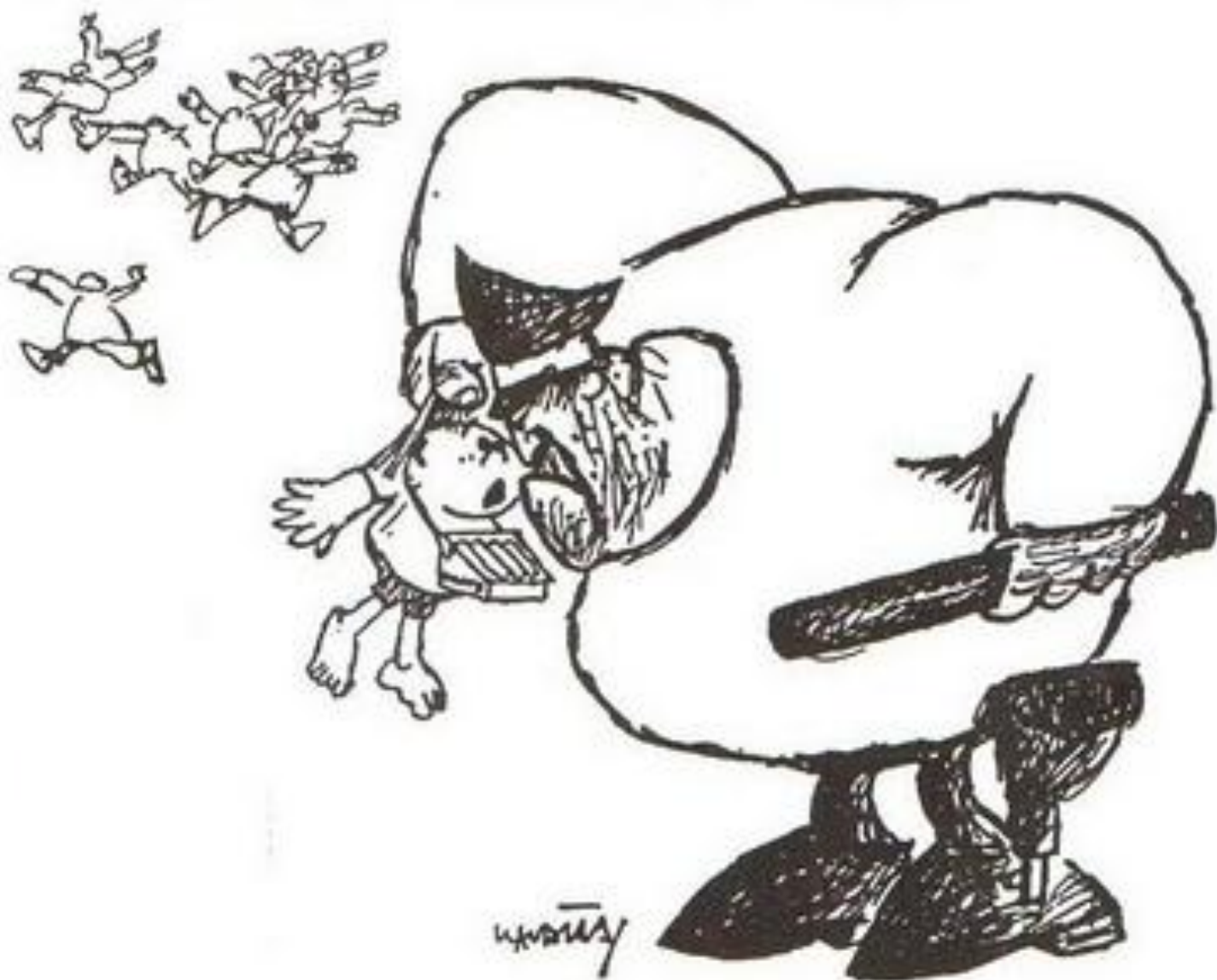


Só dói quando eu penso: 1964/1985



Eu só gritei "Olha o DROPS!"

"As ditaduras fomentam a opressão, as ditaduras fomentam o servilismo, as ditaduras fomentam a crueldade; mas o mais abominável é que elas fomentam o idiota." – Jorge Luís Borges

"Há determinadas coisas que não se devem fazer, mas não quero me fazer de santo. Se num determinado momento elas são úteis, é razoável que se pense em fazê-las. Eu não critico toda essa bobagem que essa gente fez porque eram coisas condenáveis em si. O que eu critico é o fato deles terem se metido a fazer coisas condenáveis sem saber fazê-las." – Golbery do Couto e Silva

"Senhor cidadão, eu e você temos coisas até parecidas: por exemplo, nossos dentes, da mesma cor, do mesmo barro. Enquanto os meus guardam sorrisos, os teus não sabem senão morder, que vida amarga. Oh senhor cidadão, eu quero saber, com quantos quilos de medo, se faz uma tradição? Oh senhor cidadão, eu quero saber, com quantas balas no peito, se faz a seriedade?" - Tom Zé

Apresentação

“Só dói quando eu penso: 1964/1985” é um jogo que retrata o período da Ditadura Militar no Brasil. Cada jogador representa um arquétipo da resistência (Artista, Intelectual, Trabalhador, Guerrilheiro e Estudante) e a mesa representa o regime. Todos jogam em cooperação com o objetivo de minimizar os efeitos repressores da Ditadura. Não é possível derrubar o regime e o jogo dura até 1985, a tarefa dos jogadores é fazer com que o maior número da população deixe de ser reacionária e se torne esclarecida.

As ações dos jogadores e do regime são determinadas por cartas e utilizadas de acordo com a estratégia do grupo. A dinâmica do jogo faz com que as cartas da ditadura sejam sacadas e viradas sem a necessidade de que um jogador personifique o regime. Cada carta é um evento ou personagem real que teve papel relevante no contexto e irá interferir no tabuleiro de forma coerente com seu papel histórico.

O objetivo do jogo é esclarecer a população reacionária enquanto se resiste à brutalidade oficial. Cada jogador tem um papel específico na dinâmica do tabuleiro, atuando com certa liberdade dentro do sistema do jogo. Tal liberdade de ação, porém, vai sendo sistematicamente tolhida na medida em que o regime endurece e novas restrições são impostas, diminuindo a capacidade de ação de cada jogador, que já era pequena e progride para uma imobilidade sufocante com auge nos anos de chumbo.

“Só dói quando eu penso: 1964/1985” também tem a proposta de se construir como instrumento de educação, onde cada carta, cada evento histórico jogado é pretexto para uma pesquisa mais ampla sobre o período da Ditadura Militar. Este jogo pretende ser ferramenta para educadores desenvolverem o tema, realizando uma ou mais partidas ao longo de diversos encontros de uma aula de história ou oficina de educação não formal, por exemplo.

Dinâmica

O jogo tem 10 rodadas. Em uma rodada cada um dos jogadores jogam uma única vez, enquanto a ditadura joga no entremeio das ações dos jogadores. Além disso, a cada rodada o Exterior também joga uma vez, com desempenho atrelado ao nível de entreguismo da conjuntura política naquela rodada.

As 10 rodadas são divididas em 3 fases, a saber:

-1964/70, com três rodadas;

- 1971/78, com quatro rodadas;

- 1979/85, com três rodadas;

Em cada rodada, a ordem é a seguinte:

- Jogadores recebem cartas, pontos de movimento e dinheiro;
- Realiza-se a “Reunião do Povo” (onde se decide a ordem de cada jogador nesta rodada)
- Ocorre um “Evento Estrangeiro”
- Joga-se o dado “Ato Institucional” (apenas na primeira e segunda fase)
- Ditadura joga uma carta
- Jogador 01 joga
- Ditadura joga uma carta
- Jogador 02 joga
- Ditadura joga uma carta
- Jogador 03 joga
- Ditadura joga uma carta
- Jogador 04 joga
- Ditadura joga uma carta
- Jogador 05 joga
- Ditadura joga uma carta
- “Exterior” joga

Número de jogadores

5 ou 4 jogadores

Duração

150 a 210 minutos

Objetivo

O jogo não tem vitória ou derrota, ele é avaliado pela eficácia dos jogadores em conseguirem transformar o máximo de “população reacionária” em “população esclarecida”. Para isso os jogadores inserem “pontos do povo” para esclarecer a população, enquanto o tabuleiro, que representa a Ditadura, insere “pontos da ditadura” para reprimir a população.

Cada um assumirá um dos seguintes papéis:

Artista

Ação: insere “ponto do povo” e usa cartas “Artista”.

Poder especial: pode fazer outro jogador ficar em destaque, ao invés dele, caso esteja na mesma cidade onde está o outro jogador quando usar uma carta “Artista” com poder bônus.

Intelectual

Ação: insere “ponto do povo” e usa cartas “Intelectual”.

Poder especial: comanda a “Reunião do Povo”.

Trabalhador

Ação: insere “ponto do povo” e usa cartas “Trabalhador”.

Ação especial: pode usar carta povo de qualquer outro personagem, mas o efeito ocorre com um nível de poder mais fraco do que ocorreria naturalmente.

Guerrilheiro

Ação: exclui “ponto ditadura” ou diminui “Influência E.U.A.” e usa cartas “Guerrilheiro”.

Poder especial: abre “Fronteiras Terrestres”

Estudante

Poder: insere “ponto do povo” e usa cartas “Estudante”.

Poder especial: antes de iniciar sua jogada pode doar movimento para qualquer outro jogador.

Imagens do jogo

Cartas do Povo

<p>O PROCESSO CIVILIZATÓRIO (lit.)</p>  <p>Montes Claros: jogadores podem realizar trocas sem gastar movimento e +1 pt INT em qualquer lugar</p> <p>Sudeste: -1 pt INT em qualquer lugar</p> <p>Outros: nada acontece</p> <p>Darcy Ribeiro: +1 pt POVO em qualquer lugar</p> <p>INTELECTUAL 1ª Fase</p>	<p>GUERRILHA DO ARAGUÁIA</p>  <p>Araguaina: -1 pt DIT em qualquer lugar e -1 pt DIT na Região Norte</p> <p>Norte: -1 pt DIT na Região Norte</p> <p>Outros: nada acontece</p> <p>Corvaldão: jog. GUERRILHEIRO pode realizar ações em <i>Cidades Pequenas</i></p> <p>GUERRILHEIRO 2ª Fase</p>	<p>O REI DA VELA (teatro)</p>  <p>São José do Rio Preto: -1 no nível de Influência E.U.A. e + DUAS fichas de -1 mov. pro jog ARTISTA</p> <p>Sudeste: + DUAS fichas de -1 mov. pro jog ARTISTA</p> <p>Outros: nada acontece</p> <p>ARTISTA 1ª Fase</p>
---	--	--

Cartas Ditadura

<p>DOI-CODI</p>  <p>Bônus: POVO recebe SEIS fichas de -lmov.</p> <p>Normal: POVO recebe QUATRO fichas de -lmov.</p> <p>Déficit: POVO recebe DUAS fichas de -lmov.</p> <p>EXTERMÍNIO 1ª Fase</p>	<p>PACOTES DE ABRIL</p>  <p>Bônus: dobra o efeito das cartas <i>Presidente</i>, cancela o evento "Eleições Livres de Congressistas" e +1 pt DIT em qualquer lugar</p> <p>Normal: dobra o efeito das cartas <i>Presidente</i> e cancela o evento "Eleições Livres de Congressistas"</p> <p>Déficit: cancela o evento "Eleições Livres de Congressistas"</p> <p>LEGISLATIVA 2ª Fase</p>	<p>JOÃO FIGUEIREDO</p>  <p>3ª Fase</p> <p>Vira outra carta da DITADURA que ocorre com poder bônus, caso o poder bônus já fosse ocorrer, ou carta híbrida: +1 pt DIT no <i>Rio de Janeiro</i></p>
--	--	---

Cartas Híbridas

<p>PROJETO RONDON</p>  <p>DITADURA: jog. ESTUDANTE gasta 6 movimentos para inserir pontos EST como ação</p> <p>POVO: jog. ESTUDANTE gasta 4 movimentos para inserir pontos EST como ação</p> <p>ESTUDANTE 1ª Fase</p>	<p>INPS</p>  <p>DITADURA: -1\$ pro EXTERIOR pra cada 2\$ de rendimento inicial dos jogadores</p> <p>POVO: -1\$ pro POVO pra cada 2\$ de rendimento inicial dos jogadores</p> <p>TRABALHADOR 1ª Fase</p>	<p>TV A CORES</p>  <p>DITADURA: dobra o bônus do evento "Padrão Globo"</p> <p>POVO: ações podem ser realizadas em <i>Cidades Pequenas</i></p> <p>ARTISTA 2ª Fase</p>
--	--	---

Eventos Estrangeiros

<p>MAIO DE 68</p>  <p>-1 pt DIT pra cada carta INTELLECTUAL usada com poder bônus nessa rodada</p> <p>1ª Fase</p>	<p>OPERAÇÃO CONDOR</p>  <p>Poderes básicos dos LÍDERES POVO não funcionam nesta rodada</p> <p>2ª Fase</p>	<p>GUERRA DAS MALVINAS</p>  <p>-1 pt POVO pra cada carta EXT usada nesta rodada</p> <p>3ª Fase</p>
---	--	--




Líderes Povo

<p>GLAUBER ROCHA</p>  <p>-1 pd ENTREGUISTA +2 mov no início de cada rodada pro jog. ARTISTA</p>	<p>VLADIMIR HERZOG</p>  <p>-1 pd FINANCEIRO +2 movimentos no início de cada rodada pro jog. INTELLECTUAL</p>	<p>BETINHO</p>  <p>-1 pd EXTERMINIO +2\$ no início de cada rodada pro jog. TRABALHADOR</p>
--	---	--

Líderes Ditadura

<p>SÉRGIO FLEURY</p>  <p>-1 pd EXTERMINIO + 2 pt DIT pra cada carta <i>assassinato</i> usada pela DITADURA</p>	<p>ROBERTO MARINHO</p>  <p>-1 pd CENSURA -2 movimentos no início de cada rodada pro jog. TRABALHADOR</p>	<p>JOSÉ SARNEY</p>  <p>+1 pd ENTREGUISTA Exclui o poder básico de um dos líderes do POVO (jogadores escolhem)</p>
--	--	--

Congressos da UNE

<p>CONGRESSO DA UNE</p>  <p>SÃO PAULO - SP</p> <p>ESTUDANTE</p>	<p>CONGRESSO DA UNE</p>  <p>RIO DE JANEIRO - RJ</p> <p>ESTUDANTE</p>	<p>CONGRESSO DA UNE</p>  <p>BRASÍLIA - DF</p> <p>ESTUDANTE</p>
--	---	---

A proposta para o jogo

“Só dói quando eu penso: 1964/1985” é um jogo que já tem suas ferramentas e jogabilidade prontas, mas conta hoje apenas com um protótipo de tabuleiro desenvolvido. A ideia é disponibilizá-lo em três plataformas diferentes: tabuleiro, digital e *print and play*, que é a disponibilização de todo material do jogo para impressão livre.

Apesar do jogo em formato de tabuleiro ser bastante interessante, a plataforma digital é que disponibiliza mais recursos e possibilidades de interação com o jogo. Pretendemos criar um repositório coletivo de conteúdo, um espaço editável para cada carta do jogo, onde poderemos associar vídeos, texto, áudio, imagens, o que for, criando espaço para aprofundar minúcias de fatos do período. Novas cartas/conceitos também podem ser acrescentadas de acordo com o desenvolvimento do projeto.

Assim, buscamos com este projeto a viabilização deste jogo em sua plataforma digital, o que eliminará as analógicas questões de impressão, transporte e distribuição do jogo. Além disso, também é objetivo da Quequeré estudar e desenvolver as formas mais apropriadas de disseminação deste jogo como instrumento de educação.

Quequeré Jogos

A Quequeré Jogos é uma empresa em formação e tem como intuito desenvolver jogos que retratem situações históricas, momentos políticos e estruturas de poder tanto nacionais como mundiais e também desenvolver oficina de jogos de forma educativa. A ideia surgiu de forma natural, o criador dos jogos adora política, história e jogatina e começou a criar jogos que ele teria tesão em jogar, simples assim. A empresa, quando estabelecida, vai disponibilizar seus jogos em creative commons, todos em print and play, e terá todas as contas da empresa aberta pra consulta pública, entendendo a enorme contradição que seria criar jogos criticando as estruturas vigentes e reproduzi-las.

A Quequeré tem 4 jogos já desenvolvidos e com protótipos finalizados, a saber:

- Só dói quando eu penso: Ditadura Militar 1964/1985;
- Brasil: Um país de Poucos;
- Brasil: Um país de Tolos;
- A conta da copa é nossa: Brasil 2014;