

Jogo: Zombicide

Designers: Raphaël Guiton, Jean-Baptiste Lullien, Nicolas Raoult

Editora: Galápagos Jogos

Ano de publicação original: 2014

1 a 6 jogadores

Colecionador amador: Igor Luiz Zanferrari

Aquisição por compra

Zombicide é um jogo colaborativo no qual os jogadores assumem o papel de um sobrevivente - cada um com um conjunto de habilidades únicas - e usam suas habilidades e o poder do trabalho em equipe contra hordas de zumbis! Zumbis são previsíveis, estúpidos, mas mortais, controlados por regras simples e um deck de cartas. Encontre armas, mate zumbis. Quanto mais zumbis você matar, mais habilidoso você se torna, quanto mais habilidoso você se torna, mais zumbis aparecem. Infelizmente para você, existem **MUITO** mais zumbis do que balas na sua arma.

Jogo: A Guerra dos Tronos
Designer: Christian T. Petersen
Editora: Galápagos Jogos
Ano de publicação original: 2011
3 a 6 jogadores

Colecionadores amadores: Igor Luiz Zanferrari e Felipe Asa
Aquisição por compra

O rei Robert Baratheon está morto, e as terras de Westero se preparam para a batalha. No jogo A Guerra dos Tronos, três a seis jogadores assumem os papéis das grandes casas dos Sete Reinos de Westeros, em vias de disputa pelo Trono de Ferro pelo uso da diplomacia e da guerra. Baseado na série de livros As Crônicas de Gelo e Fogo escritos por R.R. Martin, A Guerra dos Tronos é um jogo de tabuleiro épico em que será necessário mais que poderio militar para vencer. Irá você tomar o poder pela força, ou usará palavras doces e forjar alianças sensíveis de serem mantidas? Enquanto isso, no distante norte para além da Muralha, a ameaça dos Selvagens torna-se, cada vez mais, poderosa...

Jogo: Carcassonne
Designer: Klaus-Jürgen Wrede
Editora: Devir
Ano de publicação original: 2000
2 a 5 jogadores

Colecionador amador: Roberto Oliveira do Prado
Aquisição por compra

Carcassonne é um jogo de alocação de peças no qual os jogadores compram e colocam uma peça (tile) contendo um pedaço da paisagem do sul da França. O tile pode possuir uma cidade, uma estrada, um mosteiro, campos agrícolas ou alguma combinação desses, e deve ser colocado de maneira adjacente aos outros tiles já posicionados, de forma que cidades são ligadas à cidades, estradas à estradas, etc... Depois de posicionar o tile, o jogador pode decidir usar um de seus trabalhadores em uma dessas áreas: na cidade como cavaleiro, na estrada como ladrão, no mosteiro como monge, ou nos campos como fazendeiro. Quando aquela construção é finalizada, aquele trabalhador gera pontos para o jogador. Durante o jogo de Carcassonne, os jogadores devem tomar decisões como: "Vale a pena usar meu último trabalhador aqui?" ou "Devo usar este tile para expandir minha cidade ou devo colocar ele próximo ao meu adversário, dificultando as chances dele completar o objetivo dele e evitando que ele marque pontos?". Como os jogadores usam apenas uma peça por vez, com a opção de colocar o seu trabalhador nela, os turnos se desenvolvem rapidamente, mesmo em um jogo com muitas opções e possibilidades.

Jogo: Tzolk'in: The Mayan Calendar
Designer: Daniele Tascini
Editora: Czech Games Edition
Ano de publicação original: 2012
2 a 4 jogadores

Colecionador amador: Igor Luiz Zanferrari
Aquisição por compra

Tzolk'in, O Calendário Maia apresenta uma nova mecânica de jogo: alocação dinâmica de trabalhadores. Jogadores representando diferentes tribos Maias colocam seus trabalhadores em engrenagens gigantes conectadas, e a medida que as engrenagens giram, elas levam os trabalhadores para espaços com ações diferentes. Durante um turno, os jogadores devem: (a) alocar um ou mais trabalhadores no menor espaço disponível das engrenagens; ou (b) recolher um ou mais trabalhadores. Ao colocar os trabalhadores, deve-se pagar milho, que é utilizado como moeda no jogo. Quando os recolhem, eles realizam certas ações de acordo com a posição atual do trabalhador. Ações localizadas nos estágios finais das engrenagens são mais valiosas, então é sábio usar o tempo ao seu favor - mas os jogadores não podem "pular" um turno; se todos os trabalhadores já estiverem nas engrenagens, deve-se recolher pelo menos algum. O jogo termina após uma revolução completa da engrenagem central de Tzolk'in. Existem muitos caminhos para a vitória. Agradar aos deuses ao colocar caveiras de cristal nas cavernas mais profundas, ou construir muitos templos são apenas duas dos muitos caminhos possíveis de serem tomados para a vitória.

Jogo: Ticket to Ride
Designer: Alan R. Moon
Editora: Galápagos Jogos
Editora original: Days of Wonder (EUA)
Ano de publicação original: 2004
2 a 5 jogadores

Colecionador amador: Felipe Asa
Aquisição por compra

Com uma jogabilidade elegante, Ticket to Ride pode ser aprendido em 3 minutos, enquanto provê aos jogadores estratégia e decisões táticas todo turno. Jogadores compram cartas de vários tipos de vagões, que devem ser usadas para reivindicar rotas de trens na América do Norte. Quanto maiores as rotas, mais pontos elas valem. Pontos adicionais são dados aqueles que completam os Bilhetes de Destino que conectam as cidades. E o jogador que construir a rota continua mais longa, também ganhara pontos de bônus. As regras são simples o suficiente para escrever em um bilhete de trem – cada turno você pode: “comprar mais cartas, reivindicar uma rota ou pegar Bilhetes de Destino adicionais” diz o autor de Ticket to Ride, Alan R. Moon. "A tensão vem de ser forçado entre balancear a ganância, colocando mais cartas em sua mão, e o medo, perdendo uma rota crítica para um rival."

Jogo: Dixit
Designer: Jean-Louis Roubira
Editora: Libellud
Ano de publicação original: 2008
3 a 6 jogadores

Colecionador amador: Igor Luiz Zanferrari
Aquisição por doação/presente

Em Dixit, os jogadores assumem o papel do contador de histórias - o narrador. O narrador da vez deve olhar as 6 cartas em sua mão e, sem as revelar aos outros jogadores, falar uma frase, uma música, um som, ou até mesmo somente uma palavra sobre ela. Os outros jogadores devem então selecionar uma carta (também secretamente), de suas mãos, que mais combina com a frase dita pelo narrador. O narrador embaralha todas as cartas recebidas e as revela sobre a mesa. Agora com todas as figuras à mostra, todos os jogadores devem apostar para acertar a imagem do narrador! Mas cuidado, narrador - você não pode ser nem tão óbvio e nem tão obscuro, se ninguém acertar qual a sua carta ou se todos acertarem a carta correta, o narrador faz 0 pontos enquanto os outros marcam 2 pontos! E o jogador que conseguir roubar votos do narrador colocando uma carta melhor para a frase e receber votos, também ganha sua recompensa.

Jogo: Guts of Glory
Designer: Zach Gage
Ano de publicação: 2012
Editora: publicação própria (financiamento coletivo)
2 a 4 jogadores

Colecionador amador: Igor Luiz Zanferrari
Aquisição por compra

Guts of Glory é um jogo baseado naquelas disputas de "quem consegue comer o maior número de hambúrgueres em 2 minutos": em um mundo pós-apocalíptico, onde os jogadores correm para ganhar a aprovação de uma clamorosa torcida ao mastigar e engolir as comidas mais esquisitas que encontrarem pela frente. Cada turno, o jogador deve comer algum novo item do prato; e se nada mais couber na sua boca, algo é cuspidor - que outro jogador pode pegar e engolir por ainda mais glória, levando à reações em cadeias dignas dos almoços mais traumáticos. É uma verdadeira disputa de reis.