

A EVOLUÇÃO DOS JOGOS DE TABULEIRO NA AMÉRICA DO NORTE

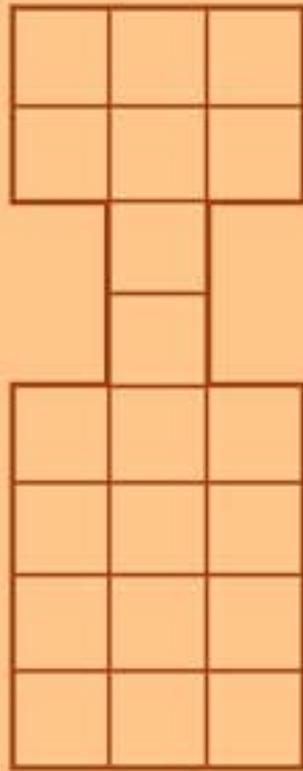
Sources: BoardGameGeek.com, Euromonitor.com, Kickstarter.com, MuseumOfPlay.org, TheBigGameHunter.com
RAND.org, *It's All A Game: The History Of Board Games From Monopoly To Settlers Of Catan*

Tradução e adaptação: Richard Romancini

FUN.COM

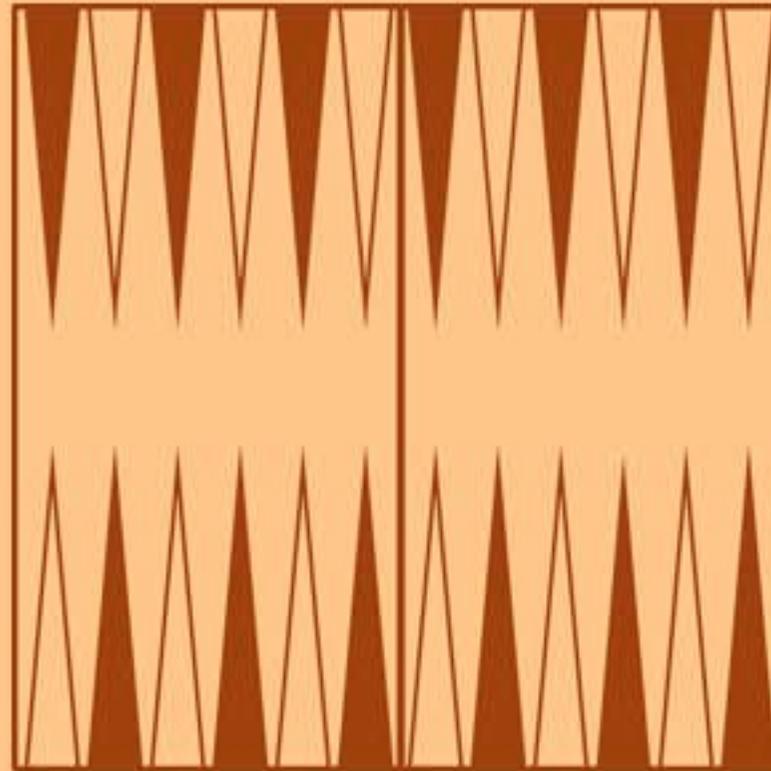
ANTES DOS EUA

Os jogos de tabuleiro parecem ser tão antigos quanto a palavra escrita. Os arqueólogos encontraram tabuleiros que remontam ao Egito Antigo, embora as regras para muitos jogos tenham se perdido no tempo. Outros jogos viram suas regras mudarem ao longo dos séculos. O que é preciso para ser lembrado?



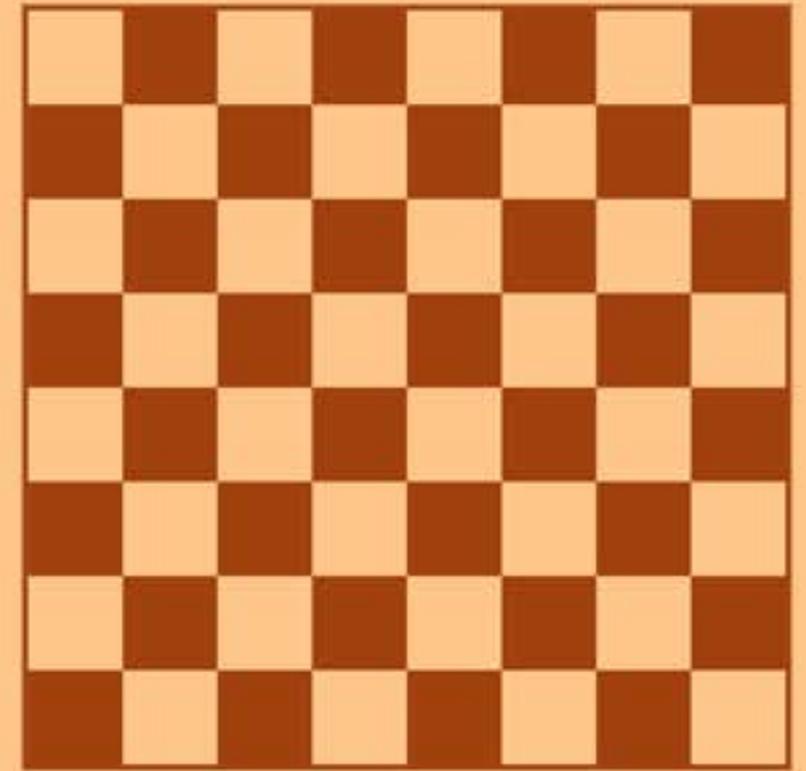
O JOGO REAL DE UR
31º SÉCULO AC

O jogo mais antigo para o qual temos um conjunto quase completo de regras é um que os arqueólogos chamam de **O Jogo Real de Ur**. Graças a antigas tabuletas, sabemos que os jogadores competiam entre si até o final do tabuleiro usando dados. Infelizmente, não sabemos o caminho exato que os jogadores seguiam, nem o nome verdadeiro do jogo.



GAMÃO
6º SÉCULO DC

Originalmente um jogo persa chamado **Nard** – um possível parente de **Ur** – seu nome e regras evoluíram ao longo de vários séculos. Um sistema de pontuação foi adicionado na Inglaterra do século 18, onde foi renomeado **Gamão**. Você provavelmente o conhece como aquele jogo do outro lado do tabuleiro de xadrez.



XADREZ
6º SÉCULO DC

Cada peça podia se mover apenas uma casa no jogo original da Índia. Em cada local no qual o jogo se espalhou alguns detalhes foram alterados, até que o jogo foi padronizado internacionalmente em 1849. No meio tempo, um jogador francês do século 12 inseriu as peças de **Gamão** em um tabuleiro de xadrez, inventando o jogo de **Damas**.

NOS EUA

A imprensa revolucionou os jogos de tabuleiro. Depois de tornar os livros mais acessíveis e mais amplamente disponíveis, os editores de livros britânicos do século XVII começaram a se especializar em jogos de cartas e de tabuleiro. Era só uma questão de tempo até os Estados Unidos seguirem o exemplo.



THE TRAVELLERS TOUR THROUGH THE UNITED STATES
1822 | F. & R. LOCKWOOD

O mais antigo jogo de tabuleiro conhecido publicado nos EUA foi um simples jogo de mapa, provavelmente inspirado em jogos semelhantes da Inglaterra. Os dados eram vetados para crianças devido a sua associação com jogos de azar, por isso o movimento era determinado usando um *teetotum* – um pião com números.

Designer: desconhecido



THE MANSION OF HAPPINESS
1843 | W. & S.B. IVES

Mover-se para o centro de uma espiral foi um gênero popularizado pelo **Jogo do Ganso**, um jogo italiano do século XVI. **A Mansão da Felicidade** foi um sucesso na Inglaterra em 1800, onde a tendência era os jogos que giravam em torno da moral e valores religiosos. Quando publicado nos EUA, iniciou uma indústria.

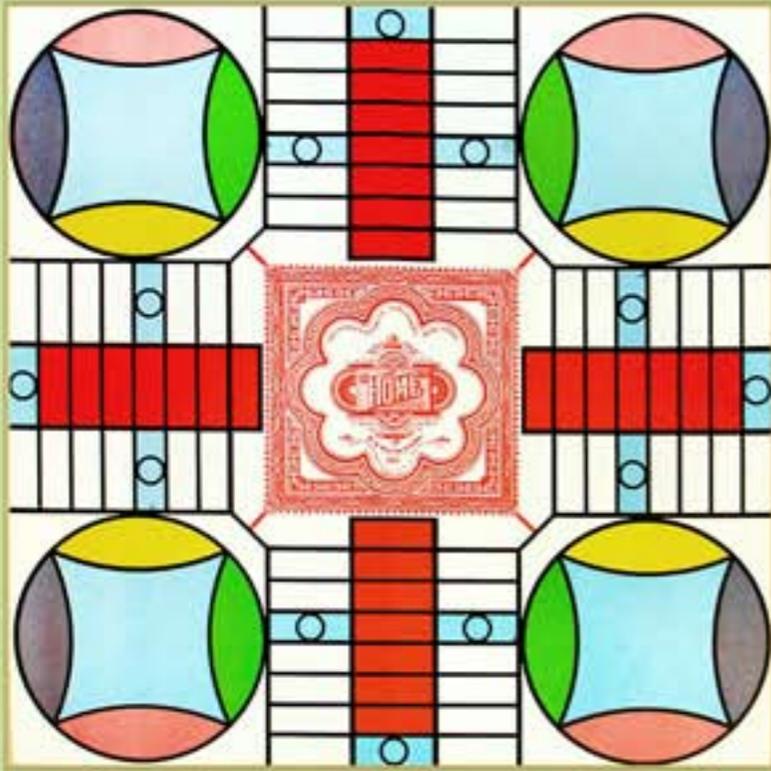
Designer: George Fox



THE CHECKERED GAME OF LIFE
1860 | MILTON BRADLEY

Inspirado por **A Mansão da Felicidade** e pela repentina inatividade de sua gráfica, Milton Bradley projetou e imprimiu seu próprio jogo de tabuleiro baseado na moralidade. Em um uso incomum, o teetotum servia para determinar em quais direções se dava o movimento, com o objetivo final de alcançar a “Velhice Feliz”.

Designer: Milton Bradley



PARCHEESI

1867 | SELCHOW & RIGHTER (as E.G. SELCHOW & CO.)

Parcheesi era o nome nos EUA para **Parchisi**, um jogo do século 16 da Índia. Foi registrado pela E. G. Selchow & Co. em 1874, mas foi publicado pela primeira vez algum tempo antes. Gerou a variações simplificadas, como **Sorry!** em 1934, da Parker Brothers e **Trouble**, em 1965, da Irwin Toy Co. e Milton Bradley.

Designer: desconhecido



GAMES OF THE PILGRIM'S PROGRESS, GOING TO SUNDAY SCHOOL AND TOWER OF BABEL

1875 | MCLOUGHLIN BROTHERS

Os dados estavam se tornando menos tabus, mas ainda não pareciam apropriados para as crianças muito novas. Isso levou à criação do primeiro spinner pelos McLoughlin Brothers, que eram os líderes de mercado na época. Eles o chamaram de indicador e vinham com os jogos para crianças ou podiam ser comprados separadamente.

Designer: desconhecido

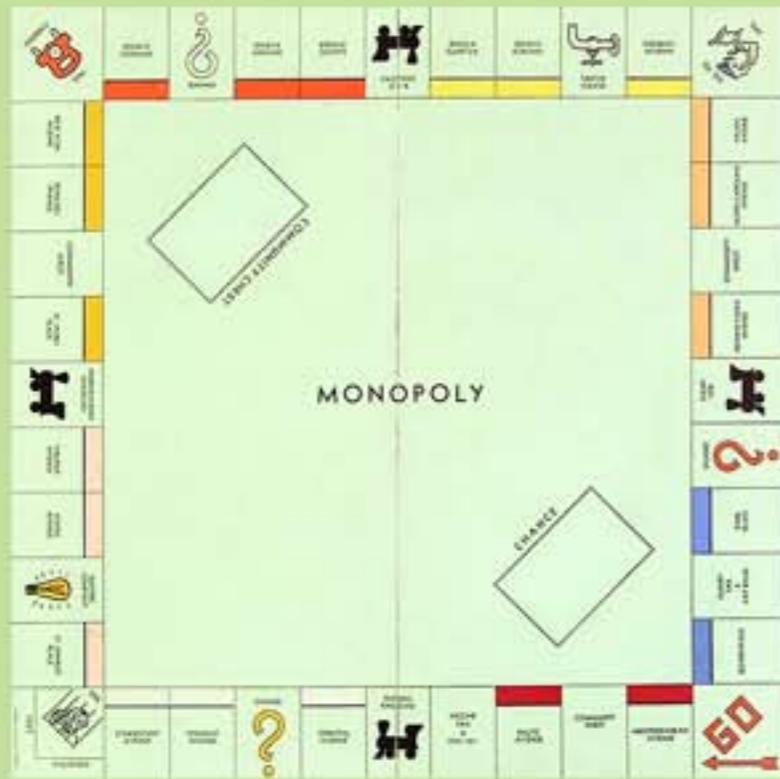


THE AMUSING GAME OF INNOCENCE ABROAD

1888 | PARKER BROTHERS

O primeiro jogo de tabuleiro lançado sob o nome dos Parker Brothers (anteriormente Geo S. Parker) **Inocência no Exterior** combinou os três tipos de tabuleiro mais comuns da época: a estrada em espiral, o jogo de mapas e o tabuleiro de xadrez. Girando uma espiral para se mover no mapa, parece ter introduzido o primeiro tabuleiro de estrada sinuoso.

Designer: Mrs. Shepherd

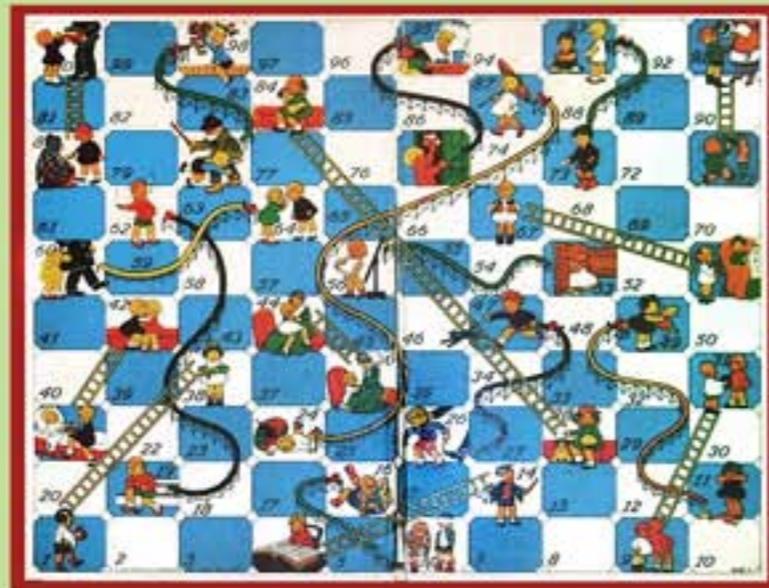


MONOPOLY

1933 | CHAS B. DARROW, 1935 | PARKER BROTHERS

O **Monopólio** começou como **The Landlord's Game**, uma lição sobre a igualdade de renda criado em 1903. Durante décadas, as pessoas faziam cópias para seus amigos, às vezes com personalizações, até o jogo chamar a atenção dos Parker Brothers. Àquela altura, tornou-se o jogo chamado **Monopólio**, com a mensagem política perdendo-se para seus jogadores.

Designer: Elizabeth "Lizzie" Magie, et al.



CHUTES AND LADDERS

1943 | MILTON BRADLEY

Como **Parchesi**, **Chutes e Ladders** veio da Índia. Os jogadores se moviam ao longo de um tabuleiro tentando pousar em escadas (virtudes) e evitar as cobras (vícios), o que fez com que se adaptasse a um jogo inglês de moralidade em 1892. Milton Bradley removeu a moral e substituiu as cobras por escorregadores.

Designer: desconhecido



SCRABBLE

1948 | PROD. & MARKETING, 1953 | SELCHOW & RIGHTER

Os jogos envolvendo a formação de palavras a partir de letras remontam ao século XIX com jogos como **Anagramas**, mas **Scrabble** acrescentou duas inovações importantes: atribuir um valor a cada letra e um tabuleiro inspirado em palavras cruzadas para formar as palavras. O primeiro editor não conseguiu dar conta do volume de pedidos.

Designer: Alfred M. Butts



CLUE

1949 | PARKER BROTHERS

A empresa inglesa de jogos de tabuleiro Waddingtons chamou o jogo de **Cluedo**, uma referência ao popular jogo **Ludo**. Mas nos EUA, **Ludo** era conhecido como **Parcheesi**, então a Parker Brothers renomeou-o como **Clue**. Uma adaptação cinematográfica estrelada por Tim Curry foi lançada em 1985, o primeiro filme baseado em um jogo de tabuleiro.

Designer: Anthony E. Pratt



CANDY LAND

1949 | MILTON BRADLEY

Candy Land podia ser jogado por crianças que ainda não haviam aprendido a contar, porque o movimento era determinado pela cor. Mas embora jogos anteriores tenham feito isso, tendo sido esquecidos, caso do **Progresso do Peregrino** (mencionado anteriormente). O doce foi o ingrediente secreto que gravou o jogo na memória de todos?

Designer: Eleanor Abbott

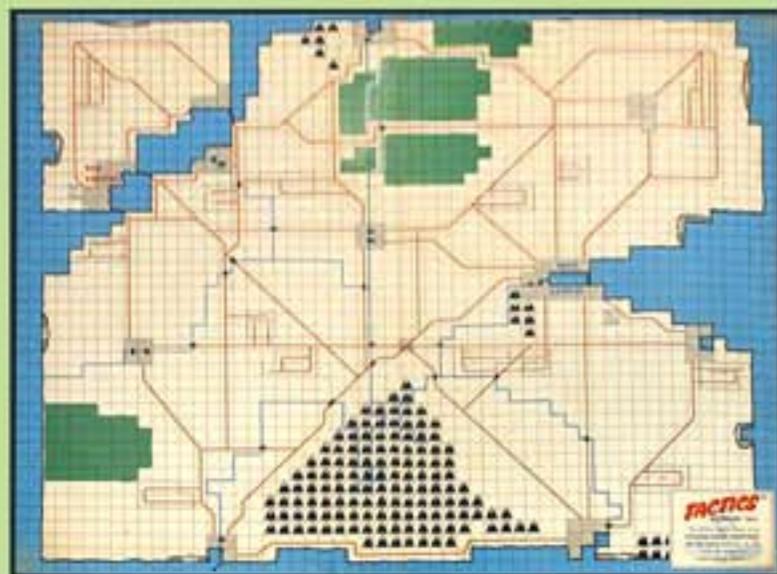


HEX

1952 | PARKER BROTHERS

O primeiro jogo conhecido a usar uma grade de hexágonos é um jogo francês do século 18 chamado **Agon**, e o primeiro publicado nos EUA foi **Office Boy** de 1889, mas **Hex** é notável porque inspirou a RAND Corporation a substituir quadrados por hexágonos em seus mapas usados em jogos de guerra para militares.

Designer: Piet Hein ou John Nash



TACTICS

1954 | AVALON HILL (as AVALON GAME COMPANY)

O uso militar de jogos de guerra remonta a 1810 e **Kriegsspiel**. Charles S. Roberts tinha ouvido falar desses jogos, mas não sabia onde encontrá-los, então fez o seu próprio. Sua empresa Avalon Hill se tornou a favorita entre os fãs de jogos de guerra. Ele começou a usar grades hexadecimais em 1961 depois de ver a RAND fazendo isso.

Designer: Charles S. Roberts



RISK

1959 | PARKER BROTHERS

Risk começou como um jogo francês de 1957 chamado **La Conquête du Monde**, mas a Parker Brothers ajustou as regras para que o jogo fosse mais rápido. Em comparação com outros jogos de guerra mais complexos, a facilidade e a rapidez deram a **Risk** maior apelo, tornando-o um dos jogos militares de tabuleiro mais populares.

Designer: Albert Lamorisse



DIPLOMACY

1959 | ALLAN CALHAMER, 1961 | GAMES RESEARCH

Diplomacy era o oposto de **Risk**, um jogo complexo e demorado, inteiramente de estratégia e sem dados. Ele ganhou uma aura de culto, mas antes da internet não era tão fácil encontrar adversários para jogar. Os fanzines ajudaram a organizar partidas disputadas pelo correio, semelhantes às de clubes de xadrez.

Designer: Allan B. Calhamer



THE GAME OF LIFE

1960 | MILTON BRADLEY

No 100º aniversário do **Jogo de Tabuleiro da Vida**, ele foi completamente redesenhado e atualizado para os tempos atuais. Agora, em vez de alcançar a “Velhice Feliz”, o objetivo é se tornar o jogador mais rico. O tabuleiro do jogo foi aprimorado com plástico moldado para que ele se destacasse.

Designer: Reuben Klamer



MOUSE TRAP

1963 | IDEAL

O designer de brinquedos Marvin Glass & Associates levou os jogos de tabuleiro de plástico um passo adiante, ao criar uma máquina de Rube Goldberg, borrando a linha entre brinquedo e jogo. Eles lançaram o jogo pela Ideal, uma empresa de brinquedos que não se considerava uma empresa de jogos, mas a **Ratoeira** instantaneamente tornou a terceiro maior do ramo.

Designer: Marvin Glass, Burt Meyer, et al.



BATTLESHIP

1967 | MILTON BRADLEY

Baseado em um antigo jogo de lápis e papel conhecido por vários nomes, mas publicado pela primeira vez como **Salvo** em 1931, a **Batalha Naval** substituiu os retângulos traçados à mão e os Xs por navios de plástico e pinos em uma placa de plástico. A metade superior ficava em um ângulo de 90 graus para proteger das espiadas do oponente.

Designer: desconhecido



CONNECT FOUR

1974 | MILTON BRADLEY

O **Conecta Quatro** também tinha um tabuleiro vertical e era jogado como o **Jogo da Velha** e **Damas**. Milton Bradley publicou numerosos jogos em plástico que desafiaram a definição de “jogo de tabuleiro”, incluindo **Operation** em 1965, **Hungry Hungry Hippos** em 1978, e o jogo híbrido de cartas/tabuleiro **Guess Who?** em 1979.

Designer: Howard Wexler & Ned Stronglin



DUNGEONS & DRAGONS

1974 | TSR

Do mundo dos jogos de guerra surgiu uma ideia tão inovadora que gerou seu próprio gênero. Embora o tabuleiro fosse, por padrão, criado pelo jogador, uma edição simplificada do jogo para iniciantes foi lançada em 1991, como **The New Easy to Make Dungeons & Dragons**.

Designer: Gary Gygax & Dave Arneso



TRIVIAL PURSUIT

1981 | HORN ABBOT, 1982 | SELCHOW & RIGHTER

Os jogos de tabuleiro eram, de modo geral, considerados algo para famílias ou para aficionados, com poucas opções de jogos de festa para adultos. Houve jogos de tabuleiro sobre trivialidades antes, mas a arma secreta de **Trivial Pursuit** era fazer perguntas sobre a cultura pop à primeira geração de adultos que tinha sido criada vendo televisão.

Designer: Scott Abbot & Chris Haney

RENASCENÇA

A história do século XX da indústria dos jogos de tabuleiro dos EUA se desenrolou como um jogo de monopólio da vida real, com as empresas comprando umas às outras até restar apenas uma. A inovação estagnou e isso afetou os jogos de tabuleiro. Mas as empresas menores começaram a introduzir novas ideias...

1920: Milton Bradley compra a McLoughlin Brothers

1984: Hasbro compra a Milton Bradley

1986: Coleco compra a Selchow & Righter

1989: Hasbro compra a COleco

1991: Hasbro compra a Parker Brothers

1994: Hasbro compra a Waddingtons

1997: Wizards Of The Coast compra a TSR

1998: Hasbro compra a Avalon Hill

1999: Hasbro compra a Wizards Of The Coast



THE SETTLERS OF CATAN

1996 | MAYFAIR GAMES



CARCASSONNE

2000 | RIO GRANDE GAMES



TICKET TO RIDE

2004 | DAYS OF WONDER

Colonizadores de Catan introduziu os norte-americanos aos jogos alemães de “estilo europeu”, que se concentravam mais na estratégia do que na sorte, mas que não eram tão longos quanto os jogos de guerra. O **Catan** é um jogo que tanto os aficionados quanto suas famílias podem gostar e, em 2013, tornou-se a quarta maior marca de jogos de tabuleiro dos EUA.

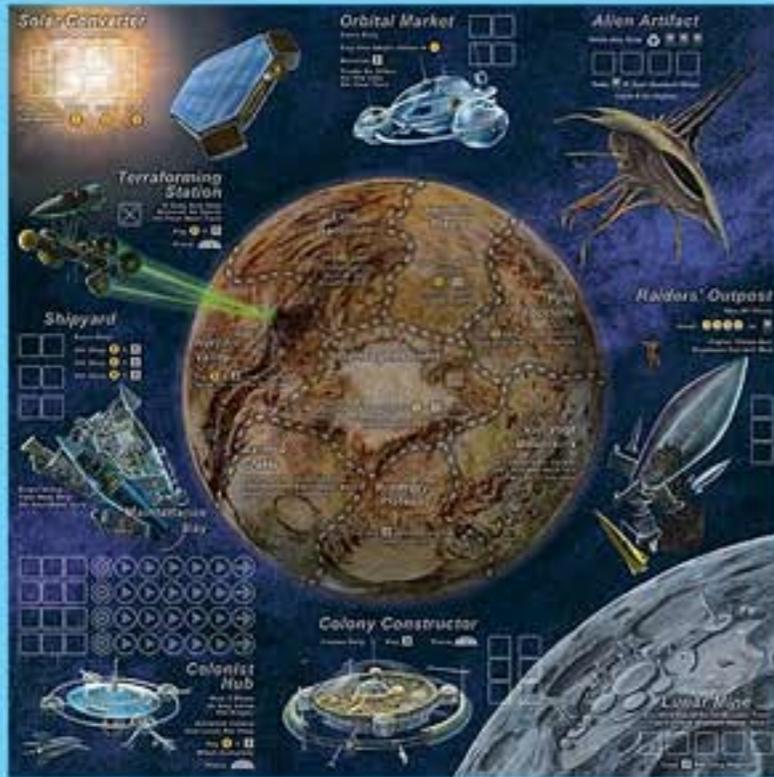
Designer: Klaus Teuber

Tanto **Catan** como **Carcassonne** utilizam um tabuleiro feito por peças, assim o jogo é disputado de forma diferente todas as vezes, mas **Carcassonne** faz da composição do tabuleiro parte do próprio jogo. Publicado nos EUA pela Rio Grande Games, uma empresa fundada pelo ex-funcionário da Mayfair Games Jay Tummelson, tornou-se outro jogo de estratégia de sucesso.

Designer: Klaus-Jürgen Wrede

Ticket to Ride completa a tríade de jogos no estilo Euro que serviram de porta de entrada para os jogadores que buscavam jogos um pouco mais sofisticados. As versões de aplicativos para download do jogo também foram responsáveis por converter as pessoas em novos fãs de jogos de tabuleiro, assim como a série do YouTube **TableTop**, que começou em 2012.

Designer: Alan R. Moon

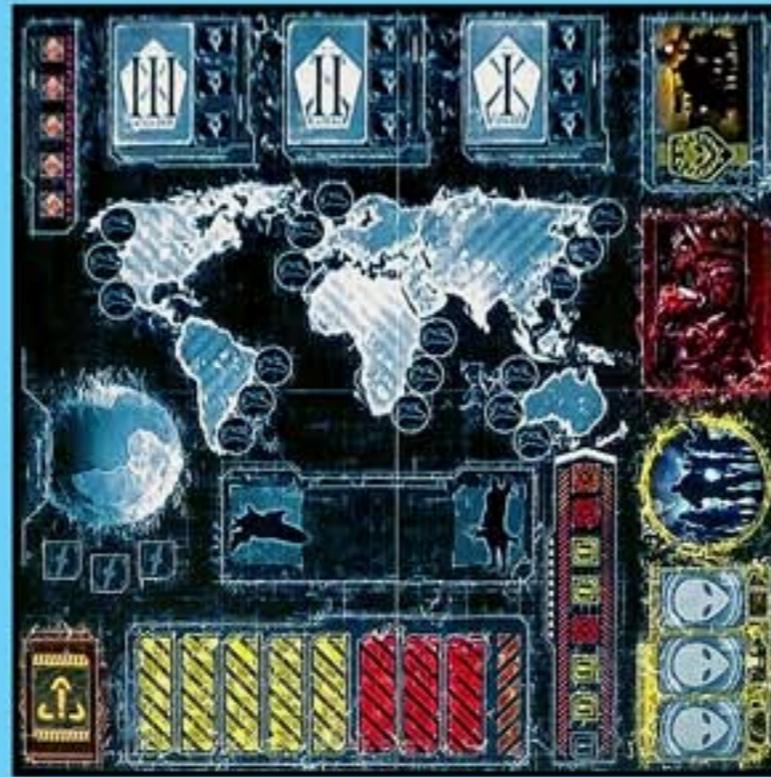


ALIEN FRONTIERS

2010 | CLEVER MOJO GAMES

O primeiro grande jogo a sair do Kickstarter arrecadou \$14 mil de sua meta de \$5 mil em junho de 2010 e foi lançado em outubro de 2010. Isso levou a campanhas adicionais do Kickstarter que financiaram uma expansão, um aplicativo e impressões adicionais, cada um delas mais bem sucedido que a inicial.

Designer: Tory Niemann



XCOM: THE BOARD GAME

2014 | FANTASY FLIGHT GAMES

À medida que os smartphones se tornaram mais comuns, os aplicativos complementares para jogos de tabuleiro começaram a aparecer, acelerando e simplificando aspectos complexos dos jogos, ou tornando-os um pouco mais convenientes. O XCOM foi o primeiro jogo de tabuleiro que exigia o download de um aplicativo gratuito para ser jogado.

Designer: Eric M. Lang



GLOOMHAVEN

2017 | CEPHALOFAIR GAMES

Gloomhaven está em primeiro lugar no BoardGamesGeeks, posição que ocupa desde dezembro de 2017. Inicialmente arrecadou \$386 mil no Kickstarter, mas ganhou tanta repercussão positiva no boca-a-boca que uma segunda campanha para uma tiragem adicional levantou quase \$4 milhões. É um dos jogos de tabuleiro mais pesados, com nove quilos.

Designer: Isaac Childres



TWILIGHT STRUGGLE

2005 | GMT GAMES

Em contraste com os jogos alemães, que caracteristicamente evitam o tema da guerra, o **Twilight Struggle** foi concebido como um jogo de guerra destinado a ser mais fácil e rápido de jogar. O jogo estabeleceu um recorde de cinco anos no primeiro lugar do BoardGamesGeek, um site que vem reunindo os fãs de jogos de tabuleiro desde 2000.

Designer: Ananda Gupta & Jason Matthews



PANDEMIC

2007 | Z-MAN GAMES

O **Pandemic** foi projetado para ser o oposto de um jogo de guerra. Em vez da disputa dos jogadores pelo controle do mundo, eles trabalham juntos para tentar salvá-lo. Como outras séries bem-sucedidas de estratégia, teve várias expansões e desdobramentos, e atualmente está experimentando um formato baseado em histórias.

Designer: Matt Leacock



THE GENTLEMEN OF THE SOUTH SANDWICH ISLANDS

2010 | TAYLOR & GRAY

O Kickstarter foi fundado em abril de 2009 e mudou para sempre os jogos de tabuleiro. Um jogo em 2017 arrecadou 12,3 milhões. Mesmo assim, poucos se lembram do primeiro jogo de tabuleiro a ser bem sucedido no Kickstarter, atingindo seu humilde objetivo, em fevereiro de 2010, de imprimir 500 cópias, lançado em agosto de 2010, e foi silenciosamente esquecido.

Designer: James Taylor