

Guerra & Dados

O que é?

Guerra & Dados é um projeto da associação Quebra-Dados que pretende promover o potencial dos jogos de mesa para fomentar o conhecimento e a apreciação da história. Para esse fim, o projeto desenvolve e divulga planos de atividades desenhados para que qualquer coletivo interessado em história possa ficar a conhecer estas ferramentas e dar-lhes bom uso.

Porquê jogos de mesa?

Os jogos de mesa são uma atividade de lazer eminentemente social, além de intelectualmente estimulante. Não há quem não os tenha experimentado, seja em animados jogos de cartas entre amigos, seja com os jogos de tabuleiro da nossa infância. O que muitas pessoas ignoram é a enorme variedade de jogos disponíveis hoje em dia, quer em termos de formato, quer em termos de temas abordados. Incluindo temas históricos. O que faz destes jogos um ponto de entrada descontraído e divertido para os mais variados tópicos em história.

Em traços gerais, podemos dividir os jogos de mesa em três categorias: jogos de tabuleiro, jogos narrativos e jogos de miniaturas. Cada categoria traz contributos diferentes para os objetivos deste projeto.

O que são jogos de tabuleiro?

Vamos chamar aqui jogos de tabuleiro a todo o jogo que chega às nossas mãos pronto a jogar ao sair da caixa. São os mais fáceis de usar no âmbito deste projeto, mas também os mais limitados, dado que tendem a focar-se num único tópico. Normalmente consistem em vários elementos físicos de jogo (um tabuleiro, cartas, dados, peões, etc.) e num livreto de regras.

Um bom exemplo é o jogo *Pax Pamir*, que tenta recriar o Grande Jogo, a versão oitocentista da Guerra Fria. Mais do que ensinar o que foi o Grande Jogo, *Pax Pamir* leva-nos a vivenciá-lo, colocando-nos na posição de pequenos potentados a tentar navegar por entre as maquinações e intrigas dos grandes impérios do século XIX.

Já o jogo *Caravelas* coloca os jogadores ao leme de uma frota navegando os oceanos para trazer as riquezas das Índias para Portugal, competindo em si pela glória de ser o melhor navegador e o mais próspero mercador que mais contribui para a construção dos Jerónimos.





O que são jogos narrativos?

São jogos cooperativos onde os jogadores contam uma história em conjunto. Um dos jogadores, o narrador, tem a responsabilidade de preparar a aventura: onde se passa, que dificuldades podem encontrar as personagens, que recompensas as esperam, etc. Os restantes jogadores assumem uma personagem cada um e a história desenvolve-se com as ações e reações das personagens dos jogadores perante as situações descritas pelo narrador, mediadas pelo lançamento de dados para introduzir um elemento adicional de incerteza e imprevisibilidade.

São jogos que requerem uma preparação considerável por parte do narrador, mas pouco mais do que imaginação para os restantes jogadores. Requerem muito pouco material (dados e material de escrita) e são facilmente adaptáveis aos mais variados tópicos. São perfeitos para recriar eventos como a conspiração para colocar o Mestre de Avis no trono ou as viagens em África de exploradores como Brito Capelo ou Serpa Pinto.

O seu caráter imersivo também os torna propícios para a prática de línguas estrangeiras. É inclusive possível combinar o treino da língua estrangeira com a descoberta da história. Por exemplo, recriando em francês os eventos que conduziram à queda da Bastilha ou conduzir em inglês a perseguição a Jack, o Estripador.

O que são jogos de miniaturas?

São jogos que fazem uso de miniaturas para recriar combates. Na verdade, estes jogos consistem em dois elementos distintos: as miniaturas dos soldados ou guerreiros; e o livro de regras, que explica de que forma se desenrola a batalha entre os exércitos em miniatura.

A variedade de regras disponíveis é razoável, tanto em termos dos períodos históricos abrangidos, da Antiguidade aos nossos dias, como em termos da escala do conflito, desde rixas e pequenas escaramuças até às grandes batalhas do período napoleónico.

É normal que as miniaturas, em plástico ou em metal, sejam montadas e pintadas pelos próprios jogadores, o que confere uma certa faceta artística a estes jogos. As miniaturas em papel são uma alternativa mais económica e de mais rápida execução.



Por onde começar?

Para quem não tem experiência com estes jogos, principalmente no caso dos jogos narrativos e de miniaturas, os primeiros passos podem ser intimidantes. Para ajudar nessa fase inicial, o projeto Guerra & Dados e a associação Quebra-Dados estão disponíveis para demonstrações e esclarecimentos no nosso Espaço Tabuleiro.

Para mais informações, contacta-nos em: www.facebook.com/quebrados