

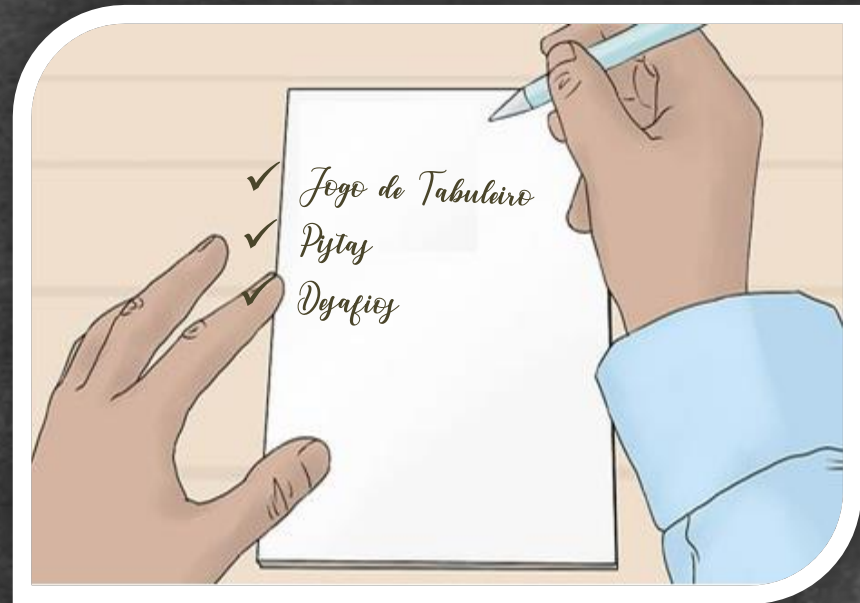
Criando um

JOGO DE TABULEIRO

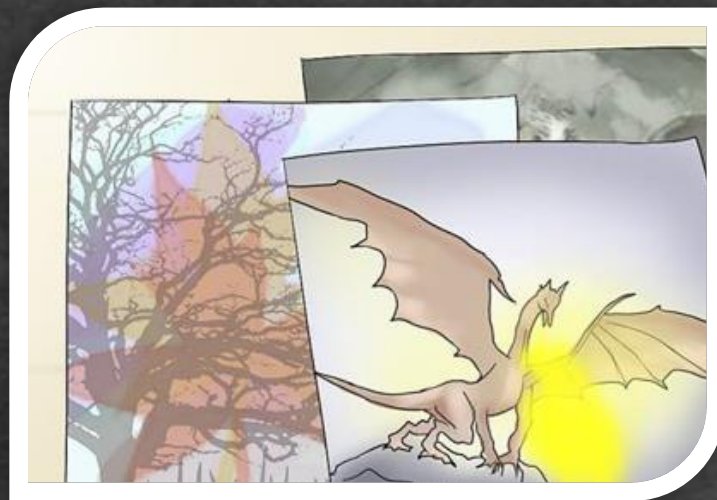


Anote as suas ideias: Nunca se sabe quando algo bom vai surgir na sua mente. Talvez você consiga até misturar duas ideias diferentes para chegar a um conceito interessante. Escreva tudo em um bloco de notas, no computador ou no celular.

Quando usar jogos já consagrados como inspiração, pense: "Como eu poderia melhorar o jogo?". Ao responder a essa pergunta, você pode chegar em ideias interessantes

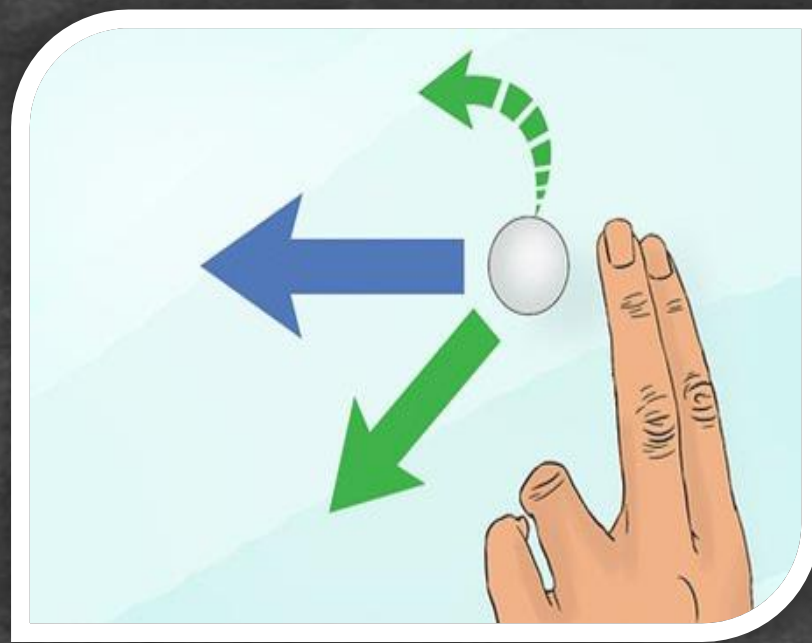


Pense em um tema para o jogo: É o tema que dá a "cara" a toda a brincadeira. Alguns jogos de tabuleiro são bem simples, como damas; outros, envolvem conflitos políticos e estratégias, como War e xadrez. Tente encontrar inspiração para o tema nos seus livros, quadrinhos, séries de TV e filmes favoritos.



Pense em algumas mecânicas para criar o jogo: Essas mecânicas ditam como os jogadores interagem com a partida e uns com os outros. Em opções como Banco Imobiliário e Imagem & Ação, por exemplo, tudo é decidido com dados. Outros, como xadrez, envolvem o uso de peças que têm funções específicas.

Eis algumas mecânicas interessantes que você pode experimentar: como vão funcionar os turnos dos jogadores, se eles vão lançar dados, sacar cartas, fazer mímica, dentre outras.



Determine a faixa etária dos jogadores: Essa faixa etária vai ditar quão complexos vão ser o jogo e as regras. Se você pensar em crianças, é melhor criar algo simples, compreensível e divertido; se pensar em adolescentes, jovens e adultos, pode criar algo mais competitivo e complexo.



Lembre-se do tema quando for decidir a faixa etária. Por exemplo: jogos de guerra não são adequados para crianças, mas podem ser ideais para jovens e adultos que gostam da temática.

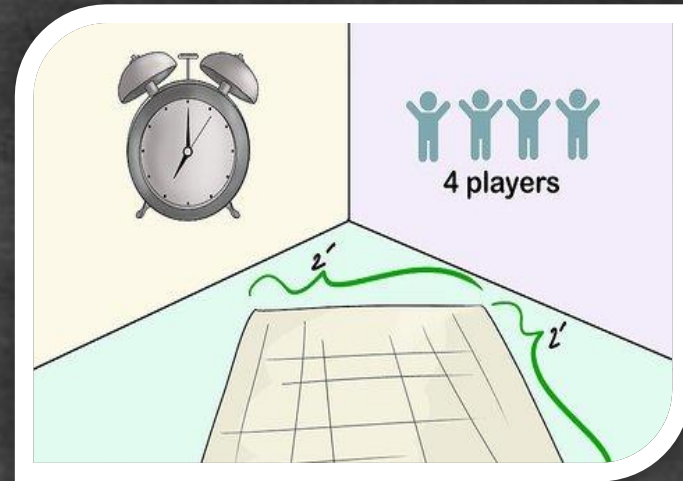
Determine os limites do

jogo: Alguns jogos são limitados pelo tamanho do tabuleiro, o número de peças e a quantidade de cartas. Esses fatores também influenciam o tempo necessário para cada partida. Então, pense nos seguintes detalhes: o número

de jogadores que vão poder interagir a cada vez. Será que vai ser legal se só houver duas pessoas jogando? E qual seria o número máximo? Vai haver cartas/peças suficientes para todos?

O tempo médio para cada partida. Além disso, a primeira partida costuma ser mais demorada que as demais, já que os jogadores ainda não estão acostumados às regras.

O tamanho do tabuleiro ou do baralho. Se eles forem grandes, o jogo vai ser mais demorado e complexo — e, por consequência, menos prático.



Decida como os jogadores vão vencer: Depois de pensar e anotar as ideias básicas do jogo, pense: "Quais as condições para se vencer o jogo?". Reflita sobre as formas que uma pessoa poderia ganhar conforme avança.

- ✓ Nos jogos de competição de velocidade, ganha quem chegar primeiro à última casa do tabuleiro.
- ✓ Nos jogos onde há pontuação, ganha quem acumular mais pontos ou cartas especiais.
- ✓ Nos jogos cooperativos, os jogadores têm que trabalhar em grupos em prol de um objetivo comum, como resolver mímicas ou descobrir mistérios de assassinatos.
- ✓ Nos jogos de cartas, os jogadores precisam de cartas especiais para avançar. Eles podem ganhar, roubar ou trocar os seus itens para chegar ao fim da partida.

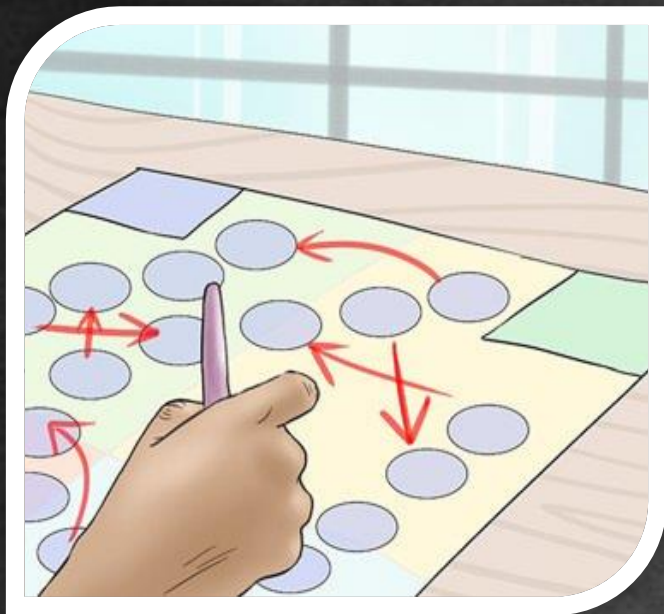


Anote as regras básicas do jogo: Elas certamente vão mudar conforme você o desenvolve, mas é importante ter alguns pontos definidos desde o início. Pense no seguinte:

- ✓ Quem começa a jogar: em muitos jogos, os jogadores têm que lançar dados ou sacar cartas para decidir quem começa. O número maior vence.
- ✓ As fases dos jogadores: o que as pessoas podem fazer nas suas vezes? Para equilibrar quanto tempo cada um tem, a maioria dos jogos tem a regra de que só se pode fazer uma ou duas coisas a cada turno.
- ✓ A interação dos jogadores: como os jogadores vão influenciar uns aos outros? Por exemplo: aqueles que estiverem na mesma casa do tabuleiro podem competir para ver quem joga antes.
- ✓ As fases de descanso: se houver efeitos especiais em determinadas casas no tabuleiro (como incêndios, enchentes etc. em um simulador da vida), você vai ter que decidir como eles funcionam durante a partida.



Regras



Faça uma versão prévia do tabuleiro em papel: Assim, você vai ter uma noção melhor do tamanho (se ele está pequeno ou grande demais). Dependendo do tema e das mecânicas, ele pode ou não incluir os seguintes elementos:

- ✓ O trajeto: jogos simples têm um único caminho, que leva à chegada; jogos mais complexos, por sua vez, têm vários deles.
- ✓ O campo para as jogadas: os jogos que têm esses campos não seguem trajetos específicos. Neles, os jogadores podem andar como quiserem pelo local, que pode ser dividido em quadrados ou outras formas geométricas.
- ✓ As casas do tabuleiro: elas podem ser representadas por formas ou imagens e costumam ter efeitos especiais, como permitir que o jogador avance uma casa ou saque uma carta, por exemplo

DIGAS

- ✓ Você pode fazer peças simples: basta imprimir os personagens em folhas de papel e colá-los em borrachas.
- ✓ Se o layout do tabuleiro envolver quadrados, use uma régua para medir tudo e não deixar nada torto.
- ✓ Você também pode usar tampas de garrafas, contas, bolas de gude ou afins como peças.
- ✓ Tente criar somente regras curtas e simples. Os jogadores podem perder o interesse se o jogo for complicado demais.
- ✓ Só crie regras justas. Lembre-se de que o seu objetivo é divertir e dar às pessoas uma experiência positiva.