O tabuleiro de Scrabble tem uma imagem visualmente apelativa e simples. A sua forma quadrangular é ocupada em grande parte pelo campo de ação.

O Scrabble tem como objetivo, que os seus jogadores somem pontos através da criação de palavras. Estas palavras são criadas a partir de pequenos quadrados com uma letra e um número, que corresponde ao seu valor. A soma de todos os números que constituem a palavra é o valor da pontuação. O jogador que chegar ao final do jogo com mais pontos, é o vencedor.

O campo de ação do Scrabble, é uma matriz quadrangular de 15 por 15, que lhe dá um total de 225 espaços por onde o jogador pode formar palavras. Podemos observar a simetria que acontece no tabuleiro, pelas casas especiais existentes, as de Letra Dupla (Azul Claro), Letra Tripla (Azul Escuro), Palavra Dupla (Cor de Rosa) e a Palavra Tripla (Vermelho). Estas casas, também têm um elemento que as distingue das restantes, isto é, uma seta em cada aresta da respetiva casa, que indica em que direção esta casa atua.

Nesta matriz do campo de ação, cada espaço é igual ao tamanho das peças e das letras, para haver um encaixe da imagem com a respetiva peça de jogo. Visualmente isto é auxiliado com um gradiente que serve de sombra para comunicar com o jogador alguma profundidade na área da colocação das peças.

Quando não sobrarem mais peças de letras o jogo termina. Existe um quadro com a quantidade de letras existentes no jogo, que informa o jogador da quantidade de letras ainda existentes, no canto inferior direito. Esta informação é útil a nível estratégico.

Outra informação que aparece é a nomeação de cada espaço, onde cada coluna corresponde a um número (1-15) e cada linha corresponde a uma letra (A-O) à semelhança do que acontece no Xadrez.

A nível cromático, o tabuleiro tem um fundo verde escuro, cujo campo de ação é destacado por ter um fundo verde claro; as linhas que formam a sua matriz são brancas, contrastando e fazendo a área de jogo sobressair. As casas com



características especiais, a nível de cor, não contrastam muito com o fundo nem com as linhas brancas, com exceção da casa da Palavra Tripla, cujo vermelho é bastante forte.

Outro elemento que sobressai mais, depois do campo de ação é o logótipo do jogo que contém o vermelho contrastante e com um lettering branco. O logo contém também gradações que impõem volume, tal como acontece na matriz do campo de ação.

Este jogo depende bastante da tipografia para comunicar, assim como para jogar, utilizando apenas uma exceção, que é a da casa de partida, que se encontra no centro, marcada com uma estrela de 8 pontas, tendo uma gradação que sugere que está cravada na casa.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Reticular

COR

Verde Escuro
Verde Claro
Azul Claro
Azul Escuro
Cor de Rosa
Vermelho
Branco
Preto

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de Ação é composto por uma retícula de 15 por 15 quadrados, cuja casa da partida se encontra no centro, assinalada por um ícone. Deste modo, comunica ao jogador o local de início do jogo assim como os seus limites.

O jogador tem a liberdade de colocar as peças na direção que desejar, desde que seja numa orientação ortogonal (horizontal ou vertical) sendo que palavras diagonais não são permitidas.

O campo de ação é formado e delimitado por uma retícula de cor branca com sombra, fazendo um grande contraste com o fundo, comunicando ao jogador a área de jogo.

As casas especiais são dispostas de modo simétrico e com cores diferentes, transmitindo ao jogador que são casas que aumentam a sua pontuação.

Neste tabuleiro é possível ver que as cores foram escolhidas de um modo harmonioso e pouco contrastante à exceção de uma cor.

O Verde Escuro no tabuleiro do Scrabble é utilizado como fundo, onde todas as restantes formas e cores irão ser colocadas, é o elemento que irá ajudar a fazer sobressair esses elementos.

O Verde Claro é a área neutra de jogo. São as casas do campo de ação normais, que comunicam ao jogador o local onde a ação irá decorrer.

O Azul Claro, comunica ao jogador que é uma casa especial e neste caso duplica a pontuação da letra que colocar.

O Azul Escuro é semelhante ao Azul Claro, mas como a pontuação é maior, a cor é intensificada.

O Cor de Rosa comunica ao jogador que a letra de uma palavra que passe por lá, a sua pontuação duplica. Curiosamente é a mesma cor da casa de partida.

A Casa Vermelha, é o elemento que contrasta mais em todo o tabuleiro, é a casa que oferece o triplo da pontuação de uma palavra.

O Branco é utilizado para sobressair destas cores e para delimitar e indicar o campo de ação ao jogador. É também utilizado em tipografia, fora da área de jogo.

O Preto é utilizado para criar sombras no jogo assim como na tipografia, dentro das casas do campo de ação.

ANÁLISE FORMAL

TIPOGRAFIA

Tipografia Sem-Serifas
Logo
Área de Jogo
Tabela de Letras
Coordenadas da Reticula

NÚMEROS

Numeração das Peças
Numeração das Coordenadas

ILUSTRAÇÃO

Não tem ilustrações.

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas

LINHA

Linhas da Reticula
Linha da Tabela do Numero de Peças

ANÁLISE OPERACIONAL

A tipografia é sem serifas e constante por todo o jogo, neste caso não existe outra família. Os vários elementos tipográficos são distinguidos pela sua hierarquia, com alterações como corpo da letra, o tamanho e a cor.

Onde o elemento tipográfico é maior, é o do logo, e o corpo é bold e a cor é branca.

Um elemento intermédio que pertence a tipografia da área de jogo, e da tabela de letras, onde o tipo de letra tem o corpo regular e o mesmo tamanho, onde se distingue apenas pela cor. Preto para dentro da área de jogo e branco para fora dessa mesma área.

E finalmente o elemento mais pequeno que são as coordenadas da retícula, cujo corpo é regular tendo o tamanho de corpo mais pequeno e de cor branca, devido a estar fora do campo de ação.

Esta hierarquia é transmitida ao jogador e cria uma segmentação entre os vários níveis de comunicação escrita que o tabuleiro tem.

A utilização da numeração neste jogo de tabuleiro, tem dois objetivos. O primeira é a quantificação, para comunicar ao jogador quantas peças existe de cada letra.

A segunda utilização é para numerar as colunas da retícula da área de jogo, uma parte do sistema de coordenadas da reticula.

O tabuleiro do Scrabble não tem elementos ilustrativos. É de salientar que podíamos considerar o elemento que está presente na casa de partida como ilustração, mas é mais um ícone do que uma ilustração.

Os elementos gráficos do tabuleiro são todos geométricos, a característica reticular do campo de ação e dos elementos adjacentes, como o logo e a tabela do número de peças tem todos como a base as formas geométricas. A forma mais utilizada é o quadrado para as casas do campo de ação, e o triângulo, que aparece como seta nas casas especiais.

Neste tabuleiro as Linhas mais fortes são as da retícula, que informam ao jogador a segmentação e limites das várias casas do campo de ação.

Existe também uma linha que agrupa a informação da tabela do número de peças, com o objetivo de agrupar a informação.

ANÁLISE FORMAL

ÍCONES

Setas
Estrela

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Gradação de Sombreado
Gradação de Brilho

ANÁLISE OPERACIONAL

No tabuleiro do Scrabble é possível encontrar dois ícones importantes.

A Seta, indica a direção onde o jogador pode criar as suas palavras, apenas em sentidos ortogonais. Estas setas encontram-se somente nas casas especiais e em cada uma delas a seta tem a mesma codificação cromática da casa, com o objetivo de criar uma ligação entre a casa e a seta, como elemento agrupador.

O outro ícone que aparece no tabuleiro é a Estrela de oito pontas, que transmite ao jogador a casa de partida. Este elemento é isolado, devido a não existir mais nenhum igual.

O tabuleiro serve-se de gradações de cor para dar volumetria aos elementos gráficos do tabuleiro.

A gradação de sombreado tem duas utilidades: a primeira é que quando utilizada sozinha, ajuda a criar um efeito visual de profundidade. Isto verifica-se nas casas normais do campo de ação, comunicando ao jogador que as peças de letras encaixam em cada respetivo local.

Quando utilizado em conjunto com as gradações de brilho, faz com que o elemento gráfico ganhe relevo, verificando-se isso nas casas especiais de pontuação.

A segunda utilização das gradações faz com que esta projete os elementos visuais para a frente ou para trás, pois em determinadas alturas comunica ao jogador que uma determinada peça encaixa num espaço determinado e noutras faz uma casa importante sobressair para se destacar das restantes.

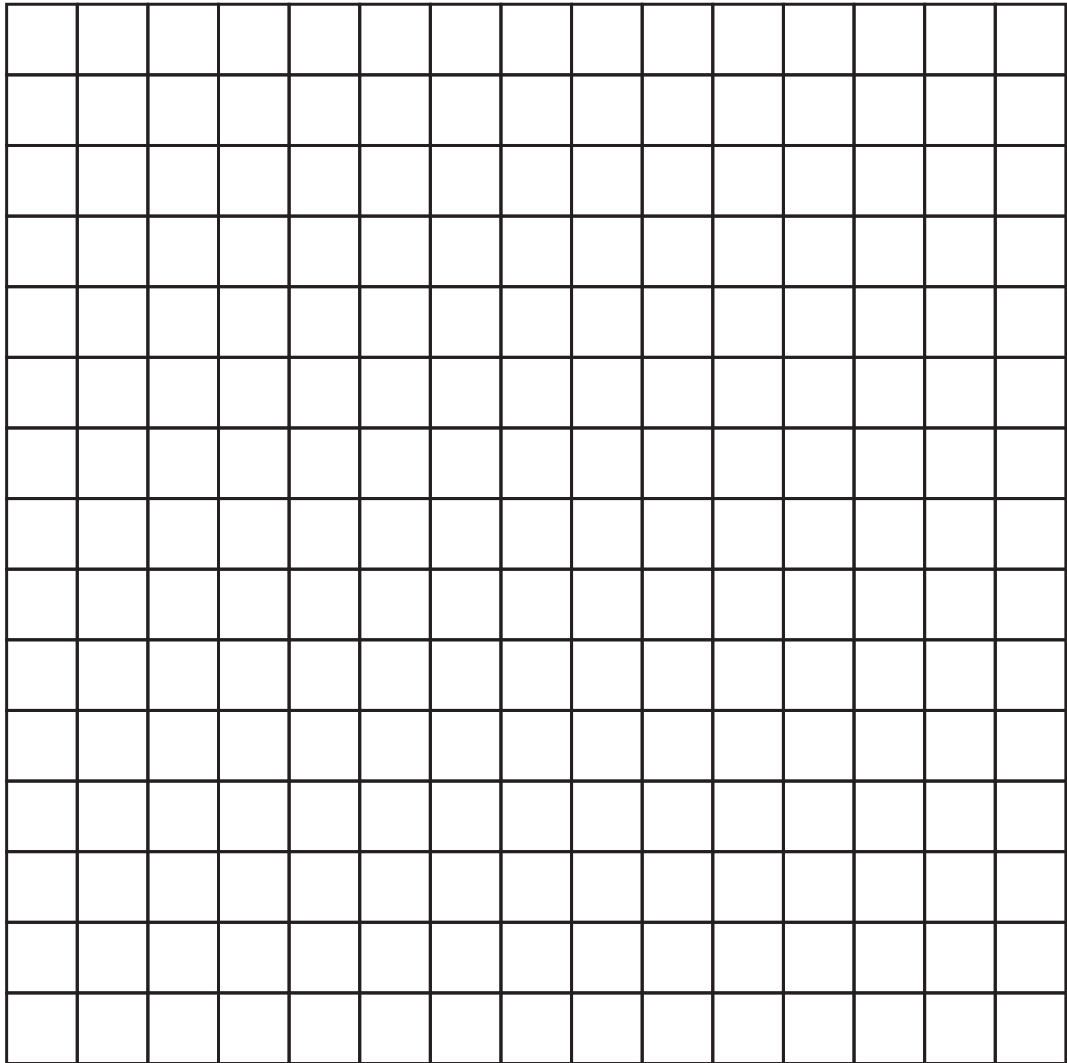
SCRAMBLE
TASULEIKO COMPLETEO



The puzzle consists of a 12x12 grid. A star is located in the 7th row and 6th column. The legend at the bottom right shows the following symbols:

- A solid black rectangle.
- A diamond shape containing a horizontal line.
- A diamond shape containing a vertical line.
- A diamond shape containing a diagonal line from top-left to bottom-right.
- A diamond shape containing a diagonal line from top-right to bottom-left.
- A diamond shape containing a cross.
- A diamond shape containing a circle.
- A diamond shape containing a square.
- A diamond shape containing a triangle.
- A diamond shape containing a hexagon.
- A diamond shape containing an octagon.
- A diamond shape containing a star.
- A diamond shape containing a circle with a dot.
- A diamond shape containing a square with a dot.
- A diamond shape containing a triangle with a dot.
- A diamond shape containing a hexagon with a dot.
- A diamond shape containing an octagon with a dot.
- A diamond shape containing a star with a dot.

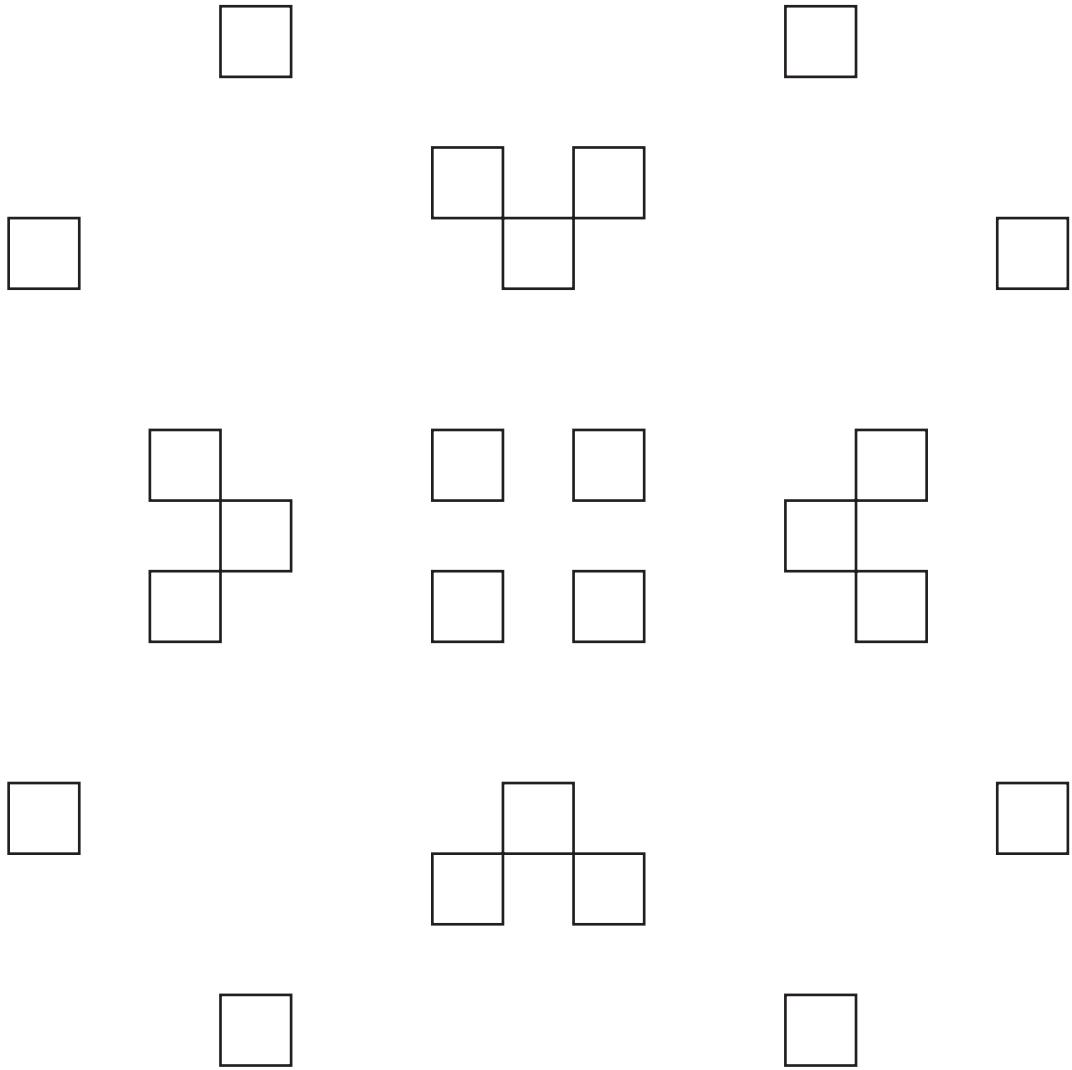
SCRABBLE
CAMPO DE AÇÃO



SCRABBLE
CASA DE PARTIDA



SCRABBLE
CASAS DE LETRA DUPLA

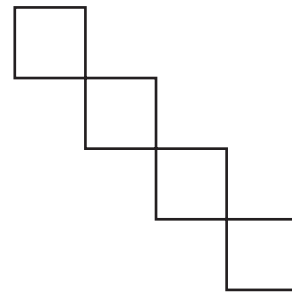
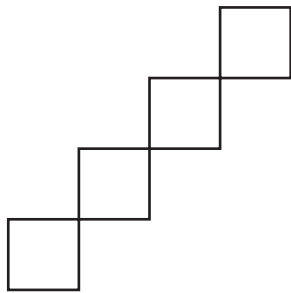
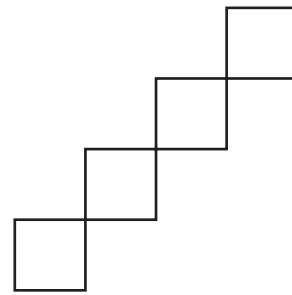
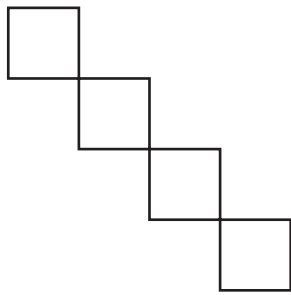


SCRABBLE
CASAS DE LETRA TRIPLA



SCRABBLE

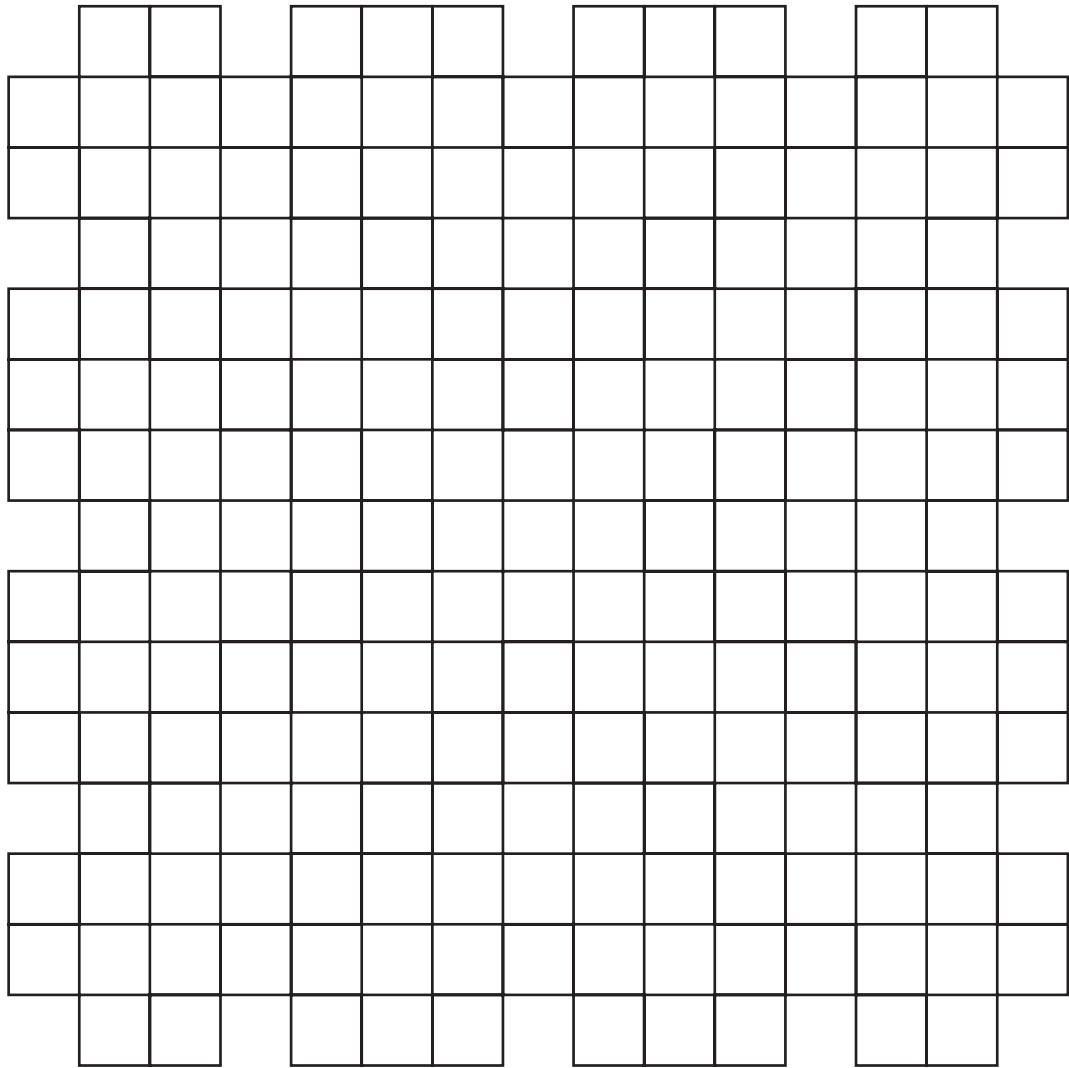
CASA DE PALAVRA DUPLA



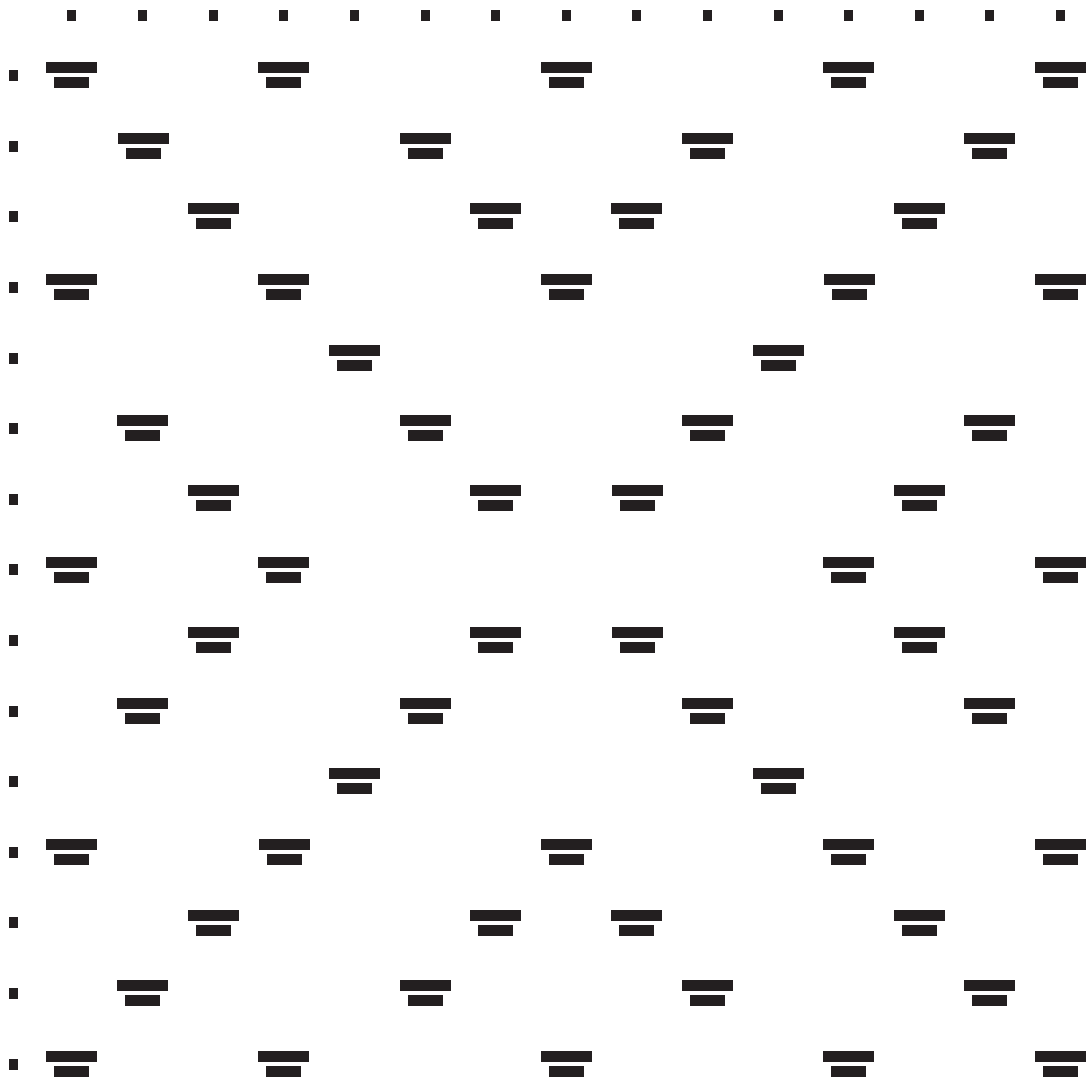
SCRABBLE
CASAS PALAVRAS + TRIPLAS



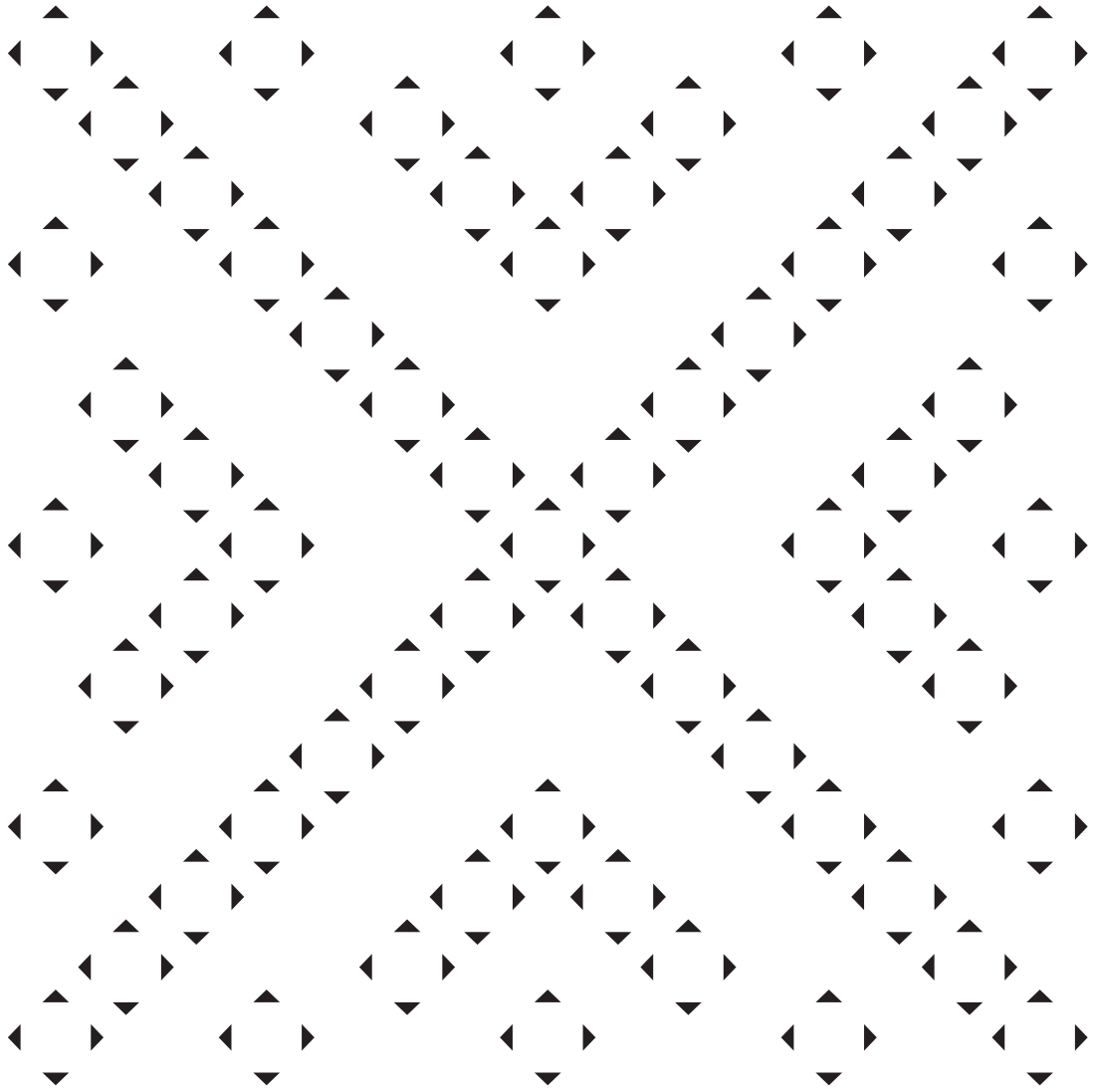
ՏԿՐԱՅՅԼԷ
ԿԱՏՏ ՆՕՐՈՒՄԱՆ



SCRAMBLE
+EX+O



SCRA33LE
SE+AS



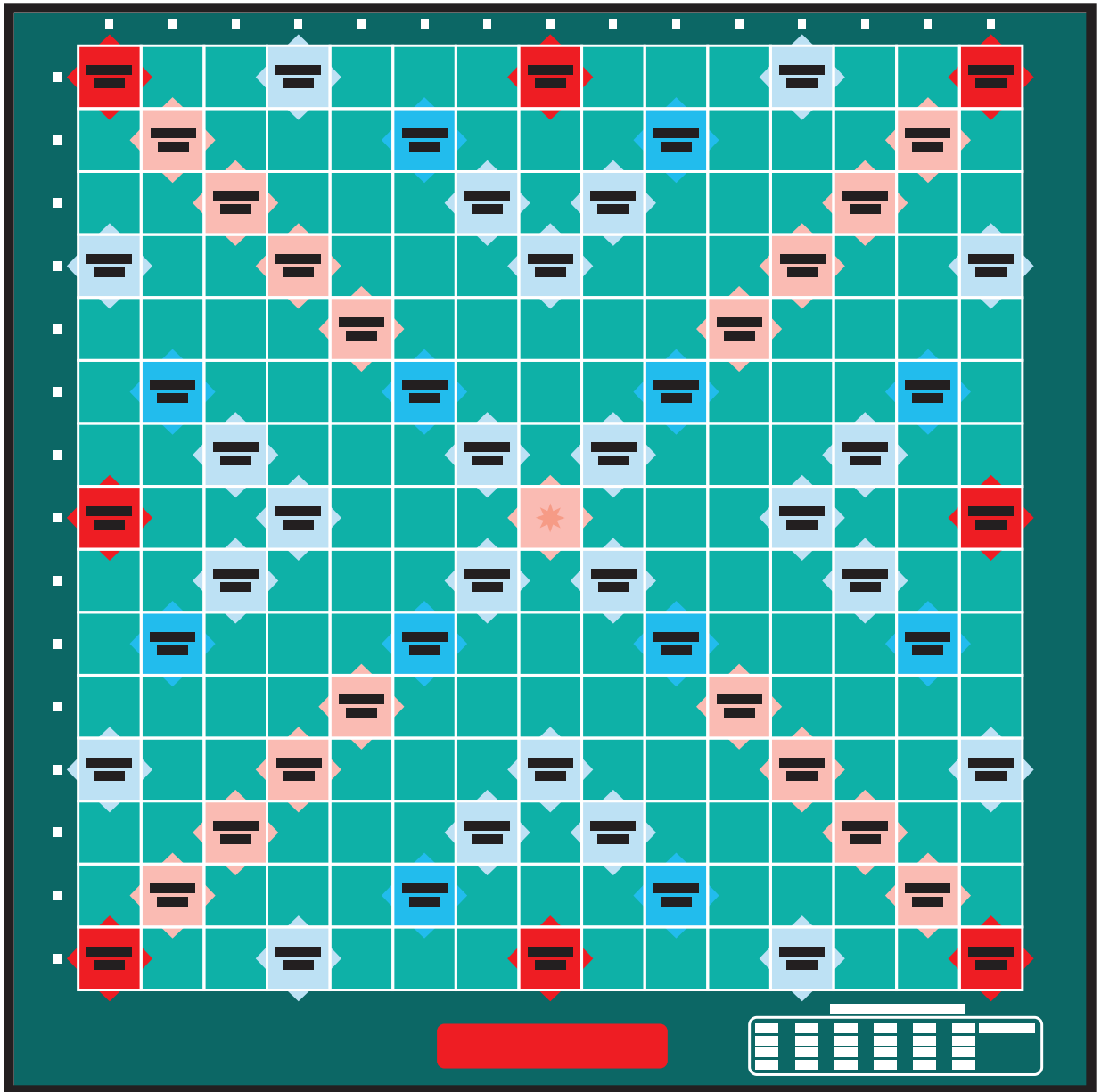
SCRA33LE
LOGO+IPO



SCRAZZLE
ICONE



SCRABBLE CORES

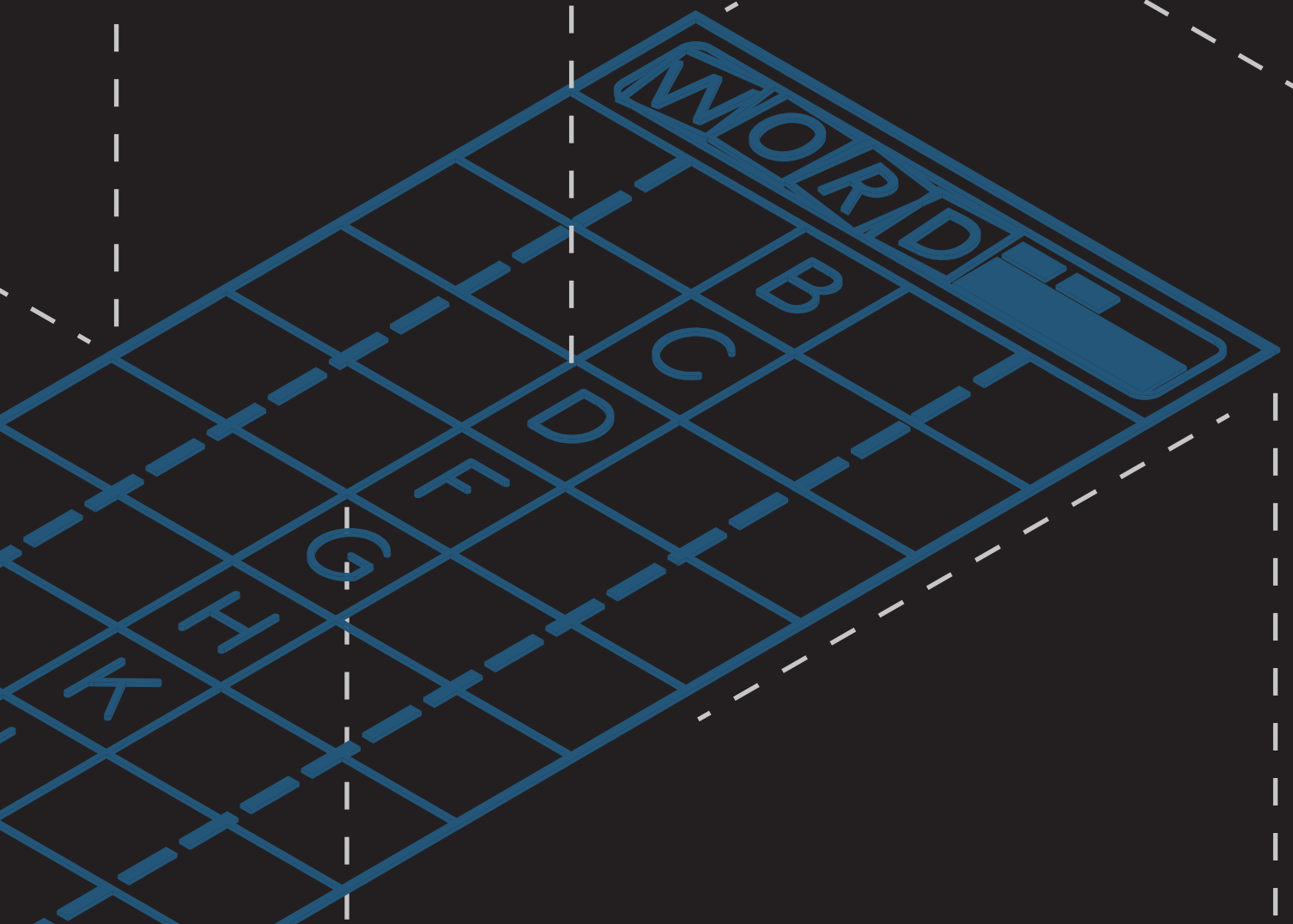


WORD

ON THE

STREET

PALAVRAS





WORD on the Street

	B	
	C	
	D	
	F	
	G	
	H	
	K	
	L	
	M	
	N	
	P	
	R	
	S	
	T	
	V	
	W	
	Y	



A imagem do tabuleiro Word on the Street é bastante simples, mas contém elementos que a tornam graficamente interessante. O grafismo deste tabuleiro retangular representa duas ruas com uma faixa central, que as divide. Cada rua tem duas vias separadas por uma linha tracejada.

A mecânica deste jogo baseia-se em Palavras e Letras, sendo necessário os jogadores formem duas equipas, que têm como objetivo serem os primeiros a retirar do tabuleiro oito peças de letras. Estas peças das letras, inicialmente, estão todas colocadas na coluna do meio, onde cada letra se encontra respetivamente assinalada cada (somente consoantes). Depois uma equipa retira um cartão com um tema, tendo de dizer uma palavra relacionada com a temática selecionada. As letras que constituem essa palavra ficam mais próximas da equipa porque vão “atravessar a rua” em direção à equipa em questão.

Formalmente o aspeto do jogo é simples mas interessante porque apresenta um campo de ação reticulado embora a deslocação das peças seja apenas na direção horizontal. Por outras palavras, nesta grelha de 17 por 5, cada peça tem exclusivamente 5 casas por onde pode passar. Quando uma peça chegar ao limite do tabuleiro e essa letra for anunciada, a peça é capturada pela equipa que está em jogo.

O tabuleiro recorre à textura para ilustrar e contextualizar a temática do jogo, uma vez que o campo de ação é representado como uma rua. É necessário salientar a utilização de signos que são pertencentes ao contexto representado, sendo exemplo disso, o logótipo do jogo, que serve de cabeçalho para o tabuleiro, tentando relacionar-se visualmente com uma placa de trânsito, mais precisamente de uma auto-estrada, ou então a linha descontínua que rapidamente associamos a uma rua com duas vias.

A nível cromático o tabuleiro vai buscar as cores, e as suas diversas tonalidades, relacionadas com as estradas. Neste caso o Campo de Ação tem 4 vias cinzentas com variação da tonalidade para simular o asfalto, 1 via está pintada de verde que serve de separador entre as duas vias que pertencem a cada equipa, e o local onde as peças das letras são colocadas inicialmente, tem também variação de verdes para dar a textura de erva, e uma letra em verde claro para indicar o respetivo espaço de cada letra.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Reticular - somente com movimento horizontal

COR

Azul Escuro
Azul Claro
Amarelo
Cinzento
Verde
Branco
Preto

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação é reticulado com movimento somente horizontal. Isto significa que cada letra tem o seu próprio espaço de deslocação. Cada uma das 17 linhas corresponde a uma peça de letra, e podem mover-se por 5 colunas. Duas colunas da própria equipa, duas da equipa adversária e uma comum, de onde as casas partem no início do jogo.

Este movimento é transmitido visualmente através das linhas que dividem o campo de ação, onde as horizontais são a preto e sólidas em contraste com as linhas descontínuas brancas, utilizando o signo rodoviário de poder mudar de via, neste caso, a coluna. Algo semelhante acontece na coluna central que tem uma linha contínua branca e nos limites verticais do tabuleiro onde essa mesma linha marca presença.

A codificação cromática neste jogo de tabuleiro, é utilizada para trabalhar em conjunto com a ilustração e variação de tonalidades para transmitir o tema e o contexto do jogo.

As cores foram retiradas do ambiente de uma estrada e utilizadas em conjunto com signos que criam a contextualização.

O Azul Escuro e o Claro, fazem parte do fundo do logo, para dar uma noção de perspectiva, vista do topo de um sinal de trânsito, mais propriamente de uma auto-estrada.

O Amarelo remete para as peças que estão em constante movimento, como se fosse uma sinalização temporária e também cria um grande contraste com o fundo azul.

O Cinzento serve para indicar ao jogador as colunas de cada equipa, e as suas diversas tonalidades representam o asfalto da estrada.

O Verde, é como se fosse a faixa divisória dos dois sentidos da estrada, sendo usado para comunicar essa distinção como é comum encontrar ervas nesses locais divisórios.

O Branco é utilizado em linhas verticais que fazem a divisão da coluna central e do Campo de Ação para fora do tabuleiro. Assim, como na linha descontínua que separa as colunas de cada equipa, transmitindo ao jogador que pode atravessar ou passar por essas linhas.

Finalmente o Preto, é utilizado para delimitar o campo de ação e proibir a movimentação vertical das peças do jogo.

É de salientar que o Preto e o Branco são também utilizados na tipografia do logótipo do jogo, mantendo os códigos cromáticos da sinalização de trânsito, letras pretas em fundo amarelo e letras brancas em fundo azul.

ANÁLISE FORMAL

TIPOGRAFIA

Lettering do Logo
Tipo Sem Serifas do Campo de Ação

ANÁLISE OPERACIONAL

A tipografia no Word on the Street é bastante importante e está presente em dois locais distintos, com funções diferentes, no lettering do logo e no campo de ação.

O lettering do logo é sem serifas existindo uma distinção da palavra “Word” que está somente em letras capitulares enquanto o “on the Street” encontra-se em caixa mista. Neste caso a tipografia serve de identidade ou branding do tabuleiro.

A tipografia sem serifas no campo de ação é toda em caixa alta, presente na coluna do meio, onde a letra que se encontra em cada casa está desvanecida, tal como uma marca de água. Isso comunica aos jogadores a colocação da peça da letra correta em cada linha do campo de ação, no início do jogo indicando ao jogador uma ligação entre as peças e o tabuleiro.

NÚMEROS

Não tem números.

Este tabuleiro não comunica visualmente com o jogador através de numeração.

ILUSTRAÇÃO

Ilustração do Campo de Ação

A ilustração do campo de ação verifica-se na textura criada pelas diferentes tonalidades de cor e pelos signos apresentados no tabuleiro. As colunas de cada equipa servem-se da textura do alcatrão para transmitir a ideia de estrada, aliada com o signo da linha descontínua, o que ilustra ao jogador que a ação do jogo decorre num pequeno pedaço de estrada de quatro vias com uma coluna no meio que as divide e onde se vê uma textura de ervas.

O campo de ação é ilustrado de modo a assemelhar-se a uma estrada, o qual contextualiza o jogador no tema do jogo.

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas

Os elementos gráficos do tabuleiro são todos geométricos. A característica reticular do campo de ação, comunica ao jogador, onde as peças, de formas iguais, devem ser colocadas.

LINHA

Outline
Linha interrompida

A linha neste tabuleiro é bastante importante. Está presente na divisão do campo de ação, comunicando ao jogador os locais por onde as peças se movimentam, mas também serve de elemento de proibição. Quando a linha é preta, o jogador não pode passar com a peça, quando a linha é branca já pode passar.

A linha interrompida, serve para indicar essa característica, em que o jogador pode cruzar a linha assim como ajudar a contextualizar o espaço onde a ação do jogo decorre, fazendo o papel importante de dividir as células do campo de ação.

ANÁLISE FORMAL

ÍCONES

Não tem ícones.

TEXTURA /
GRADAÇÃO

Textura
Gradação de Cor

ANÁLISE OPERACIONAL

Este tabuleiro não comunica visualmente com o jogador através de ícones.

O tabuleiro utiliza a textura para enriquecer visualmente a ilustração do campo de ação, criando-as através de diferentes tonalidades da mesma cor.

Isso verifica-se no exemplo da estrada, onde a textura cria um padrão de asfalto, e na área das casas de partida que tem uma textura de relva.

A gradação da cor aparece em dois locais com diferentes propósitos. Por detrás do logótipo do jogo que salienta e diferencia a área de jogo, criando uma sombra entre a área não jogável e o campo de ação.

WORD ON THE STREET
TABULEIRO COMPLETO



WORD		
	B	
	C	
	D	
	F	
	G	
	H	
	K	
	L	
	M	
	N	
	P	
	R	
	S	
	T	
	V	
	W	
	Y	



B
C
D
F
G
H
K
L
M
N
P
R
S
T
V
W
Y

WORD ON THE STREET
LINAS



WORD ON THE STREET
LOGO+PO



WORD ON THE STREET
CORE 1



WORD _____			
		B	
		C	
		D	
		F	
		G	
		H	
		K	
		L	
		M	
		N	
		P	
		R	
		S	
		T	
		V	
		W	
		Y	

+RIVIAL

PURSUIT

+RIVIA







O jogo Trivial Pursuit, é um jogo relativamente simples, sendo visualmente denso devido ao tipo de imagens utilizadas no tabuleiro. Outro fator que contribui para essa densidade é a utilização da cor, que é bastante forte e importante para o desenrolar do jogo que se encontra num tabuleiro quadrangular.

O Trivial Pursuit tem como objetivo colecionar as seis marcas triangulares de diferentes cores. Para isso o jogador percorre o campo de ação onde em cada uma das casas, tem de responder a uma pergunta. Nestas seis marcas, cada uma tem uma cor, e cada uma destas, corresponde uma temática de uma pergunta. O Castanho corresponde a perguntas sobre Artes, o Azul sobre Pessoas e Lugares, as Amarelas sobre História, as Verdes sobre Ciências, as Cor de Laranja sobre Desporto e Lazer, a Magenta sobre Variedades.

Para adquirir estas marcas é preciso que o jogador coloque a sua peça de jogo numa das casas de pontuação, onde existem duas para cada cor, ou seja, 12 casas de pontuação no total, uma casa grande que tem o caminho para o centro do tabuleiro, e uma casa do tamanho das restantes casas na periferia do tabuleiro.

O campo de ação consiste numa circunferência com várias casas, todas com o mesmo tamanho, à exceção das casas de pontuação e as que criam o percurso para o centro do tabuleiro, onde se encontra a casa de partida e final. O campo de ação tem uma forma circular tendo seis caminhos que convergem para o centro, onde se encontra a casa de partida/final. As restantes casas são somente de perguntas, onde o jogador tem de responder acertadamente para poder continuar a jogar; se errar, passa a sua vez. Estas casas contêm fotos ilustrativas relativas a cuja tonalidade é monocromática, sendo correspondente ao tema que representa.

A ilustração neste jogo de tabuleiro no campo de ação tem dois géneros distintos, a primeira é a fotografia monocromática, que adota o tom da cor do tema, o segundo tipo de ilustração é de gravura, que se encontra nas casas de pontuação e na casa de partida/chegada. Verifica-se também seis ilustrações fora do campo de ação que se encontram dentro da estrutura circular do tabuleiro.



Estas seis imagens são fotomontagens de vários signos representantes a um tema, mas em vez de serem monocromáticas, estas contêm a cor do tema mas com uma gradação para a cor de fundo do tabuleiro, o Verde Água.

O modo como os diferentes elementos estão distribuídos é bastante regular e simétrico, o que assegura uma boa distribuição dos temas. Para além deste fator, existe a utilização de diferentes formas geométricas para a construção do campo de ação, onde se verificam diferentes tipos de retângulos, formas que contêm curvas, sendo estas segmentos de uma circunferência. Verificam-se triângulos, que são os ícones de sinalização das casas de pontuação, e um hexágono na casa de partida/chegada.

A nível cromático o Trivial Pursuit é bastante variado, tendo em conta fatores distintos; o primeiro por ter uma cor correspondente a um tipo de pergunta, agrupando as casas que correspondem a um determinado tema; o segundo, por consequência do primeiro, o tratamento monocromático das fotografias, vai dar várias tonalidades da mesma cor. E finalmente o terceiro, são as cores que fazem sobressair o tabuleiro, como a cor de fundo, Verde Água que a qual contrasta com o fundo Branco do Campo de Ação. Apesar deste ser pouco visível, dado o preenchimento das imagens, a área do jogo destaca-se. É de salientar que as ilustrações das casas de ponto, são gravuras, tendo muito mais espaço branco em comparação às restantes casas, fazendo-as sobressair como sendo as casas mais importantes de todo o campo de ação.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Circular - Não Linear

ANÁLISE OPERACIONAL

O Campo de Ação do Trivial Pursuit é Circular e Não Linear. Significa que o jogador não tem nenhuma direção fixa determinada, e consoante a sua estratégia de jogo pode-se movimentar pelo tabuleiro como quiser, consoante o valor que os dados ditam.

A forma do Campo de Ação é Circular, contém seis raios que convergem no centro, onde se encontra a casa de partida /final. O formato das casas varia ligeiramente consoante a sua posição no tabuleiro, sendo que as casas que se encontram na circunferência têm todas a mesma forma, com exceção das casas que ligam a circunferência aos raios e que partem do centro, pois estas são ligeiramente mais largas. Assim, como as casas que se encontram nos raios são diferentes das casas que se encontram nas circunferências, não contendo nenhuma aresta curva. A casa que é distinguida mais facilmente é a da casa de partida/chegada, um hexágono.

Os diferentes tipos de casas estão claramente identificados devido à variação de cor e ilustração, comunicando ao jogador os limites e a ação que deve executar.

É de salientar que este tabuleiro é visto mais como um marcador de pontuação e determinador de temáticas, uma vez que a ação principal, as perguntas e respostas, é passada fora da zona de jogo. A interação que o jogador tem com o tabuleiro é menor do que a interação com os outros jogadores.

COR

Castanho
Azul
Amarelo
Verde
Cor de Laranja
Magenta
Verde Água
Branco
Preto

A utilização da cor no tabuleiro do Trivial Pursuit tem dois objetivos, o de criar uma codificação cromática para agrupar os temas, e realçar áreas e casas especiais do jogo.

A cor Castanha, representa a temática das Artes, a Azul, indica as perguntas sobre Pessoas e Lugares, o Amarelo são questões sobre História, o Verde é o tema da Ciência e Natureza, o Cor de Laranja são perguntas sobre Desporto e finalmente o Magenta, são perguntas sobre Variedades.

Esta codificação cromática, comunica ao jogador a criação de grupos, como demonstra o tema que cada casa do jogo tem.

O Verde Água serve de cor de base para o tabuleiro, para o Branco e Preto, fazendo sobressair o campo de ação do jogo.

TIPOGRAFIA

Lettering do Logo

O lettering do logo do Trivial Pursuit é um tipo de letra script em itálico.

No lettering verifica-se que as letras capitulares estão trabalhadas com uma espécie de arabescos nas terminações das letras, dando um aspeto visual ao logo muito mais rico.

NÚMEROS

Não existem números.

Este jogo de tabuleiros não comunica através de números.

ANÁLISE FORMAL

ILUSTRAÇÃO

Ilustração Fotográfica das Casas
 Ilustração de Gravura das Casas de Pontuação
 Ilustração Fotográfica fora do Campo de Ação
 Ilustração da Casa de Partida

ANÁLISE OPERACIONAL

As ilustrações fotográficas predominantes no tabuleiro são as de casas normais, que representam o tema de duas formas. A primeira é através do tratamento de imagem, ou seja, são monocromáticas e correspondentes à cor do tema, e a segunda é pelo signo que a fotografia apresenta. Por exemplo, a cor Azul representa o tema Pessoas e Lugares, e as imagens demonstram lugares como a Estátua da Liberdade em Nova Iorque. Estas ilustrações são essenciais para o jogador saber o tema da pergunta que deve fazer ou responder.

As casas de pontuação têm um género de ilustração diferente. A gravura, onde encontra-se ao lado do Ícone de Marca na Casa de Pontuação. Estas ilustrações são duas crianças a segurarem no Ícone de Marca ou então um Orago que aponta para o Ícone. A diferenciação do tipo de ilustração, transmite ao jogador as diferentes funções das casas, enquanto as de fotografia são para responder para poder continuar a jogar. Estas são para pontuar e ganhar a marca que corresponde a um determinado tema.

A ilustração fotográfica fora do campo de ação encontra-se circunscrita pela parte circular do campo de ação que é dividido pelo caminho que vai para o centro. Estas ilustrações fotográficas, já são fotomontagens, onde várias imagens correspondem ao tema sendo juntas para criar uma imagem nova. Estas ilustrações de fotomontagem, têm o mesmo tratamento monocromático de acordo com a cor do tema que representam, tendo uma gradação radial, partindo do centro do tabuleiro, para a cor do fundo, o Verde Água.

Finalmente a ilustração de Casa de Partida/Final é uma gravura, à semelhança das casas de pontuação que têm a forma do tabuleiro do Trivial Pursuit, com seis representações de anjos. A cor é diferente de todas as outras ilustrações, assim como a própria cor de fundo da casa em Verde Água, distinguindo-se das restantes.

As ilustrações fotográficas têm como função comunicar ao jogador o tema da pergunta que irá ser feita, enquanto as ilustrações de gravura transmitem ao jogador as casas de pontuação.

As fotomontagens que se encontram fora do campo de ação são um adorno para enriquecer o tabuleiro e ajudam a associar a cor ao tema, pelos símbolos representados nas fotomontagens.

FORMAS GEOMÉTRICAS / ORGÂNICAS

Formas Geométricas
 Formas Orgânicas

Neste tabuleiro é possível encontrar formas geométricas e formas orgânicas.

As formas geométricas são claramente visíveis, pois são a base da construção da imagem do tabuleiro, tendo como forma predominante um retângulo; estas fazem a ligação da casa de partida/final que é hexagonal às casas da periferia do tabuleiro, que são retângulos segmentados de uma circunferência. Esta regularidade na forma comunica ao jogador a área de jogo e a divisão da mesma.

As formas orgânicas são encontradas nas ilustrações fotográficas que representam os temas.

ANÁLISE FORMAL

LINHA Outline das Casas

ANÁLISE OPERACIONAL

A linha é utilizada como delimitador do campo de ação para definir a área onde se joga e a que não se joga, assim como delimita as casas dentro do campo de ação.

É de salientar que estas linhas são sempre pretas, à exceção das casas de pontuação grandes, que contêm um outline da cor do tema que se encontra representado.

Outro aspeto interessante é o fundo branco do campo de ação, pois nas casas que têm as ilustrações fotográficas, criam a ilusão de um duplo outline, um a branco e outro a preto.

ÍCONES Ícone da Marca

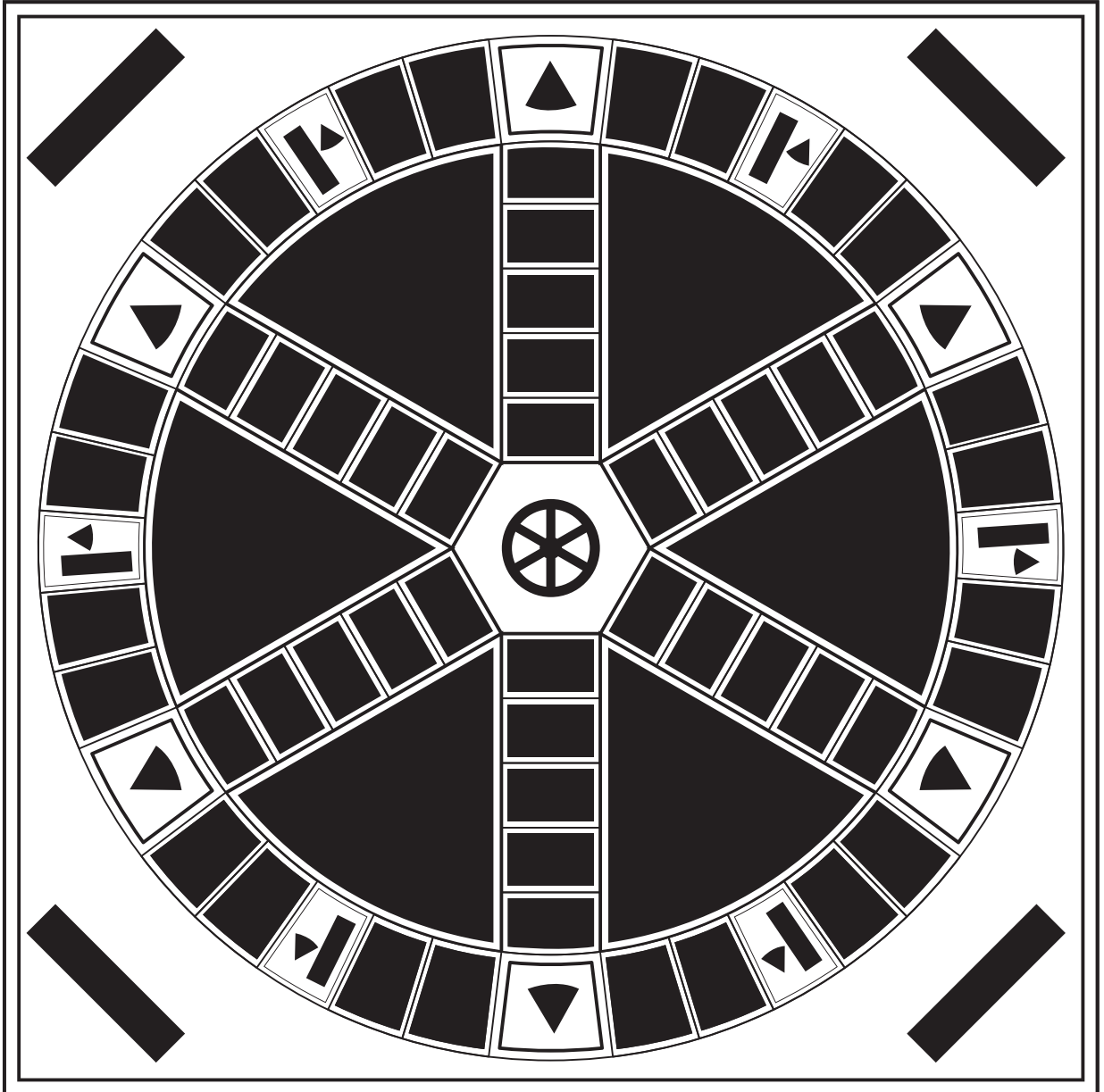
O objetivo do Trivial Pursuit é pontuar nos seis diferentes tipos de temas, e para se conseguir obter a respetiva marca triangular. Essa Marca triangular, é um objeto que se coloca na peça do jogador, encontrando representada visualmente no tabuleiro, que indica que a casa onde está representada, é uma casa de pontuação. Este ícone triangular que representa a Marca de Ponto, comunica ao jogador qual é a casa onde ele pode pontuar e receber a Marca de um respetivo tema.

TEXTURA /
GRADAÇÃO Gradações
Textura das Imagens

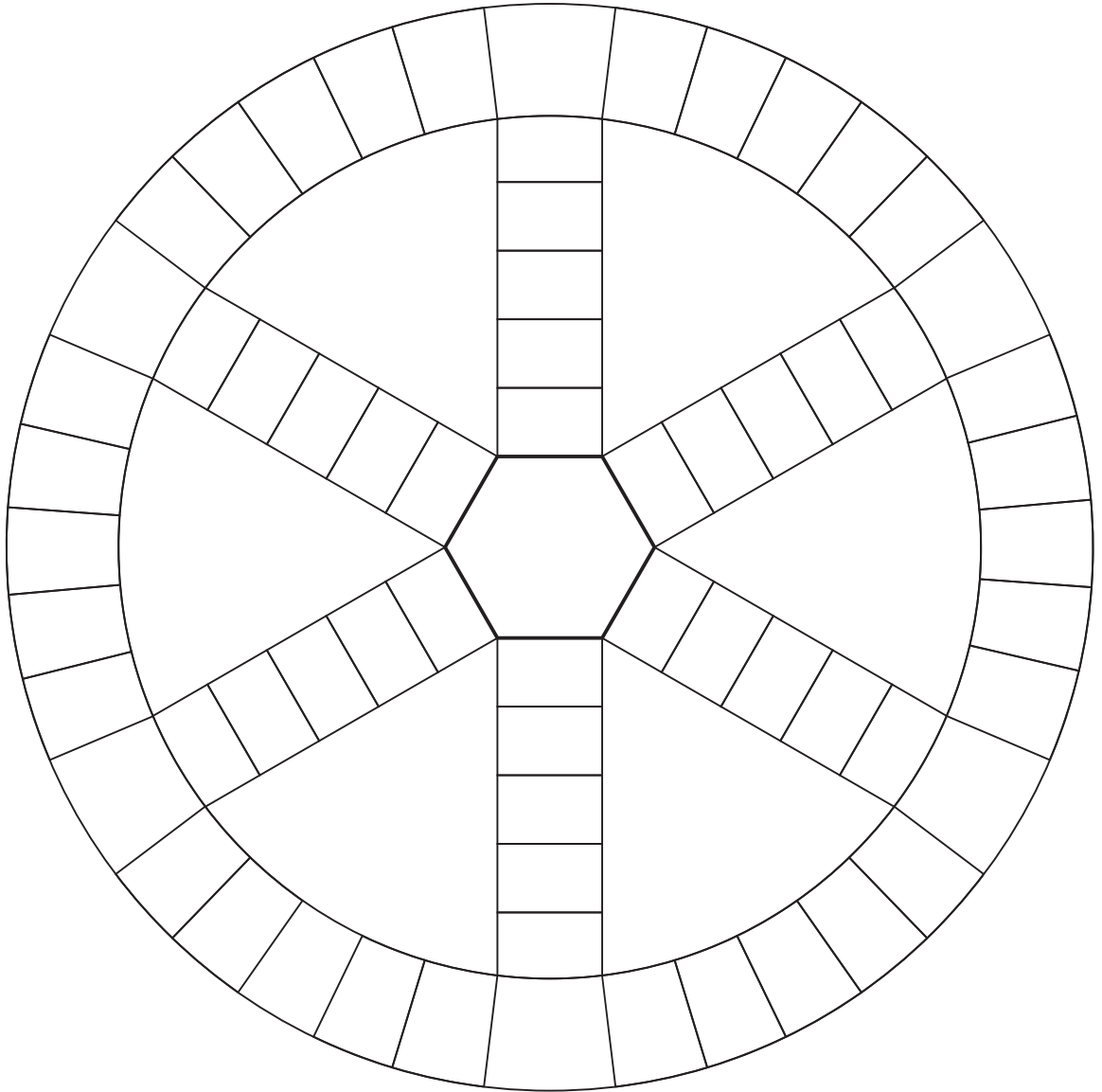
No tabuleiro do Trivial Pursuit é possível verificar-se gradações de cores nas ilustrações fotográficas que se encontram fora do campo de ação, pois cada uma destas seis ilustrações tem uma cor correspondente ao tema que vai desvanecer para a cor que se encontra na base do tabuleiro, o Verde Água. Isto enriquece visualmente o jogo e distingue esta ilustração fotográfica que serve de adorno, às ilustrações que estão presentes no campo de ação, uma vez que estas não têm gradação de cor.

Um aspeto curioso que se verifica é a utilização das imagens em todas as casas do tabuleiro, fazendo com que o aspeto visual global do tabuleiro ganhe uma textura, um aglomerado de fotografias, cuja tonalidade varia que têm como consequência a criação de uma textura, transmitindo ao jogador que o tabuleiro é visualmente rico.

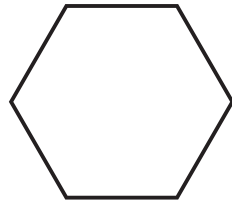
+TRIVIAL PURSUIT+
+A3ULEIKO COMPLETO



+TRIVIAL PURSUIT+
CAMPO DE AÇÃO

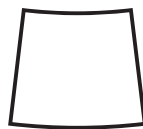
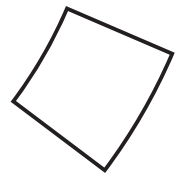
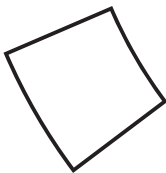
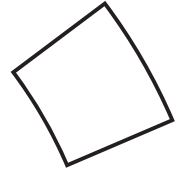
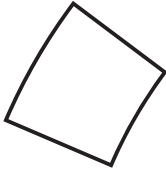
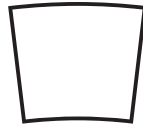


+TRIVIAL PURSUIT+
CASA DE PARTIDA/FINAL



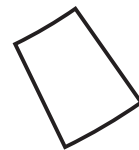
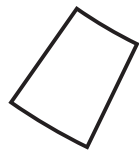
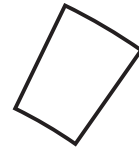
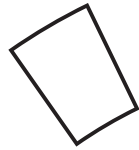
+TRIVIAL PURSUIT+

CASA CONQUISTE UMHA FICHA GRANDES

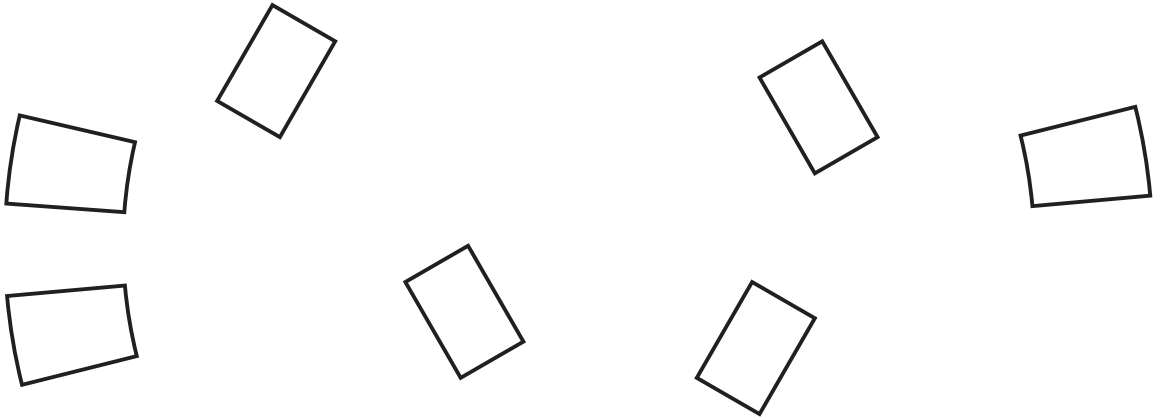
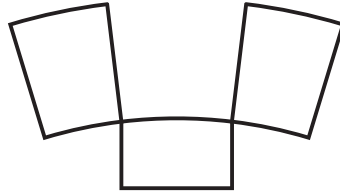


+TRIVIAL PURSUIT+

CASA CONQUISTE UMHA FICHA PEQUENAS

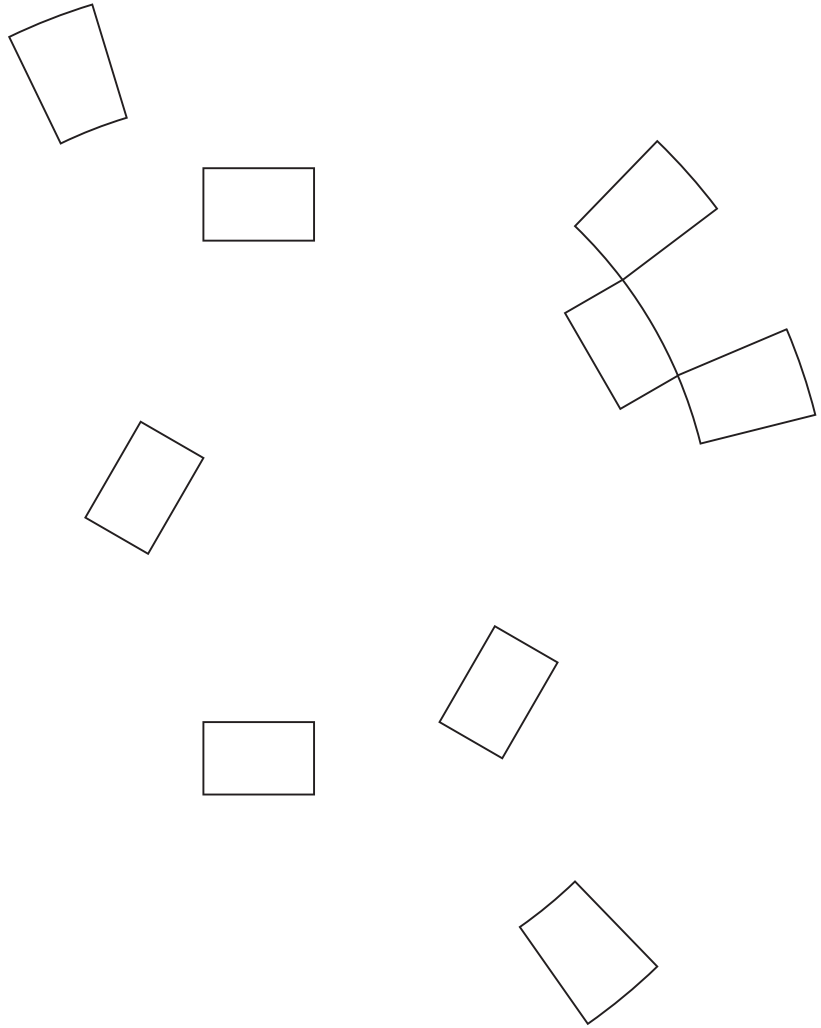


+TRIVIAL PURSUIT+
CASA DAS CASTANHAS - ARTES

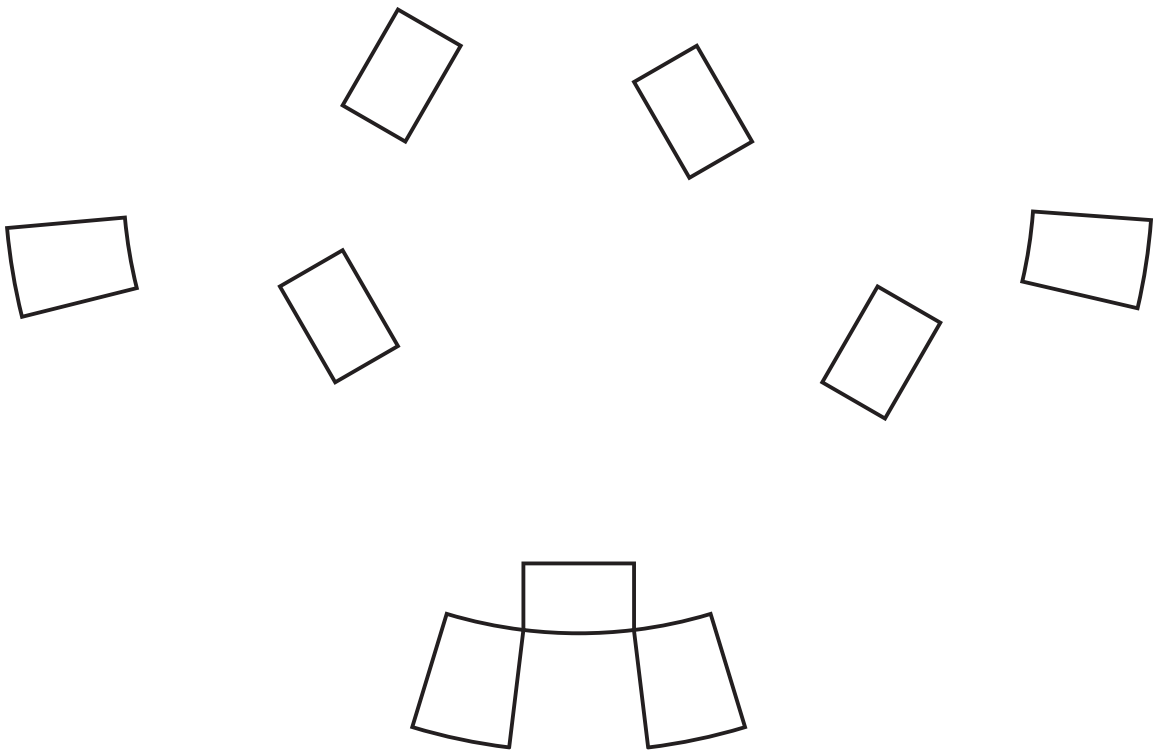


+TRIVIAL PURSUIT+

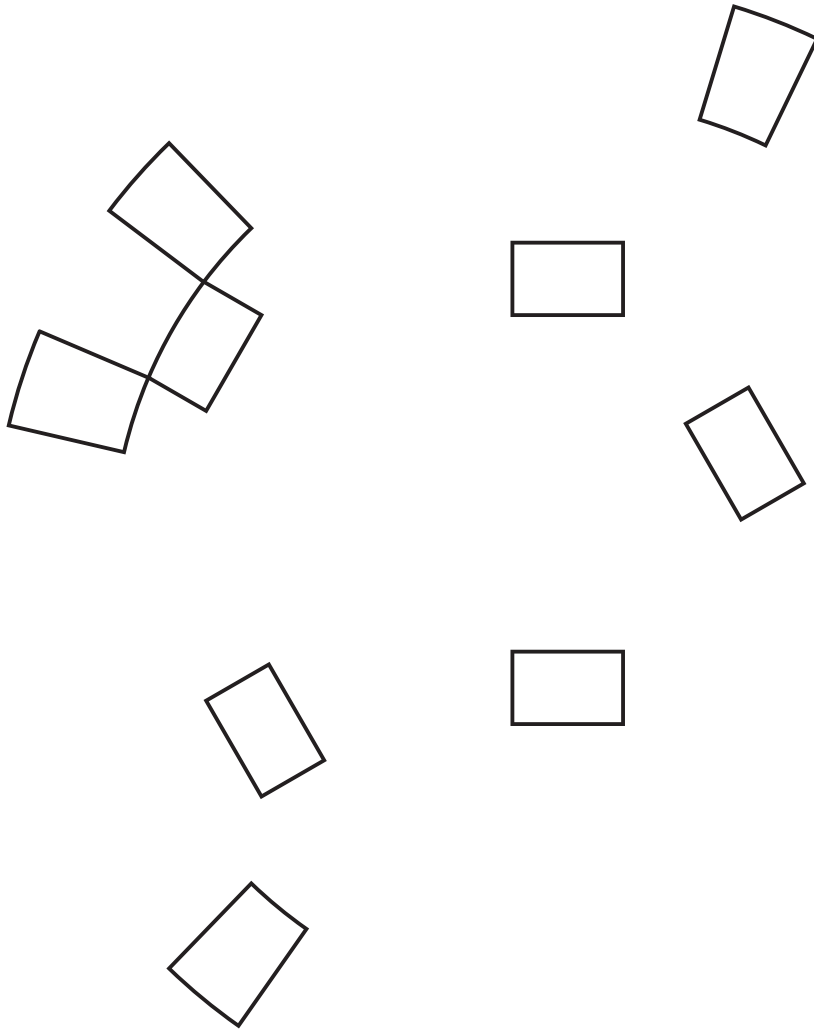
CASAS AZUIS - PESSOAS E LugARES



+TRIVIAL PURSUIT+
CASAS AMARELAS - HISTÓRIA

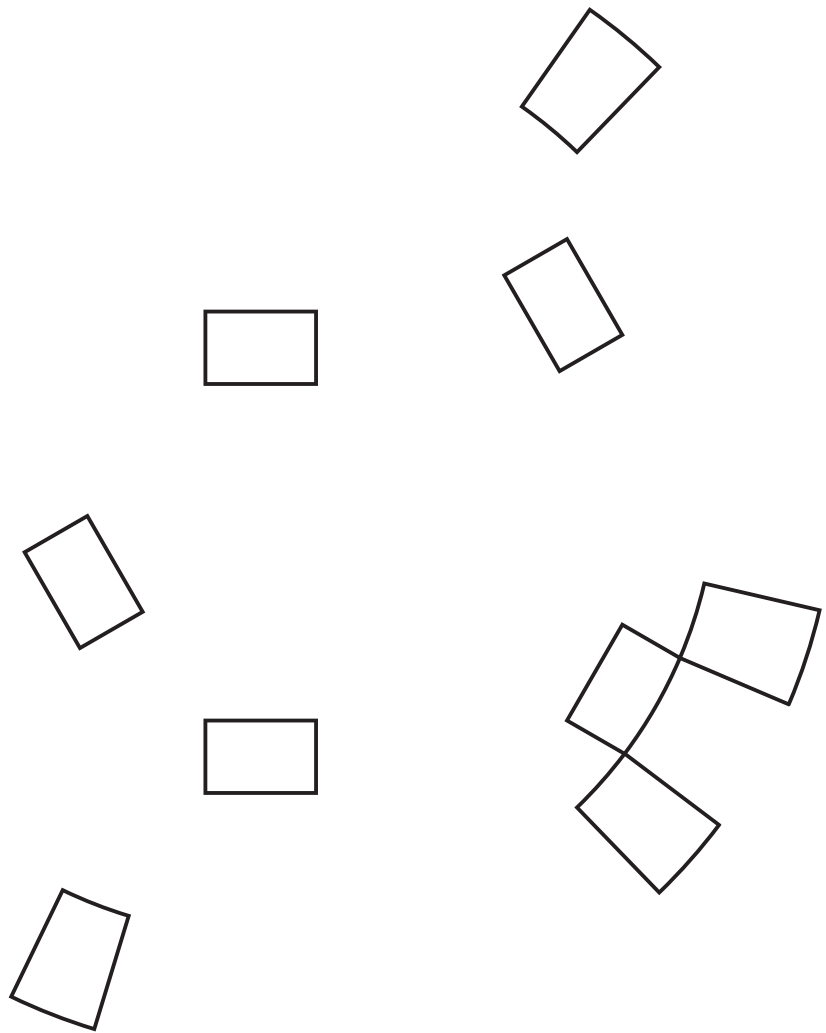


+TRIVIAL PURSUIT+
CASAS VERDES - CIENCIAS

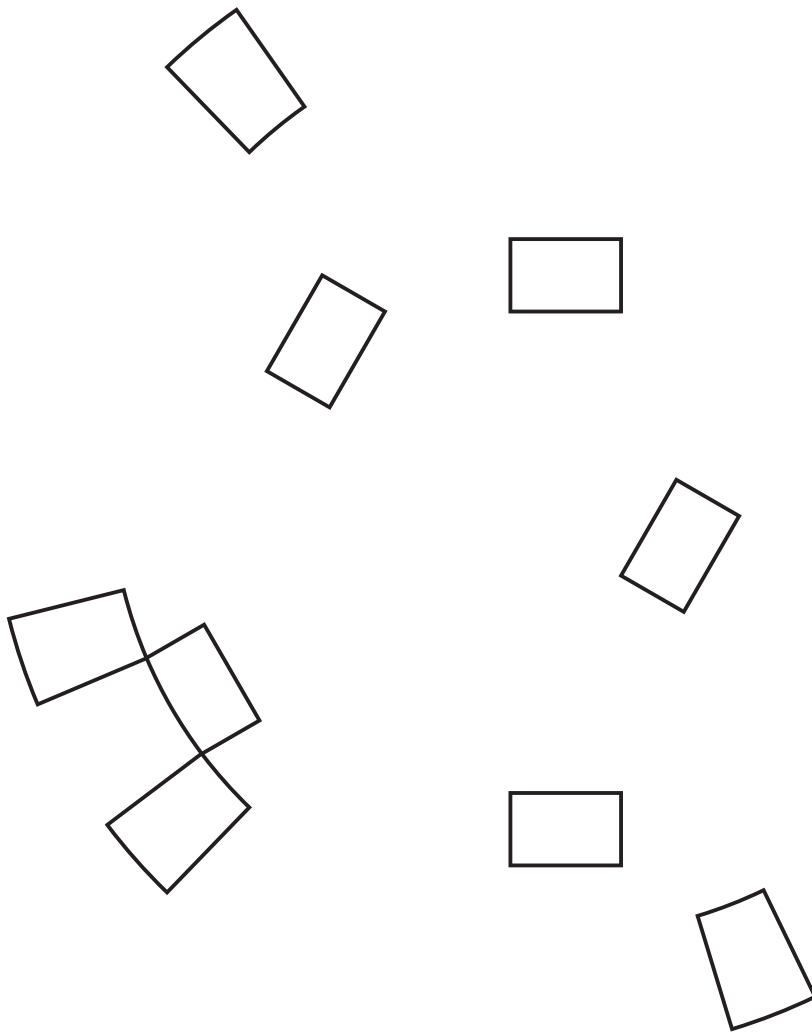


+TRIVIAL PURSUIT+

CASAS LARANJAS - DESPORTO E LAZER

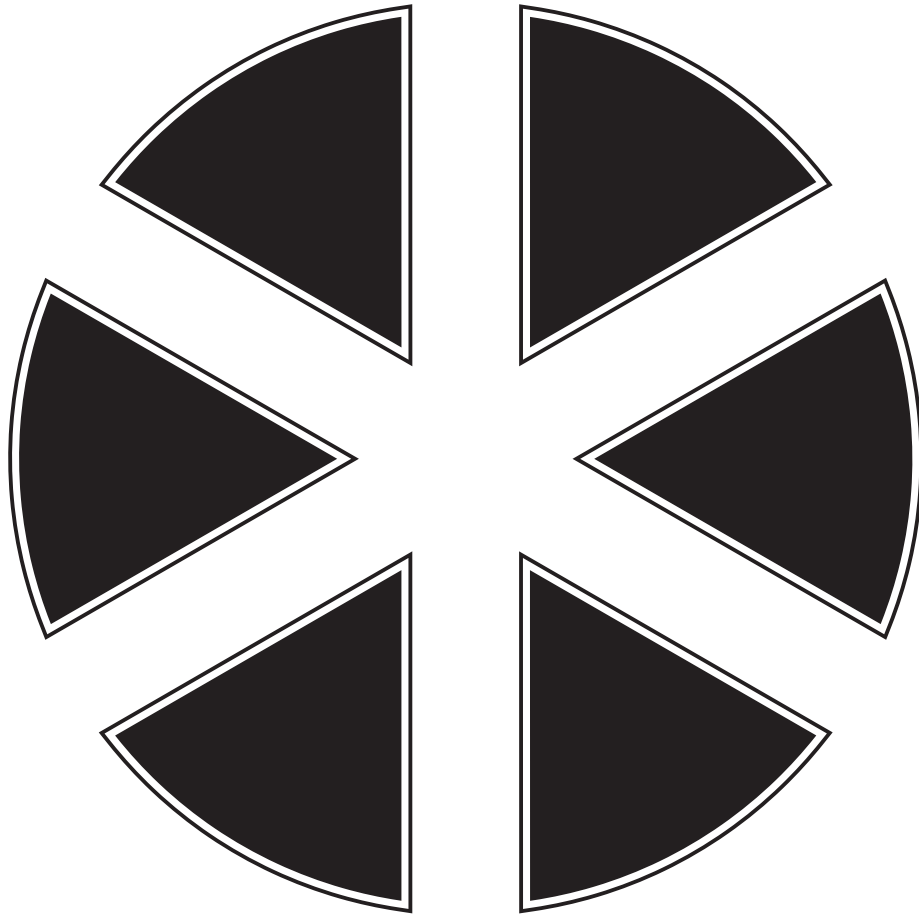


+TRIVIAL PURSUIT+
CASAS IMAGEN+A - VARIACIONES

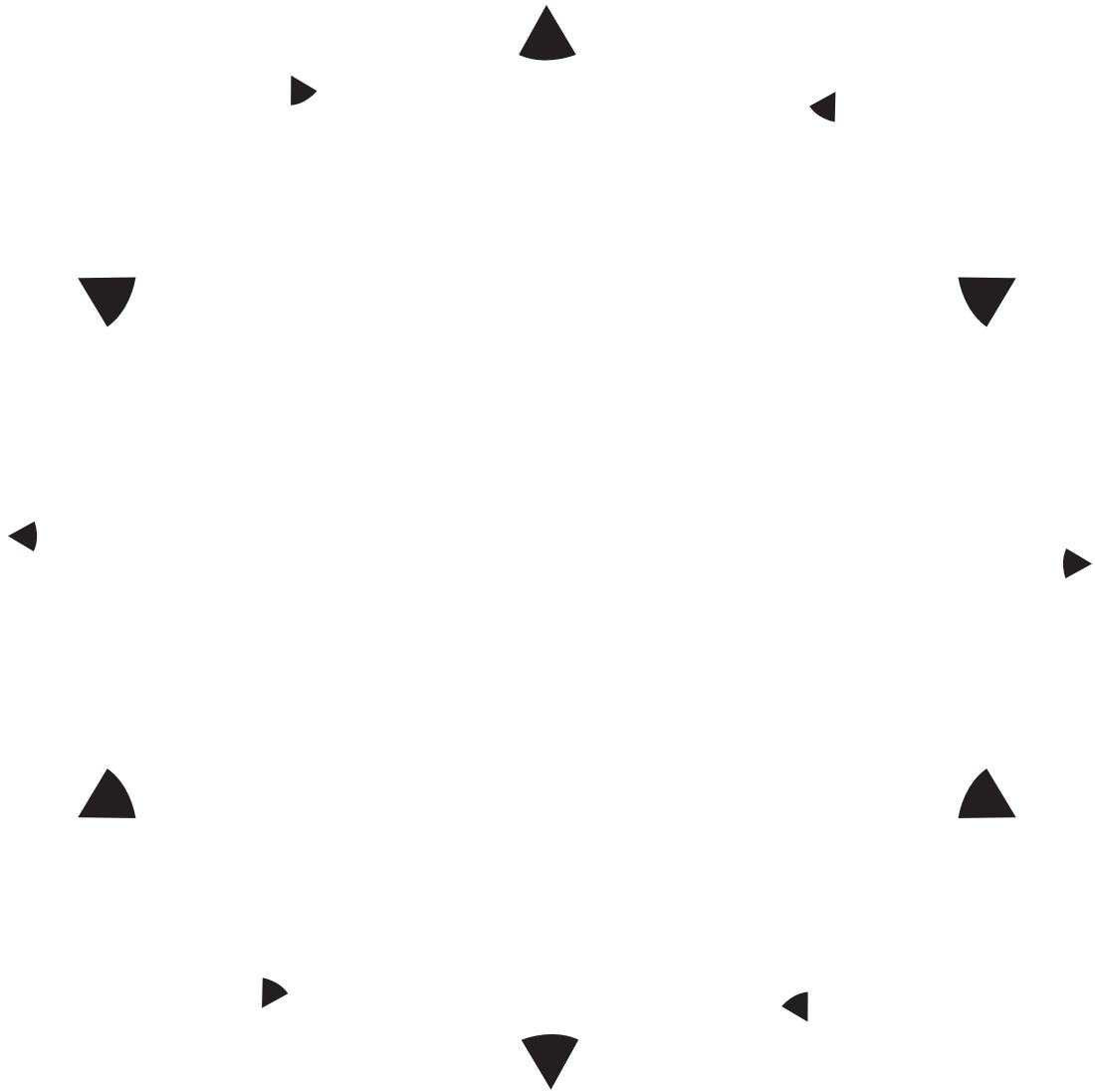


+KIVIAL PUKSUI+
ILUS+KAÇÃO CAMPO DE ACÇÃO





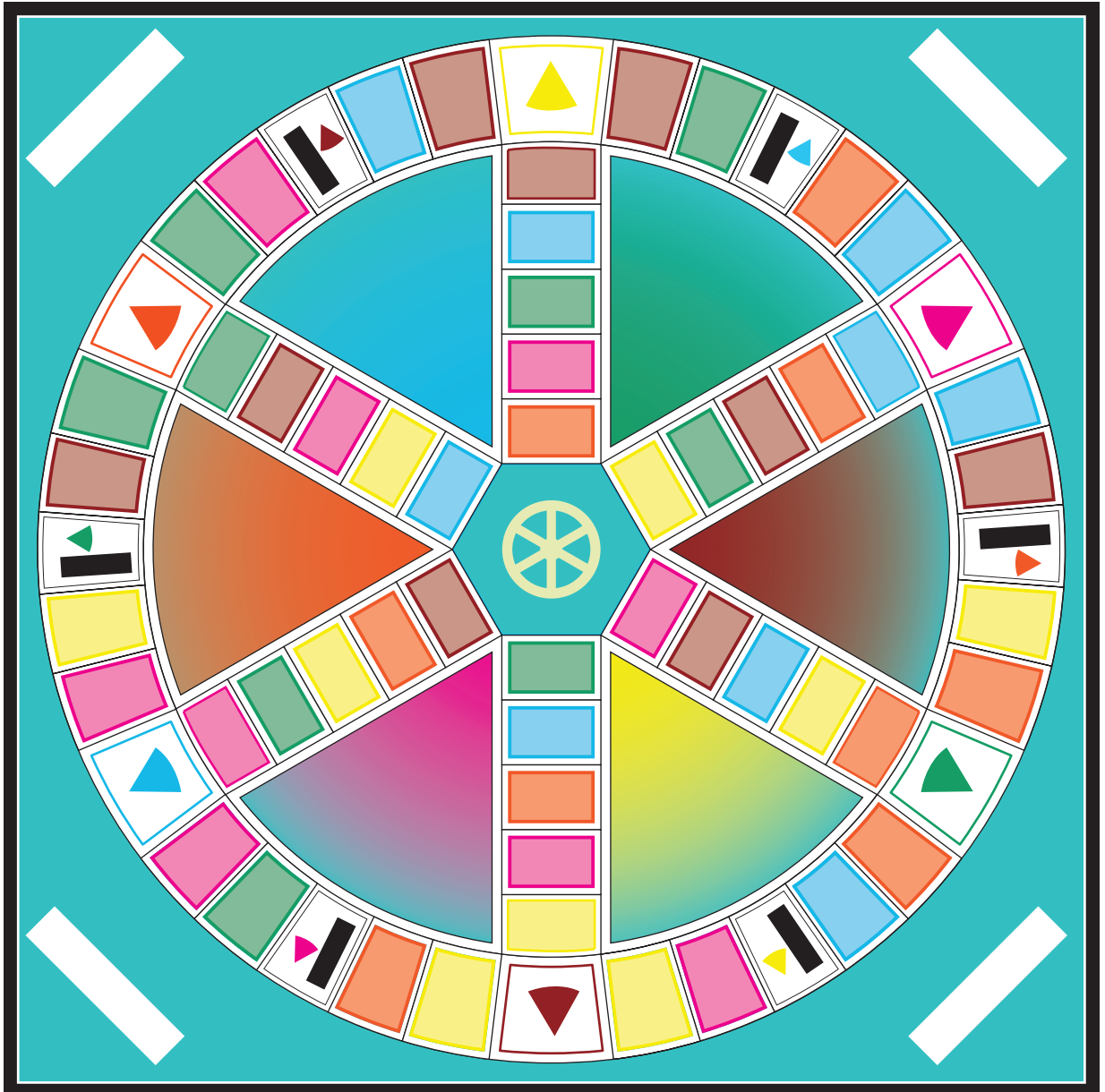
+TRIVIAL PURSUIT+
ÍCONES



+TRIVIAL PURSUIT+
LOGO+PO

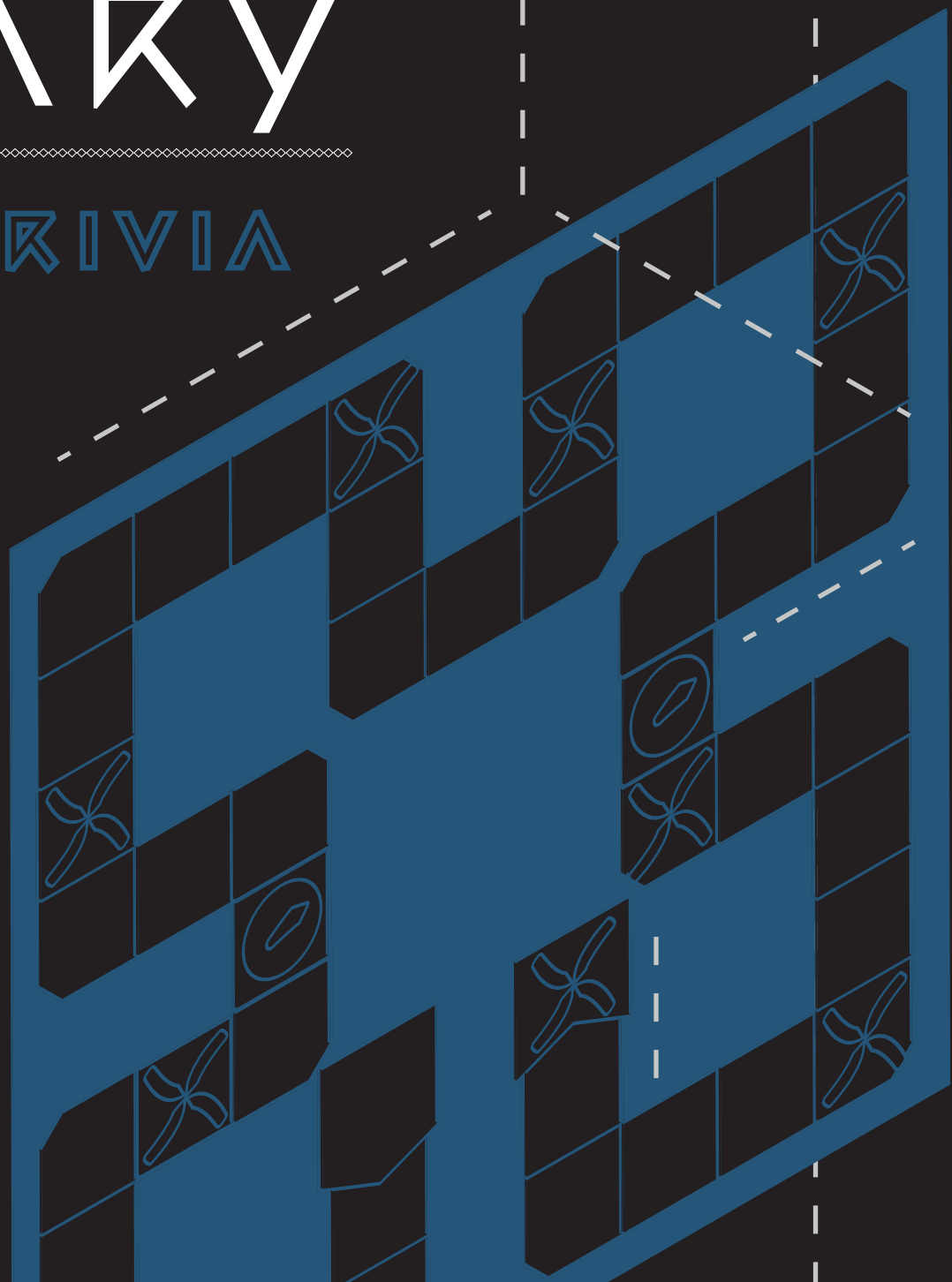


+TRIVIAL PURSUIT+
CORES



DICTIONARY

+TRIVIA





O jogo Pictionary tem uma imagem bastante simples e geométrica. O tabuleiro contém, dentro de uma forma quadrangular, um percurso linear e unidirecional que os jogadores têm de percorrer, para atingir os seus objetivos.

Este jogo de tabuleiro tem como objetivo a chegada à casa final em primeiro lugar. Semelhante aos jogos de corrida, o tabuleiro do Pictionary não é o local onde decorre a ação principal, mas serve de marcador de pontuação e de comunicação das ações que os jogadores devem executar. Neste caso a ação encontra-se na relação entre os jogadores, pois os mesmos necessitam de desenhar uma palavra que corresponda a um Objeto, Ação ou Pessoa.

A forma do jogo é bastante geometrizada, utilizando de um modo comum, o quadrado, que representa a forma do suporte em si, o tabuleiro, assim como as casas do campo de ação.

O campo de ação começa e acaba quase no mesmo sítio, fazendo o jogador dar uma volta completa ao tabuleiro.

As casas do campo de ação, são quadradas na sua maioria; têm uma cor sólida com um outline a branco, o que faz com que se delimitem e contrastem com o fundo escuro. Como tal, fazem sobressair o campo de ação. É de salientar que nas casas que fazem uma curva, existe um pequeno corte de um dos vértices.

A casa de partida e de meta são baseadas no quadrado comum das casas do campo de ação, mas com duas diferenças importantes. A Casa de partida contém um vértice que lhe dá a característica de uma seta, que comunica ao jogador a direção de jogo, enquanto a Casa de meta contém a subtração dessa extensão da casa de partida; visualmente, estas duas casas podem encaixar-se. O segundo aspeto é que são ligeiramente maiores que as restantes casas. Uma curiosidade é que a casa de partida se encontra imediatamente a baixo do início do logótipo do jogo.

O fundo do tabuleiro é uma gradação de preto para um azul marinho, tendo no centro o logótipo do jogo.



Só existem dois tipos de ilustrações, que correspondem a casas com ações especiais. A mais comum é a de quatro lápis verdes ligeiramente dobrados em forma de cruz, com linhas cinéticas, enquanto a outra é um lápis azul com uma graduação das quatro cores das outras casas do campo de ação.

A nível cromático, o tabuleiro do Pictionary é bastante contido, pois o fundo em gradiente escuro nas extremidades, e mais claro no centro, faz salientar o campo de ação e a identidade do jogo.

As casas mais comuns são amarelas, azuis, cor de laranja, e verdes que correspondem, respetivamente a desenhar, Pessoa/Animal/Local, Objeto, Ação e Palavra Difícil.

As casas ilustradas, têm o fundo vermelho com a ilustração dos lápis verdes que corresponde a todos os jogadores, jogarem ao mesmo tempo. E a ilustração do lápis azul o fundo é roxo, que corresponde a escolha do que se quer desenhar.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Linear

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação no tabuleiro do Pictionary é bastante simples. É um percurso linear ortogonal, que tem início e fim no centro do tabuleiro. Este percurso tem um padrão cromático e formal bastante vincado. As cores têm sempre a mesma ordem, amarelo, azul, laranja e verde, sendo que este é intercalado com umas casas especiais de fundo vermelho e ilustradas. A nível formal as casas estão dispostas onde o jogador sai, do centro percorre metade da aresta do tabuleiro e regressa ao centro, repetindo até chegar à meta.

Visualmente o campo de ação é bastante simples e minimalista onde apenas se distingue dois elementos gráficos que chamam a atenção, que são as ilustrações. Um elemento que faz o campo de ação sobressair é o outline branco que separa do fundo do tabuleiro e delimita as casas.

Ao longo do Campo de ação existe também um efeito de sobre que dá profundidade à imagem do tabuleiro.

O campo de ação neste jogo de tabuleiro apenas comunica ao jogador a pontuação, ver qual é o peão que vai à frente e que tipo de casa, em que calha e que determina a ação que cada jogador tem de executar. Este tabuleiro serve somente como equipamento auxiliar para o desenrolar do jogo, pois a ação principal decorre fora dele.

COR Amarelo
Azul
Cor de Laranja
Verde
Vermelho
Roxo
Branco

As cores neste jogo de tabuleiro têm um significado estabelecido pelas regras, pois sem estas não saberíamos o significado das mesmas.

A cor Amarela, comunica ao jogador que tem de desenhar uma Pessoa, Animal ou um Local.

A cor Azul comunica ao jogador que tem de desenhar um Objeto.

O Cor de Laranja comunica ao jogador que tem de desenhar uma Ação.

O Verde comunica ao jogador que tem de desenhar Palavras Díficeis.

A cor Vermelha comunica, aliada a outro elemento, que todos os jogadores têm de jogar nesta ronda.

As cores predominantes no no tabuleiro, Amarelo, Azul, Cor de Laranja, Verde e Vermelho estão igualmente distribuídas, com nove casas para cada cor.

O Roxo só está presente em duas casas, e encontra-se em simetria no campo de ação, comunicando ao jogador que é livre de escolher o tema que foi previamente mencionado.

O Branco serve para salientar e dividir as restantes cores, sendo utilizado como elemento neutro que organiza o campo de ação.

TIPOGRAFIA Lettering do Logo

No tabuleiro apenas aparece tipografia no logótipo do jogo que se assemelha ao tipo de letra Trajan Pro.

ANÁLISE FORMAL

NÚMEROS

Não existem números.

ILUSTRAÇÃO

Ilustração das Casas
Ilustração do Logo

FORMAS
GEOMÉTRICAS /
ORGÂNICAS

Formas Geométricas
Formas Orgânicas

LINHA

Linhas de Estrutura do Campo de Ação

ÍCONES

Casa Seta

TEXTURA /
GRADAÇÕES

Gradação de Preto para Azul
Gradação de Amarelo, Azul, Laranja,
Verde e Vermelho

ANÁLISE OPERACIONAL

Este jogo de tabuleiros não comunica através de números.

Existem dois tipos de ilustrações neste tabuleiro, que se encontram nas casas do jogo de tabuleiro. A de Todos Jogam e ainda a de Escolha Livre.

A Ilustração de Todos Jogam são quatro lápis verdes ligeiramente dobrados em forma de cruz, com linhas cinéticas para dar ilusão de movimento no sentido oposto dos relógios. Esta ilustração comunica ao jogador que todos os jogadores têm de participar nesta ronda.

A Ilustração da Escolha Livre contém um lápis azul escuro, semelhante ao que se encontra na gradação do fundo do tabuleiro em perspectiva e também ligeiramente dobrado, o que dá dinamismo à imagem. No fundo dessa ilustração, aparece uma gradação de cinco cores que tem como borda a cor branca a desvanecer para Roxo. Esta ilustração comunica ao jogador que este pode escolher o tema que pretende desenhar.

A ilustração do logo serve de identidade para o jogo, onde representa a ação que o jogo pretende que os jogadores façam.

Este tabuleiro é composto na sua totalidade por formas geométricas, sendo o quadrado, a mais utilizada. A presença do círculo só acontece em dois locais.

O quadrado é utilizado em todas as casas do campo de ação com o mesmo tamanho, exceto na casa de partida e de meta, que são ligeiramente maiores.

É preciso salientar que a ilustração do lápis contém menos rigidez nas linhas, devido a ser composta por formas geométricas que foram distorcidas para provocar uma ilusão de movimento.

As linhas Brancas encontram-se no campo de ação com dois objetivos, delimitando o Campo de Ação com a área não jogável do tabuleiro; também comunicam e reforçam ao jogador a delimitação de cada casa do Campo de Ação.

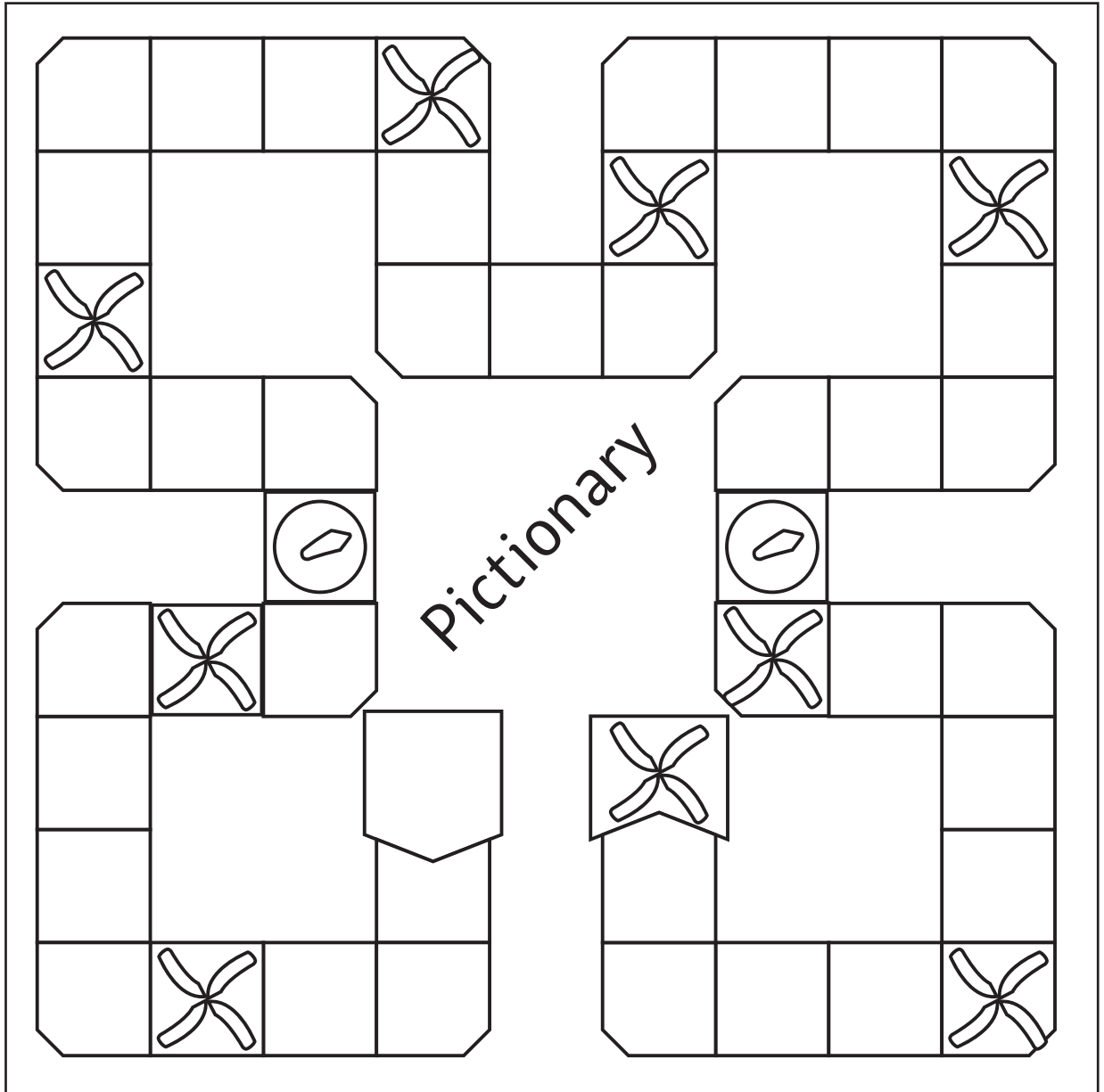
Um elemento que pode ser considerado ícone é o elemento extra que a casa de partida contém, uma seta, que comunica a direção de jogo.

A casa de meta, ao ter o inverso, complementa a informação dada pelo elemento da casa de partida. Como se uma encaixasse na outra, comunicando a casa de chegada.

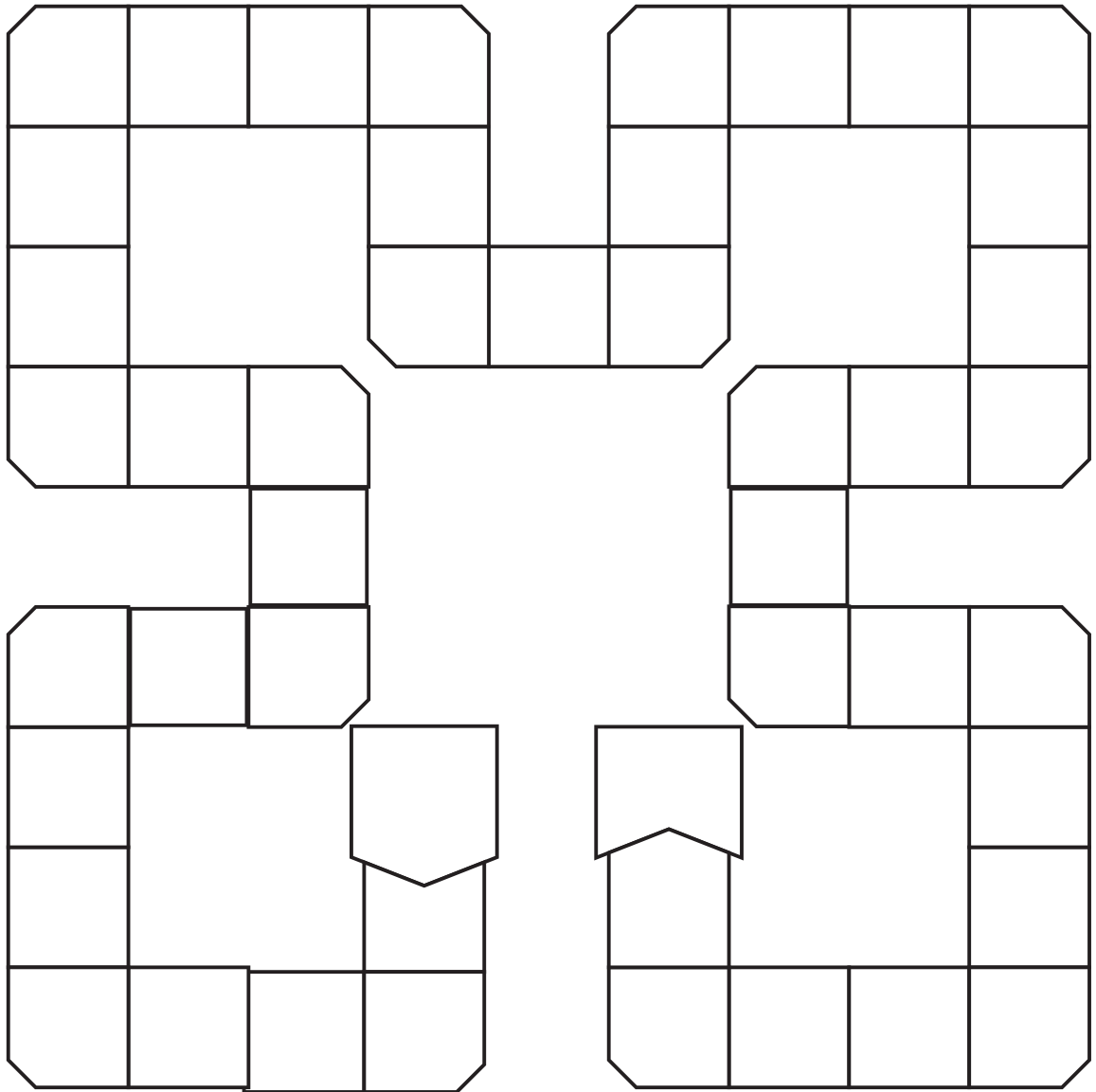
Neste jogo de tabuleiro, existem dois tipos de gradações. O primeiro encontra-se no fundo do tabuleiro que começa em preto e faz a gradação para azul e que volta para preto. Novamente esta gradação cria uma linha azul escura com uma inclinação a 45 graus, onde no meio se encontra o logótipo. Esta gradação encontra-se no tabuleiro em sentido estético para fazer sobressair o logótipo do jogo, assim como as cores do campo de ação.

A Gradação de Amarelo, Azul, Cor de Laranja, Verde e Vermelho, corresponde à ilustração de Escolha Livre, que comunica as possibilidades de todas as escolhas de ações que o tabuleiro oferece ao jogador, ou seja, escolher o tema de qualquer uma das casas previamente descritas.

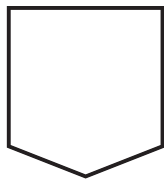
PIC+IONARY
+A3ULEIKO COMPLETO



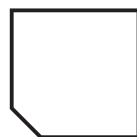
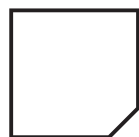
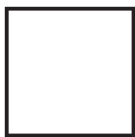
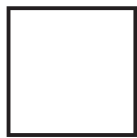
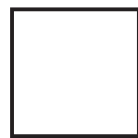
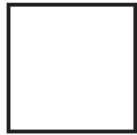
DICTIONARY
CAMIÑO DE AÇÃO



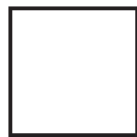
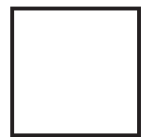
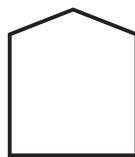
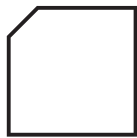
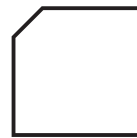
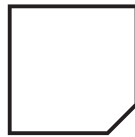
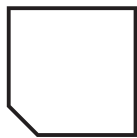
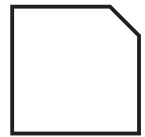
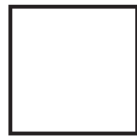
DICTIONARY
CASA DE PARTIDA



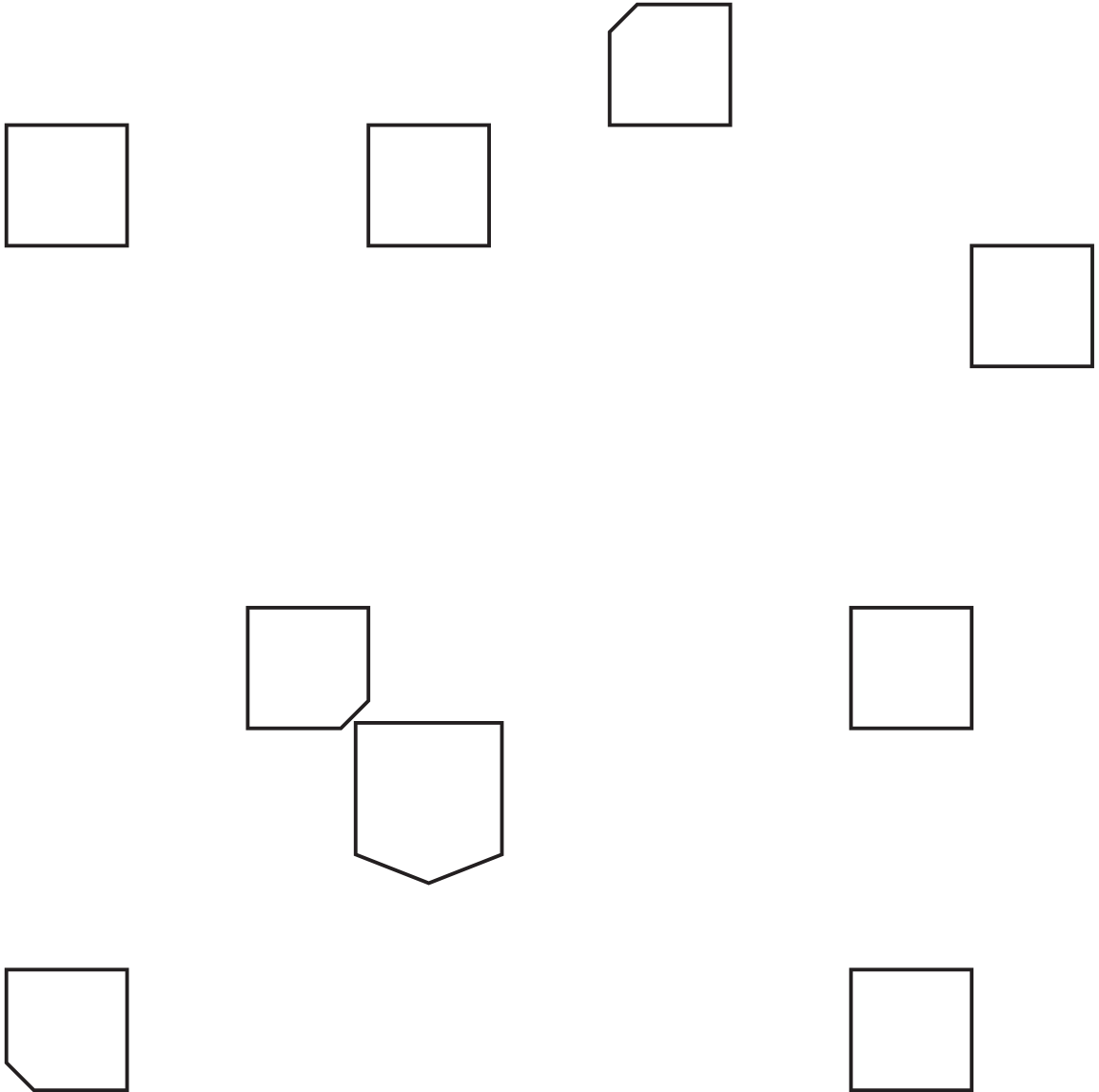
DICTIONARY
CASAS DE ACCÃO



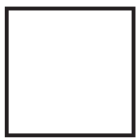
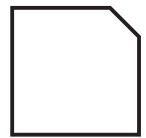
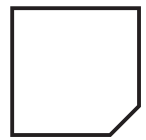
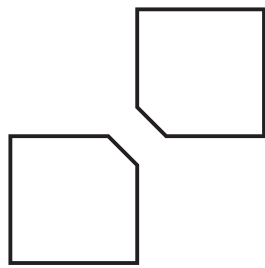
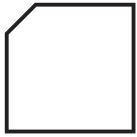
DICTIONARY
CASAS DE (PALAVRAS) DIFICIL



DICTIONARY
CASAS DE PESSOA / ANIMAL / LOCAL



DICTIONARY
CASAS DE OBJETO

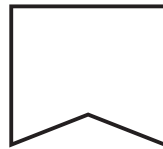


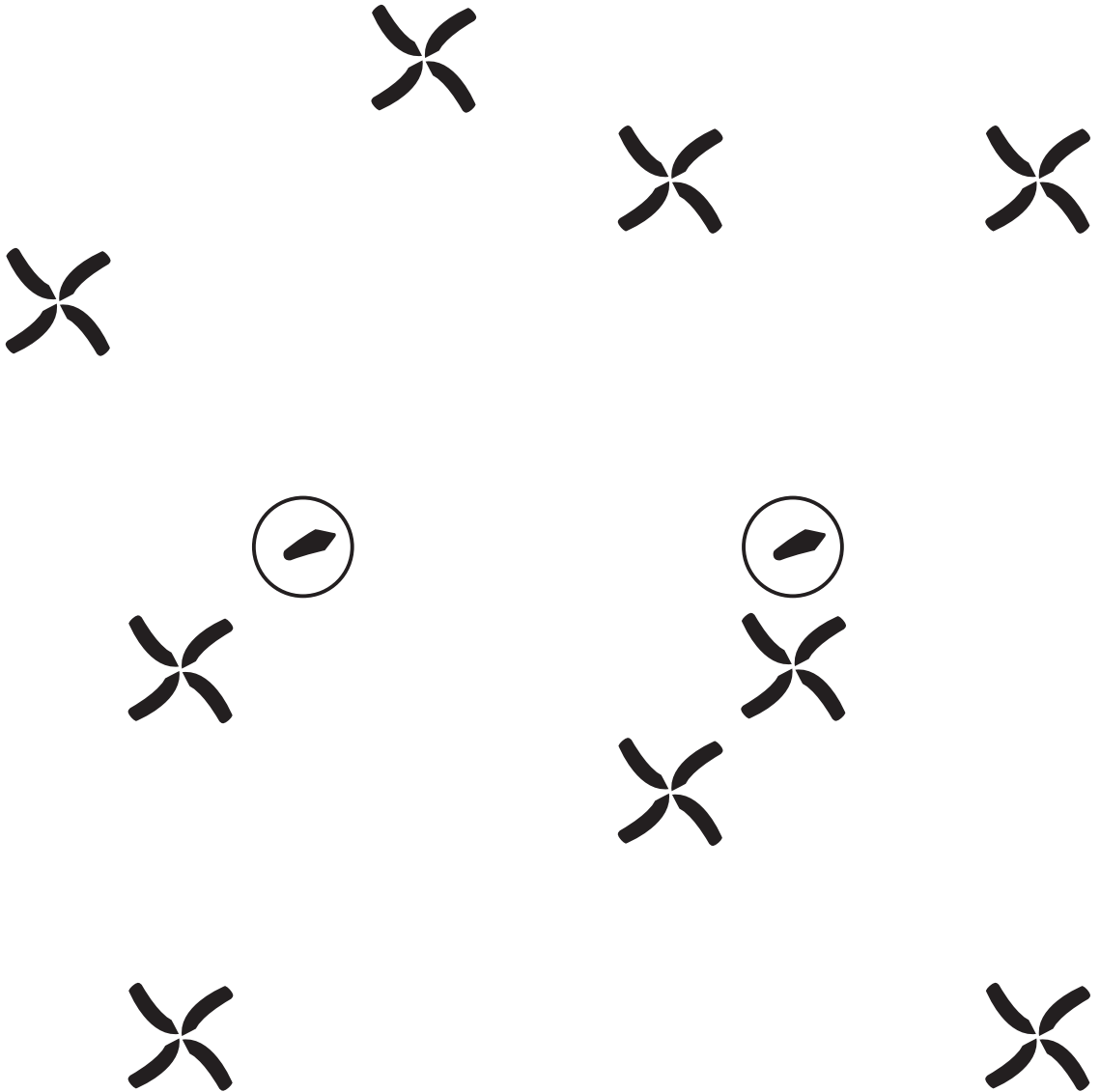
DICTIONARY
LIVRE ΠΑΡΑ ΕΣΚΟΛΙΕΚ



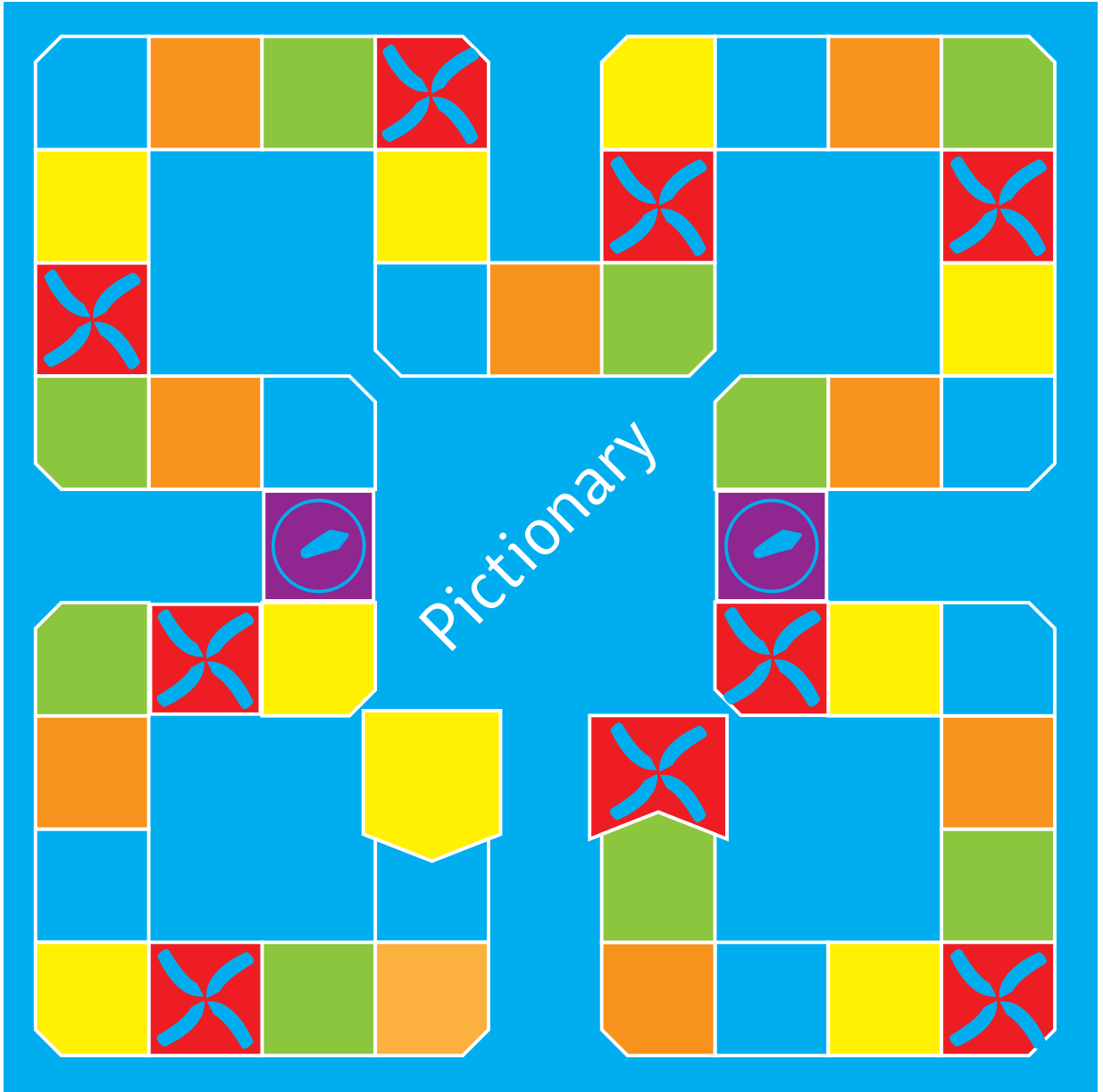


DICTIONARY
CASA DE CIEGADA





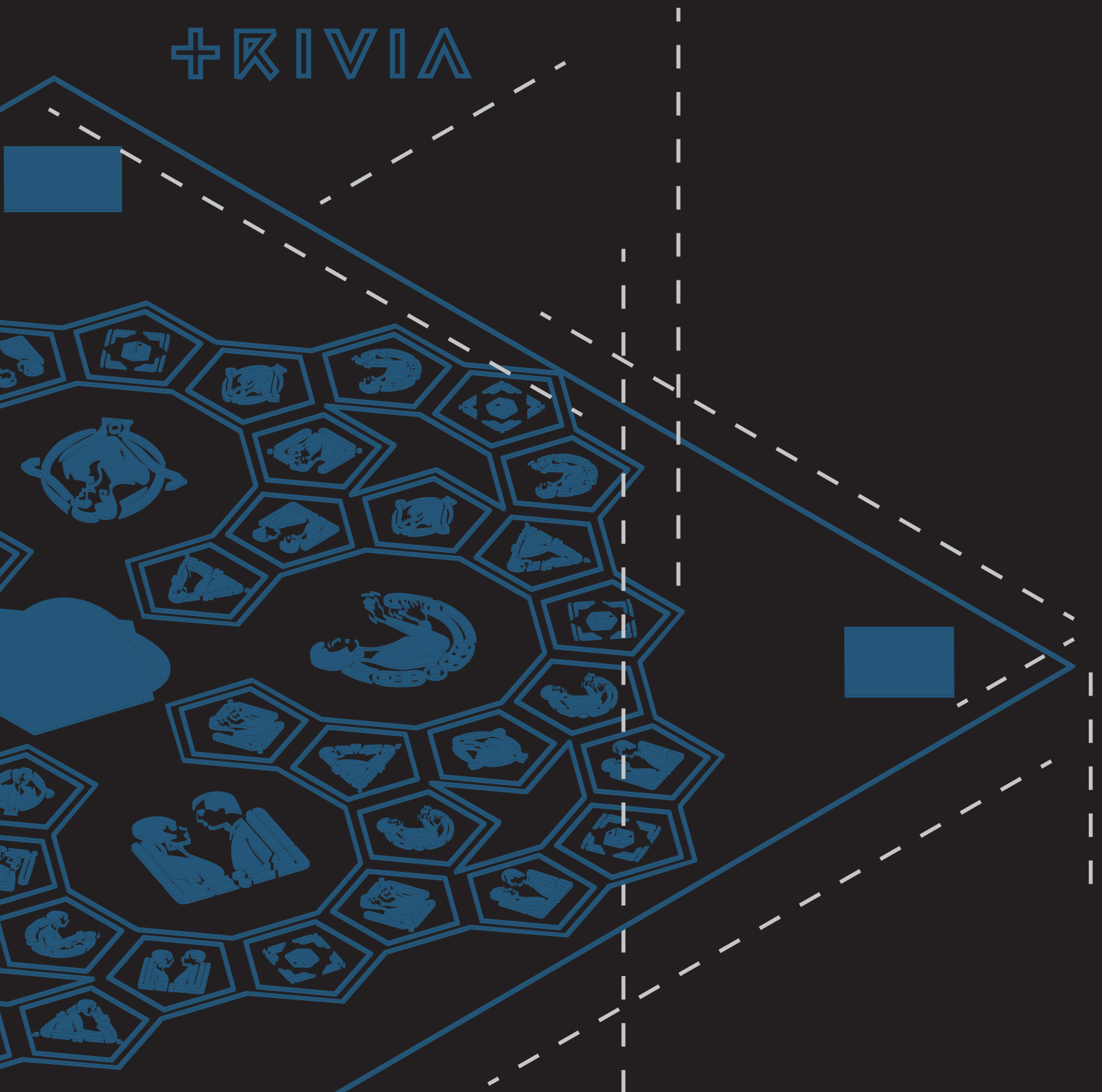
PICTIONARY
CORES



PARTY

& CO.

TRIVIA



O tabuleiro do jogo Party & Co. é visualmente simples e com características geométricas nos elementos que o constituem. Destaca-se, sobretudo o campo de ação, por ser o elemento mais claro do tabuleiro e pela sua forma pentagonal.

O Party & Co. é um jogo de equipa que tem como objetivo pontuar em 5 tipos de casas diferentes que se encontram distintos das restantes, em que cada casa, representa um jogo e em que a equipa tem de vencer para obter um ponto. Os jogos consistem na ação que um jogador tem de executar, de maneira a que os seus colegas de equipa possam adivinhar. As categorias dos jogos são: desenho, ler os lábios, pergunta, mímica e adivinhar uma palavra (palavra proibida). Cada uma destas ações ou “mini-jogos” têm as suas regras específicas. O jogo chega ao fim quando a primeira equipa pontuar nas 5 casas e fôr para a casa final.

O jogo decorre com mais intensidade fora do tabuleiro. Este serve somente para marcar a pontuação e ditar que “mini-jogo” a equipa de jogadores terá de executar.

A forma do jogo é bastante simples, em que o campo de ação tem a forma de um pentágono aproveitando a forma do interior para ter mais casas e principalmente, onde se encontram as casas de pontuação. A forma de uma casa individual é também um pentágono, e isto provavelmente tem a ver com o facto de existirem 5 “mini-jogos”, supondo que é um lado para cada jogo. O campo de ação não impõe ao jogador nenhuma direção, este é livre de se movimentar para a casa que lhe convém, consoante o resultado do lançamento dos dados.

É de salientar que a casa de partida e a casa final, é a mesma, que se encontra no centro do tabuleiro, onde cada vértice se encontra quase encostado a um vértice de uma casa de ponto. Esta casa de partida/final, tem um tratamento bastante diferente das restantes casas do campo de ação, devido a ser maior, ter múltiplas cores e uma ilustração que quebra a forma do pentágono, sendo muito mais entendida como uma ilustração do que uma área do campo de ação.

As casas de pontuação encontram-se imediatamente a seguir à casa de partida/final, que são o negativo das restantes casas do tabuleiro, sendo estas facilmente identificadas como



casas de ponto. As restantes casas estão colocadas dentro de um caminho branco formado por pentágonos brancos que se encontram ligados, enquanto as próprias casas estão delimitadas por um outline de uma cor com uma respetiva ilustração.

Neste tabuleiro as ilustrações estão presentes fora e dentro do campo de ação, embora visualmente sejam tratadas de maneiras diferentes. Enquanto no campo de ação estas ilustrações têm um tamanho reduzido e uma cor específica que as diferencia, as ilustrações fora do campo de ação encontram-se muito maiores, mas numa cor igual que faz pouco contraste com o fundo do tabuleiro.

Ao nível cromático o tabuleiro é bastante contido. Utiliza um verde escuro para o fundo, e o branco para o fundo do campo de ação para ter um maior contraste na área de jogo. Verifica-se a utilização de 6 cores diferentes para cada casa: 5 para os “mini-jogos”, verde para desenho, azul para pergunta, magenta para palavra proibida, cor de laranja para mímica e roxo para ler os lábios; a sexta a sexta cor numa casa para lançar os dados novamente, utilizando um castanho bastante claro. Estas cores são utilizadas nas ilustrações dentro do campo de ação e no outline da casa.

O tabuleiro todo tem uma linha ondulada que cria uma moldura a todos os elementos do jogo.

ANÁLISE FORMAL

CAMPO DE AÇÃO Pentagonal - Não Linear

COR Verde Escuro
Azul Escuro
Verde Claro
Azul Claro
Magenta
Cor de Laranja
Roxo
Castanho Claro
Branco

TIPOGRAFIA Lettering do Logo

NÚMEROS Não existe números.

ANÁLISE OPERACIONAL

O campo de ação do Party & Co. é baseado na forma geométrica do pentágono. As casas com a mesma forma estão ligadas pelas arestas que criam um caminho omnidirecional pelo qual o jogador pode percorrer livremente, consoante o lançamento dos dados.

Os diferentes tipos de casas estão claramente identificados pelo seu outline e cor. As casas normais contêm sempre o fundo branco com o outline e ilustração da respetiva cor, no qual o “mini-jogo” é executado. Nas casas de ponto mantém-se outline, mas o fundo da casa passa a ser pintada da cor menos saturada da ilustração, enquanto esta fica pintada de branco, criando uma distinção clara para o jogador onde se encontram as casas de pontuação. Isto também pode ser visto pela sua colocação no espaço, que se encontra no centro do tabuleiro, junto à Casa de Partida/Final.

A Casa de Partida/Final é diferente de todas as outras, pois o seu tamanho varia, assim como a codificação cromática e a forma geométrica. Utiliza um outline branco para criar relação com as restantes casas de tabuleiro, comunicando ao jogador que aquela casa é a mais importante em relação às outras.

Existe a necessidade de salientar que as casas de ponto encontram-se ligadas com a casa de partida/final, não pela aresta, como todas as casas do tabuleiro, mas sim pelos vértices.

O Verde Escuro é utilizado como cor de fundo do tabuleiro servindo de base para criar um contraste grande com a cor do fundo do campo de ação, o branco, fazendo sobressair a área de jogo facilitando a perceção ao jogador.

O Azul Escuro é utilizado nas ilustrações fora do campo de ação e, embora seja visível tem um contraste menor, criando um patamar intermédio entre a base do tabuleiro e a área de jogo.

O Verde Claro é a cor que corresponde às Casas de Desenho, o Azul Claro às Casas de Pergunta, o Magenta às Casas da Palavra Proibida, o Cor de Laranja às Casas de Mímica, o Roxo às Casas de Ler os Lábios e o Castanho Claro para as Casas de Lançar novamente o dado.

Esta codificação cromática aliada às ilustrações ajudam o jogador a identificar, com mais facilidade, o tipo de casa e o “mini-jogo” correspondente.

A codificação cromática ajuda também a agrupar os tipos de casas e comunica ao jogador onde está o maior número de casas que pretende.

No tabuleiro apenas aparece tipografia no logótipo do jogo, existindo pelo menos dois tipos de letra diferente, a primeira, “Party”, é escrita em maiúsculas num tipo de letra serifado condensado. Enquanto o “& co.” parece ser retirado de um tipo de letra grotesco, onde é de salientar que o “co.” está condensado.

Este jogo de tabuleiros não comunica através de números.

ANÁLISE FORMAL

ILUSTRAÇÃO

Ilustração Casa de Partida/Final
 Ilustração de Casa de Desenho
 Ilustração Casa de Pergunta
 Ilustração Casa de Palavra Proibida
 Ilustração de Mímica
 Ilustração de Ler os Lábios
 Ilustração de Lançar os Dados

ANÁLISE OPERACIONAL

A ilustração presente no tabuleiro do Party & Co. é bastante geométrica, podendo dizer-se que é uma ilustração iconográfica. Contudo, em vez de pertencer à categoria de ícones, vamos colocá-la na característica de ilustração, uma vez que as mesmas imagens são utilizadas como adorno do tabuleiro. É de salientar que estas ilustrações que decoram o tabuleiro encontram-se diretamente, no lado oposto da casa de ponto que representam.

As ilustrações comunicam ao jogador o tipo de “mini-jogo” e indicam o que deve fazer para poder prosseguir no jogo.

A ilustração da Casa de Partida/Final, é a mais complexa de todas, devido a ter uma paleta grande de cores, tendo um tamanho maior em relação às restantes ilustrações do campo de ação. A característica que comunica a ligação com o resto do campo de ação, é o outline branco que se relaciona com o fundo do campo de ação. Outra característica desta ilustração é quebrar com a forma pentagonal da casa, onde a ilustração se sobrepõe sobre o outline da casa. A ilustração representa um Homem e uma Mulher de perfil, sendo que esta se encontra com a cabeça ligeiramente inclinada.

A ilustração da Casa de Desenho tem uma forma triangular que representa de perfil uma pessoa a desenhar, onde se verifica o signo do lápis e a pessoa representada numa posição de escrita. Na moldura triangular ainda se podem encontrar, pequenos corações.

A ilustração da Casa de Pergunta representa uma pessoa numa perspetiva de 3/4 a segurar um cartão com um ponto de interrogação, que representa o ato de colocar uma pergunta. Esta ilustração encontra-se com duas formas de ângulo reto colocadas em lados opostos à ilustração, o que proporciona à imagem algum dinamismo.

A ilustração da Casa da Palavra Proibida representa numa moldura oval que tem outra que entrelaça sobre a mesma uma pessoa, numa perspetiva de 3/4, que segura uma máscara sobre os olhos.

A ilustração da Casa da Mímica é uma pessoa representada de perfil a mover as mãos, em que junto destas se encontram algumas linhas cinéticas que auxiliam a ler o movimento das mãos. Esta ilustração está complementada por 3/4 de circunferência que vai da cabeça da pessoa para a mão, reforçando a ideia de movimento, assim como enriquece a ilustração.

A ilustração da Casa de Ler os Lábios são duas pessoas representadas de perfil que se encontram frente a frente, na qual uma moldura em forma de “U” une a imagem.

Finalmente a Ilustração da Casa de Lançar Novamente os Dados, é um dado em perspetiva isométrica dentro de um quadrado que não se encontra fechado no meio das arestas.

As ilustrações das casas à pessoa representada é sempre uma mulher. Com exceção na casa de lançar novamente o dado e da casa de Ler os Lábios.

ΑΝΑΛΪΣΗ ΦΟΡΜΑΛ

ΦΟΡΜΑΣ Φορμας Γεομετρικαs
ΓΕΟΜΕΤΡΙΚΑ8 /
ΟΡΓΑΝΙΚΑ8

ΑΝΑΛΪΣΗ ΟΠΕΡΑΚΙΟΝΑΛ

Τοτα α λινγυαγμ γραφικα το γογο τμμ καράτμρ γεομετρικο βα8ταυτε φορτε δε8δε α φορμα πενταγωναλ το καμπο δε αααο, πα88αυο πελα φορμα ταμβέμ πενταγωναλ τα κα8α, ταλ κομω α8 ιλου8τραααοε8 τε αο βα8εαδα8 εμ φορμα8 γεομετρικα8.

Ναο ε8υ8τε νεημωα λινηα κομ ε8πρε88ιυαδα τε ο8βο88ααα δε8τα λινγυαγμ, με8μω να ιλου8τρααο μα8 κομπλε8α τε ε α τα κα8α δε παρταδα/ φιναλ, α ιμαγμ ε βα8ταυτε κονταδα α νέυελ ε8πρε88ιυο, τμμω υμ φορτε κομπεντε γεομετρικο.

ΛΙΝΗΑ Ουτλινε τα8 Κα8α8

Ε8τα8 λινηα8 ρε8υεμ παρα διυαδιρ ο φυνδο βρακο το καμπο δε αααο δελινιταυο ε ιδεντιφικαυο α8 κα8α8. Ε8τα8 τέμ ο με8μω τρατμμεντο κροματικο τα ιλου8τρααο τε ρε ενκοτρα δεντο το ρε8πετιυο ε8πααο, κομυακαυο αο γογαδορ α διυα8ιο ε δι8τριβυααο τα8 κα8α8 το καμπο δε αααο.

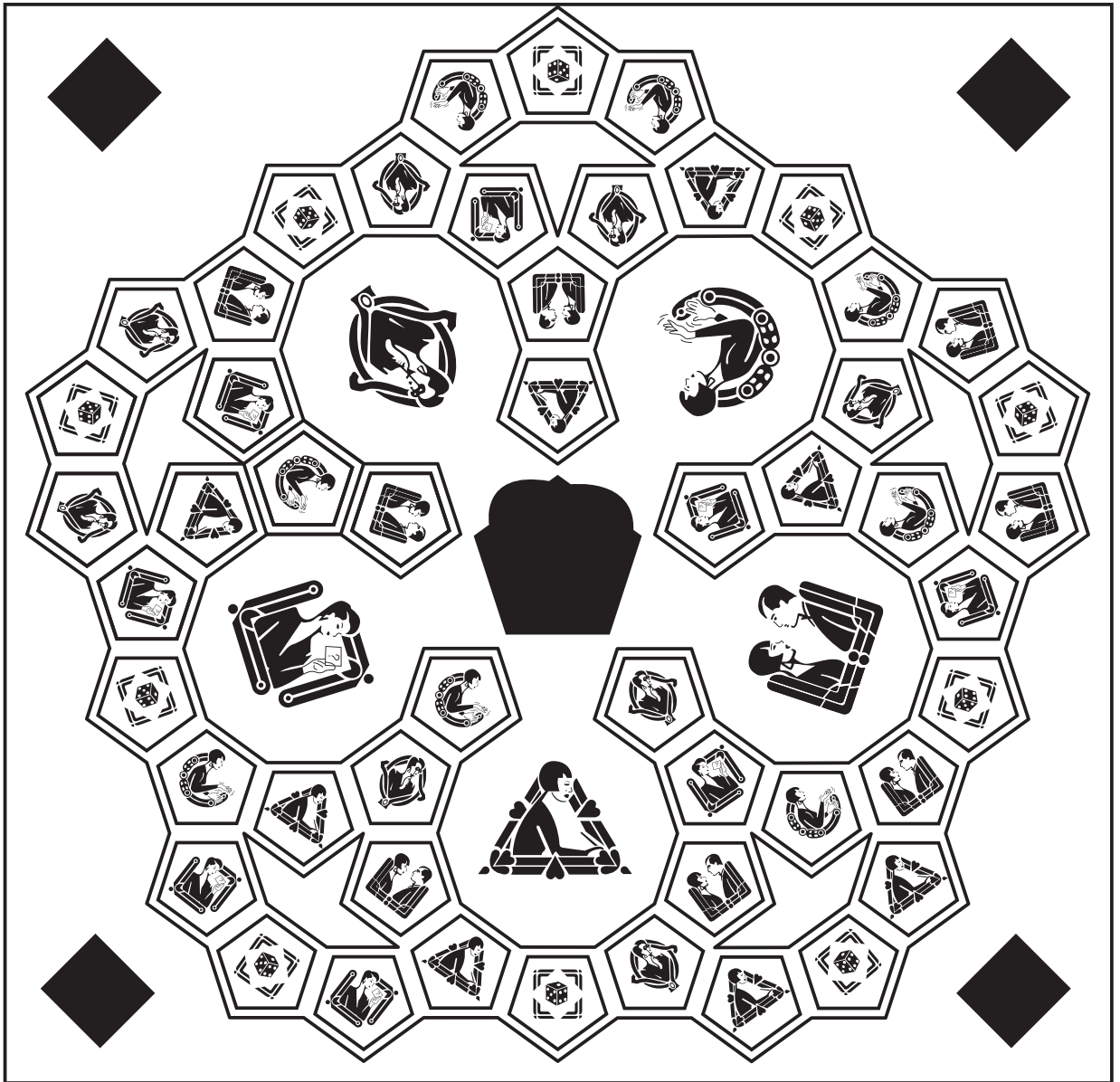
ΪΚΟΝΕ8 Ναο τεμ Ικονε8

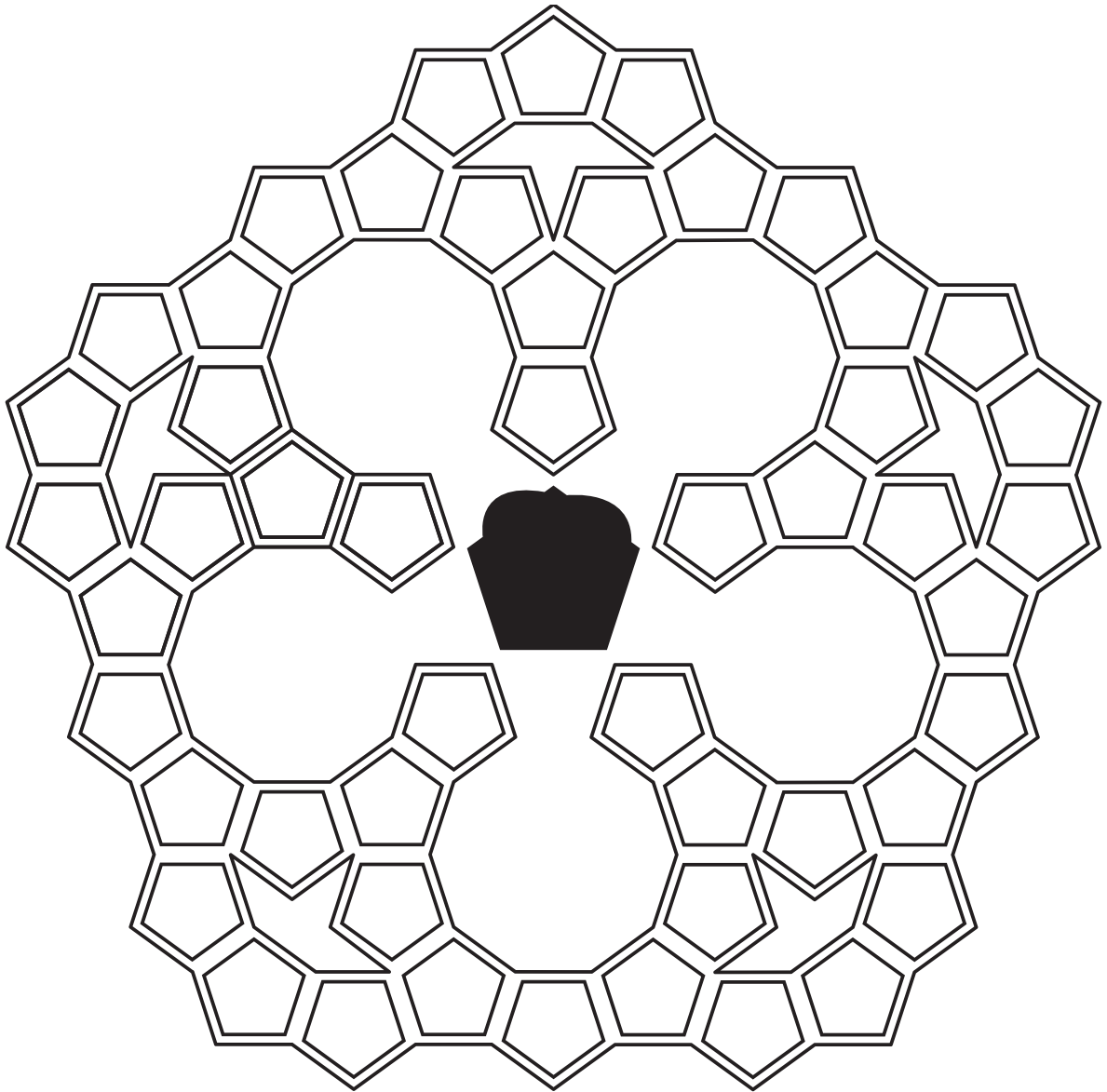
Ποδερίμω8 αργυμενταρ τε ε8τε γογο δε ταβυελορ κοντέμ ικονε8 δευαδο α8 ιμαγμ8 τε ρε8πενταμ καδα "μινι-γογο", εμωρα νε8τε κα8ο α8 ιμαγμ8 ρε8αμ δεμα8ιαδο κομπλε8α ε, α8ε8αρ το ρευ καράτμρ γεομετρικο, ε8πρε88ιυα8. Ε ε ραλιενταρ τε α8 με8μα8 ιμαγμ8 ρε8 υτιλι8αδα8 κομω αδορνω ιλου8τρατιυο φορα το καμπο δε αααο.

ΤΕΧΤΥΡΑ /
ΓΡΑΔΑΑΑΟ Ναο τεμ τεχτυρα νεμ γραδααοε8

Ε8τε ταβυελορ ναο κομυακα υ8υαλμενταρ ατραυέ8 δε Τεχτυρα8 ε/ου Γραδααοε8 δε Κορ.

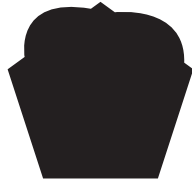
PAR+Y & CO.
+AΞULIKO COMPLETO



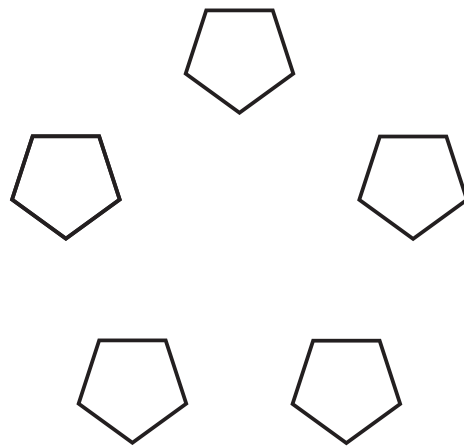


PARTY & CO.

CASA DE PARTIDA É FINAL



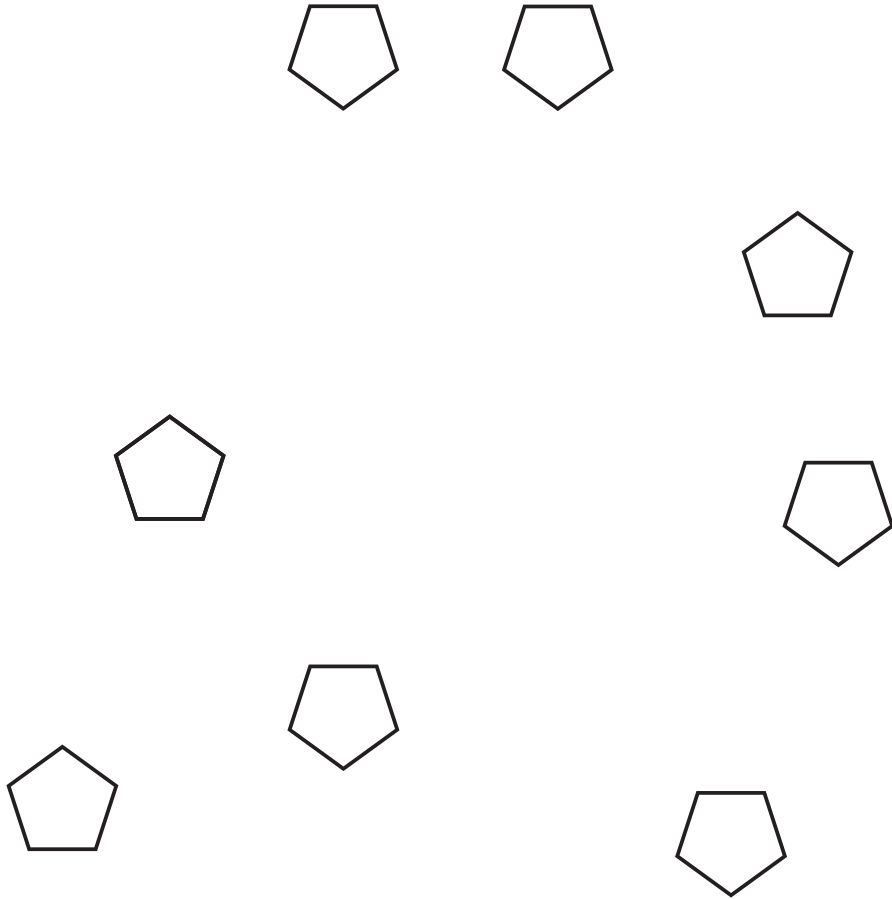
PARAY & CO.
CASA DE PONTO

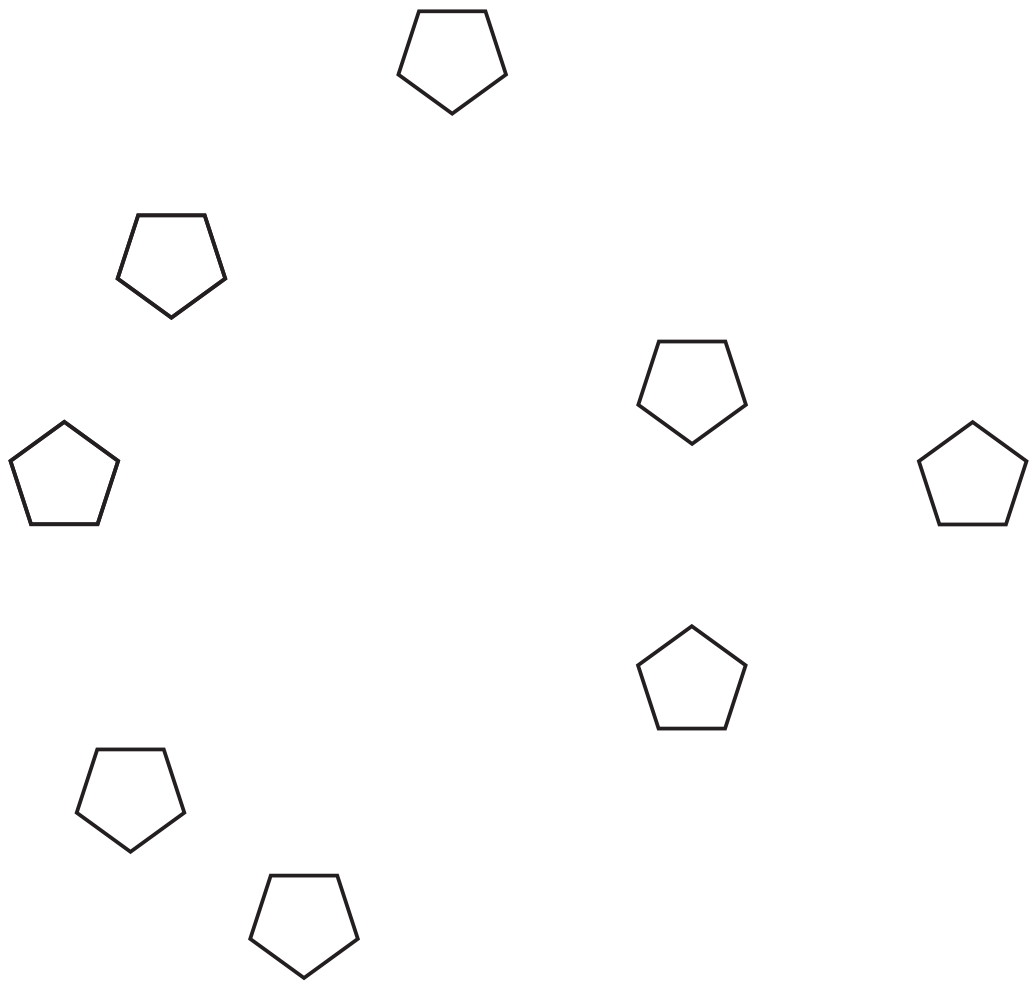


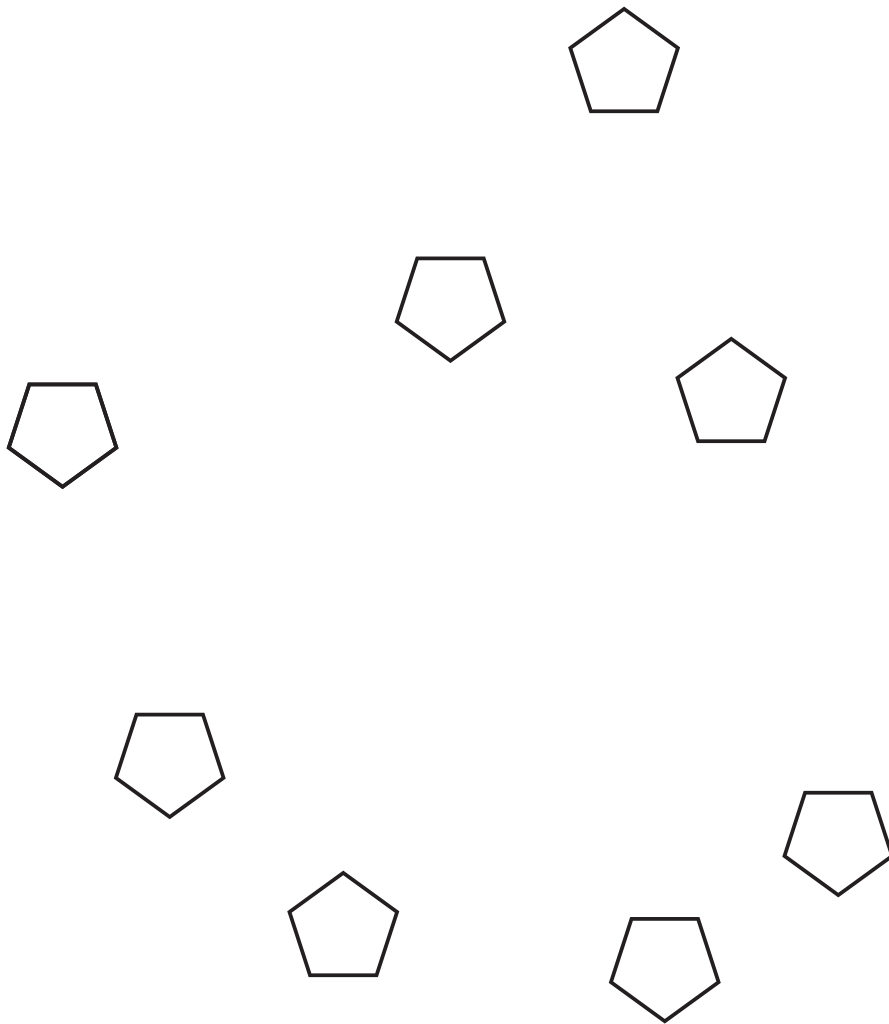


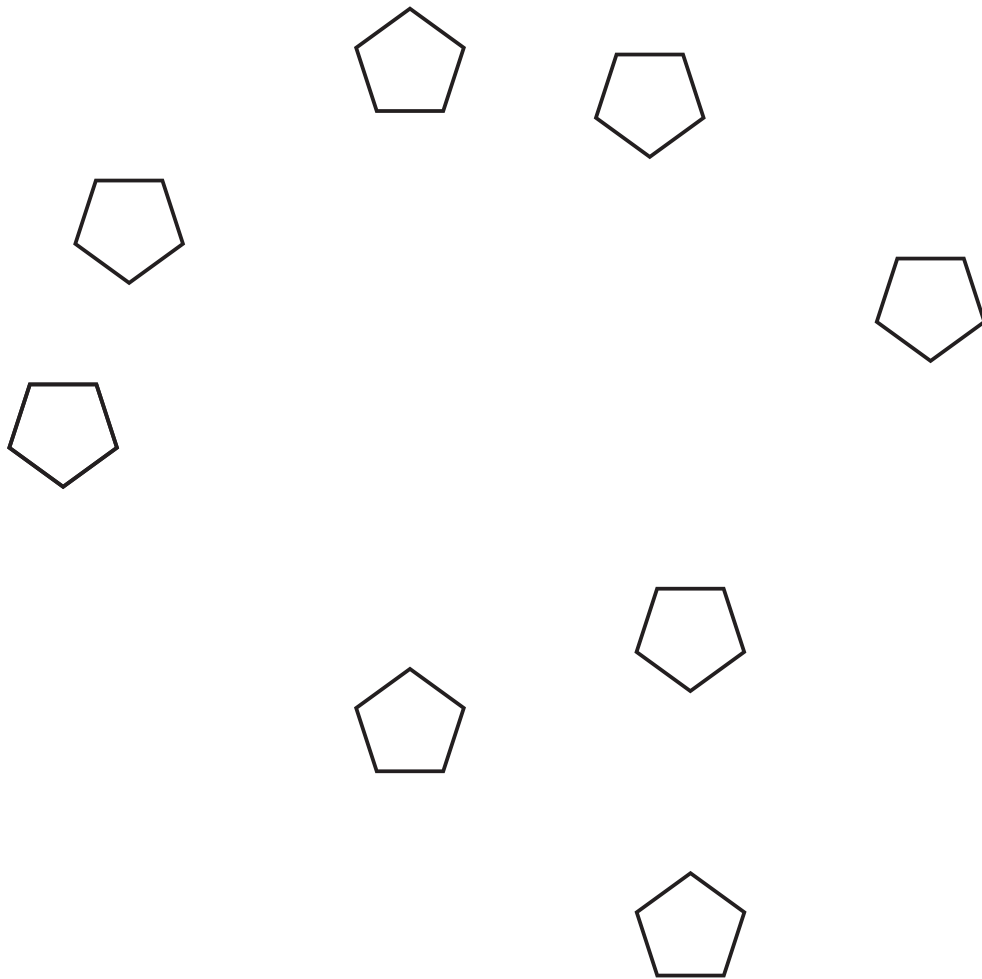
PAR+Y & CO.

CASA DE MIMICA GESTOS E SONS

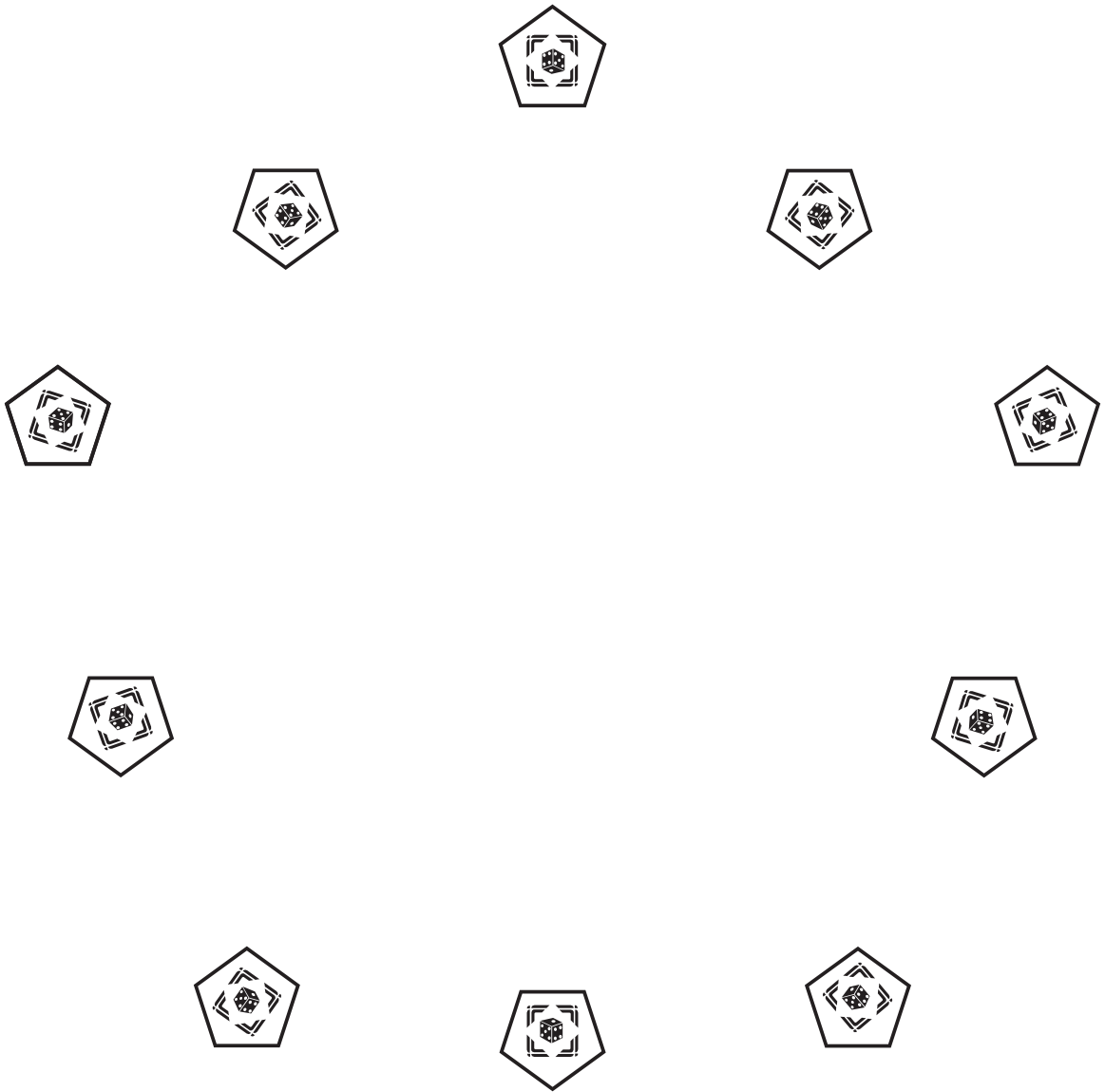








PAR+Y & CO.
CASA DE LANÇAR OS DADOS



PARTY & CO.
LOGO+IPO



PAR+Y & CO.

CORES





FIG 23. Ilustração de insectos do Splat!

FIG 24. Ilustração do Pontapé ao Goal.

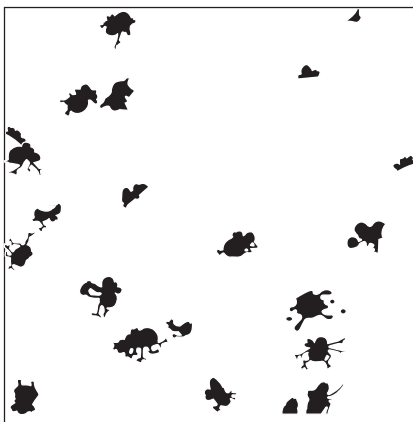


FIG 23.

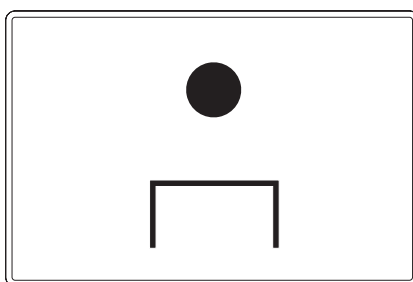


FIG 24.

de jogos de Trivia. No entanto, todas elas variam, como anteriormente foi referido. No *Party & Co.* as casas têm a forma de um pentágono, o *Pictionary* tem casas quadradas e o *Trivial Pursuit* tem uma variedade de casas que vai desde hexágonos a retângulos.

A formas orgânicas são elementos pouco comuns nos vários tabuleiros estudados pois aparecem somente em alguns jogos. Normalmente aparecem nas ilustrações, com linhas e formas fluidas que representam um objeto ou pessoa em concreto, como por exemplo o jogo *Splat!*, onde aparecem os insetos desenhados de um modo expressivo, assim como nas restantes ilustrações. Assim, na forma geral do campo de ação, uma linha com várias curvas impõem algum dinamismo ao grafismo do tabuleiro. Por contraste com o jogo *Pontapé ao Goal* onde predominam as formas geométricas, tendo estas menos dinamismo visual do que o *Splat!* ou até mesmo o *Candy Land*.

Ao nível da ilustração, os jogos de tabuleiro analisados não têm características comuns entre eles, por vários motivos. Em primeiro lugar, nem todos os jogos têm ilustrações como o *1001 Nomes* e o *Scrabble*, em que não há necessitam de signos que contextualizem o tema do jogo. Em segundo lugar, a linguagem das ilustrações é diferentes, cada ilustrador tem um modo diferente de estruturar o seu desenho, tanto nas escolhas de cor como na relação que estas ilustrações têm com o tema.

Se observarmos as ilustrações do jogo *Cluedo* verifica-se que estas são diferentes dos outros jogos, como o *Jogo da Vida*. No *Cluedo* as ilustrações que contextualizam o jogo, encontram-se delimitadas, e no *Jogo da Vida* estas fazem uma gradação para a cor que se encontra no fundo do tabuleiro. Neste mesmo exemplo, também se pode verificar que as ilustrações do *Jogo da Vida* são mais orgânicas do que as do *Cluedo*, porque enquanto o *Jogo da Vida* focaliza a representação no desenho do Homem, o *Cluedo* desenha objetos e espaços, utilizando mais a geometria.

Finalmente, verifica-se que as ilustrações podem ter funcionalidades diferentes quando estão aplicadas aos jogos de tabuleiro. A primeira, é a forma de contextualização do tema e o modo como comunica visualmente pois tem como

FIG 27. Cores do Trivial Pursuit.

FIG 28. Cores do Candy Land.

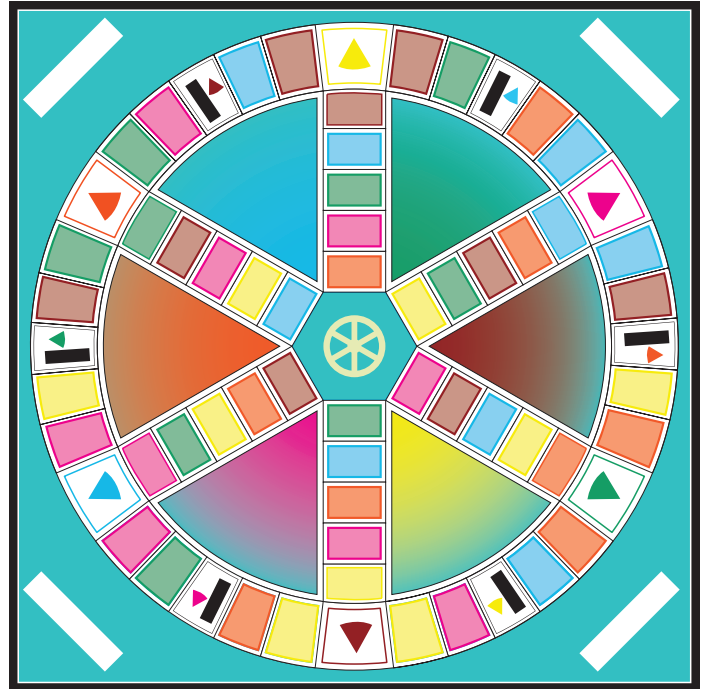


FIG 27.

O *Risco* também utiliza a cor para delimitar os continentes e, apesar destes estarem fragmentados por vários territórios, a cor aglomera o grupo. Deste modo, em continentes que se encontram ligados como a Europa e a Ásia, os seus territórios possam ser rapidamente identificados com uma fronteira claramente representada.

A cor pode ser utilizada como elemento de ligação entre dois objetos que sejam importantes para o desenrolar do jogo, sendo exemplos disso, o jogo *Splat!* e o *Candy Land*.

No jogo *Splat!* existe uma associação entre a cor das casas e as cartas, para que o jogador possa esmagar as peças adversárias. Enquanto que, no *Candy Land*, a ligação combina as cores das casas e o dado, pois cada face tem uma cor que corresponde à casa. A cor que o dado dispõe, corresponde à casa com a mesma cor, para onde o jogador se tem de deslocar.

A cor também demonstra um papel importante e faz a distinção do campo de ação e dos restantes elementos do tabuleiro. Neste caso, a cor é mais saturada ou vibrante numa das partes, fazendo sobressair a área de jogo.



FIG 28.

FIG 33. Tipografia utilizada no Word on the Street.

FIG 34. Tipografia utilizada no Pontapé ao Goal.

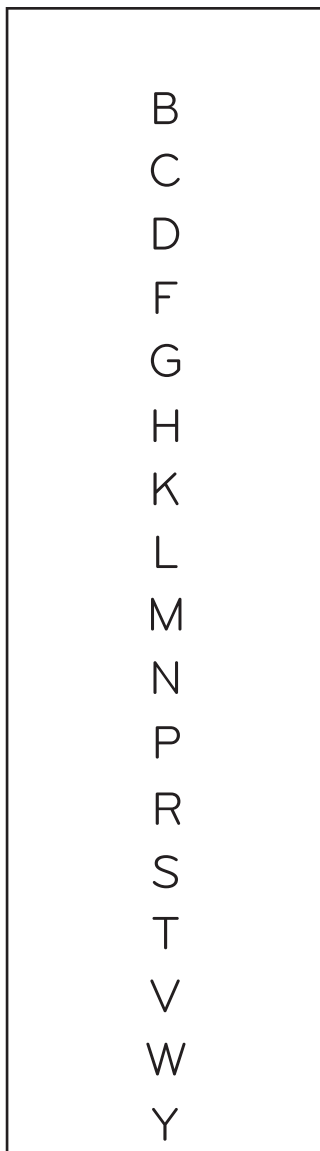


FIG 33.

No primeiro jogo, cada casa tem uma letra associada, sendo que o jogador tem de dizer uma palavra a começar por essa letra consoante um tema específico. Por outro lado, no *Word on the Street*, os elementos tipográficos servem para o jogador perceber onde é que se coloca inicialmente as peças do jogo.

A tipografia nos restantes jogos serve para denominar um determinado objeto gráfico ou transmitir uma ação. É de salientar que o jogo, *Pontapé ao Goal*, utiliza a tipografia de um modo extenso, colocando legendas e regras do jogo no próprio tabuleiro.

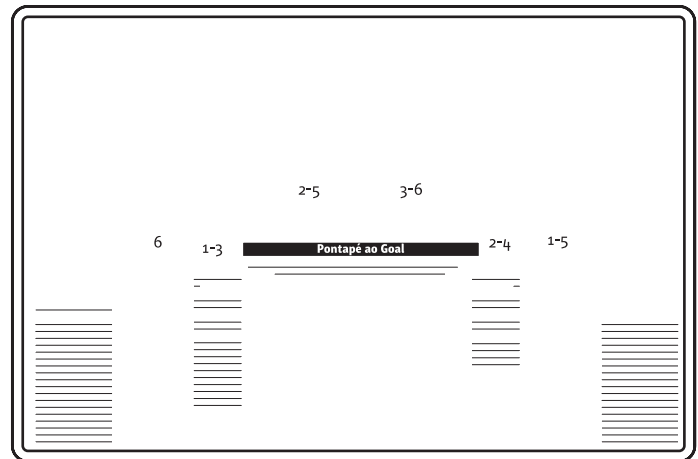


FIG 34.

A numeração é utilizada nos jogos para quantificar, ligar ou ordenar os elementos gráficos presentes no tabuleiro. A quantificação verifica-se no tabuleiro do *Stratego*, pois ao lado de cada ilustração das peças presente no tabuleiro, encontra-se associado um número, que quantifica o valor dessa peça. A numeração também pode servir de elemento conector entre as várias peças de jogo, tal como acontece no *Settlers of Catan*, onde a numeração serve para ligar um território ao valor que saiu dos dados. No jogo *Pontapé ao Goal*, as casas encontram-se numeradas, e isto indica ao jogador a ordem das mesmas, que consequentemente indica a orientação de jogo.

Em suma, os Jogos de Tabuleiros utilizam elementos visuais que são comuns entre as categorias analisadas. A linha é utilizada como elemento-base para delimitar e fragmentar os vários espaços que separam a área de jogo dos restantes elementos do tabuleiro. Verificam-se pequenos elementos

visuais que comunicam ao jogador a forma de interação num determinado momento no desenrolar do jogo. A aplicação destes elementos varia, dando como exemplo o ícone da Estrela no jogo *Risco* que é associado às cartas para pedir peças de jogo adicionais, enquanto que no *Scrabble* indica a casa de partida. No primeiro jogo, o elemento visual cria uma ligação entre as cartas e as peças do mesmo, enquanto que no segundo jogo apenas comunica onde é o seu começo.



FIG 35.



FIG 36.

FIG 35. Ícones utilizados no Risco.

FIG 36. Ícone utilizado no Scrabble.

Os jogos de tabuleiros analisados, utilizam elementos visuais como a cor, tipografia, numeração, ilustração, ícones, texturas, gradações e linhas para comunicar com o jogador, mas no contexto da composição da imagem do tabuleiro eles variam ligeiramente de função consoante a mecânica de jogo.

SISTEMAS DE COMUNICAÇÃO VISUAL NOS JOGOS DE TABULEIRO

Através do grupo de jogos analisado, é possível verificar que existem grafismos recorrentes, que os designers de jogos utilizam como forma de comunicar ao jogador a ação ou a mecânica do jogo. Estes mecanismos visuais conseguem estar presentes nas várias categorias analisadas, mas a sua aplicação poderá variar, até mesmo dentro de uma determinada categoria. A constatação da utilização recorrente destes grafismos, leva a que os possamos integrar nos Sistemas de Comunicação Visual. Estes sistemas contemplam esta utilização constante dos elementos gráficos, atravessando as diferentes categorias. O objetivo é comunicar ao jogador, de um modo visual, as ações ou funções da mecânica dos Jogos de Tabuleiro.

Estes Sistemas de Comunicação foram identificados através das diferentes camadas gráficas que os Jogos de Tabuleiro contêm, desde a base onde se encontra a cor ou textura de fundo, passando pelas restantes, até chegar ao elemento gráfico com mais destaque no tabuleiro.



Os Jogos de Tabuleiros são a parte funcional de um sistema de jogo maior e a sua estrutura e layout, são consequências do efeito das regras (Zimmerman, 2010). O autor afirma que o aspeto visual dos jogos é moldado consoante a mecânica do mesmo. Curiosamente, verificamos Sistemas Visuais que são bastante semelhantes nas diversas mecânicas, embora seja possível ver padrões bastante claros dentro de cada categoria. Por exemplo, ao comparar o campo de ação de um jogo de corrida e um de estratégia, verifica-se que um é linear e o outro é livre de orientação, respetivamente.

Apesar do layout do tabuleiro se moldar através das regras, utilizam-se os mesmos sistemas de comunicação visual para a criação e desenvolvimento da imagem do Jogo de Tabuleiro. Tal como referimos no início deste capítulo, os Jogos de Tabuleiro podem ser iguais embora apresentem diferentes grafismos, significando que estes sistemas são um produto da composição e disposição dos elementos gráficos que compõem o jogo. Esta situação também se pode verificar em versões diferentes do mesmo jogo.

Estes são os sistemas de comunicação visual que identificamos no seguinte grupo de análise: o Campo de Ação, Diferenciação/Agrupação Cromática, Sistema Tipográfico, Sistema Numérico, Sistema Ilustrativo Ativo e Passivo, Sistema Geométrico e Orgânico, Sistema de Linhas, Sistema Iconográfico, Sistema Volumétrico e Texturas.

Uma vez identificados os Sistemas de Comunicação Visual nos Jogos de Tabuleiros, iremos definir e demonstrar como estes sistemas estão utilizados nos Jogos dentro do grupo de análise desta investigação.

SISTEMA DE CAMPO DE AÇÃO

O campo de ação, tal como foi previamente definido, é o espaço principal no tabuleiro, onde o jogador interage e coloca as peças do jogo. Parlett (1999) define o campo de ação como o padrão ou estrutura que podem ser ocupadas por uma ou mais peças e que leva o jogador ao objetivo do jogo. Este sistema, segundo Parlett, é constituído por linhas, espaços ou pontos que comunicam com o jogador na área de jogo.

FIG 39. Comparação dos layers do Campo de Ação dos jogos de Simulação.

FIG 40. Comparação dos layers do Campo de Ação dos jogos de Palavras.

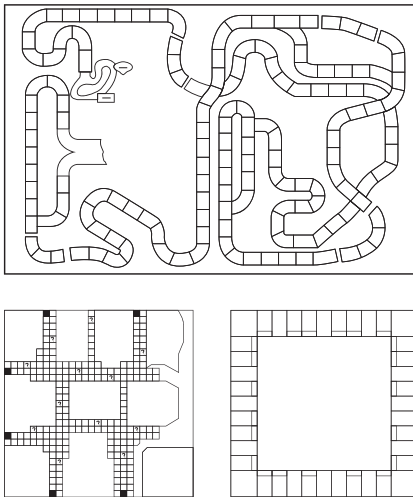


FIG 39.

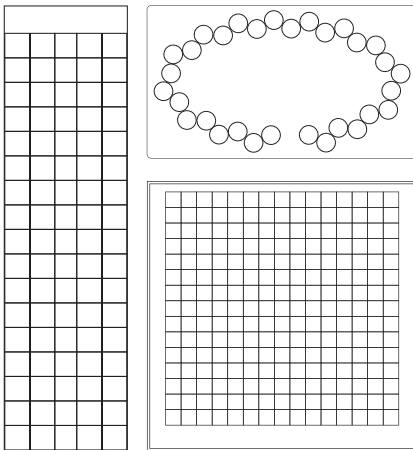


FIG 40.

É necessário referir que no *Settlers of Catan*, o campo de ação encontra-se nas arestas e não nos espaços.

Um ponto em comum entre todos os jogos é que não tem uma direção de jogo fixa, o jogador é que escolhe por onde ir, apenas tem a limitação do padrão estabelecido pelo Campo de Ação. Outro aspeto em comum é a ausência de casas de partida ou chegada, pois o jogador coloca as suas peças inicialmente como bem entender, ou seja, consoante a sua estratégia. É de salientar que o *Stratego* tem uma área própria para colocação das peças, mas não existe nenhuma restrição ao local a cada peça pertence.

No caso dos Jogos de Simulação, estes também são bastante distintos entre si, devido ao tipo de mecânica de jogo que cada um tem. No caso do *Jogo da Vida*, este assemelha-se bastante aos jogos de corrida, pois o campo de ação é linear, onde cada casa retangular se repete até a casa final. O *Monopólio* também poderá ser considerado como um jogo de corrida, mas em vez de se avaliar quem é o jogador mais rápido, afere-se quem aguenta mais tempo em jogo, tornando-se, deste modo, num jogo de resistência, cujo campo de ação é linear e cíclico. Assim, a casa de partida onde se inicia o percurso, será objeto de várias passagens ao longo do jogo. O jogo *Cluedo*, vai basear o seu campo de ação aos Jogos de Estratégia, em que a sua forma reticular permite ao jogador andar de um modo livre para atingir o objetivo do jogo.

Os Jogos de Palavras também são influenciados pelas características reticulares e lineares que o campo de ação pode adotar, tal como no caso do *Scrabble* e do *Word on the Street*, em que a utilização reticular para a colocação das peças é clara. Estes jogos têm características mais estratégicas, enquanto que no *1001 Nomes* existe um campo de ação linear que tem uma característica de Jogo de Corrida.

Finalmente, os Jogos de Trivia em que o Campo de Ação tem uma função mais delimitada, sendo visto como um marcador de pontuação. Os jogos *Party & Co.* e o *Trivial Pursuit* têm um percurso não linear mas nem têm uma orientação de jogo fixa, pois o jogador percorre o campo de ação consoante a sua estratégia de jogo. Estes jogos têm uma característica que não se verifica nos outros jogos, em que a casa de partida e a de chegada é a mesma. No caso do jogo do *Pictionary*,

FIG 42. Comparação dos layers Cromáticos dos jogos de Corrida.

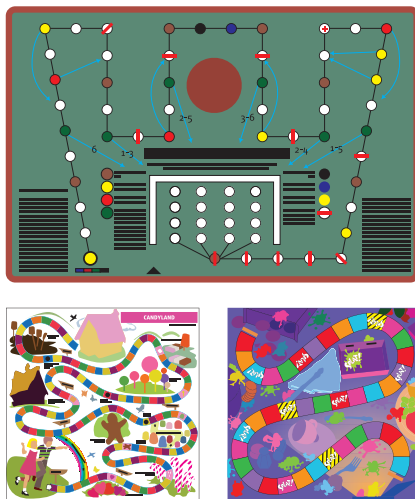


FIG 42.

Se observarmos a análise efetuada na categoria de Jogos de Corrida podemos verificar que a cor tem um papel bastante importante na comunicação visual dos jogos.

No jogo *Candy Land* observa-se que a cor utilizada no campo de ação serve de elemento conector com um dado, onde cada uma das suas faces corresponde a uma cor. A que cor que sair no lançamento, leva a que o jogador se movimente para a respectiva casa que contenha essa mesma cor. Este jogo também serve como paleta de cor extensa para ilustrar as diferentes áreas do jogo, onde as diferentes tonalidades enriquecem as ilustrações. Deste modo, faz com que a cor plana do campo de ação sobressaia perante os outros elementos cromáticos.

O jogo *Splat!* é bastante semelhante ao *Candy Land* sendo que a diferença se encontra na ligação que a cor faz com o equipamento. Desta forma, faz-se a relação entre as casas e as cartas do jogo em vez de se fazer entre casas do Campo de Ação e um dado. A cor que sai na carta, significa que as peças de jogo que se encontram na casa com a mesma cor, são eliminadas do jogo.

No jogo *Pontapé ao Goal*, as cores desempenham um papel importante na diferenciação das várias casas de jogo, onde consequentemente cria grupos de diversas casas com diferentes características. E como neste tabuleiro as ilustrações são menores, o jogo de tabuleiro vai adotar as cores do tema que representa, sendo neste caso o futebol, para contextualizar o jogo de um modo mais simples.

Nos Jogos de Estratégia, a utilização cromática é usada de um modo importante, pois garante o bom funcionamento da mecânica de jogo e a comunicação de informação útil ao jogador. Na análise dos Jogos de Estratégia verifica-se que a cor serve como elemento visual para a criação de grupos que facilitam a identificação de vários elementos gráficos ou peças de jogo.

Se observarmos o estudo feito no jogo *Risco*, a cor serve como elemento identificador de áreas geográficas que determinam os territórios atribuídos a cada um. Esta cor tem uma tonalidade clara que faz sobressair o campo de ação, sobre o fundo escuro que é a base para todos os elementos gráficos do tabuleiro.



Outra característica interessante é o outline da cor de cada continente, tornando-a mais vibrante pois delimita e reforça a sua codificação cromática. Esta diferenciação de cores dos continentes é bastante contrastante em relação às restantes cores utilizadas em diferentes grafismos, pois o seu contraste é menor, hierarquizando os elementos fazendo com que passem despercebidos.

É necessário referir que o *Risco* utiliza a cor para dividir as peças dos jogadores, mas isso não se encontra representado no tabuleiro.

O jogo *Settlers of Catan* utiliza a cor de modo que esta auxiliar a contextualização, pois cada ilustração tem uma cor abundante que a distingue de todas as outras. Isto verifica-se nas ilustrações que representam as matérias-primas, por exemplo, o minério está representado por montanhas cinzentas com um cume branco. Neste exemplo, verifica-se que cada ilustração de matéria-prima tem uma cor que a identifica, assim como outras cores que ajudam a enriquecer e a contextualizar a ilustração. Neste caso, o cume branco comunica visualmente ao jogador a altura das montanhas ilustradas. Esta característica da cor é também visível nas outras ilustrações deste jogo.

No *Stratego* as cores são utilizadas para contextualizar o tema do jogo, dando vida à ilustração, fazendo com que esta sirva de pano de fundo para o desenrolar da ação. As cores da ilustração são saturadas para realçar as peças quando estas são colocadas. Outra característica interessante do *Stratego* é a utilização do logótipo presente no jogo, pois as suas cores mudam, para comunicar de que local cada jogador parte, ou seja, o jogador com peças vermelhas coloca-as onde se encontra o logótipo vermelho, acontecendo o mesmo com o azul. A cor, mais uma vez, é utilizada como elemento que une e cria uma ligação com diferentes equipamentos do jogo.

No estudo cromático dos Jogos de Simulação, pode verificar-se que existem duas situações distintas sobre o uso da cor.

Por um lado ela é usada de modo a preencher e saturar o tabuleiro de jogo, mas também pode ser usada de um modo mais contido, tornando-se bastante importante para a mecânica de jogo.

FIG 43. Comparação dos layers Cromáticos dos jogos de Estratégia.

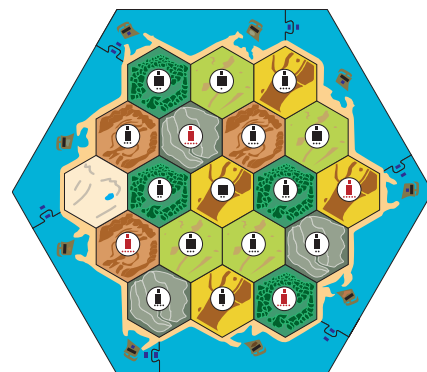
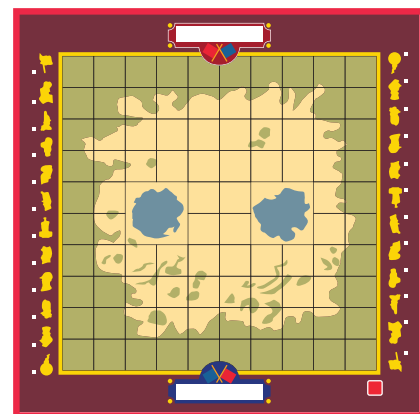
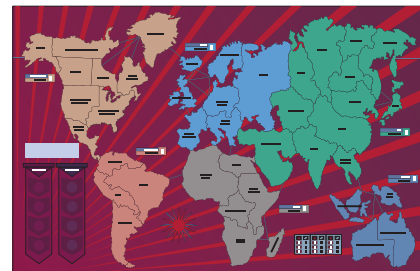


FIG 43.

FIG 44. Comparação dos layers Cromáticos dos jogos de Simulação.



FIG 44.

Se observarmos o *Jogo da Vida* do ponto de vista cromático, verifica-se que há saturação e preenchimento por todo o tabuleiro, não havendo espaços em branco ou mais claros. Isto deve-se à ilustração que se encontra no fundo do tabuleiro, assim como às ilustrações pontuais que vão aparecendo ao longo do campo de ação.

Outra característica cromática é a identificação de diferentes casas onde o jogador pode colocar a sua peça. A cor indica se é possível ignorar a ação descrita na casa ou se o jogador é obrigado a executá-la. Assim, verifica-se que a cor tem uma função mecânica no jogo.

O *Cluedo*, é bastante semelhante ao *Jogo da Vida*, pois todo o espaço do jogo apresenta várias tonalidades de cor, que em conjunto com as ilustrações, ajudam à contextualização do tema do jogo. Neste tabuleiro as ilustrações das divisões são como as do *Jogo da Vida* ou até mesmo o *Settlers of Catan*. Apresentam uma paleta de cores onde facilmente se identifica uma determinada divisão, assim como o campo de ação que mantém sempre a mesma cor, embora a tonalidade das casas seja subtilmente variada. Uma característica que o distingue do *Jogo da Vida*, é que no *Cluedo* cada jogador tem a sua própria casa de partida que corresponde a uma cor específica, a cor da sua peça, mais uma vez criando a ligação entre tabuleiro e equipamento de jogo.

A segunda situação quanto ao modo da utilização cromática nos Jogos de Simulação, aparece no *Monopólio*. O jogo tem um verde saturado, de onde sobressaem todos os elementos gráficos do jogo, destacando-se as barras de cor de cada propriedade assim com as pequenas ilustrações que estão presentes ao longo do campo de ação.

Estas barras de cor desempenham um papel bastante importante na mecânica do jogo, pois relacionam-se com os títulos de propriedade, formando ainda grupos de casas. Estas últimas são importantes para o desenrolar do jogo, pois cada jogador tem de possuir todas as propriedades que contenham a mesma barra colorida, se quiser ganhar o jogo. Deste modo a codificação cromática desempenha um papel importante no desenrolar do jogo, comunicando ao jogador os conjuntos de propriedades, assim como faz a ligação com outros objetos do jogo, tal como os títulos de propriedades.

Na categoria dos Jogos de Palavras é possível verificar vários modos de utilização da cor, onde verificamos que em cada um dos objetos analisados se regista uma codificação cromática com funções diferentes.

Ao observarmos o *Scrabble*, verificou-se que a utilização da cor é bastante importante para fazer sobressair os espaços ou os grafismos que ajudam e alertam o jogador para determinados aspetos do jogo. No primeiro ponto, a cor faz com que saliente de um modo bastante claro o campo de ação, cujo fundo tem a mesma cor da base do tabuleiro e, embora apresente uma tonalidade mais clara, faz sobressair a área de jogo.

No segundo ponto, verifica-se a utilização de diferentes cores em casas do campo de ação, para comunicar ao jogador e indicar a localização de casas de pontuação extra. A intensidade da cor é também um fator que indica ao jogador o ritmo da pontuação: duplica nas casas mais claras e triplica nas casas mais escuras.

No jogo *1001 Nomes*, a cor é utilizada de modo a enriquecer visualmente o jogo; todo o tabuleiro apresenta tons de roxo e lilás, com o fundo pouco contrastado entre si e onde o campo de ação sobressai devido ao seu outline branco espesso. Nas casas do campo de ação, cada qual tem uma cor única que começa num azul-escuro e vai atravessando o espetro cromático, até voltar a um azul que tem uma tonalidade ligeiramente mais clara. Esta utilização da cor pode ser descrita como um modo de enfatizar o campo de ação e enriquecer cromaticamente o tabuleiro. A cor neste objeto, não tem nenhuma função que a relacione com outro elemento ou mecânica do jogo.

Diferenciando-se do *Scrabble* e do *1001 Nomes* citamos o jogo *Word on the Street*, em que a utilização da cor no jogo de tabuleiro é feita para auxiliar a ilustração para contextualizar o jogador no tema do jogo. Neste caso, as cores e as suas diferentes tonalidades, fazem com que surja uma textura que dá mais profundidade à imagem. A utilização de cores ajustadas ao tema que é representado também é um fator importante. Neste caso, uma auto-estrada com quatro vias e uma divisória, onde é utilizada a cor do alcatrão e das ervas, assim como o logótipo do jogo que se encontra nas cores das placas de trânsito.

FIG 45. Comparação dos layers Cromáticos dos jogos de Palavras.

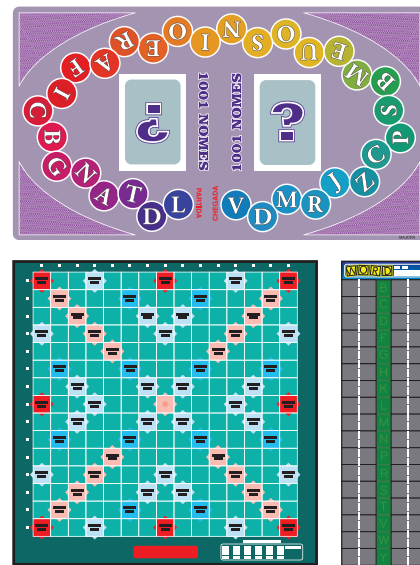


FIG 45.

FIG 46. Comparação dos layers Cromáticos dos jogos de Trivia.

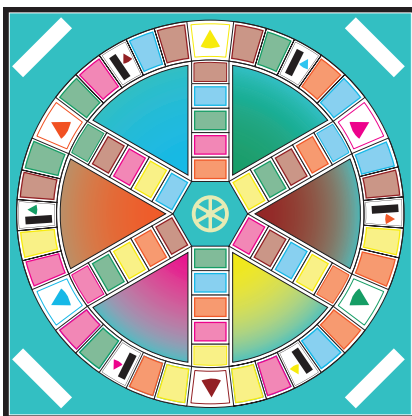
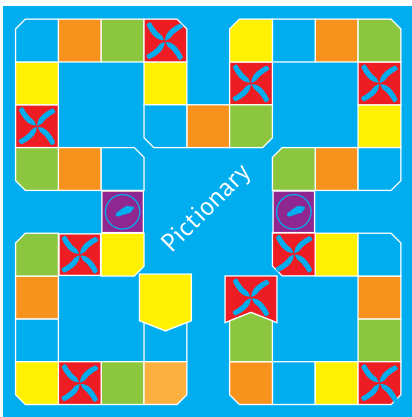


FIG 46.

Finalmente, os jogos de Trivia em que a utilização da cor é coerente entre os objectos de estudo analisados. Apesar de haver algumas diferenças visuais, cada tabuleiro tem a sua própria linguagem gráfica, sendo o sistema cromático aplicado da mesma forma.

O *Pictionary*, o *Party & Co.* e o *Trivial Pursuit* utilizam um sistema cromático para fazer ligação com outros elementos gráficos do tabuleiro, tal como a formação de grupos de casas, criando ligações com o restante equipamento do jogo. No caso do *Pictionary*, todas as casas têm o mesmo tratamento do uso da cor, à exceção das casas que se encontram ilustradas, enquanto o *Party & Co.* e o *Trivial Pursuit* distinguem as casas com um tratamento diferente, utilizando a mesma cor.

No exemplo do *Party & Co.* a casa é negativamente utilizando a respetiva cor, enquanto que no *Trivial Pursuit*, há uma composição diferente da casa de pontuação, salientando-se, acima de tudo, a qual cor corresponde.

A cor nos Jogos de Trivia tem um fator mecânico bastante importante, pois esta transmite a ação que o jogador deverá efetuar assim como comunica para onde este se deve dirigir para poder pontuar no jogo.

Em suma, o sistema cromático nos Jogos Proprietários é utilizado de um modo exaustivo para benefício do layout do jogo e de como este comunica com o jogador. Deste modo, concluímos que a cor é um sistema de comunicação bastante eficaz e versátil.

O Sistema Cromático auxilia a mecânica de jogo, pois as superfícies coloridas são indicadoras de uma determinada ação ou informação útil para o desenvolvimento do jogo, como por exemplo, para se distinguirem que as casas do campo de ação, ou para agregar os elementos visuais que se encontram espalhados pelo tabuleiro. O sistema de cor tem a capacidade de criar ligações com outros equipamentos do jogo, tal como as peças e as cartas, fazendo com que exista um elo de ligação entre os diversos objetos que constituem o jogo. Assim, o jogador faz ligações que lhe permitem saber onde colocar as peças e as cartas dentro do tabuleiro. Outra característica importante sobre a cor é a sua capacidade de salientar grafismos que podem ajudar o jogador a identificar elementos gráficos distintos, ou seja, salientar uma casa que

dá uma pontuação maior, ou então, salientar a área onde o jogo decorre com mais frequência.

Finalmente, a utilização deste sistema ajuda a enriquecer visualmente o aspeto dos jogos de tabuleiro, não só porque a cor serve para contextualizar um determinado tema em conjunto com a ilustração, como também procura referências de cor que reforcem o contexto onde o jogo se desenvolve.

SISTEMA TIPOGRÁFICO E NUMÉRICO

Outro sistema de comunicação visual dos Jogos de Tabuleiro a ser identificado foi o sistema tipográfico e numérico. Este sistema serve-se da tipografia e da numeração para comunicar com o jogador determinados aspetos da mecânica do jogo, tal como nomear um casa específica, (por exemplo a casa de partida), ou até ser utilizada de modos mais complexos, como na contextualização do tema e ação do jogo.

Ao analisar a categoria dos Jogos de Corrida verificam-se diversas maneiras de utilizar o sistema tipográfico e numérico. No jogo *Pontapé ao Goal* a tipografia é utilizada em bastantes sítios, sendo notória a inclusão das instruções de jogo no próprio tabuleiro, o que torna a imagem visualmente bastante densa. Verificam-se outras aplicações da tipografia, tal como a legenda para cada tipo de casa existente, pois num jogo com 9 casas diferentes distinguidas por cores e ícones, a legenda com as respetivas casas e a sua função descrita, torne-se num elemento importante no desenrolar do jogo.

Quanto à numeração, esta tem duas funções no jogo: a primeira é quantificar o número de casas que o campo de ação tem; a segunda é que, de forma inadvertida, a numeração das casas indique a direção de jogo.

No jogo *Candy Land*, o sistema tipográfico passa mais despercebido, aparecendo junto às ilustrações, denominando os espaços por onde o jogador passa ao longo do percurso, assim como os atalhos que vão aparecendo. Outra questão é como a tipografia, e neste caso a numeração, são utilizadas neste jogo: constam nas tabuletas ilustradas que se encontram distribuídas pelo campo de ação e que informam o jogador, da casa de partida bem como a distância até ao final do jogo.

FIG 47. Comparação dos layers Tipográfico e Numérico dos jogos de Corrida.

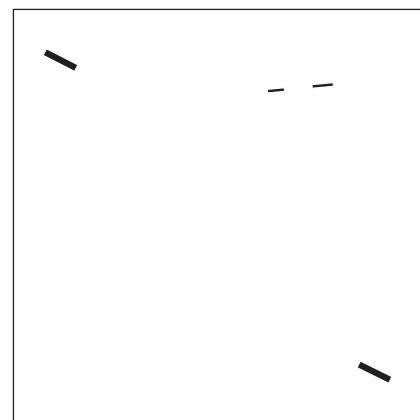
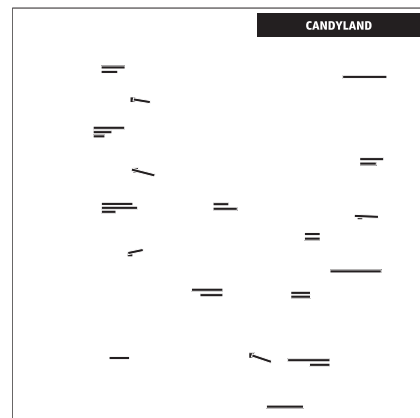
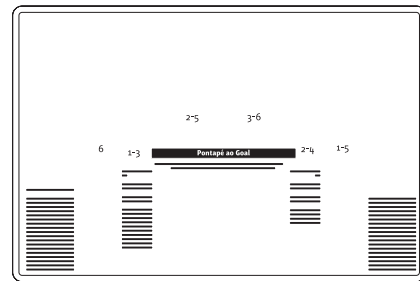


FIG 47.

FIG 48. Comparação dos layers Tipográfico e Numérico dos jogos de Estratégia.

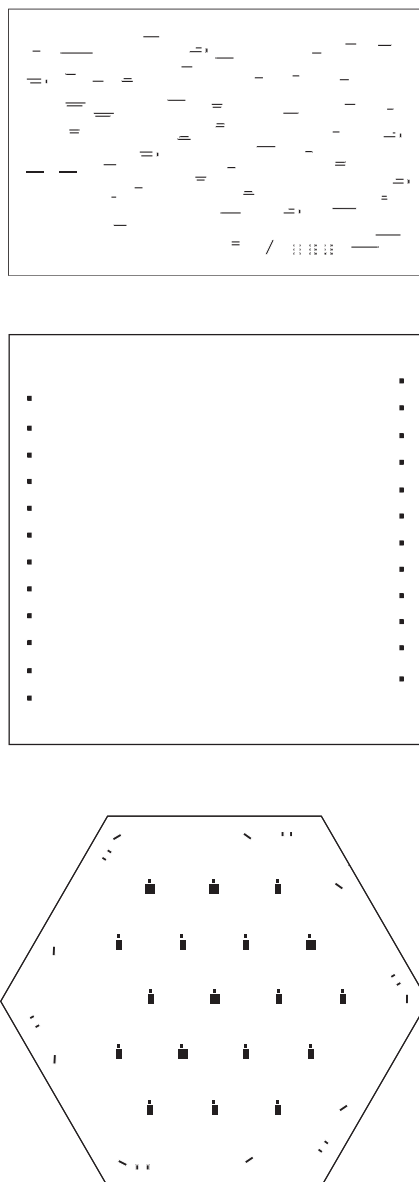


FIG 48.

O jogo *Splat!* não utiliza a numeração para comunicar, e é bastante restritivo no uso da tipografia. Pode verificar-se que o elemento tipográfico mais importante é o que constitui o logótipo do jogo. Este encontra-se espalhado por várias casas do campo de ação e que servem como ligação a outro equipamento do jogo, as cartas. A tipografia neste jogo também é utilizada para denominar a casa de partida e de chegada. É de salientar que a tipografia, aliada à ilustração, ainda é utilizada para comunicar a colocação das cartas no tabuleiro.

Na categoria dos Jogos de Estratégia, o sistema tipográfico e numérico é bastante importante tendo em conta as suas características, pois serve de estrutura para a comunicação entre jogador e tabuleiro. Assim, estes elementos verificam-se ao nível da denominação das casas e/ou territórios, e ainda a nível quantitativo, quando é necessário determinar o valor ou a quantidade de um determinado elemento.

Na análise do tabuleiro do jogo *Risco*, esta situação verifica-se de um modo bastante direto, pois a tipografia é utilizada para denominar os continentes e os respetivos territórios, o que é bastante importante quando se anuncia um ataque. Ao nível dos caracteres tipográficos também se verifica a importância da sua utilização, pois estes indicam taxativamente o local onde se encontram os objetivos do jogo.

Do ponto de vista do sistema numérico, este é utilizado como quantificador, pois os valores encontram-se numa tabela que ajuda a perceber quantas cartas o jogador tem de trocar para receber peças adicionais. Ou seja, o sistema numérico também é utilizado como tabela de câmbio. A numeração também é importante pois esta quantifica ao jogador as peças extra, caso este tenha um continente conquistado.

No jogo *Stratego* o sistema tipográfico e numérico é utilizado apenas em dois pontos distintos. A tipografia presente no logótipo apresenta tratamentos diferentes, como foi referenciado no sistema cromático, apresenta a área de partida de cada equipa, embora se responda mais a uma opção de branding do que à necessidade de comunicar essa função. A numeração é utilizada para quantificar o valor das peças de cada jogador, caso estas entrem em confronto; vence a que tiver o valor mais alto, quantificando o valor de cada peça.



todas as casas do campo de ação, fornecendo indicação da ação que o jogador deve efetuar. Conseqüentemente, a dependência do texto para transmitir ao jogador o que ele deve fazer, vai também contextualizar o tema do jogo de tabuleiro por uma via escrita. Já o sistema numérico do *Jogo da Vida*, apresenta uma particularidade em relação aos restantes jogos que serviram de objeto de estudo.

Este jogo apresenta um dispositivo no tabuleiro que dita quantas casas o jogador deve andar no campo de ação; por outras palavras, a numeração neste jogo determina o valor dos movimentos dos jogadores. É de salientar que para além desta característica do sistema numérico este também se apresenta aliado ao sistema tipográfico para comunicar uma ação que necessite de um elemento quantitativo, como por exemplo, “Paguem 100\$”.

O último jogo desta categoria é o que menos depende deste sistema de comunicação. O *Cluedo* apenas utiliza o sistema tipográfico para nomear as várias divisões da casa e numa pequena legenda que indica a colocação das cartas de relógio que são descartadas. Curiosamente, as nomeações dos vários espaços são apresentadas no centro da respetiva divisão à exceção de uma, que é a casa final; esta encontra-se no centro do tabuleiro e, em vez de ter a respetiva legenda, tem o logótipo do jogo, como se este estivesse incorporado na ilustração da divisão, adquirindo um destaque bastante menor em relação às legendas que se encontram nas outras divisões. É de salientar que todos os jogos das várias categorias contêm o lettering do logótipo do jogo no tabuleiro, sendo uma marca que o identifica.

Nos Jogos de Palavras, a utilização do sistema tipográfico e numérico é, naturalmente, muito utilizado. A tipografia destaca-se, servindo para criar ligações com outras peças e comunicar ações que fazem parte integrante da mecânica de jogo. O sistema numérico, por sua vez, apenas aparece somente num objeto de estudo e comunica ao jogador a quantidade de peças que existe de cada letra.

Na análise do jogo *Word on the Street*, é possível verificar a utilização do sistema tipográfico de um modo bastante subtil, pois a colocação das letras aparece pouco contrastada com o fundo onde estas se encontram. A tipografia, neste jogo de



militar, enquanto que jogos como o *Word on the Street*, em que são usados tipos de letra semelhantes aos que se encontra nos sinais de trânsito. Desta análise, assinala-se o jogo *Settlers of Catan* como sendo uma exceção, pois não contém logo nem nenhuma denominação do jogo no seu tabuleiro.

Deste modo verifica-se que o sistema de comunicação visual tipográfico e numérico é bastante utilizado, à exceção dos jogos pertencentes à categoria de Trivia, demonstrando-se importante para o desenvolvimento do jogo. Este sistema é utilizado com vários propósitos para comunicar com o jogador, e auxiliá-lo visualmente no decorrer do jogo. No sistema tipográfico verifica-se que este se encontra presente normalmente em famílias de tipo de letra sem serifa, pois estes proporcionam uma leitura melhor para pequenas frases ou palavras, embora seja preciso salientar que também se utilizam tipos de letra com serifa, mas com menos frequência. Esta escolha é efetuada de acordo com o tema do jogo, pois o tipo de letra utilizado tem também uma função auxiliar na transmissão do tema.

O sistema tipográfico é utilizado de várias maneiras, este pode comunicar ações, onde se encontra escrito de um modo bastante direto e explícito o que o jogador tem de fazer, exemplo disso é a casa do jogo *Monopólio*, “Você vá para a prisão”. É de salientar que este modo de utilizar o sistema tipográfico cria uma consequência, que é a contextualização do tema de um modo escrito. Isto verifica-se com bastante ênfase no *Jogo da Vida*, onde cada casa indica uma ação, e que transmitem o tema do jogo ao jogador.

Outro modo de como o sistema tipográfico é utilizado nos Jogos de Tabuleiro, tem a ver com a nomeação de espaços. Torna-se bastante importante para perceber que tipo de casa o jogador tem no tabuleiro, seja ela de partida ou de chegada. Esta utilização também se verifica na nomeação de ilustrações e de espaços específicos do tabuleiro. Assim, verifica-se que o sistema tipográfico é utilizado para informar o jogador e proporcionar conhecimento sobre o jogo. Também se verifica o recurso a legendas nas diferentes casas do jogo, e onde existe um pequeno texto que explica as regras das casas, como no jogo *Pontapé ao Goal*. É de salientar que este jogo contém uma quantidade de texto bastante grande pois tem escritas as instruções no próprio tabuleiro.



O sistema tipográfico também é utilizado para demonstrar a marca e identificar o jogo, utilizando como base a tipografia, normalmente aliada a outros signos.

O sistema numérico presente nos Jogos de Tabuleiro é importante, pois estes podem fazer parte da mecânica do jogo ou auxiliar visualmente o desenrolar do mesmo. Este sistema é mais utilizado para quantificar valores, normalmente determinam um valor sobre uma determinada casa ou ação. Este caso verifica-se no *Monopólio*, onde cada casa está quantificada com um valor, neste caso, monetário. Mas esta quantificação também pode ser incluída numa ação, tal como acontece no *Jogo da Vida*, onde por vezes, determinadas ações fazem recuar um número específico de casas.

Este sistema também serve para ordenar e numerar elementos visuais dos tabuleiros, verificando-se esta aplicação nos jogos onde as casas estão numeradas. Consequentemente, esta característica do sistema numérico leva a uma função bastante importante da sua utilização, que é a determinação da direção de jogo. Através da ordem numérica é possível verificar qual é a direção de jogo, sendo exemplo disso o jogo *Pontapé ao Goal*.

Existe uma característica comum ao sistema tipográfico, que é a capacidade de criar ligações com outros elementos. Um valor numérico que esteja presente no tabuleiro, pode criar uma ligação com os dados, tal como no jogo *Settler of Catan*, onde o lançamento dos dados cria uma ligação com as Fichas de Recurso, para saber o local onde se irá retirar matéria primas.

Assinalamos uma exceção no *Jogo da Vida*, spinner que determina o valor dos movimentos onde encontra-se no próprio tabuleiro. Neste caso o sistema numérico é utilizado como meio de determinar o movimento do jogador.

SISTEMA ILUSTRATIVO

O Sistema Ilustrativo é outro sistema de comunicação visual nos Jogos de Tabuleiros a ser identificado na análise das várias camadas gráficas. Verifica-se que grande parte dos jogos recorrem à ilustração para enriquecer a área de jogo e estimular visualmente o jogador.

FIG 51. Comparação dos layers Ilustrativos ativos e passivos dos jogos de Corrida.

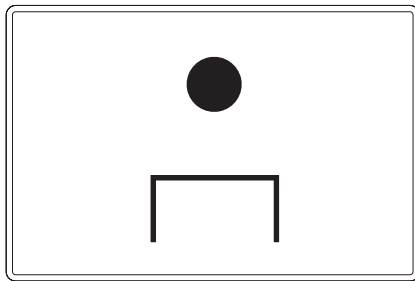


FIG 51.

As ilustrações têm várias funções, desde a contextualização do tema do jogo, até à comunicação de movimentos ou regras do mesmo. Deste modo podemos classificar o sistema ilustrativo de duas maneiras, o ativo e o passivo.

O sistema ilustrativo ativo verifica-se quando a ilustração comunica com o jogador, transmitindo alguma regra ou função mecânica do jogo. Por outras palavras, é uma ilustração que obriga o jogador a executar uma ação, tal como retirar uma carta, recuar casas ou até mesmo ser eliminado do jogo. Já o sistema ilustrativo passivo, é reconhecido quando a ilustração comunica com o jogador de um modo indireto, ou seja, a ilustração está presente no Jogo de Tabuleiro, mas não entra participa das ações do jogo. Estas ilustrações têm como função a contextualização o tema e o apuro gráfico do tabuleiro.

Após o estudo efetuado na categoria dos Jogos de Corrida, é possível verificar o sistema ilustrativo a ser utilizado de um modo ativo e passivo. Na análise do jogo *Candy Land*, conclui-se que este sistema é importante para o jogo, pois as ilustrações são utilizadas dos dois modos; na forma passiva, onde os espaços ilustrados que acompanham o campo de ação, contextualizam as respetivas áreas e as ilustrações dos pássaros que também acompanham o percurso do jogo; as ilustrações que são aplicadas de um modo ativo, verificam-se na tabuleta da casa de partida, indicando o início do jogo. As áreas ilustradas, tal como o arco-íris ou os caminhos, transmitem ao jogador que é uma casa de atalho. Outras ilustrações que são importantes são as casas do campo de ação, em que uma pequena ilustração cria uma ligação com uma determinada área ilustrada. Estas ilustrações informam visualmente o jogador da mecânica do jogo.

No jogo *Pontapé ao Goal*, a ilustração já não é tão predominante como no exemplo anterior, mas é possível na mesma identificar a utilização da ilustração de um modo passivo e ativo. Neste tabuleiro pode ver-se que a ilustração da bola de futebol serve somente para contextualizar o tema do jogo, enquanto a ilustração da baliza já tem duas funções, auxilia na contextualização assim como tem a função de marcar a área final do jogo; isto acontece pois inclui as casas finais todas no interior da baliza. As ilustrações das casas do campo de ação são ativas, pois comunicam ao jogador o que devem fazer em cada uma delas.

É de salientar que recorrem a símbolos conhecidos para auxiliar a comunicação, sendo exemplo disso a casa de cruz vermelha. Se o jogador cair numa casa de lesão, terá de regressar para a casa da cruz vermelha.

Finalmente o último jogo da categoria, o *Splat!*, que contém uma ilustração que serve de base para todo o tabuleiro e onde se contextualiza o tema do jogo. Esta ilustração, à semelhança das ilustrações do *Candy Land* é bastante detalhada e visualmente complexa, mas serve de “pano de fundo” para perceber a história do jogo. Esta história consiste em insetos a tentar roubar comida de uma cozinha, encontrando pelo caminho vários obstáculos.

Um elemento ilustrativo que pode ser considerado ativo, é o local da colocação das cartas, uma vez que informa o jogador onde se põe o baralho e onde se colocam as cartas descartadas.

O sistema ilustrativo nos jogos da categoria de Estratégia, à semelhança dos Jogos de Corrida, tem as mesmas funções principais, contextualizar e guiar o jogador pelo jogo. Na análise do *Risco* encontramos somente ilustrações passivas, que ajudam a contextualizar o tema do jogo. É necessário referir que a forma do campo de ação poderia ser considerada como ilustração, pois baseia-se na imagem do mapa-mundo. De facto, este é espaço principal de interação do jogador com tabuleiro e, embora não seja considerada uma ilustração, reconhece-se que o seu carácter visual contextualiza visualmente o jogo como um mapa.

Os elementos ilustrativos, tal como a Rosa dos Ventos³⁶ representada normalmente nos mapas, são utilizados para enriquecer graficamente o jogo e inserir signos que pertencem a um suporte já conhecido, neste caso, o mapa. Outras ilustrações, tal como as linhas cinéticas têm como função a ornamentação do tabuleiro, assim como impor dinamismo à imagem. Outra função é a de fazer realçar a tabela dos objetivos, que também tem uma pequena ilustração e que se assemelha a uma marca de água.

Do ponto de vista ilustrativo, no jogo *Stratego*, as propriedades ativas e passivas são visíveis, pois as ilustrações deste jogo apenas se encontram em dois locais no campo de ação e na moldura que envolve a área de jogo.

36. A Rosa dos Ventos, é um imagem utilizada em mapas e cartógrafos para indicar a direcção dos quatro sentidos fundamentais assim como os seus intermediários.

FIG 52. Comparação dos layers Ilustrativos ativos e passivos dos jogos de Estratégia.

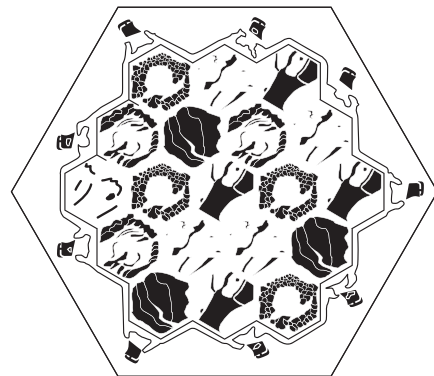
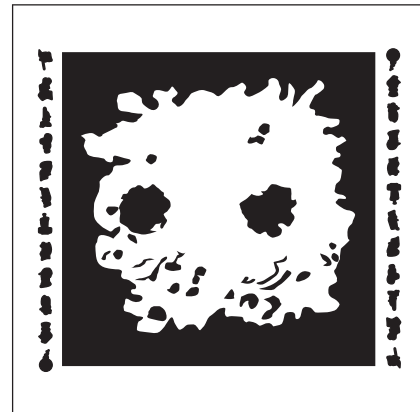
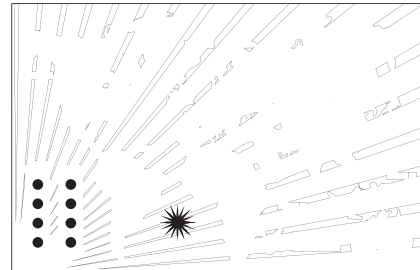


FIG 52.



A ilustração do campo de ação tem funções ativas e passivas em simultâneo, pois contextualiza o tema e o local do jogo, onde grande parte da área ilustrada não interage com a mecânica. A ilustração tem características passivas, à exceção da representação visual dos lagos, sobre os quais o jogador não pode passar por cima, atribuindo, deste modo, propriedades ativas à ilustração. As restantes ilustrações das peças têm como objetivo indicar as propriedades mecânicas do jogo ao jogador, assim como de criar uma ligação gráfica entre as ilustrações e as peças do jogo, passando a ser uma ilustração ativa.

Nas ilustrações do jogo *Settlers of Catan* é possível verificar que a maioria das ilustrações pertencentes a este jogo são ativas, pois têm como objetivo indicar de ações ao jogador. As ilustrações dos módulos que contém as matérias-primas são bastante detalhadas e, comunicam que tipo de matéria-prima o jogador pode extrair daquele local.

Consequentemente, estas ilustrações também funcionam de um modo passivo, pois transmitem visualmente o tema e local do jogo. As ilustrações das peças que unem todos os módulos da matéria-prima, são ilustradas de um modo passivo, indicando o contexto e o local do jogo ao jogador, ou seja, uma ilha deserta para ser colonizada. Dentro destas peças existem pequenas ilustrações com funções ativas, sendo barcos que comunicam com o jogador a localização dos portos de navios, podendo trocar matérias-primas.

Os jogos da categoria de Simulação dependem bastante da ilustração, tanto da ativa como da passiva, devido ao tema que pretendem simular. Estes jogos necessitam de se apropriar de signos para transmitir com eficiência o tema, assim como aspetos importantes da mecânica. Dos jogos desta categoria analisados, o *Monopólio* é o que possui menos ilustrações, embora estas são utilizadas de um modo que rapidamente identificamos o que significa e qual a acção que se deve tomar. As ilustrações do jogo *Monopólio* têm várias funções. A primeira é a diferenciação das casas de propriedades, sendo que as casas ilustradas não contêm a barra de cor característica e, embora contenham a ilustração, faz com que se distinga rapidamente a função de cada casa. Deste modo, também se distinguem as estações e serviços que o jogador pode comprar.

A segunda função relaciona-se com a comunicação de ação da ilustração, sendo que no caso do *Monopólio*, retira-se uma carta, paga-se um imposto ou vai-se para a prisão. É de salientar que estas ilustrações não têm um carácter contextual, não existe nenhuma imagem que nos indique o tema imobiliário que o jogo simula, ou seja, as ilustrações do *Monopólio* são ativas.

O *Jogo da Vida*, por sua vez, utiliza bastante a ilustração, quer através de um modo ativo como de um modo passivo. Para que se verifique a contextualização do tema do jogo, todo o tabuleiro encontra-se ilustrado com a imagem de um jardim que serve de pano de fundo para e onde os restantes elementos gráficos estão colocados. Apesar desta ilustração, não é suposto interaja diretamente com o jogador. De um modo mais ativo, as ilustrações que acompanham o campo de ação reforçam a ação que o jogador deve executar, transmitindo a mecânica de jogo de um modo mais direto. É de referir que estas ilustrações ativas também ajudam a contextualizar o tema do jogo, sendo importante para a representação e simulação do jogo.

À semelhança do *Jogo da Vida*, o *Cluedo* também utiliza bastante a ilustração, sendo que neste tabuleiro a distinção entre Ilustração ativa e passiva. O jogo representa visualmente uma planta de uma casa numa perspetiva com um ponto de fuga, sendo que o campo de ação se encontra ilustrado em dois cenários diferentes: os corredores, onde a textura e a luz desempenham um papel importante; as divisões das casas onde o jogador tenta resolver o enigma do jogo.

Estas ilustrações são ativas, uma vez que comunicam diretamente ao jogador a ação que deve tomar. No caso das ilustrações das divisões da casa, estas apresentam signos que contextualizam o jogador e dão-lhe a identificação do local, onde este pode tentar resolver o mistério do jogo, indicando ainda o local onde ele deve iniciar a sua investigação. As ilustrações passivas encontram-se fora da planta da casa e, através de um modo indireto, transmitem-nos o contexto de onde se passa a história do jogo, conseguindo perceber-se que a ação decorre à noite devido ao carro de luzes ligadas que está estacionado no exterior. A ilustração passiva no *Cluedo*, tem como objetivo o enriquecer e a contextualização do jogo.

FIG 53. Comparação dos layers Ilustrativos ativos e passivos dos jogos de Simulação.

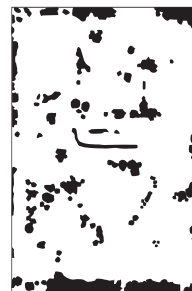
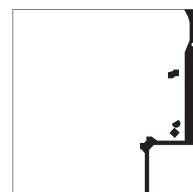
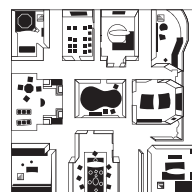
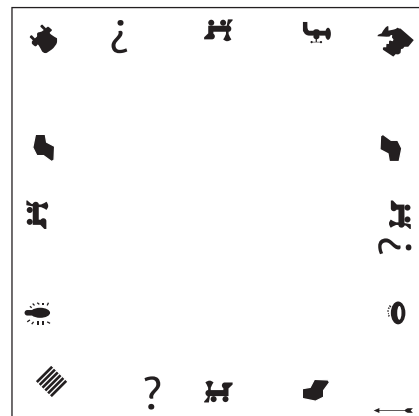


FIG 53.

FIG 54. Comparação dos layers Ilustrativos ativos e passivos dos jogos de Palavras.

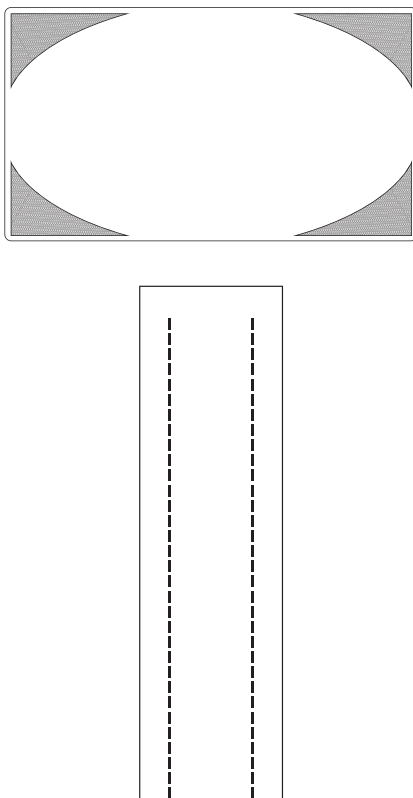


FIG 54.

Na categoria dos Jogos de Palavras, as ilustrações são pouco utilizadas nos tabuleiros. Estas características ilustrativas são normalmente passivas, estando presentes no tabuleiro só para enriquecer a dimensão visual.

O jogo *Scrabble* não contém nenhuma ilustração ativa ou passiva, contudo, tal como é referenciado na tabela de análise, poderíamos considerar como ilustração, um elemento gráfico na casa de partida, embora este se integre na categoria de ícones.

Já no jogo *1001 Nomes*, é possível ver uma ilustração, que é o conjunto dos quatro triângulos dispostos em cada canto do tabuleiro e que emolduram todos os elementos gráficos do tabuleiro. Esta ilustração é puramente ornamental e não desempenha qualquer função para o desenrolar do jogo.

O *Word on the Street*, contém uma ilustração cujo propósito se consegue identificar, que é o de contextualizar o jogador no tema do jogo. Esta ilustração abrange o tabuleiro todo, desde do fundo, onde se encontra o logótipo e estende-se pelo campo de ação. Esta ilustração representa uma autoestrada de duas vias em cada sentido, separadas por relva, onde se pode verificar a utilização de signos relacionados com sinais de trânsito, no logótipo, para auxiliar a comunicação dessa mensagem. Esta ilustração é utilizada de um modo passivo para contextualizar o jogador no tema.

Finalmente, a categoria dos Jogos de Trivia que registam variações de jogo para jogo, sob o ponto de vista ilustrativo. Relativamente aos três objetos de estudo analisados, verificam-se diferentes aplicações do sistema ilustrativo, não no modo como é utilizado, mas sim no número de ilustrações de cada tabuleiro. O *Pictionary* recorre pouco à ilustração, sendo esta repetitiva, ao contrário do *Trivial Pursuit* que a utiliza constantemente, variando bastante de linguagem visual.

O jogo *Pictionary* utiliza a ilustração como meio de indicar uma ação ao jogador, ou seja, a ilustração presente no tabuleiro é ativa. As ilustrações encontram-se dentro das casas do campo de ação e só existem dois tipos de ilustração, a da casa onde todos os jogadores participam, e a que dá oportunidade do jogador escolher o tema que irá desenhar.



Estas montagens fotográficas representam os temas através de vários signos alusivos, assim como contêm uma gradação da cor do tema relativamente à cor que é utilizada no fundo do tabuleiro. Esta característica é semelhante ao que acontece no jogo *Party & Co.*, pois um tratamento diferente da ilustração, tendo em conta o seu contexto, pode mudar a função da ilustração. Alternando a sua dinâmica, em forma ativa ou passiva, a ilustração é um elemento que enriquece visualmente o tabuleiro.

Verifica-se que um dos sistemas de comunicação visual nos Jogos de Tabuleiro é o ilustrativo, cuja aplicação está representada em quase todos os jogos analisados nesta investigação. Deste modo conclui-se, que a ilustração do Jogo do Tabuleiro, desempenha um papel bastante importante na comunicação com o jogador, protagonizando duas funções. Consideramos que o sistema ilustrativo se desdobra em dois modos, o ativo e o passivo.

O sistema de ilustração ativo é aplicado de maneira a contextualizar o tema do jogo, ou então, auxilia visualmente e cria o cenário que o jogo de tabuleiro simula, focando-se na mecânica e nas regras do jogo, para poder comunicar ao jogador as mesmas. A ilustração ativa tem como função a indicação de ações que o jogador tem de executar, tal como tirar uma carta ou recuar um determinado número de casas. Consequentemente ao transmitir as ações, o sistema ilustrativo transmite a mecânica de jogo, comunicando com o jogador quais são as casas que o beneficiam ou o prejudicam.

Outra característica que se verifica no sistema de ilustração ativa é a capacidade de transmitir ao jogador os locais para a colocação do equipamento do jogo. As ilustrações por vezes criam espaços abertos na ilustração, recorrendo a signos para indicar a colocação de peças ou cartas do jogo. Deste modo, também serve para preparar o tabuleiro no início do jogo. Verifica-se ainda que a ilustração ativa cria ligações entre os vários objetos de jogo, tal como acontece no sistema cromático, em que a ilustração que se encontra no tabuleiro é repetida noutros objetos para criar uma relação entre o equipamento do jogo e o tabuleiro. O sistema de ilustração ativa pode ser comparado com uma representação gráfica das regras e do tema, sendo um navegador visual que ajuda no entendimento dos vários elementos que constituem o jogo.

O sistema de ilustração passivo, tem menos funções que o ativo, mas demonstra importância para a imagem do tabuleiro e para a criação e representação do tema que lhe está associado. A ilustração passiva tem como objetivo comunicar ao jogador a temática do jogo, assim como criar uma base para a colocação dos outros objetos visuais, como o campo de ação. Estas ilustrações criam a história onde o jogador irá interagir. Outra característica deste sistema é a capacidade de enriquecer visualmente o tabuleiro, tornando-o mais apelativo e detalhado. Este enriquecimento é fundamental para a comunicação do tema, pois quanto mais detalhe este tiver, mais informação será transmitida ao jogador. Deste modo, pode dizer-se que o sistema de ilustração passivo é a imagem ou conjunto de imagens que compõem, normalmente, o fundo do tabuleiro, tendo como objetivo a contextualização do jogo assim como o enriquecimento visual do tabuleiro.

De um modo geral, o sistema ilustrativo é bastante versátil, pois tem a capacidade de comunicar a dinâmica e a história do jogo, podendo concluir-se que o sistema de ilustração ativo e passivo trabalham em conjunto para o benefício do jogo e do jogador, tendo a contextualização temática como ponto comum. Ambos os sistemas servem-se de signos universais facilmente reconhecíveis pelo jogador para ajudar a contextualizar o jogo, sendo exemplo disso o *Cluedo*, onde cada divisão contém objetos únicos e exclusivos à mesma, tal como um fogão na cozinha, ou uma banheira no *spa*.

Outro exemplo da versatilidade do sistema ilustrativo é a sua capacidade de adotar diferentes linguagens gráficas, pois a ilustração pode adquirir um traçado mais orgânico ou mais geométrico, tal como acontece no *Candy Land* e no *Party at Co.*, respetivamente. Recorre e utiliza diferentes técnicas, tal como o desenho ou a fotografia, na representação do tema e na comunicação de uma ação ao jogador.

É de salientar que na maioria dos jogos analisados, o sistema ativo e passivo da ilustração varia num aspeto, isto é, a sua colocação no espaço do tabuleiro. O sistema ilustrativo ativo encontra-se dentro do campo de ação, sendo este o local com que o jogador interage ao longo do decorrer do jogo. Por sua vez, o sistema passivo encontra-se fora das casas, rodeando a área principal de jogo, fornecendo ao jogador uma imagem de fundo que o contextualiza e estimula-o visualmente.

FIG 56. Comparação dos objectos orgânicos e geométrico dos tabuleiros do grupo de Corrida.

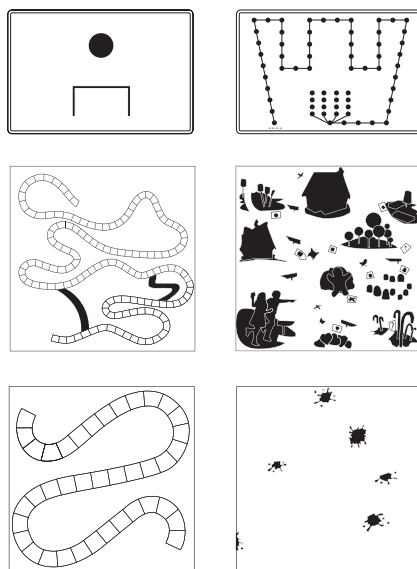


FIG 56.

Numa observação final, regista-se que a categoria dos Jogos de Palavras recorre pouco a este sistema ilustrativo pois, por vezes, o tema não existe e o tipo de jogo transforma-se no tema. Exemplo disso é o *Scrabble* e, quando se verificam vestígios ilustrativos, estes são escassos, tal como acontece no *Word on the Street*.

SISTEMA GEOMÉTRICO E ORGÂNICO

O seguinte sistema identificado é o das formas geométricas e orgânicas. Este sistema parte das características de estrutura e da diferenciação dos vários elementos visuais, partes constituintes da imagem do jogo de tabuleiro. Deste modo, este sistema aparece com uma ferramenta de comunicação que irá agregar e distinguir os elementos visuais. No estudo elaborado, verificou-se que é mais comum a utilização de elementos geométricos nas áreas onde o jogador interage, como por exemplo, o campo de ação, sendo que as formas orgânicas são representadas nos elementos ilustrativos que contextualizam o jogo.

Na análise dos Jogos de Corrida verifica-se que existe uma disparidade na utilização das formas geométricas e orgânicas. No jogo *Candy Land*, as formas orgânicas são as mais comuns, devido ao seu profuso carácter ilustrativo, em que as formas representam objetos com um traçado mais orgânico e fluido, oferecendo dinamismo à imagem. As casas do campo de ação são bastante mais regulares do que as imagens, servem-se do quadrado como base, mas alteram-se consoante a direção que o percurso do tabuleiro impõe.

Este tabuleiro apresenta poucas formas geométricas, utilizando círculos pretos para comunicar ao jogador que este perde a vez de jogar. O recurso a elementos geométricos é exíguo, logo, o seu nível gráfico distancia-se bastante da restante linguagem do tabuleiro.

À semelhança do *Candy Land*, o jogo *Splat!* utiliza bastante as formas orgânicas para representar os signos e o seu conteúdo. A ilustração que contextualiza o jogo é repleta de imagens, cujo traçado oferece dinamismo à imagem e enriquece visualmente o tabuleiro. As formas orgânicas encontram-se também presente no campo de acção. Assinalamos que no *Splat!* as casas do tabuleiro são mais regulares do que as do

FIG 58. Comparação dos objectos orgânicos e geométrico dos tabuleiros do grupo de Simulação.

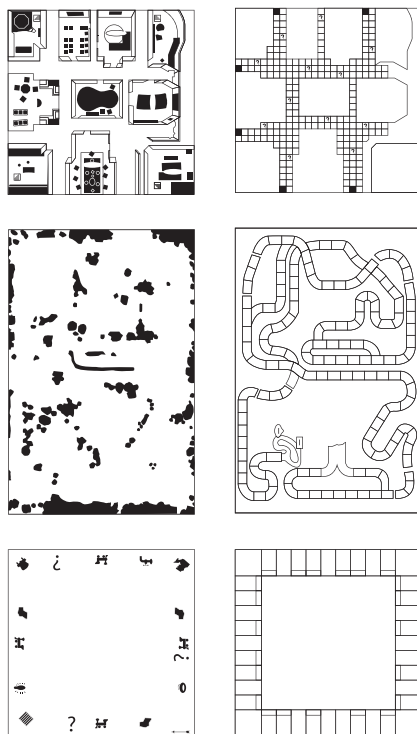


FIG 58.

Algo semelhante acontece no jogo *Settlers of Catan* em que, devido à sua capacidade modelar, se forma uma retícula, neste caso hexagonal. O jogador percorre-a, utilizando o sistema geométrico de um modo físico, que aprofunda a mecânica de jogo. Uma vez que o tabuleiro é modelar, também serve de estrutura para a criação do campo de ação. O contraste com o sistema orgânico verifica-se nas formas utilizadas nas ilustrações, onde as imagens enriquecem visualmente e dão dinamismo à imagem do tabuleiro.

Nos jogos de Simulação é possível verificar que em todos os tabuleiros, o sistema orgânico e o geométrico se encontram aplicados em simultâneo e, tal como em outros jogos, estes sistemas são utilizados do mesmo modo. Na análise do jogo *Monopólio*, é possível verificar que o sistema geométrico se encontra aplicado para organizar o campo de ação, criando um espaço estável e organizado para a interação do jogador com o tabuleiro. O sistema orgânico é utilizado nas formas das ilustrações, onde as linhas são fluídas e destituídas de alguma formatação geométrica, ilustrando pontualmente algumas das casas do campo de ação, fazem a indicação da ação que o jogador deve executar.

No *Jogo da Vida* acontece a mesma dualidade entre o sistema geométrico e o sistema orgânico. Enquanto um cria uma estrutura equilibrada, o outro atribui dinamismo à imagem e enriquece-a visualmente. Verifica-se que o sistema geométrico, mais uma vez, é utilizado para estruturar o campo de ação, enquanto o sistema orgânico é utilizado para o complementar. Isto faz com que o jogador seja ajudado a distinguir as diferentes áreas que constituem o jogo de tabuleiro auxiliado visualmente por outros sistemas, nomeadamente o cromático. É de salientar que neste jogo, o sistema orgânico é utilizado somente fora do campo de ação.

Finalmente, o *Cluedo*, um jogo onde se verifica o padrão que tem vindo a repetir-se nos Jogos de Simulação e onde o sistema geométrico cria uma estrutura regular, pois o orgânico impõe dinamismo à imagem e embeleza o tabuleiro.

Neste caso é preciso salientar que no *Cluedo*, as ilustrações aproximam-se de formas geométricas, dando alguma estabilidade à ilustração. Estas ilustrações, apesar de não serem iconografias, conseguem representar de um modo eficaz o

FIG 60. Comparação dos objectos orgânicos e geométrico dos tabuleiros do grupo de Trivia.

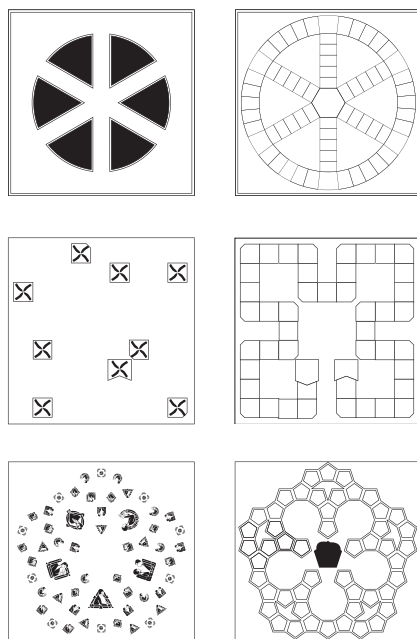


FIG 60.

caráter mais orgânico que sobressaia de um modo mais expressivo. O sistema geométrico, neste objeto de estudo, tem características estruturais assim como ilustrativas.

O jogo *Pictionary* tem características semelhantes ao *Party @ Co.* A utilização do sistema geométrico, verifica-se na estrutura do tabuleiro assim como os vários elementos visuais que fazem parte dele. É de salientar que o jogo *Pictionary* tem uma forma que poderá ser considerada como orgânica, que é a ilustração do lápis; o seu desenho, embora seja baseado em formas geométricas, é expressivo devido à distorção; simula movimento, dando características orgânicas às suas formas.

Já no *Trivial Pursuit*, é possível verificar a aplicação de sistemas geométricos e orgânicos, em que o primeiro, como em quase todos os jogos, serve de meio para estruturar as várias áreas do jogo de tabuleiro, mais propriamente o campo de ação. Neste exemplo, o sistema orgânico encontra-se representado pela expressividade das ilustrações fotográficas. Os elementos representados nestas imagens, têm características orgânicas, uma vez que estas imagens conseguem conter objetos representados com alguma expressão, seja no objeto em si ou na composição fotográfica.

O Sistema orgânico e geométrico, são sistemas mais funcionais e com características de composição de imagem, que são utilizados nos diversos jogos de tabuleiros analisados. Estes sistemas são utilizados principalmente com dois propósitos. O primeiro tem a ver com a estrutura da composição da imagem do jogo de tabuleiro, a disposição dos vários elementos e a forma como eles se relacionam entre si. Este aspeto traz como consequência o segundo propósito, a distinção e agregação de vários elementos através da sua forma. Objetos visuais geométricos irão contrastar sempre com objetos orgânicos, criando, a capacidade de distinção ou criação de grupos, tal como no sistema cromático.

Analisadas as características do sistema geométrico, verificamos que algumas são importantes para a estrutura dos jogos. Por norma, este sistema cria uma imagem mais estática e estável, delimitando e auxiliando o jogador a perceber a área principal de jogo. O sistema geométrico é normalmente utilizado para criar uma retícula que é uma marca visual muito forte e cria um padrão na imagem.

FIG 61. Exemplos da utilização da linha na categoria de Corrida.

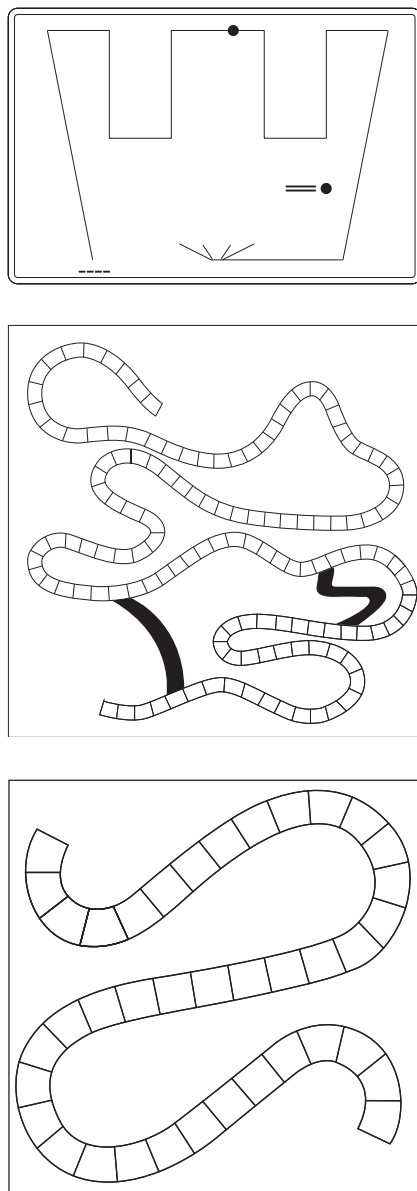


FIG 61.

SISTEMA DE LINHAS

O próximo sistema a ser identificado e analisado é o sistema de linhas conectoras e delimitadoras. Este, tem características importantes pois auxiliam a estruturar a composição da imagem que se encontra presente no tabuleiro, normalmente trabalhada em conjunto com o sistema geométrico para estruturar as diferentes áreas que o constituem. É de salientar que este sistema tem uma função estruturante, tal como o sistema geométrico e orgânico, pois funciona de forma a auxiliar o jogador a perceber a mecânica.

Na categoria dos Jogos de Corrida este sistema é utilizado nas mesmas áreas, mas com diferentes propósitos. No jogo *Splat!*, verifica-se que a linha é utilizada somente no campo de ação tendo em conta dois objetivos distintos, um do ponto de vista da composição, outro da mecânica de jogo. Assim sendo, o primeiro objetivo é delimitar o campo de ação em relação aos restantes elementos do tabuleiro (as ilustrações) e o segundo propósito é a utilização da linha na divisão das casas do campo de ação.

No *Pontapé ao Goal*, o sistema de linhas é utilizado para unificar e ligar as várias casas do jogo. Estas não se encontram encostadas umas às outras, sendo que as casas do campo de ação são unidas por uma linha, comunicando ao jogador o percurso do jogo. Neste jogo, o sistema de linhas é utilizado de modo unificar uma determinada estrutura do tabuleiro, neste caso o campo de ação.

No jogo *Candy Land*, a linha é pouco utilizada, uma vez que este tabuleiro recorre bastante ao sistema cromático. As únicas linhas que podem ser identificadas são os outlines isolados que por vezes aparecem numa placa direcional.

Nos jogos de Estratégia, o sistema linear é aplicado do mesmo modo, com o objetivo de isolar diferentes áreas do tabuleiro assim como auxiliar a mecânica do jogo. No jogo *Risco* verifica-se este sistema aplicado em dois locais. O primeiro é a delimitação do espaço do campo de ação e a divisão interna que delimita os territórios. A segunda aplicação do referido sistema, diz respeito às linhas que criam ligação entre casas que não se encontram separadas, à semelhança do que acontece no jogo *Pontapé ao Goal*. Estas linhas servem para

transmitir ao jogador que, apesar de determinadas casas se encontrarem separadas, existe um percurso que pode ser utilizado.

No jogo *Stratego*, o sistema de linhas é utilizado somente para a estruturação do jogo, sendo que a linha cria a retícula por onde o jogador irá colocar e movimentar as peças. Neste jogo, este sistema é utilizado com o geométrico, criando uma estrutura quadrangular, de forma a transmitir ao jogador onde deve colocar as suas peças e qual a estrutura que deve interagir.

Por último, o jogo *Settlers of Catan* e que é semelhante ao *Stratego*, onde as linhas estruturais do jogo aparecem como consequência das características modelares que o tabuleiro tem. O tabuleiro é constituído por diversas peças em forma de hexágono e, quando estas são unidas para formar o tabuleiro, leva a que se criem linhas nos locais onde as várias peças se tocam. Estas linhas são importantes pois originam a estrutura que significa o percurso do jogador. No *Settlers of Catan*, a linha é utilizada como campo de ação que forma um padrão hexagonal, servindo de estrutura visual e física.

Na categoria dos Jogos de Simulação verifica-se, mais uma vez, a aplicação do sistema de linhas para definir e estruturar o jogo de tabuleiro, dividindo e compondo o espaço e as respetivas áreas que constituem o tabuleiro. No jogo *Monopólio*, a utilização das linhas determina os diferentes espaços que constituem no jogo, desde as casas de propriedades, às de ações e até ao espaço reservado para as trocas entre jogadores. Esta grelha regula, visualmente, o campo de ação assim como as áreas que estão destinadas a outros aspetos do jogo.

O *Cluedo* também utiliza o sistema de linhas para a divisão do tabuleiro, pois ajuda a definir e a identificar os vários elementos visuais. No caso deste jogo, a retícula foi cuidadosamente inserida no tabuleiro fazendo parte da ilustração ativa do jogo.

A mesma aplicação deste sistema de linhas aparece no *Jogo da Vida*, dividindo o tabuleiro nas diferentes áreas, e na segregação das mesmas. Neste jogo é possível ver uma aplicação deste sistema de um modo menos regular do que

FIG 62. Exemplos da utilização da linha na categoria de Estratégia.

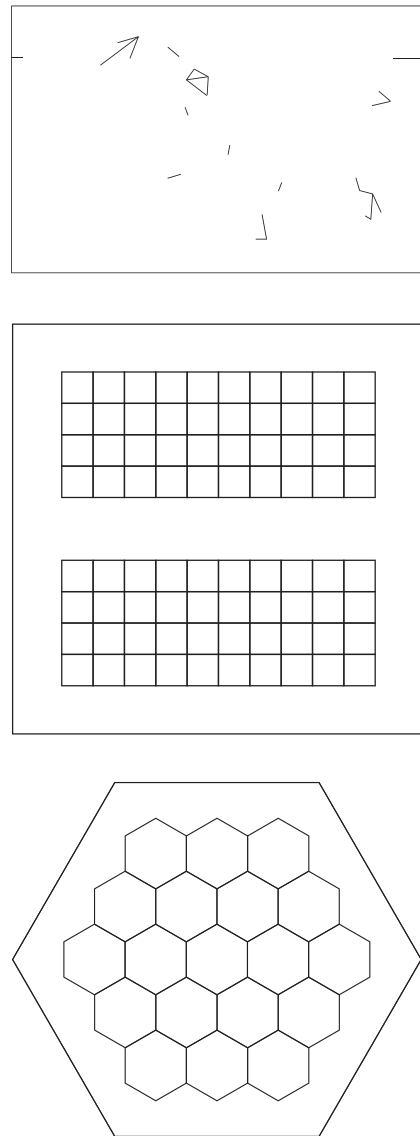


FIG 62.

FIG 63. Exemplos da utilização da linha na categoria de Simulação.

FIG 64. Exemplos da utilização da linha na categoria de Palavras.

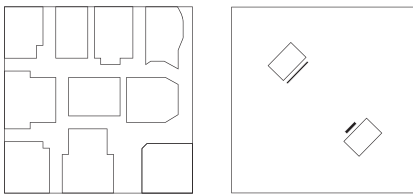
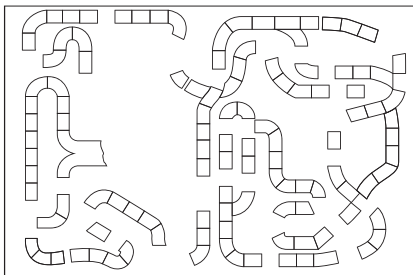


FIG 63.

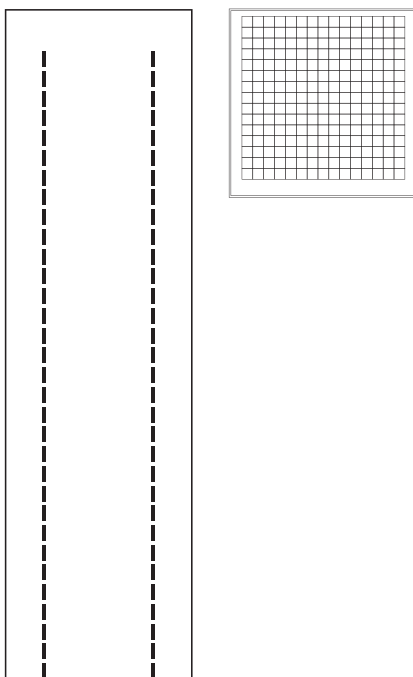


FIG 64.

no *Monopólio*. O *Jogo da Vida*, utiliza o mesmo sistema de linhas, mas não enfatiza tanto a retícula como os jogos previamente descritos.

Na categoria de Jogos de Palavras também verificamos que sistema de linhas foi aplicada na construção e estrutura dos jogos. Esta característica é bastante visível nos jogos do *Scrabble* e no *Word on the Street*, enquanto que no *1001 Nomes*, as estruturas se encontram mais diluídas.

Na análise do *Scrabble* verifica-se que a linha é aplicada de dois modos distintos, mas com a mesma função, que é a de indicar ao jogador as várias áreas do tabuleiro de jogo. As linhas estão divididas em dois grupos claros, a do campo de ação e a da tabela da quantidade de peças. As linhas que constituem o campo de ação têm mais presença e peso em relação às linhas da tabela. Estas características das linhas, origina uma hierarquia gráfica, que ajuda o jogador a perceber que elementos visuais se encontram em primeiro plano.

Características semelhantes acontecem no jogo *Word on the Street*, em que o sistema de linhas se encontra aplicado de forma a estruturar a área de jogo do tabuleiro, sendo que os diferentes tipos de linhas ajudam o jogador a perceber a mecânica e, neste caso, o contexto do jogo. As linhas a preto vão indicar os locais onde o jogador não pode atravessar, enquanto que as linhas brancas demonstram o local onde o jogador pode atravessar. A diferença de peso nas linhas também é importante por uma questão de mecânica de jogo. Uma característica interessante do sistema de linhas é a linha interrompida, pois quando é utilizada convenientemente ajuda a contextualizar o tema do jogo.

No jogo *1001 Nomes*, o sistema de linhas passa mais despercebido, devido à sua estrutura irregular. Este encontra-se aplicado no outline das casas do campo de ação, ajudando a salientá-las e servindo de elemento unificador entre as várias casas. As linhas nos restantes espaços têm um peso mais leve, tornando também mais leves os elementos que os rodeiam e com menos destaque no tabuleiro.

À semelhança das restantes categorias, os jogos de Trivia também utilizam o sistema de linhas como base para a estrutura dos jogos de tabuleiro.



Para além do sistema de linhas trabalhar com o sistema ilustrativo, este também trabalha com o sistema geométrico, pois por vezes os jogos contêm uma retícula visualmente forte que realça a geométrica da grelha. Isto verifica-se nos jogos *Stratego*, onde a geometria da grelha quadrada é bastante evidente e no *Settlers of Catan*, onde a retícula hexagonal demonstra e delimita os espaços do tabuleiro.

O sistema com que a linha mais interage, é o campo de ação. A linha desempenha funções fundamentais, pois ela divide, e neste caso salienta, a área principal de jogo, assim como serve para dividir as várias casas.

A linha é o elemento principal que estrutura o campo de ação, dividindo-o e compondo-o. Esta também pode transmitir informação ao jogador através das suas propriedades visuais, a sua variação de peso e cor.

Para além de salientar determinados elementos do jogo, também é uma ferramenta útil para a comunicação da mecânica e funções do jogo de tabuleiro, tal como se pode verificar no jogo *Party & Co.*

Outra característica da importância da linha como sistema, é a sua capacidade de unir vários elementos gráficos do tabuleiro. A linha tem um carácter bidirecional, sendo que o jogador pode unir dois elementos sem ter uma direção fixa.

Este aspeto unificador verifica-se em jogos como o Risco, pois une dois continentes, ou no jogo *Pontapé ao Goal*, em que as várias casas do campo de ação se encontram unidas por linhas, comunicando ao jogador vários elementos como sendo uma unidade, ou seja, as várias casas formam o campo de ação.

Finalmente, é preciso salientar que no *Settlers of Catan* o sistema de linhas é utilizado como o campo de ação. Esta característica presente nos grupos analisados, é o resultado da forma como o tabuleiro é composto.

A característica modelar da construção do jogo de tabuleiro faz com que, no momento da sua montagem as linhas sejam criadas, o designer do jogo, aproveitou esta consequência para criar o Campo de Ação nessas linhas.

SISTEMA ICONOGRÁFICO

O sistema iconográfico é um sistema importante para a comunicação de ações ou ligações com os objetos de jogo. Este sistema serve-se de formas ou imagens conhecidas de um modo sintetizado, para transmitir ao jogador a informação necessária, de forma a conseguir interagir corretamente com a mecânica de jogo. Estas imagens são variadas, apropriando-se de formas geométricas, logótipos conhecidos ou sinais que se encontram presentes no dia-a-dia, tal como a sinalização de trânsito. Normalmente, a aplicação do sistema iconográfico é feita com signos pequenos e sempre no interior ou periferia do campo de ação. Estes ícones raramente se encontram com grande destaque no tabuleiro. É de salientar que o significado destes ícones é, por um lado, intrínseco à sua forma e, por outro, é preestabelecido.

Verificamos que nos Jogos de Corrida, a aplicação do sistema iconográfico não é feita de igual modo em todos os jogos analisados desta categoria, sendo bastante diverso, quer ao nível da quantidade como da qualidade. Na análise do jogo *Pontapé ao Goal*, verifica-se que a utilização dos ícones é importante para o desenrolar de ação pois estes comunicam informação sobre a mecânica de jogo e que é importante para o jogador.

Ao analisarmos os ícones presentes no tabuleiro, verificamos a existência de três tipos. O primeiro são os ícones direcionais que, na generalidade, são representados como setas. O ícone de setas representa dois pontos, tal como uma linha, mas impõe uma direção fixa. O segundo tipo relaciona-se com a apropriação de ícones; neste caso são logótipos conhecidos, tal como a cruz vermelha, verificando-se que a aplicação de um signo — cujo valor é reconhecido pelo jogador — é um auxiliar no entendimento do jogo. O terceiro tipo de ícone é aquele que necessita de legenda para ser interpretado, sendo que o seu significado é dado, normalmente, no início do jogo. Neste jogo, as casas que contêm um retângulo vermelho, são casas de lesão e que fazem o jogador recuar para a casa da cruz vermelha. Este ícone cria uma relação de cor com a cruz vermelha e o seu significado encontra-se nas regras do jogo, onde a relação de imagem e significado foi criada e aceite por todos os jogadores antes de o jogo ter início.

FIG 66. Exemplos da utilização de ícones na categoria de Corrida.

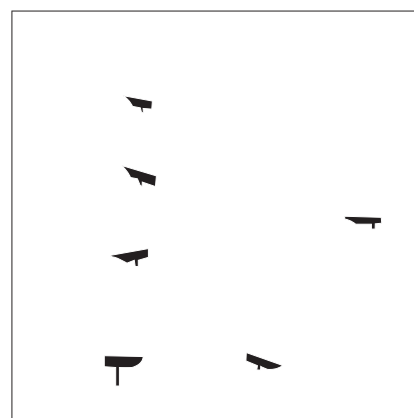
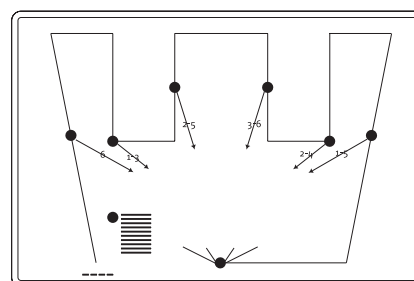


FIG 66.

FIG 67. Exemplos da utilização de ícones na categoria de Estratégia.

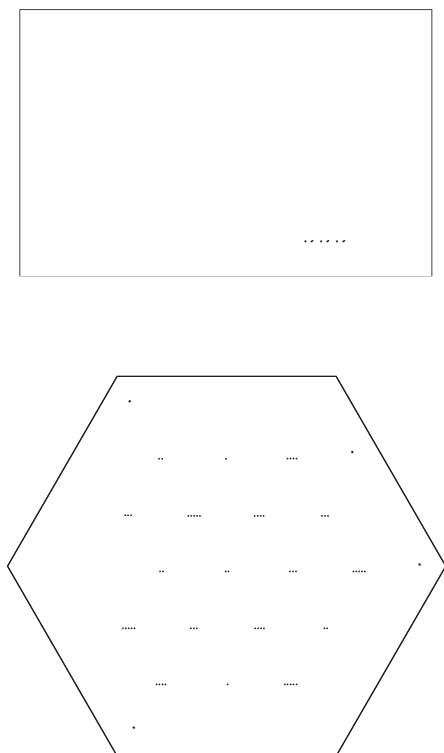


FIG 67.

No jogo *Candy Land* verifica-se que a aplicação do sistema iconográfico é menor do que no jogo analisado anteriormente. Neste jogo, apenas se verifica a existência de ícones direcionais. Estes comunicam ao jogador a direção de jogo e o local de partida, assim como os atalhos que o jogador pode utilizar. A seta é utilizada para funcionar de navegador pelas várias áreas do jogo. É de salientar que neste jogo o ícone da seta da casa de partida tem uma linguagem gráfica diferente dos restantes ícones, e tem como objetivo destacar essa área do jogo.

O último jogo da categoria das corridas é o *Splat!*, sendo que este não comunica com os jogadores por ícones.

Os Jogos de Estratégia, por sua vez, utilizam o sistema iconográfico de um modo mais diversificado, de modo a utilizarem ícones diferentes e, em alguns casos, utilizam ícones que se encontram em jogos de diferentes categorias, dando-lhes um significado diferente. Este último aspeto verifica-se no jogo *Risco*, onde o sistema iconográfico é utilizado para a relação do tabuleiro com equipamento que faz parte do jogo, neste caso as peças, assim como as cartas do mesmo. O ícone das peças de cada jogador é representado por uma seta em perspetiva; este ícone, tem a mesma forma das peças dos jogadores criando uma relação entre a imagem e as peças de cada jogador. O ícone da estrela serve para criar uma relação entre o tabuleiro e as cartas de jogo, à medida que se vai conquistando territórios, vai-se ganhando cartas que contêm o mesmo ícone da estrela. Estes dois ícones servem para identificar na tabela o valor de câmbio de estrelas para setas, ou seja, de cartas por peças. Esta mecânica de câmbio utiliza os ícones como ponto principal de comunicação para que o jogador possa trocar as suas cartas por peças adicionais.

No jogo *Settlers of Catan*, o sistema iconográfico é utilizado, embora com pouco destaque, podendo ser encontrado por cima das ilustrações dos barcos, nos pontos de interrogação e uma pequena circunferência nas fichas de recurso. Os ícones têm duas funções diferentes; a primeira é a de criar uma relação com o equipamento do jogo; a segunda é a apresentar informação ao jogador. O ícone do ponto de interrogação tem como objetivo comunicar ao jogador que, no porto em que se encontra, pode trocar qualquer recurso.

FIG 69. Exemplos da utilização de ícones na categoria de Palavras.

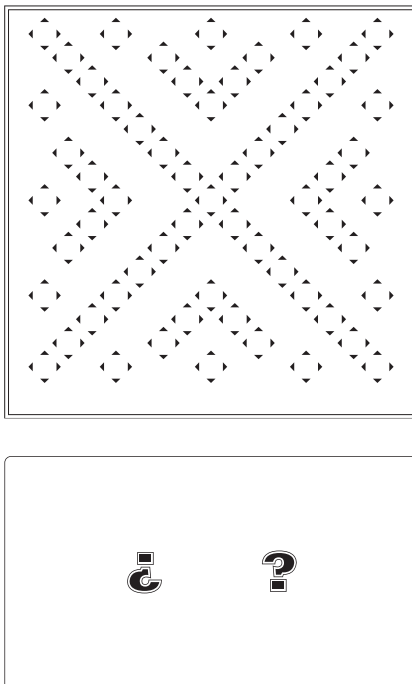


FIG 69.

ilustrativas, quando estas são mais complexas e com linhas mais expressivas. É de salientar que o ponto de interrogação é também utilizado de um modo repetitivo para a delimitação do local onde as cartas são colocadas.

Por último, o jogo *Cluedo* apresenta também a utilização do ícone tipográfico com a imagem do ponto de interrogação, tendo a mesma função do jogo do *Monopólio*, a ligação com peças do jogo. Aqui também há uma ligação às cartas que pertencem ao jogo. O outro ícone é um pequeno relógio que indica ao jogador a colocação das cartas de relógio, sendo estas cartas importantes pois, cada vez que sai uma carta destas o tempo de jogo fica mais curto. Este ícone serve para indicar o local para a colocação das cartas de relógio que já saíram, para todos os jogadores saberem a quantidade de cartas que já saíram, pois quando sai a oitava carta, o jogo acaba.

Na categoria dos jogos de Palavras, o sistema iconográfico passa mais despercebido e é menos utilizado do que nas categorias anteriores. A sua aplicação é menor e os ícones utilizados fundem-se mais com os restantes grafismos do tabuleiro, tendo um menor destaque.

Desta categoria, o jogo onde estas características são mais visíveis, é o *Scrabble*, pois os ícones presentes encontram-se colocados no tabuleiro de um modo mais discreto. Isto é claro na casa de partida, onde o ícone da estrela de oito pontos tem um efeito gráfico de profundidade, para dar a impressão que a estrela está decalcada na casa. Esta vai adotar a cor da casa de partida, mas o efeito de sombra, delimita e cria a forma do ícone. A seta também marca presença neste tabuleiro e é simplesmente um triângulo, mas, com a aresta de base encostada às casas de pontuação extra, faz com que comunique ao jogador a direção pela qual ele pode colocar as peças de letras.

No jogo *1001 Nomes*, o único ícone que aparece no tabuleiro é o ponto de interrogação. Este encontra-se aplicado no tabuleiro para comunicar a colocação das cartas, visto que este ícone também está colocado no verso das mesmas. É de salientar que o elemento que ajuda a comunicar ao jogador a colocação das cartas, não é somente o ícone, mas sim, o conjunto do ícone com o restante grafismo que pertence à carta, neste caso, o padrão.



O sistema iconográfico tem uma estética facilmente identificável, onde as imagens representam as ações ou ideias, tendo sido sintetizadas a partir da geometria. O motivo para que o sistema iconográfico tenha esta linguagem visual, deve-se ao facto de estes signos serem aplicados num tamanho pequeno. Para serem lidos com facilidade necessitam destas características geométricas, uma vez que uma imagem cheia de detalhe, ao ser reduzida, perde bastante promenor. Assim, o sistema iconográfico necessita de ser geométrico e revela uma limitação técnica.

Outra característica que se verifica no sistema iconográfico, é a apropriação de signos. A utilização de pictogramas que se encontram presentes no dia-a-dia, são utilizados nos Jogos de Tabuleiros para criar uma ligação de comunicação muito mais rápida com o jogador, uma vez que este reconhece estes símbolos por serem familiares. Exemplo disso, é a utilização de sinais de trânsito como o “Stop” ou o logótipo da Cruz Vermelha, onde o jogador consegue perceber de um modo imediato o significado do ícone. Isso leva-nos a afirmar que o sistema iconográfico, nos casos que se apropriam de pictogramas onde estes têm um significado intrínseco, onde dentro do contexto do jogo de tabuleiro o seu significado é facilmente reconhecido.

Esta apropriação também pode ser tipográfica, isto é, quando um símbolo de um tipo de letra é usado para criar um ícone que comunique uma ação ou crie uma ligação com diferentes equipamentos pertencentes ao jogo. Nos jogos analisados, verificou-se que o ponto de interrogação foi utilizado como um ícone, para criar uma ligação com outras peças do jogo, de um modo mais comum, as cartas. A escolha do ponto de interrogação para servir de ícone também se deve aos seu significado, pois o facto de ser um símbolo interrogatório, faz com que a sua utilização seja usada em objetos cujo conteúdo se desconhece ou seja intrigante.

O significado dos ícones que têm um conhecimento intrínseco, tem de ser determinado antes do jogo começar, sendo normalmente definido pelas regras do jogo. Os ícones, sendo imagens abstratas ou simplesmente desconhecidas, necessitam de ser explicadas, para que quando o jogador se encontrar perante alguma, saiba exatamente o que fazer. Este aspeto leva-nos também à possibilidade de legendar os diferentes



de estar uma porta semiaberta ou encostada, para outra divisão. Esta característica confere volume aos objetos representados na ilustração.

No *Candy Land*, verifica-se uma maior aplicação da textura do que das gradações de cor. A textura neste jogo tem com o objetivo enriquecer visualmente a imagem do tabuleiro, assim como proporcionar elementos visuais, que simulam a textura do material que representa. Esta simulação aproxima a ilustração do objeto real, facilitando a identificação do mesmo pelo jogador. É de salientar que se pode encontrar pequenas gradações de cor que proporcionam brilho às ilustrações, dando-lhes características volumétricas e uma tridimensionalidade aos objetos.

No jogo *Pontapé ao Goal*, já não se consegue ver uma aplicação do sistema volumétrico e de textura tão marcada, apenas se encontra uma gradação de cor na ilustração da bola de futebol, que lhe dá volume e um efeito esférico. Como este jogo não é ilustrado tal como o *Splat!* ou o *Candy Land*, o sistema volumétrico e de textura não se encontra tão presente, podendo dizer-se que este sistema acompanha o sistema ilustrativo.

Nos jogos da categoria de Estratégia também é possível encontrar a aplicação do sistema volumétrico e de textura, com o propósito de acrescentar valor à imagem, dando-lhe mais detalhe e definição, envolvendo o jogador no tema assim como o vai guiando pela mecânica de jogo. Estas características são visíveis no tabuleiro do *Stratego*, em que o sistema ilustrativo utiliza a textura para enriquecer a imagem do tabuleiro, ajudando o jogador a reconhecer e a identificar os signos de um modo mais direto. É possível também verificar a utilização da gradação de cor, mas de um modo mais subtil, uma vez que a distância entre as duas cores da gradação é pequena. Esta é utilizada para proporcionar ao jogador algum volume na ilustração assim como a criar a ilusão de profundidade, oferecendo uma imagem mais rica e apelativa ao jogador.

No jogo *Settlers of Catan* verifica-se que o sistema de textura é utilizado de um modo abundante, encontrando-se em todas as ilustrações presentes no tabuleiro do jogo, sendo importante para auxiliar a identificar o que cada imagem representa.



Podemos dizer que este sistema trabalha em conjunto com o sistema de ilustração e cromático, para ajudar o jogador a identificar o significado de cada imagem, neste caso, os locais onde pode retirar matérias-primas. É de salientar que as diferentes texturas e a ênfase dada em cada ilustração de matéria-prima, são diferentes, sendo possível ver imagens mais texturadas e outras menos, criando uma distinção entre a aplicação do sistema de textura. O *Catan*, não utiliza a gradação, mas cria algum efeito de volume a partir das pequenas mudanças de tonalidade das cores, que enriquecessem a imagem, impedindo que as ilustrações tenham um aspeto plano.

No jogo *Risco* é possível identificar o sistema volumétrico assim como o de textura, que têm como propósito criar uma imagem mais apelativa e rica, que cativa o jogador. Deste modo, o sistema volumétrico encontra-se na base de todos os elementos gráficos dispostos no tabuleiro, ou seja: no fundo da imagem verifica-se a utilização de uma gradação que irá criar profundidade à imagem do jogo, e que faz sobressair os restantes elementos gráficos presentes no jogo. Do ponto de vista da textura, é possível verificar que existem dois tipos de textura, umas são manchas no tabuleiro, tendo um aspeto de usado e desgastado; associando-se aos restantes signos que fazem parte do mesmo jogo, entende-se que é um mapa desgastado. A outra textura é uma retícula construída a partir de linhas bastantes finas. Estas texturas não têm uma função funcional, mas sim estéticas.

Na categoria dos jogos de Simulação é possível verificar a aplicação deste sistema, à exceção de um jogo. Contudo, é possível apurar que num jogo desta categoria, a aplicação do volume e textura é bastante utilizada, através um modo bastante inteligente. Esse jogo é o *Cluedo*, onde as texturas são aplicadas em quase todas as superfícies dos vários elementos visuais que constituem o tabuleiro. O chão, as paredes e pequenos objetos, todos os espaços são enriquecidos pela textura, ajudando o jogador a enquadrar-se no tema, assim como faz com que este se deixe envolver no ambiente que o jogo proporciona, sendo um tabuleiro bastante apelativo. Aliado a esta textura rica representada nos vários elementos visuais do *Cluedo*, o sistema volumétrico é utilizado para dar volume às ilustrações criando um aspeto tridimensional. É de salientar que neste jogo está desenhada uma perspetiva

FIG 72. Exemplos da utilização de textura e gradação de cor na categoria de Estratégia.

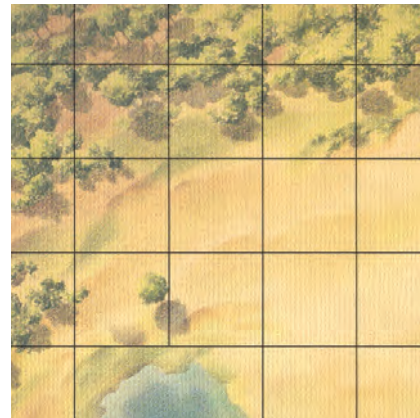


FIG 72.

FIG 73. Exemplos da utilização de textura e gradação de cor na categoria de Simulação.

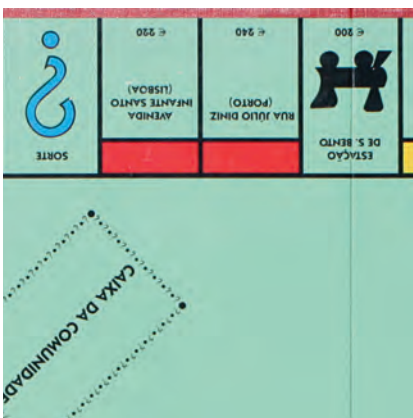


FIG 73.

com um ponto de fuga; deste modo, a utilização da gradação de cor é importante para dar volume aos objetos, fazendo-os sobressair do tabuleiro. Finalmente, outra característica importante deste tabuleiro é a utilização da gradação de cores para criar sombras ou efeitos de luz sobre os objetos representados no tabuleiro. A utilização das sombras e do brilho para criar efeitos de luz, como por exemplo, uma divisão que se encontra mais iluminada, projeta a luz pela porta, criando um feixe de luz pelo tabuleiro, que enriquece e até ajuda a contextualizar o tema do jogo.

No *Jogo da Vida* verifica-se a aplicação de textura nas ilustrações que ajudam o jogador a perceber o tema do jogo e, mais uma vez, a textura na ilustração é utilizada para ajudar o jogador a identificar com mais facilidade os objetos. Do ponto de vista de gradações, verifica-se que estas também se encontram nas ilustrações, assim como existe uma gradação que simula sombra quando o campo de ação se sobrepõe. É de salientar que existem objetos tridimensionais colocados no tabuleiro, que também simulam a textura de um monte ou uma montanha.

Finalmente, o jogo *Monopólio*, não utiliza o sistema volumétrico e de texturas para comunicar com os jogadores. Se fizermos uma comparação entre os jogos da mesma categoria, verifica-se que dos três, este jogo é graficamente mais simples, sendo consequentemente mais plano.

Na categoria dos jogos de Palavras, o sistema volumétrico e de texturas é aplicado do mesmo modo que nas restantes categorias de jogos. A utilização é feita de modo a enriquecer o aspeto gráfico do tabuleiro, assim como ajuda o jogador a compreender o contexto do jogo. Nesta categoria, também se verifica que utiliza o sistema volumétrico para salientar aspetos importantes da mecânica de jogo.

O jogo *Word on the Street*, utiliza a textura para comunicar com o jogador o contexto onde se passa o jogo. Esta textura é criada através de diferentes tonalidades da mesma cor, fazendo uma simulação do que se quer representar, por exemplo, uma estrada ou então a textura da relva. Também se utiliza a gradação de cor para salientar o logótipo do jogo e para fazer uma separação entre a área de identificação do jogo e do Campo de Ação, utilizando uma sombra.

FIG 75. Exemplos da utilização de textura e gradação de cor na categoria de Trivia.



FIG 75.

grafismos mais apelativos para o jogo de tabuleiro. A textura está presente em dois níveis diferentes, ou seja, a textura que se encontra intrínseca à fotografia que representa, por exemplo, uma fotografia de uma folha de uma árvore contém a sua textura característica. Mas também o conjunto das várias imagens irá criar uma textura bastante ruidosa que se encontra presente pelo tabuleiro todo.

Finalmente o jogo *Party & Co.*, não comunica através do Sistema Volumétrico e de Textura, onde o tabuleiro tem um aspeto simples e plano.

Pudemos apurar que o sistema volumétrico e de textura são aplicados nos diversos jogos de tabuleiro com propósitos semelhantes. Verificamos que, normalmente, a imposição de volume é aplicada com gradações de cor que simulam luz a incidir num objeto, enquanto a textura é construída através da variação de tonalidades e de cores aplicadas na superfície do tabuleiro.

A imposição do sistema volumétrico é bastante importante pois este pode ajudar em vários aspetos na imagem do jogo de tabuleiro. A capacidade de criar volume nos objetos gráficos faz com que o tabuleiro ganhe uma profundidade visual maior, podendo explorar os diferentes níveis onde colocar determinados objetos, criando uma hierarquia. Podemos salientar os elementos mais importantes, como o campo de ação, e passar para segundo plano, os elementos que são utilizados ocasionalmente, como informações adjacentes. Outro aspeto é a utilização deste sistema para a criação de efeitos de luzes, utilizando as sombras e o brilho para dar volume a um determinado objeto. Isto volta outra vez ao conceito de hierarquia, podendo salientar uma casa especial de pontuação. Também estes efeitos são utilizados para poder ajudar a contextualizar o tema do jogo, exemplo disto é quando a ação decorre à noite, tendo como efeito um feixe de luz a sair por uma porta que se projeta pelos restantes elementos visuais, tal como acontece no *Cluedo* e no *Splat!*.

A aplicação do sistema de texturas demonstra importância, pois este parte do conhecimento que o jogador tem sobre os materiais que as texturas representam. Isto faz com que a identificação dos signos representados no tabuleiro seja mais rápida, e visualmente mais rica, pois este sistema ao trabalhar



em conjunto com o ilustrativo, irá enriquecer o tabuleiro, tornando-o visualmente mais apelativo. É de salientar que a utilização da textura, ajuda também a transmitir o contexto do jogo. Este aspeto é claro no jogo *Word on the Street*, onde a textura do alcatrão e da relva ajudam a contextualizar o jogo numa estrada, podendo afirmar-se que este sistema volumétrico e de textura é um sistema de simulação.

Finalmente é importante referir, que este sistema pode comunicar ao jogador a mecânica de jogo do tabuleiro, utilizando as texturas e as gradações como meio de transmitir as respetivas ações que os jogadores têm de efectuar. Esta característica verifica-se no jogo *Pictionary*, onde uma gradação de cor dá liberdade do jogador na escolha do tema da casa, conseqüentemente proporciona volume e profundidade a ilustração.

III E K A R Q U I A

Com a identificação destes sistemas de comunicação presentes nos Jogos de Tabuleiro, podemos certificar a importância que estes têm para o bom funcionamento da mecânica de jogo, comunicando-a através de elementos visuais, assim como tornam a imagem mais apelativa e aliciante, envolvendo o jogador no tema do jogo.

Estes sistemas encontram-se aplicados por layers, verificando-se esta característica na análise efetuada, através da dissecação dos vários elementos e agrupando-os pela mesma função. Isto não nos dá uma ordem hierárquica, mas define os vários elementos que as compõem podendo comparar entre elas as funções que cada uma tem; podemos determinar a sua importância, pela quantidade de elementos.

Deste modo a hierarquia nos tabuleiros é bastante importante, para salientar as áreas de jogo mais importantes e fazer com que a informação menos importante seja colocada num segundo plano. Nos tabuleiros analisados, verificou-se que, normalmente, a hierarquia organiza as áreas da seguinte forma: em primeiro lugar está o campo de ação, seguido pela informação que auxilia o desenrolar do jogo e o contexto do jogo onde é normalmente representado pela ilustração; por último, a imagem ou cor de fundo, onde também se encontra o branding do jogo de tabuleiro.



Outro conceito importante é a divisão dos sistemas de comunicação, que podem ser divididos em dois grupos, os principais, como o de Campo de Ação, Tipográfico/Numérico, Ilustrativo, Geométrico/Orgânico e o de Linhas, pois criam elementos visuais no qual o jogador percebe as diferentes áreas de jogo e as distintas formas que o compõem. Por outro lado, os sistemas secundários, como o sistema cromático, iconográfico e volumétrico e de textura, têm como objetivo salientar e estruturar o modo como o jogador irá perceber a imagem presente no tabuleiro, por outras palavras, são os sistemas que auxiliam a imposição de uma hierarquia.

A distinção hierárquica é bastante importante devido à profundidade que dá imagem dos jogos de tabuleiro. Estas demonstram-se mais ricas e complexas do que avaliamos numa primeira observação. Se não houvesse a utilização de sombras, efeitos de luz, texturas e diferenciação de cores, seria muito mais complexo identificar os diferentes níveis de comunicação que os jogos de tabuleiros contém.

Estes seriam planos onde a informação necessária para os jogar seria toda igual, tornando-se complexo para a leitura do tabuleiro e para o bom funcionamento do jogo.

UTILIZAÇÃO DE SIGNOS NA ESTRUTURA DO TABULEIRO

Durante a análise dos vários sistemas de comunicação dos Jogos de Tabuleiro, inferiu-se, através do processo de observação do grupo de análise, que alguns dos jogos se baseiam em formas e composições reais, sendo que estas se interligam de modo a criar a imagem visual do tabuleiro.

Esta possibilidade do desenho ser influenciado por estruturas reais é interessante, pois ajuda a criar uma ligação extra com o tema, com a mecânica e com o aspeto visual do tabuleiro. Num jogo de simulação é mais fácil observar este fator a acontecer, uma vez que a imagem no qual o tabuleiro se baseia, é uma imagem comum ou então referente ao tema.

Deste modo, se olharmos os vários elementos gráficos que constituem o tabuleiro, como sendo uma imagem, facilmente se encontram mais imagens similares que foram baseadas no desenvolvimento do tabuleiro.

FIG 78. Comparação de uma vista de topo de uma cidade com o jogo de tabuleiro Monopólio.

FIG 79. Comparação de um desenho arquitetónico de uma casa com o jogo de tabuleiro Cluedo.

No *Monopólio*, apesar do seu aspeto ser menos elaborado, conseguimos verificar que a estrutura do tabuleiro é baseada num quarteirão de uma cidade organizada de um modo ortogonal, como por exemplo Nova Iorque, onde os quarteirões são constituídos por várias fachadas de edifícios, tal como a cidade e as diferentes avenidas se encontram segregados consoante a classe económica a que pertencem.



FIG 78.

Na análise do jogo *Cluedo*, observa-se que a estrutura e elementos dos gráficos do tabuleiro, se baseiam em plantas de arquitetura, utilizando na construção gráfica do jogo, elementos como paredes, com as respetivas aberturas para portas e escadas. Esta estrutura também se demonstra importante para a mecânica, uma vez que o jogador tem de andar pela casa à procura de provas. É de salientar que esta planta arquitetónica, encontra-se desenhada com perspetiva, uma vez que tipicamente, estas são bidimensionais.



FIG 79.



No *Monopólio* e no *Cluedo* acontece a mesma ideia de macro que também se verifica no *Risco* e no *Settlers of Catan*, embora seja um planeamento urbanístico para um planeamento de uma casa, na vez de um mapa.

O tabuleiro do *Word on the Street*, baseia-se na linguagem de uma autoestrada para formar e constituir o tabuleiro, em que cada sentido tem duas vias; o traço interrompido desempenha um papel importante, pois este contextualiza o espaço representado, assim como a divisória em relva dos dois sentidos. É de salientar que na área onde se encontra o logo, verifica-se que as cores utilizadas, são as de sinais de trânsito, fazendo com que localize o tipo de imagem onde o tabuleiro foi baseado.



FIG 80.

O *Scrabble*, também é facilmente identificável. A estrutura do tabuleiro tem origem na estrutura reticular das *Palavras Cruzadas* e nas casas de pontuação que estão espalhadas pelo tabuleiro, sendo uma simulação das casas que proíbem a colocação das letras e balizam as palavras no puzzle das *Palavras Cruzadas*.

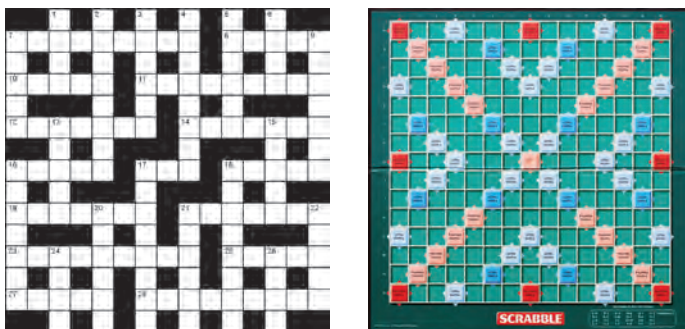


FIG 81.

FIG 80. Comparação de uma autoestrada com o jogo de tabuleiro *Word on the Street*.

FIG 81. Comparação do jogo palavras cruzadas com o jogo de tabuleiro *Scrabble*.



Nos restantes jogos como o *Splat!*, *Candy Land*, *Stratego*, *Jogo da Vida*, *1001 Nomes*, *Pictionary* e *Party & Co.*, a estrutura é construída pela mecânica e não tanto pelos signos já existentes. No caso dos jogos lineares, estes podem ser influenciados pela ideia de percurso irregular, enquanto que os restantes, utilizam a mecânica para moldar a estrutura do jogo.

TABULEIROS COMO IDENTIDADE DO JOGO

Outra característica que foi descoberta no desenvolvimento desta investigação, foi a capacidade de um jogador identificar o tabuleiro ou atributos gráficos do mesmo, em suportes distintos ou até mesmo diferentes edições do jogo, apesar de algumas das características terem sofrido alterações, como por exemplo a cor.

Isto leva-nos a concluir que a imagem de um tabuleiro serve de identidade, pois estas são bastante distintas e com caráter visual forte, tornando-se num modo visual de representar o tabuleiro como se fosse um logótipo. Esta característica de identificação através dos elementos visuais presentes no tabuleiro, verifica-se nos jogos mais conhecidos como o *Monopólio*, o *Trivial Pursuit* e o *Risco*. Contudo, por serem jogos populares existe outro fator responsável; a criação de várias edições origina alterações no redesenho do tabuleiro; os elementos constantes são parte da identidade, pois ao manter-se a estrutura base do tabuleiro, os jogadores percebem os diferentes grafismos mas reconhecem a estrutura à qual estão habituados.

O exemplo mais conhecido é o *Monopólio*, pois todos os anos é publicada uma versão com um grafismo novo do jogo, embora certas características se mantenham. Citamos como exemplo o formato do campo de ação, onde os retângulos de cor de cada propriedade, assim como a colocação no espaço das mesmas. Estes fatores contribuem para que a estrutura fixa do tabuleiro das várias edições crie uma forte ligação com o jogador, conferindo-lhe uma identidade.

À semelhança do *Monopólio*, o jogo *Risco* tem sofrido reedições, em que a composição e estrutura têm sido mantidas, embora a linguagem gráfica seja atualizada.



É necessário salientar as questões de licenciamento, que são outro fator importante para o desdobramento de diferentes linguagens gráficas, utilizando-se a mesma estrutura. Isto faz com que se reforce a ideia da estrutura gráfica do jogo, sendo utilizada como marca de identificação.

Deste modo pode-se dizer que o fator principal para isto acontecer é a composição da imagem do tabuleiro, pois esta mantém-se constante nas diferentes edições e é o que fica gravado na memória do jogador.

Através das diferentes metodologias de análise definidas no início desta investigação, conseguimos identificar e caracterizar os diferentes sistemas de comunicação visual nos Jogos de Tabuleiro. Estes foram identificados neste grupo de objetos de estudo, que se estende por cinco categorias de jogos abrangentes, dentro da área dos Jogos Proprietários. A identificação e a definição, demonstra-se importante para a compreensão de como o jogo de tabuleiro comunica visualmente com o jogador e a relação entre o grafismo e a mecânica de jogo.

Esta investigação leva-nos também a relacionar os diferentes grafismos dentro do mesmo jogo de tabuleiro, assim como os restantes que foram analisados e a entender a importância das diferentes áreas do tabuleiro e a sua hierarquia, até à questão da forma como o jogador identifica o tabuleiro.



CON-

SIDE-

RA-

ÇÕES

FINAIS





A INVESTIGAÇÃO que desenvolvemos sobre os Jogos de Tabuleiro e os seus Sistemas de Comunicação Visual, esteve repleta de momentos de entusiasmo e de descobertas interessantes, onde constantemente fomos encontrando novos motivos para aprofundar mais o estudo destes objetos. Apesar das diversas dificuldades encontradas ao longo do percurso, o encanto pelos Jogos de Tabuleiro e a curiosidade em descobrir a forma como estes foram desenhados, motivou-nos para o desenvolvimento desta dissertação, facto que nos ajudou a compreender melhor o método de comunicação dos Jogos de Tabuleiro. Um outro facto que verificamos no desfecho deste percurso, foi a forma como evoluímos na qualidade profissional de Designer de Comunicação, pois consideramos que desenvolvemos capacidades de investigação e de análise de informação.

A presente dissertação teve como objeto de estudo os Jogos de Tabuleiros, partindo de uma análise histórica e sociocultural do Design do Jogo, tendo como objectivo final a compreensão da mecânica de jogo e das respetivas regras através do estudo dos grafismos existentes no Tabuleiro.

Dada a dimensão significativa do projeto, estabelecemos como prioridade o faseamento do estudo e do trabalho, analisado sob diferentes aspetos, abrangendo tanto a estrutura do corpo de texto como a dinâmica da paginação. Esta necessidade de alcançar uma visão holística de todo o projeto, levou-nos a planificar exaustivamente toda a nossa atividade, resultando numa produtiva capacidade de organização projetual. Através da análise sistematizada e da desconstrução de imagens e dos signos, pudemos identificar os diferentes Sistemas de Comunicação, sistemas esses que estão na base de interação com o jogador. Para tal, procedemos à revisão da literatura existente e, em conjunto com a pesquisa visual de imagens, procuramos analisar e exemplificar conceitos importantes sobre os Jogos de Tabuleiro. É necessário salientar que a obra do autor David Parlett foi fundamental ao longo das diferentes fases deste projeto de investigação, podendo afirmar-se que o seu trabalho contribuiu para uma base consistente do presente trabalho, sendo ainda complementado com o de outros autores, nomeadamente, Bell, Murray e Zimmerman.

Ao longo do trabalho de pesquisa, utilizamos metodologias processuais, tais como a observação e descrição de registo do aspeto gráfico geral do objeto de estudo, seguido de uma análise metodológica e sistemática para a qual criamos uma tabela que relaciona a representação gráfica dos determinados elementos que constituem a imagem do Tabuleiro. Através do desenho recorreremos à representação gráfica, isolando os vários elementos dos Tabuleiro, de modo a tornar possível a diferenciação e caracterização dos seus vários Sistemas de Comunicação.

Acerca da designação de “Jogo de Tabuleiro”, verificamos que os vários autores analisados partilham a mesma definição sobre o nosso objeto de estudo. Entende-se então que jogos de tabuleiro são jogos cuja ação é circunscrita, decorrendo num suporte físico específico —um tabuleiro— sendo este variável ao nível da forma e dos grafismos.

A partir da análise histórica deste objeto de estudo, pudemos verificar a sua importância ao longo da evolução da nossa civilização. Verificamos a existência de relações de influência determinantes entre vários jogos que apresentavam características iguais ou semelhantes, apesar de terem sido desenvolvidos em épocas diferentes. Deste modo, depreende-se que os diferentes jogos foram transmitidos de cultura para cultura através dos tempos, sendo possível que tenham sofrido alterações nos processos de assimilação. Os Jogos expandiram-se através dos meios de comunicação e através do contacto com as pessoas. Esta expansão pelo território, deu origem a novos jogos, assim como a um grupo de mecânicas de jogo universais. Um dos primeiros registos de grande difusão sobre Jogos de Tabuleiro é o de Afonso X, Rei de Castela e León, que criou uma espécie de compêndio textual e imagético sobre jogos. No *Libro de los Juegos* diferentes tipos de jogos são elencados e descritos, tal como o *Xadrez*, *Tablas* e *Dados*, sendo uma referência fundamental sobre a sua história e regras.

Mais adiante, o aparecimento das inovações da impressão e da produção do papel levou à produção dos jogos em grande escala. Deste modo, argumenta-se que a evolução dos Jogos de Tabuleiro sofreu duas fases distintas, sendo que a primeira se reporta à expansão geográfica e a segunda à inovação tecnológica. Constata-se também que os primeiros jogos a aparecerem impressos, vieram pela mão dos cartógrafos e



dos produtores de livros, pois estes tinham acesso às máquinas necessárias de produção mecanizada. A partir deste ponto em diante, os Jogos de Tabuleiro seriam todos produzidos através de processos mecânicos de impressão, cada vez mais complexos e ricos, sob o ponto de vista visual e mecânico.

As formas de reprodução em massa abriram a possibilidade de um mercado florescente para os Jogos de Tabuleiro, pois surgiram empresas dedicadas ao desenho e à produção dos mesmos. Como consequência deste novo e promissor mercado, verifica-se a existência de registo de patentes para proteção dos seus criadores, dando origem aos Jogos de Tabuleiro Proprietários.

O Jogo é um ato lúdico presente provavelmente desde o início da Humanidade, sendo uma atividade onde os indivíduos participam voluntariamente. Para a sua definição, o Jogo contém outra característica importante, as regras. A estruturação e delimitação da ação e do tempo são importantes, assim como a criação de um sistema de classificação, para determinar quem ganha e quem perde.

As regras são propriedades previsíveis e constantes do Jogo, sendo acompanhadas por um outro factor, imprevisível e inconstante, o acaso. O acaso é um fator aleatório que surge ou acontece sem motivo ou explicação, exercendo um forte poder de atração em muitos jogos. É o jogador que o provoca, através de mecanismos que o proporcionam. A característica que equilibra o acaso, é a estratégia, ou seja, a perícia que o jogador possui.

Desta forma, referenciamos dois modos de classificação dos Jogos de Tabuleiro, os de Informação Perfeita e Imperfeita. Os de Informação Perfeita, dão uma visão absoluta sobre o jogo, sendo possível perceber todos os elementos presentes no Tabuleiro, viabilizando a construção de uma estratégia sem a imprevisibilidade do acaso. Por oposição, os de Informação Imperfeita, tem informação oculta ou dependente do acaso, cuja consequência é a impossibilidade da construção de uma estratégia.

Verificamos que a explicação do ato de jogar é bastante complexa, sendo necessário decompô-lo em diferentes partes para o compreender, englobando nesta análise, a relação que tem com a nossa vida. Consideramos que o Jogo de Tabuleiro



pois o jogador acaba por atribuir elementos de personificação ao equipamento utilizado para jogar, impondo características humanas a objetos inanimados.

O conceito de que os Jogos de Tabuleiro são um reflexo das ações sociais e culturais do Homem, levou-nos a analisar duas teorias opostas. A primeira, defendida por Roger Caillois, afirma que no jogo tudo se degrada. Esta afirmação refere que os elementos do Jogo são formados por objetos que caíram em desuso numa sociedade. A segunda, contraria a primeira. É defendida por Johan Huizinga que afirma que a cultura origina do Jogo. Este é liberdade, invenção, fantasia e disciplina, estas manifestações importantes da cultura estão presentes, sendo tributárias do espírito de procura do respeito da regra e do desapego que ele origina e mantém.

Consideramos que estas teorias não se anulam uma à outra, existindo uma complementariedade; o espírito do jogo é essencial à cultura, pois tanto os jogos como os brinquedos, são, no decurso da história, efetivamente, resíduos dessa cultura. Uma atividade considerada 'séria' não se degrada quando se converte em divertimento, contestando-se antes a presença em simultâneo de dois registos diferentes.

Nesta fase da investigação, procuramos perceber os diferentes mecanismos de perceção para compreender os diferentes modos como o jogador pode identificar e visualizar os Jogos de Tabuleiro. Foi efetuada uma análise sobre as diferentes imagens e signos que se encontram nos Jogos de Tabuleiro. As constâncias da cor e luminosidade, a do tamanho e a da forma, encontram-se representadas em diversos Sistemas de Comunicação dos Jogos de Tabuleiro, nomeadamente, o Campo de Ação e o Sistema Cromático.

A abordagem que realizamos relativamente à teoria da Gestalt, teve um objetivo semelhante à análise das constâncias perceptivas, pois visou o entendimento das diferentes maneiras de representação de uma imagem, ou o método como esta foi construída e como o jogador percebe a imagem de diferentes maneiras. Para que os Jogos de Tabuleiros sejam eficazes na comunicação, têm de ser desenhados para o sistema sensorial humano; deste modo, o estudo da perceção permite que o design de dispositivos sejam efetivamente apreendidos. Após a análise sobre o contexto histórico e sociocultural



e sobre as formas de percepção de um Jogo de Tabuleiro, obtivemos conteúdos suficientes para definir os métodos de análise e prosseguir para o estudo do nosso objeto de investigação, de modo a alcançar a resposta para a questão de investigação que nos propusemos resolver, isto é, a procura dos mecanismos visuais existentes nos Jogos de Tabuleiro, e a forma como estes comunicam o percurso do jogo, as regras e a mecânica ao jogador. Assim sendo, a nossa metodologia centrou-se na análise dos diferentes Sistemas de Comunicação Visuais e das diversas camadas que constituem a imagem do Tabuleiro.

Através da contextualização histórica, pudemos ainda verificar que foi nos grafismos dos Jogos de Tabuleiro Proprietários que culminou a complexidade das suas estruturas gráficas, onde os elementos se relacionam com o jogador e estabelecem um elo de comunicação. A partir deste ponto, começamos a preparar a nossa análise para definirmos as diferentes categorias dentro dos Jogos Proprietários. As categorias são as diferentes mecânicas de jogo, e acrescentam grupos exclusivos aos Jogos Proprietários. Assim, as diferentes categorias ficaram definidas por Corrida, Estratégia, Simulação, Palavras e Trivia.

A metodologia de análise estruturou-se em três fases distintas, observando-se os objetos de estudo de um modo diferente. A primeira fase consistiu na observação e registo de um modo textual dos diferentes Tabuleiros. Na segunda fase, como complemento desta análise abrangente, sistematizamos o tema desta investigação em tabelas, cujo objetivo foi o de identificar os diferentes sistemas gráficos em relação à mecânica de jogo. Por último, a terceira fase diz respeito à desconstrução dos diferentes elementos visuais existentes nos Jogos de Tabuleiro.

O primeiro sistema identificado foi o do Campo de Ação. Este consiste no elemento gráfico mais importante em todo o tabuleiro, sendo responsável pelo desenrolar de toda a ação do jogo. O Sistema do Campo de Ação é identificado visualmente pelo jogador através das suas características visuais, sendo um padrão distinto que se desenrola no tabuleiro.

O seguinte Sistema de Comunicação identificado foi o Cromático, sistema que auxilia a mecânica de jogo; através da cor, o jogador é informado de uma determinada ação útil

CONSIDERAÇÕES FINAIS



791

para o desenvolvimento do jogo, sendo esta definida pelas regras. Exemplo disso é a distinção ou agregação de casas ou elementos visuais que se encontram no tabuleiro.

Este sistema tem a capacidade de criar ligações com outros equipamentos do jogo, tal como as peças e as cartas, fazendo com que exista um elo de ligação entre os diversos objetos que constituem o jogo. Em suma, este Sistema ajuda a enriquecer visualmente o aspeto dos Jogos de Tabuleiro, onde a cor serve ainda para contextualizar o tema.

O Sistema Tipográfico e Numérico consiste na utilização do código alfabético escrito e numérico para comunicar com o jogador diferentes propósitos, sendo o principal auxiliar visual no decorrer do jogo. No Sistema Tipográfico encontram-se, normalmente, as denominadas famílias sem serifa, pois estas proporcionam uma leitura melhor para pequenas frases ou palavras. Este Sistema é utilizado de diferentes maneiras; pode comunicar ações, sendo escrito o que o jogador tem de fazer, de um modo explícito, ou então através da nomeação de espaços, tal como a casa partida ou de chegada. É utilizado não só para informar o jogador, proporcionando conhecimento, mas também para transmitir a marca do tabuleiro que, quando aliada a outros signos, confere identidade ao jogo. O Sistema Numérico é utilizado para quantificar valores, normalmente, sobre uma determinada casa ou ação. Este sistema também serve para ordenar e numerar os diversos elementos visuais, assim como indica a numeração das casas do Campo de Ação, que determinam a direção de jogo. O Sistema Numérico partilha uma característica do Sistema Tipográfico, que é a capacidade de criar ligações com diferentes elementos do tabuleiro; um valor numérico que esteja presente no tabuleiro pode criar uma ligação com os dados.

Um outro Sistema de Comunicação Visual verificado nos Jogos de Tabuleiro foi o Ilustrativo. Este é importante para a comunicação com o jogador, uma vez que tem a capacidade de comunicar o teor e a história do jogo. Segmentamos este sistema em dois modos, o Ativo e o Passivo. O Sistema de Ilustração Ativo encontra-se aplicado tendo como objetivo a contextualização do tema do jogo, assim como auxilia visualmente o jogador a compreender a mecânica onde é criada uma simulação do tema. Estas ilustrações têm como função a transmissão de ações que o jogador necessita de fazer, ou indicam os locais para a colocação do equipamento do jogo. O segundo modo do Sistema Ilustrativo é o Passivo, que tem



como função comunicar ao jogador a temática do jogo, assim como cria uma base para a colocação dos outros objetos visuais, tal como o Campo de Ação. Deste modo, é possível afirmar que o Sistema de Ilustração Passivo é a imagem —ou conjunto de imagens— que compõe, normalmente, o fundo do tabuleiro, cujo objetivo é contextualizar o jogo assim como enriquecer visualmente o tabuleiro.

Identificaram-se dois Sistemas com características mais funcionais e de composição de imagem, existentes nos diversos jogos de tabuleiros analisados. A este chamamos Orgânico e Geométrico. Os objetos geométricos contrastam com os orgânicos, tendo a capacidade de distinção ou criação de grupos. Verifica-se que no Sistema Geométrico é criada uma imagem mais estática e estável que delimita e auxilia o jogador a compreender a área principal de jogo. Este é normalmente utilizado para criar uma retícula, sendo esta uma marca visual muito forte e que cria um padrão na imagem. O Sistema Geométrico é também utilizado para simplificação da representação de alguns elementos do tabuleiro, nomeadamente os ícones, ou então para a geometrização de objetos apresentados nas ilustrações. No Sistema Orgânico verificam-se outras características cujas imagens têm um caráter mais complexo e expressivo, sendo este Sistema ideal para auxiliar as ilustrações. Os traços expressivos das formas irregulares criam essa complexidade, ajudando a enriquecer e a aprofundar a imersão no jogo. Estas imagens irregulares e expressivas, conferem mais dinamismo aos Jogos de Tabuleiro, tornando-os visualmente mais apelativos e interessantes.

O seguinte Sistema a ser identificado foi o de Linhas, cujas características são importantes para a estrutura dos Jogos de Tabuleiro, pois define a retícula e suporta os vários elementos gráficos dispostos no mesmos. Este sistema não é visualmente forte, mas é essencial para a estruturação e para o bom funcionamento do tabuleiro. Verifica-se que trabalha em conjunto com os restantes Sistemas de Comunicação Visual, tal como o Campo de Ação, sendo o sistema com que este mais interage. A Linha desempenha funções fundamentais, pois divide e salienta a área principal de jogo e dentro dela, dividindo ainda as várias casas. Outra das suas características é a capacidade de unir vários elementos gráficos do tabuleiro. A linha tem um caráter bidirecional sendo que o jogador pode unir dois elementos sem ter uma direção fixa.



Consideramos que o Sistema Iconográfico serve para comunicar com o jogador a mecânica de jogo, assim como para ligar as várias peças necessárias ao jogo. Verificou-se que nos Jogos de Tabuleiro a aplicação deste Sistema está presente dentro ou na periferia do Campo de Ação. Isto deve-se a que este Sistema serve, sobretudo, como um apoio visual. Deste ponto de vista, torna-se importante que estes símbolos gráficos acompanhem a área da ação principal do jogo. A sua estética deve ser facilmente identificável, pois as imagens sintetizadas representam as ações ou ideias. Outra característica identificada no Sistema Iconográfico é a apropriação de signos, mais especificamente, quando há utilização de pictogramas comuns. Estes são utilizados nos Jogos de Tabuleiros para criar uma ligação de comunicação muito mais rápida com o jogador, uma vez que este reconhece estes símbolos por lhe serem familiares. Os ícones contêm esta característica de conhecimento intrínseco, e o seu significado tem de ser determinado antes do jogo começar. Finalmente, mencionamos a importância dos ícones direcionais. Estes estão presentes nas várias categorias de jogos com o mesmo propósito, que é o de comunicar a direção do jogo ao jogador. Estes ícones são normalmente setas que indicam o caminho, ou caminhos, por onde o jogador deve seguir.

Terminamos com a identificação do último sistema, o Volumétrico e o de Textura, que é utilizado com o objetivo de impor volume à imagem, através das gradações de cor que simulam luz a incidir num objeto. O Sistema de Texturas parte do conhecimento que o jogador tem sobre os materiais que as texturas representam, fazendo com que a identificação dos signos representados no tabuleiro seja mais rápida e visualmente mais rica e apelativa. É de salientar que a textura, também ajuda a transmitir o contexto do jogo. A capacidade deste sistema criar volume nas imagens, impõe profundidade visual ao tabuleiro, podendo explorar-se os diferentes níveis de colocação de objetos.

Depois de termos analisado os diferentes Jogos de Tabuleiro e identificado os Sistemas que estes utilizam, estabelecemos três conceitos: o primeiro é a Hierarquia, pois verificamos que os Sistemas encontram-se aplicados em diferentes layers. Deste modo, existem Sistemas mais importantes do que outros e, com maior ou menor destaque, salientam áreas do jogo específicas, consoante a mecânica do jogo.



A Hierarquia da imagem dos jogos de tabuleiro torna-se mais rica e complexa através da profundidade. O segundo conceito que referenciamos é a utilização de signos para a estrutura do tabuleiro, onde através da observação e da descrição, constatamos que alguns jogos utilizam formas e composições reais de modo a criar a imagem visual do tabuleiro. Esta característica ajuda a estabelecer uma ligação adicional com o tema, bem como com a mecânica e aspeto visual do tabuleiro. O terceiro conceito tem a ver com o impacto visual que a imagem do tabuleiro tem, criando assim uma identidade para o próprio jogo. O jogador tem a capacidade de identificar o tabuleiro ou o seu grafismo em diferentes suportes, ou até mesmo em outras edições do jogo, muito embora algumas das características tenham sofrido alterações devido à força visual revelada na composição da imagem do Jogo de Tabuleiro.

Consideramos que existem diferentes Sistemas de Comunicação Visual nos Jogos de Tabuleiro, e que estes trabalham em conjunto para compor a imagem com a qual os jogadores interagem e comunicam. Salienta-se que a direção da comunicação é realizada somente numa direção, isto é, do tabuleiro para o jogador, em que este apenas move as respetivas peças sobre o tabuleiro. Assim, verificamos que existem dois géneros de grupos de Sistemas de Comunicação: os Principais, nomeadamente o Campo de Ação, Tipográfico/Numérico, Ilustrativo, Geométrico/Orgânico e o de Linhas, que comunicam com o jogador os diversos grafismos, áreas e signos que compõem o Jogo de Tabuleiro; os Secundários, Sistema Cromático, Iconográfico e Volumétrico e de Textura, que complementam e auxiliam o contexto do jogo assim como o bom funcionamento dos restantes sistemas.

Verifica-se que estes Sistemas são comuns nas diferentes categorias dos Jogos de Tabuleiro Proprietários. Observa-se que estes utilizam os mesmos métodos de representação e organização para estruturarem a imagem do tabuleiro. Existem alguns jogos cuja classificação é clara e que não apresentam um determinado Sistema, sendo, deste modo, exceções. Consideramos que neste grupo de estudo, compreendido por quinze Jogos Proprietários divididos em cinco categorias, estes Sistemas de Comunicação Visual abrangem todos os Jogos analisados. Salienta-se ainda que os elementos visuais utilizados por estes chegam a ser comuns e recorrentes entre eles. Isto acontece mais no Sistema Iconográfico, onde o uso



repetido do mesmo ícone, mas com linguagens diferentes, se encontra presente em alguns Jogos. Considera-se ainda que a mecânica de jogo molda os diferentes grafismos. Deste modo conclui-se que o aspecto visual dos Jogos de Tabuleiro é ditado pelas regras. Apesar das diferentes categorias apresentarem os mesmos Sistemas de Comunicação, alguns destes são utilizados de modo a adaptarem-se ao género de jogo.

Na continuação deste projeto de investigação, apontamos como possível linha de pesquisa, a análise exaustiva dos diferentes signos ao nível da sua semiótica, quer sejam ícones ou ilustrações, bem como a importância que estes têm para a comunicação de um determinado tema ao jogador.

Outro projeto que poderia ser paralelo a esta dissertação seria a evolução dos grafismos desde os primeiros jogos impressos no século XIX, em cromolitografia, até aos dias de hoje, resultando numa compilação evolutiva dos Jogos de Tabuleiro Proprietários. Este outro campo de trabalho poderá visar o estudo de caso de um só jogo, analisando-se todas as suas edições, contemplando todo o seu percurso ao longo de várias épocas.





3 I -



3 L I O -



G R A -



F I A





AAVV. (1997), *Nova Enciclopédia Larrouse*. Lisboa: Círculo dos Leitores

Abre o jogo. (2005). *Sobre nós*. Retirado em Agosto 6, 2012 de http://www.abreojogo.com/sobre_n%C3%B3s

Abrunhosa, C. (2008). *Morapiaf uma editora portuguesa... concerteza*. Retirado em Agosto 4, 2012 de <http://jogoeu.blogspot.pt/2008/08/morapiaf-uma-editora-portuguesa.html>

Almeida, P. (2006). *Desconstrução. Uma caracterização do design gráfico europeu e norte americano entre as décadas de 1970 e 1990*. Tese de Mestrado. Faculdade de Belas-Artes da Universidade de Lisboa. Lisboa.

Baines, P., Haslam, A. (2005). *Type & typography*. Londres: Laurence King Publishing.

Bell, R. C. (1980). *Board and table games from many civilization*. Nova Iorque: Dover.

Bell, R. C. (1986). *The boardgame book*. Los Angeles: The Knapp Press.

Bestley, R., Noble, I. (2005) *Visual research - An introduction to research methodologies in graphic design*. Londres: AVA Publishing

BoardGameGeek. (2012). *Browse board games*. Retirado em Junho 8, 2012 de <http://www.boardgamegeek.com/>

BoardGameGeek. (2012). *Glossary*. Retirado em Junho 8, 2012 de <http://boardgamegeek.com/wiki/page/Glossary#toc162>

Branco, E., Fernandes, L. (2009). *Sobre os jogos gravados em pedra do distrito de castelo branco*. Retirado em junho 19, 2012 de http://www.altotejo.org/acafa/docsN2/Jogos_gravados_em_pedra_do_distrito_de_Castelo_Branco.pdf

Branco, R. A. (1990). *A percepção visual em berkeley como operação interpretava*. Lisboa: Fundação Eng. António de Almeida.

Caillois, R. (1990). *Os jogos e os homens*. Lisboa: Edições Cotovia.

- Carvalho, A., Santos, C., Neto, J., Silva, Jorge Nuno. (2008). Jogos matemáticos, a portuguese project. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.
- Carse, J. (1986). *Finite and infinite games*. Nova Iorque: The Free Press.
- Collins, H. (2010). *Creative research - the theory and practice of research for the creative industries*. Londres: AVA Publishing.
- Corr, P. (2006). *Understanding biological psychology*. Cornwall: Blackwell Publishing.
- Davis-Floyd, R., Arvidson, P. (1997). *Intuition, the inside story, interdisciplinary perspectives*. Nova Iorque: Routledge
- Depaulis, T. (2001). An arab game in the north pole?. In *Board Game Studies*, 4. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/>.
- Dice+ (2013). Dice+. Retirado em Setembro 3, 2013 de <http://dicepl.us/>
- Eigen, M., Winkler, R. (1989). *O jogo. As leis naturais que regulam o acaso*. Lisboa: Gradiva.
- FCUL. (2004). Exposição "Pedras que Jogam". Retirado em Agosto 6, 2012 de <http://mat.fc.ul.pt/noticias/arquivo/90>.
- Ferreira, D., Palhares, P., Silva, Jorge Nuno. (2008) Mathematical games. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.
- FIDE - World Chess Federation, (2008). *E.I.01.A Laws of chess*. Retirado em Junho 5, 2012 de <http://www.fide.com/fide/handbook.html?id=124&view=article>
- Filho, J. (2000). *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual da forma*. São Paulo: Escrituras Editora.
- Flusser, V. (1999). *The shape of things*. Londres: Reaktion Books



Formanek, S., Linhart, S. (2002) Playing with filial piety - some remarks on a 19th century variety of japanese pictorial sugoroku games. In *Board Game Studies*, 5. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/>.

Gardner, H. (2011). *Frames of mind. The theory of multiple intelligences*. Filadélfia: Basic Books

Gramingma, Maria. (1994). *Jogos de empresas*. São Paulo: Makron Books.

Granados, M. (2003). Reflections on the role of baroque games tables with allegories of war in German courts. In *Board Game Studies*, 6. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux/>.

Griffiths, A. (1996). *Prints and Printmaking: an introduction to the history and techniques*. Los Angeles: University of California Press.

Groos, K. (1912). *The play of man*. Nova Iorque: D. Appleton and Company.

Gombrich, E. (1996). *L'art et l'illusion (psychologie de la représentation picturale)*. Paris: Gallimard

Goodfellow, C. (1998). The development of the english board game, 1770-1850. In *Board Game Studies*, 1. Retirado em janeiro 26, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/studies/issue1/>.

Golladay, S. (2007). *Los libros de acedrex dados e tablas: historical, artistic and metaphysical dimensions of alfonso x book of games*. Doutorado de Filosofia. Universidade do Arizona. Tucson, Arizona.

Golladay, S., Knutson. (2005). Alfonso's X. Book of games. Retirado em outubro 26, 2012 de <http://www.scatoday.net/node/11707>.

Hartmann, N. (1964) *Der aufbau der realen welt*. Berlim: Walter de Gruyter

Hillman, D. (1990). *Pentagames*. Nova Iorque: Fireside



Hoefer, M. (2003). *The games we played - The golden age of board and table games*. Nova Iorque: Princeton Architectural Press.

Hollis, R. (2005). *Design gráfico. Uma história concisa*. São Paulo: Livraria Martins Fontes Editora Ltda.

Horn, F., Voogt, A. (2009). The development and dispersal of l'attaque games. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.

Huizinga, J. (1970). *Homo Ludens*. Boston: Beacon Press.

Jogos Antigos. (2010). *Tablut ou jogo dos vikings*. Retirado em Junho 7, 2012 de <http://www.jogos.antigos.nom.br/tablut.asp>

Jogo Sueca. (2010). *Jogo sueca. Regras*. Retirado em Junho 6, 2012 de <http://www.jogosueca.com/regras-jogo-sueca/>

Joly, M. (2012). *Introdução à análise da imagem*. Lisboa: Edições 70

Jumbo. (2012). iPawn. Retirado em Agosto, 7, 2012 de <http://jumbo-ipawn.nl/>

Key, M. (1995). The biological imperatives in communicative interaction, Puppel, S. (eds.) *The biology of language*. (pp. 147-156). Amsterdão: John Benjamins Publishing Co.

Kilian, M. (1992). The games people played. Parlor diversions in exhibit reflect victorian times. Retirado em Janeiro 21, 2013 de http://articles.chicagotribune.com/1992-12-13/features/9204230681_1_board-games-table-games-18th-century

Kraaijeveld, A. (2000). Origin of chess - a phylogenetic perspective. In *Board Game Studies*, 3. Retirado em janeiro 26, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/studies/issue3/>.

Kowalski, W. (2000). *Roman board games*. Retirado em Junho 7, 2012 de <http://ablemedia.com/ctcweb/showcase/boardgameslat2.html>

LeiriaCon. (2013). *LeiriaCon 2013*. Retirado em Setembro 3, 2013 de <https://sites.google.com/a/spielportugal.org/leiriacon/2013>

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ



801

Lhôte, J. (1994). *Histoire des jeux de société*. Paris: Flammarion

Lotman, I. (1978). *A estrutura do texto artístico*. Lisboa: Editorial Estampa

Lupton, E., Miller, J. A. (2008). *Design writing research. Writing on graphic design*. Nova Iorque: Phaidon Press Limited

Majora. (2012). História. Retirado em Agosto 4, 2012 de <http://www.majora.pt/pt/empresa/historia>

Marques, Soraya (2012). *Monografia. O lúdico: jogos, brinquedos e brincadeiras na construção do processo de aprendizagem na educação infantil*. Retirado em Junho 4, 2012 de <http://www.pedagogiaaopedaleta.com/posts/monografia-ludico-jogos-brinquedos/>.

McDowell, J. (1996). *Mind and world: with a new introduction*. Harvard: University Press.

McLuhan, M. (2008). *Compreender os meios de comunicação - Extensões do homem*. Lisboa: Relógio D'Água.

MDDS. (2010). Regras do jogo do soldado. Retirado em Junho 7, 2012 de http://mdds.imc-ip.pt/Data/Documents/Servi%C3%A7o%20Educativo/Jogo%20do%20Soldado_Regras.pdf

Menezes, R. (2010). *Métodos estatísticos. Teorias da probabilidade*. Retirado em Junho 11, 2012 de <http://www.mct.uminho.pt/disciplinas/me/Acetatos/acetatos2.pdf>

MesaBoardGames. (2010). História. Retirado em Agosto 4, 2012 de <http://www.mesaboardgames.pt/index.php/pt/articles/historia-missao/a-historia-curtinha->

MNHNC. (2010). Jogos matemáticos através dos tempos. Retirado em Agosto 6, 2012 de http://www.mnhnc.ul.pt/portal/page?_pageid=418,1391198&_dad=portal&_schema=PORTAL

Moreira, João Arbués. (2002). Apresentação. Retirado em Agosto 6, 2012 de <http://www.museu-do-brinquedo.pt/layout.asp?go=museu&area=apresentacao>

Munari, B. (2007). *Fantasia*. Lisboa: Edições 70



- Murray, H., J., R. (1952). *A history of board-games other than chess*. Londres: Oxford University Press.
- Næsheim, A. (2001) Daldøsa: An old dice game with an obscure origin. In *Board Game Studies*, 4. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.
- Neyfakh, L. (2012) Inside the board game renaissance. Retirado em junho 27, 2012 de <http://www.bostonglobe.com/ideas/2012/03/11/inside-board-game-renaissance/XXRfSoBle3X9BGgrZlA7wO/story.html>
- Østergaard, E., Gaston, A. (2001) Daldøs – The rules. In *Board Game Studies*, 4. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.
- Parlett, D. (1999). *The oxford history of board games*. Oxford: Oxford University Press.
- Parlett, D. (2009). Elements of chance and skill in games. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.
- Peoples, J., Bailey, G. (2009). *Humanity: an introduction to cultural anthropology*. Belmont: Wadsworth
- Pritchard, D. (2007). *The family book of games*. New Lanark: Waverley Books
- Ponte, S. (1986). *Jogos romanos de conímbriga*. Coimbra: Universidade de Coimbra.
- Rao, P. (1978). *Studies in time perception*. Deli: Concept Publishing Company
- Romeira, A. (2010). MESAboardgames, a empresa portuguesa que cria jogos de tabuleiro. In *O Jornal Económico, PME News*, 905. IV
- Rookes, P., Willson, J. (2000). *Perception: Theory, Development and Organisation*. Londres: Routledge
- Rothöhler, B. (1999). Mehen, god of the boardgames. In *Board Game Studies*, 2. Retirado em janeiro 26, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/studies/issue2/>.



Rose, G. (2002). *Visual methodologies*. Londres: Sage Publications

Runadrake. (2012). *Quem somos*. Retirado em Agosto 4, 2012 de <http://www.runadrake.com/runadrake/quem-somos>

Runadrake. (2012). *Produtos*. Retirado em Agosto 4, 2012 de <http://www.runadrake.com/runadrake/products>

Runes, D. (2006). *The dictionary of philosophy*. Nova Iorque: Philosophical Library

Sack, R. (1986). *Human territoriality: its theory and history*. Nova Iorque: Press Syndicate of the University of Cambridge.

Santos, C. (2005). *Análise de um problema de semáforo*. Retirado em Agosto 6, 2012 de <http://ludicum.org/games/abstr/sem/Semaforo.doc>

Sekuler, R., Blake, R. (1994). *Perception*. Singapura: McGraw Hill.

Seow, S. (2008). *Designing and engineering time: The psychology of time perception in software*. Boston: Pearson Education, Inc.

Seville, A. (2009). The sociable game of the goose. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.

Shimizu, Y., Miyahara, S., Masukawa, K. (2002). Game boards in the longmen caves and the game of fang. In *Board Game Studies*, 5. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.

Simões, E., Tiedemann, K. (1985). *Temas básicos de psicologia*. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária Ltd.

Tedx Boston. (2012) *Tales from the Cardboard Fun Lab*. Retirado em Agosto 2, 2012, <http://tedxboston.org/speaker/liberty>

Thietart, R. A. (1984). *La Stratégie d'entreprise*. Paris: McGraw Hill.

Vernon, M., D. (1974). *Percepção e experiência*. São Paulo: Editorial Perspectiva.



Vigotsky, L. (2008). *Pensamento e linguagem*. Lisboa: Relógio D'Água

Voogt, A. (1998). Editorial. In *Board Game Studies*, 1. Retirado em janeiro 26, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/studies/issue1/>.

WCA. (2012). WCA Mission. Retirado em novembro 27, 2012 de <http://www.worldcubeassociation.org/mission>

Whitehill, B. (1997). A brief history of American Games. *Toy Shop, Cast Iron Classics*, 161.

Whitehill, B. (1999). American games: a historical perspective. In *Board Game Studies*, 2. Retirado em janeiro 26, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/studies/issue2/>.

Whitehill, B. (2008). Toward a classification of non-electronic table games. In *Board Game Studies*, 8. Retirado em junho 19, 2012 de <http://www.boardgamestudies.info/pdf/aux>.

Zimmerman, E. (2010). *The rules of the game*. Retirado em maio 2, 2012 de <http://www.ericzimmerman.com/texts/Boardgames.html>

Zimmerman, E. (2012). *The design of starry heavens*. Retirado em junho 27, 2012 de <http://ericzimmerman.wordpress.com/2012/01/23/the-design-of-starry-heavens/>





JOGOS DE TABULEIRO

ESTUDOS DOS SISTEMAS VISUAIS



MESTRANDO

DIOGO GILBERTO LOPES



ORIENTADOR

ELIAS AUGUSTO FERREIRA

DA SILVA MARQUES



CO-ORIENTADORA

ANA LÚCIA PINTO DUQUE



DESIGN



CAPA

DIOGO LOPES, ANA DUQUE,
DANIELA PEREIRA E ELIAS MARQUES

PAGINAÇÃO

DIOGO LOPES, ANA DUQUE,
DANIELA PEREIRA E ELIAS MARQUES

TIPOGRAFIA

GESTALT - H&FJ
SCALA SANS - MARTIN MAJOR

SOFTWARE

ADOBE INDESIGN CS6
ADOBE ILLUSTRATOR CS6
ADOBE PHOTOSHOP CS6



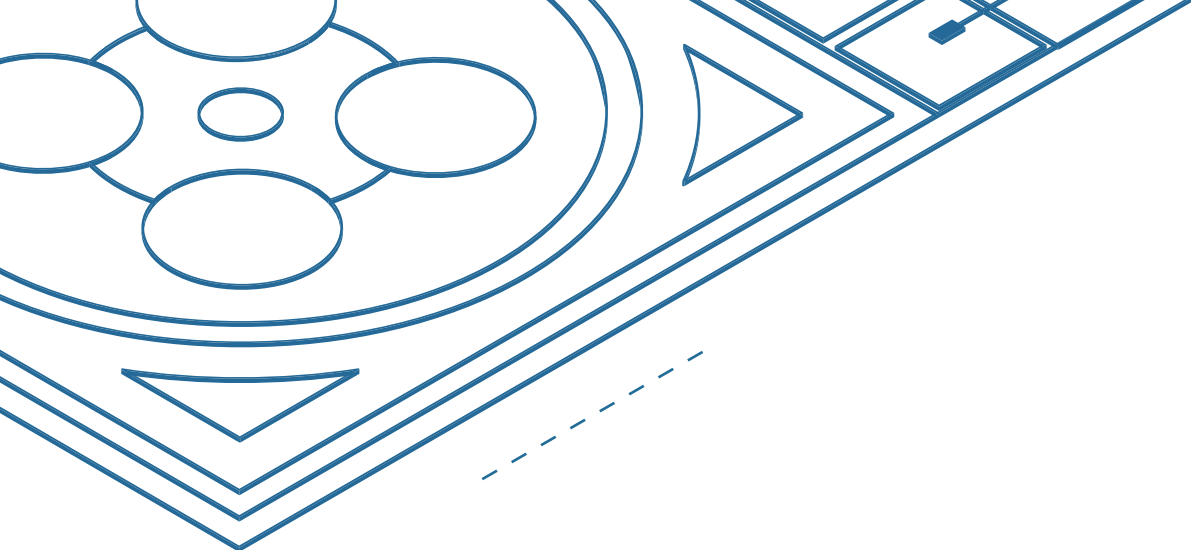
PROJETO DE MESTRADO

DESIGN DE COMUNICAÇÃO



ESAD 2013





E **ESAD**
ESCOLA SUPERIOR
DE ARTES E DESIGN
MATOSINHOS