

**Evolução dos Jogos de Cartas:
Dos Clássicos em papel aos colecionáveis digitais
(versão final pós-defesa)**

João Pedro Ferreira Santos

Dissertação para obtenção do Grau de Mestre em
Design e Desenvolvimento de Jogos Digitais
(2º ciclo de estudos)

Orientador: Prof. Doutor Ernesto Vilar Filgueiras
Co-orientador: Mestre Victor Andrade e Silva

Setembro de 2022

Folha em branco

Dedicatória

Esta dissertação é dedicada aos meus pais aos meus avós, que sempre me amaram e se sacrificaram por mim e pela minha educação.

Muito obrigado, amo-vos do fundo do coração!

Folha em branco

Agradecimentos

Agradeço a todos os familiares que me apoiaram.

A todos os amigos que me aturaram, em especial ao Sandro, à Daniela Carvalho, à Daniela Selas, à Andrea Vadean, aos Baldaias, sejam estes menores, maiores ou laterais, ao prof. Doutor Pedro Guilherme, à Doutora Raysa e a todos os outros malucos que me acompanharam nesta jornada da dissertação.

Um agradecimento especial á Senhora Doutora Diana, pessoa à qual devo a minha sanidade mental.

E por fim aos meus orientadores, professor Doutor Ernesto Vilar, e Victor Silva, e á professora Doutora Sara Velez, que possibilitou este encontro.

Folha em branco

Resumo

Desde a Idade Média que os jogos de cartas clássicos são reconhecidos e jogados por milhões de pessoas ao redor do mundo. Estes jogos assumem inúmeros visuais estéticos e modos de jogabilidade, demonstrando portanto o valor do formato de cartas enquanto peças de jogo. Formato este que, com o passar do tempo, deu origem aos primeiros jogos de cartas modernos, e por sua vez aos jogos de cartas colecionáveis. Que inspirados pelos *media* de cartas colecionáveis, jogos tabletop, vídeo jogos, e até livros e *Manga*, têm vindo a crescer e a expandir-se física e digitalmente.

No entanto, e apesar do seu sucesso iminente, denota-se uma falta de documentação relativa à transição dos jogos de cartas clássicos com os jogos de cartas colecionáveis, tanto no âmbito da sua história como dos seus elementos de *design*. Felizmente, o oposto é verdade para os jogos e cartas clássicos, que possuem uma extensa bibliografia em todas as suas facetas, o que possibilita uma demarcação de todas as suas fases de desenvolvimento, que pode ser utilizada para delinear a sua influência, histórica e mecânica, nos jogos de cartas colecionáveis.

Esta dissertação visa ao desenvolvimento de uma análise comparativa, direcionada a fatores históricos e mecânicos, que levem a um melhor entendimento dos jogos de cartas clássicos e colecionáveis, de modo a traçar uma relação entre estes. Adicionalmente, é analisado o impacto do elemento digital sob estes, tudo com o objetivo de melhor entender o porquê do seu sucesso e auxiliar futuros pesquisadores no desenvolvimento de estudos e projetos.

Palavras-chave

Jogos de Cartas; Jogos de Cartas Clássicos; Jogos de Cartas Colecionáveis; Jogos de Cartas Colecionáveis Digitais

Folha em branco

Abstract

Since the Middle Ages, classic card games have been recognized and played by millions of people around the world. These games take on numerous aesthetic looks and gameplay modes, thus demonstrating the value of the card format as game pieces. This format, over time, gave rise to the first modern card games, and in turn to collectible card games. Which, inspired by the trading card media, tabletop games, video games, and even books and Manga, have been growing and expanding physically and digitally.

However, despite its imminent success, there is a lack of documentation regarding the transition from classic card games to collectible card games, both in terms of its history and its design elements. Fortunately, the opposite is true for classic games and cards, which have an extensive bibliography in all their facets, which allows a demarcation of all their stages of development, which can be used to delineate their historical and mechanical influence in collectible card games.

This dissertation aims to develop a comparative analysis, directed to historical and mechanical factors, which lead to a better understanding of classic and collectible card games, in order to trace a relationship between them. Additionally, the impact of the digital element on these games is analyzed, with the aim of better understanding the reason for their success and helping future researchers in the development of studies and projects.

Keywords

Card games; Classic Card Games; Collectible Card Games; Digital Collectible Card Games

Folha em branco

Índice

Dedicatória	iii
Agradecimentos	v
Resumo	vii
Palavras-chave	vii
Abstract	ix
Keywords	ix
Capítulo 1 - Introdução	1
1.1 Enquadramento do Problema	1
1.2 Definição do Problema	1
1.3 Objetivos de Estudo	2
1.4 Metodologia	2
1.5 Estrutura da Dissertação	2
Capítulo 2 - Definição e Enquadramento Histórico de Jogos de Cartas Clássicos	5
2.1 O que é um Jogo?	5
2.1.1 - Relacionamento um: O jogar é um subconjunto do brincar	7
2.1.2 - Relação dois: O “play” é um componente de jogos	7
2.1.3 – Conclusão de análise	8
2.2 - <i>Design</i> de Jogos	10
2.3 Jogos Tabletop	11
2.4 Jogos de Cartas	12
2.4.1 - Cartas Chinesas	12
2.4.2 - Cartas Europeias	14
2.4.3 - Tarot	15
2.4.4 - Ganjifa	15
2.4.5 - Hanafuda	16
Capítulo 3 - Jogos de Cartas Clássicos	18
3.1 – O que são Mecânicas	18
3.2- Pontos de Análise	20

3.3 - Análise de Jogos de Cartas Clássicos	22
3.3.1 - Karnöffel	22
3.3.2 Trinta e Um	24
3.3.3 Primero	26
3.3.4 Ombre	28
3.3.5 Femkort	29
3.3.6 Madiao	30
3.3.7 Patience	33
3.3.8 Koi-Koi	34
3.3.9 Poker	38
3.3.10 Militaire	39
3.3.11 Crazy Eights	41
3.4 Elementos em Comum	43
Capítulo 4 - História dos Jogos de Cartas Colecionáveis	48
4.1 As Primeiras Cartas Colecionáveis	49
4.1.1 A Evolução das Trade Cards	49
4.1.2 Cigarette Cards	50
4.1.3 Cartas Colecionáveis	50
4.2 O que define um jogo de cartas colecionáveis	51
4.3 Contexto histórico e início dos jogos de cartas colecionáveis	53
4.3.1 A Criação de Magic: the Gathering	55
4.3.2 Ascensão e queda	56
4.3.3 A Era das Marcas	57
4.3.4 A Era Digital	58
Capítulo 5 - Análise de Jogos de Cartas Colecionáveis	60
5.1 Magic: the Gathering	61
5.2 Pokémon Trading Card Game	64
5.3 Yu-Gi-Oh!	68
Capítulo 6 - Aspectos Fundamentais de Jogos de Cartas Colecionáveis	74

6.1 Fator Jogadores	74
6.2 Fator Objetivos de Jogo	76
6.3 Fator Peças de Jogo Adicionais	78
6.4 Elementos de Composição de Uma Carta	79
6.4.1 Nome	80
6.4.2 Descrição/Informação	81
6.4.3 Habilidades de Palavras-Chave	81
6.4.4 Custos da Carta	82
6.4.5 Sistema de Raridade	83
6.4.6 Capacidades de Combate e Estatísticas Adicionais	84
6.5 Função das Cartas	85
6.5.1 Cartas de Unidade	85
6.5.2 Cartas de Suporte	85
6.5.3 Cartas Representativas	87
6.5.4 Cartas de Recurso	88
6.5.5 Campo de jogo	89
Capítulo 7 - Primeiros Jogos de Cartas Digitais	93
7.1 Origem e Desenvolvimento dos Jogos de Cartas Colecionáveis Digitais	94
7.2 Jogos de cartas colecionáveis digitais nos dias de hoje	96
7.3 Hearthstone	96
Capítulo 8 - Diferenças entre Jogos de Cartas Colecionáveis Físico e Digitais	99
8.1 Atualização a longo e médio prazo do cenário jogo	99
8.2 Complexidade	101
8.3 Aspeto Social e Acessibilidade	102
8.4 Peças de Jogo Adicionais	103
Capítulo 9 - Comparação de Análises Efetuadas	107
9.1 Fator Histórico	107
9.2 Fator Tema	108
9.3 Fator Jogadores	108

9.4 Fator Objetivos de Jogo	109
9.5 Fator Peças de Jogo Adicionais	109
9.6 Fatores de Composição de Cartas	110
9.6.1 Nome	110
9.6.2 Habilidades	111
9.6.3 Custos da Carta	111
9.6.4 Sistema de Raridade	111
9.6.5 Capacidades de Combate e Estatísticas Adicionais	111
9.7 Fatores de Categorias de Cartas	112
9.7.1 Cartas de Unidade	112
9.7.2 Cartas de Suporte	112
9.7.3 Cartas Representativas	112
9.7.4 Campo de Jogo	113
Capítulo 10 - Conclusão	114
10.1 Resultados Desapropriados	115
10.2 Estudos Futuros	115
Referências	116

Folha em branco

Lista de Figuras

Figura 1 - Gráfico que demonstra o “jogar” como um subconjunto de “brincar”, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)	7
Figura 2 - Gráfico que demonstra o “brincar” como um subconjunto de “jogar”, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)	8
Figura 3 – Tabela que compara definições de diversos autores, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)	9
Figura 4 – Representação de quantidades diferentes de dinheiro em naipes nas cartas de jogo Chinesas	14
Figura 5 – Cartas de Ganjifa	16
Figura 6 – Cartas de Hanafuda	17
Figura 7 – Cartas com Naipes Alemães Medievais	22
Figura 8 – Tipo de cartas utilizadas para jogar Madio	31
Figura 9 – Cartas de Hanafuda com a temática de Super Mario, (Nintendo, 2020)	35
Figura 10 - Baralho Completo de Hanafuda	35
Figura 11 – Cartas de um baralho de Militaire	40
Figura 12 – Carta Barbarian no qual podemos observar círculos bronze os redor da carta que os jogadores teriam de raspar para revelar os valores escondidos, BattleCards, (Merlin Publishing, 1993)	55
Figura 13 – Campo de jogo de Yu-Gi-Oh!, (Konami, 1999)	70
Figura 14 – Disrupt Decorum, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)	75
Figura 15 – (Esquerda) Exodia the Forbidden One, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999). (Direita) Felidar Sovereign, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)	78
Figura 16 - Marcadores de jogo de Keyforge (Fantasy Flight Games, 2018)	79
Figura 17 - Marcadores de jogo de Pokémon Trading Card Game (The Pokémon Company, 1996)	79
Figura 18 – (Esquerda) Pikachu Base Set, (Direita) Pikachu Jungle Set, Pokémon Trading Card Game, (Media Factory, 1996)	80
Figura 19 – Odric, Lunarch Marshal, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)	82
Figura 20 - Village Rites, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)	83
Figura 21 - Lenny Burkhead, Vampire: The Eternal Struggle (White Wolf, Inc., 2000)	84
Figura 22 – Uther of the Ebon Blade e o seu Hero Power, Hearthstone (2014)	88
Figura 23 – Hero Class de Paladin e o seu Hero Power, Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)	88
Figura 24 – (Esquerda) Llanowar Elves, (Direita) Forest – Basic Land, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)	89

Figura 25 - Code Talker, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999)	90
Figura 26 - Campo de jogo de Mythgard (Rhino Games, inc., 2020)	91
Figura 27 – (Esquerda) Orcish Oriflamme com o custo de mana correto (canto superior direito), (Direita) Orcish Oriflamme com erro de impressão que reduzia o custo de mana total em metade, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)	100
Figura 28 – (Esquerda) Fireball no seu estado original, (Direita) Fireball com o tipo de Fire (parte inferior da carta), Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)	101
Figura 29 – Baron Noggenfogge, Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)	102
Figura 30 – Deathstalker REXXAR e o seu “Hero Power” que permite ao jogador criar cartas customizadas, Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)	104
Figura 31 - Gambler of Legend, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999)	105

Folha em branco

Lista de Tabelas

Tabela 1 – Valores e papéis representativos das cartas de Karnöffel	23
Tabela 2 – Valores das cartas em Primero	27
Tabela 3 - Nomes e pontuações de combinações de cartas em Primero	27
Tabela 4 – Elementos constituintes dos jogos de cartas clássicos analisados	43
Tabela 5 – Tabela guia dos <i>Types</i> das cartas, dos seus equivalentes nos vídeo jogos, e da sua cor.....	66

Folha em branco

Lista de jogos

A

A Game of Thrones: The Card Game

Arcana

Arcomage

Artifact

B

Baccarat

BattleCards

Blackjack

Bridge

Buffy the Vampire Slayer Collectible Card Game

C

C-23

Card Game

Cardfight! Vanguard

Chaotic

Chaturanga

Chron X

Cosmic Encounter

Cosmic Encounter

Crazy Eights

D

Dodge Ball

Double Klondike

Dragon Ball Z Trading Card Game

Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu

Draw Poker

Duel Masters

Dune: Eye of the Storm

F

Femkort

Final Fantasy IX

Final Fantasy VIII

G

GO

Gwent: the Witcher Card Game

H

Hana Awase

Harry Potter Trading Card Game

Hearthstone

I

Illuminati

Illuminati: New World Order

J

Jyhad

K

Karnöffel

Klondike

Koi-Koi

L

Legend of the 5 Rings

Legends of Runeterra

Lord of the Rings Trading Card Game

M

Madiao

Magic: the Gathering

Magic: the Gathering Arena

Magic: the Gathering Computer Game

Magic: the Gathering Duel of the Planeswalkers

Magi-Nation Duel

Might and Magic VIII: Day of the Destroyer

Militaire

N

Netrunner

Nuclear War

O

Ombre

On the Edge

Osmosis Solitaire

P

Patience

Pokémon Trading Card Game (vídeo jogo)

Pokémon Trading Card Game de Media Factory

Pokémon Trading Card Game Online

Poker

Primero

R

Rage of Bahamut

RoboRally

Rook

Royal Games of UR

S

Safecracker

Santctum

Scrabble

Shadow Era

Shadowverse

Skat

Solitaire

Solitaire

Spellfire

Super Uno

T

The Baseball Card Game

The Elder Scrolls: Legends

The Witcher 3

Top Trumps

Transformers Trading Card Game

Trinta e Um

U

Uno

V

Vampire: The Eternal Struggle

Vingt-Un

W

World of Warcraft Trading Card Game

X

Xadrez

Xiangqi

Y

Young Jedi Collectible Card Game

Yu-Gi-Oh!

Yu-Gi-Oh! Bandai's Official Card Game

Yu-Gi-Oh! Duel Links

Yu-Gi-Oh! Duel Monsters

Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories

Yu-Gi-Oh! Master Duel

Yu-Gi-Oh! Online

Yu-Gi-Oh! Tag Force

Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul

Folha em branco

Capítulo 1 - Introdução

Os jogos de cartas, sejam estes colecionáveis ou clássicos, são reconhecidos e jogados por milhões de pessoas ao redor do mundo, quer seja em formato físico ou digital. Esta dissertação visa a analisar quais os seus elementos constituintes, com o objetivo de traçar uma relação entre os dois tipos de jogos, tanto num contexto histórico como mecânico, de modo a melhor entender o porquê do seu sucesso, e auxiliar futuros pesquisadores no desenvolvimento de estudos e projetos referentes a este tipo de jogos.

1.1 Enquadramento do Problema

Os jogos de cartas clássicos acompanham a humanidade á centenas de anos, de tal modo que possuem uma literatura extensiva que os analisa, descreve e inclui num ambiente histórico compreensível e detalhado. Já o mesmo não acontece com os jogos de cartas colecionáveis, que apesar de populares, tanto no formato físico como digital, sofrem de uma falta de documentação e análise do ponto de vista académico, sendo que apenas certos elementos destes jogos, como o impacto cultural, relação com os jogadores, e problemas matemáticos dos mesmos, se encontram em grande número entre estudos académicos, e apenas referente aos jogos mais populares e/ou mecanicamente distintos. Havendo, portanto, uma falha na sua contextualização total e estudo enquanto *media* quando comparados a diversas famílias de jogos, tanto físicos como digitais, e até mesmo quando comparados aos jogos de cartas clássicos.

1.2 Definição do Problema

É proposta uma análise comparativa, direcionada a fatores históricos e mecânicos, que levem a um melhor entendimento dos jogos de cartas colecionáveis num contexto histórico, e mecânico, e que demonstre de que modo os jogos de cartas clássicos os influenciaram. Deste modo, é necessário delinear e comparar os pontos que aproximam, distanciam e/ou inspiram cada um deste tipo de jogos de cartas, de modo a se melhorar o nosso entendimento dos mesmos. Algumas questões relevantes ao problema e que o ajudam a definir são:

- Quais os contextos históricos em que cada um destes jogos aparece?
- Quais as características de mecânicas dos mesmos?
- Quais as características das peças de jogo?
- Quais os pontos que aproximam ou afastam estes dois tipos de jogos de cartas?
- Qual o impacto do meio digital nos jogos de cartas nos dias de hoje?

1.3 Objetivos de Estudo

De modo a responder o mais completamente possível às questões colocados no tópico anterior, este estudo propõe-se a:

- Realizar um estudo que contextualize historicamente os jogos de cartas clássicos, colecionáveis e digitais, de modo que se possa ter uma ideia contínua da sua relação histórica;
- Analisar as componentes mecânicas de uma seleção de jogos de alta relevância dentro do seu género específico;
- Comparar estes elementos mecânicos de modo a traçar paralelos entre os tipos de jogos;
- Analisar a evolução e impacto dos meios digitais nos jogos de cartas.

1.4 Metodologia

A metodologia utilizada neste trabalho divide-se em três fases que se subdividem da seguinte maneira:

- **Análise dos jogos de cartas clássicos e sua história:** Levantamento de diversos jogos de cartas colecionáveis, de relevância histórica e cultural, em redor do globo;
- **Análise dos jogos de cartas colecionáveis ao redor do globo, suas regras e suas dinâmicas:** Focando-se no seu contexto histórico que levou o surgimento dos jogos de cartas colecionáveis; analisam-se os três maiores títulos do género da atualidade; discutir os elementos que definem o que é um jogo de cartas colecionáveis; analisar como a presença do meio digital atua sob este género de jogos, e quais as diferenças que surgem sob a contraparte inteiramente analógica;
- **Comparação de Resultados:** Definem-se então quais os pontos comuns que surgiram desde os jogos de cartas clássicos, e o que não tem equivalente nos jogos de cartas colecionáveis nos dias de hoje.

1.5 Estrutura da Dissertação

Esta dissertação segue a seguinte estrutura:

- **Capítulo 1:** É feita a introdução à dissertação e são descritos os pontos de enquadramento e definição do problema, quais os seus objetivos, a descrição da metodologia utilizada, e a divisão da estrutura da mesma;
- **Capítulo 2:** É dada a definição de jogo utilizada para efeitos de dissertação e é feito o enquadramento histórico dos jogos de cartas clássicos;

- **Capítulo 3:** É feita uma análise a uma série de jogos de cartas clássicos, e posteriormente é feita uma análise aos mesmos;
- **Capítulo 4:** É descrita a história dos jogos de cartas colecionáveis com a base já obtida na descrição histórica dos jogos de cartas clássicos, e que descreve o desenvolvimento do *media* desde as primeiras cartas colecionáveis até à nova era digital;
- **Capítulo 5:** É feita uma análise a uma série de jogos de maior renome deste género, de modo a poder delinear pontos comuns destes;
- **Capítulo 6:** É efetuada uma comparação e delineação de todos os elementos que constituem o padrão base dos jogos de cartas colecionáveis;
- **Capítulo 7:** É descrito a história dos jogos de cartas digitais em detalhe acrescido, e é feita uma análise ao jogo de maior relevância do meio;
- **Capítulo 8:** São comparados pontos de relevância entre jogos de cartas físicos e digitais;
- **Capítulo 9:** São comparados pontos de relevância entre jogos de cartas clássicos e jogos de cartas colecionáveis, que elementos se mantêm e/ou divergem entre os dois tipos de jogos dada a sua história;
- **Capítulo 10:** É feita uma conclusão á dissertação, com foco em quaisquer resultados desapropriados, e em estudos futuros a serem realizados.

Folha em branco

Capítulo 2 - Definição e Enquadramento Histórico de Jogos de Cartas Clássicos

Os jogos acompanham o ser humano pelo menos desde a pré-história, Laird, J. (2009, pp171) acredita-se que os dados evoluíram do astralagus, um dispositivo de adivinhação feito de casco de animal que, quando jogado, aterra com uma das quatro faces para cima. Laird, J. (2009, pp171-172) Acrescenta ainda que, o uso de geradores de números aleatórios para adivinhação pode ter levado ao uso de geradores de números aleatórios para a tomada de decisões imparciais. Referências a aleatoriedade como um decisor imparcial podem ser encontradas em registos antigos nos quais se descreem julgamentos. Sendo que caso faltassem meios justos de tomada de decisão, um número aleatório seria utilizado na tomada a decisão. O uso de aleatoriedade para a tomada de decisões levou ao ato de apostar em resultados de decisões aleatórias, ou seja, a apostar em jogos de sorte. Laird, J. (2009, pp172-173) explica ainda que Arqueólogos descobriram muitas versões anteriores de dados; a partir de 2008, os primeiros dados conhecidos são estimados em datam do século 24 a.C., de um túmulo em Mesopotâmia. Tendo sido os gregos antigos responsáveis pela criação dos dados padrão usados nos dias de hoje.

2.1 O que é um Jogo?

No entanto, e apesar deste longo percurso histórico, a definição do que é um jogo sempre se mostrou menos clara que os seus componentes físicos. Assim sendo, e antes de mais nada, é necessário delinear os objetos de estudo que se encontram como base da dissertação. Apresenta-se então como necessário, a definição o que é um jogo. É de notar que não é propósito nem objetivo desta dissertação a criação de uma definição global e/ou definitiva do que é um jogo, no entanto o seu autor enquadra como necessária a delineação dos termos a serem usados no restante da dissertação, de modo a que o leitor e/ou desenvolvedor que dela disfrute, consiga apreciar com exatidão o significado e contexto dos termos utilizados pelo autor.

De acordo com Flanagan, M. (2013, pp4) brincar é um conceito notoriamente difícil de definir, pois é uma ideia cultural e socialmente específica. No entanto, e num esforço por melhor definir este termo, Flanagan, M. apresenta os comentários do antropólogo Brian Sutton-Smith, líder em pesquisa do século XX sobre o brincar, consistentemente definiu o brincar como uma atividade que é divertida, voluntária, intrinsecamente motivada, incorpora livre escolha/libre arbítrio, oferece fuga e é fundamentalmente emocionante. Flanagan, M. lista então as quatro categorias de brincar delineadas por Brian Sutton-Smith, sendo estas:

brincar como aprendizado, brincar como poder, brincar como fantasia e brincar como *self*. Flanagan, M. acrescenta ainda que Brain Sutton-Smith comenta que o brincar é reconhecido como um dos aspetos mais fundamentais da condição humana. E que, embora os espaços de brincadeira sejam geralmente espaços de fantasia, as pessoas desta fantasia geralmente experienciam *stakes* reais quando estão dentro destes espaços. Podendo-se facilmente encontrar exemplos dos aspetos “sérios” do brincar nos desportos e nos jogos de apostas. Flanagan, M. apresenta então a conclusão de Brain Sutton-Smith, de que o brincar é parte integrante e vital do desenvolvimento mental e da aprendizagem, e as atividades lúdicas são aspetos essenciais da aprendizagem e dos atos criativos.

Uma vez tendo uma ideia de brincar delineada, podemos então compará-la ao jogar, de modo a melhor entender como estes se relacionam e em que espaço o *design* de jogos e os restantes objetos de estudo desta dissertação se enquadram.

De modo a então fazer esta separação, cita-se Salen, K., et Zimmerman, E. (2003, ch7) que se deparam com este mesmo dilema no seu livro *Rules of Play Game Design Fundamentals*, que tem como primeiro passo a análise de como o jogo se relaciona com o conceito de brincar. Salen, K., et Zimmerman, E. começam com uma pergunta óbvia: há diferença entre as palavras "jogar" e "brincar"? Referem-se à mesma coisa? Em inglês, há uma distinção clara entre as duas palavras. Mas, como David Parlett aponta em *The Oxford History of Board Games* (1999), nem todas as linguagens separam os dois conceitos. A frase "*to play a game*", tanto em alemão quanto em francês, por exemplo, usa versões diferentes da mesma palavra para "*play*" e "*game*". Embora existam muitas maneiras de definir brincar e jogar, Salen, K., et Zimmerman, E. aproveitam a diferença que o inglês oferece para considerar jogos e brincadeiras como duas ideias separadas com significados relacionados, mas distintos. Do mesmo modo, o autor desta dissertação também aproveita a diferença que o português apresenta nesta comparação, traduzindo "*play*" para "*brincadeira*" e "*game*" para "*jogo*", tendo em atenção que a língua portuguesa dispõe de uma diferenciação entre "brincar", que se relaciona com a brincadeira, e "jogar" que se relaciona com o jogo, sendo que em Inglês o verbo "*to play*" é utilizado em ambos os casos.

De modo a melhor se entenderem estas distinções, observamos então a análise de Salen, K., et Zimmerman, E. que afirmam então que o brincar e jogar têm uma relação surpreendentemente complexa. Afirmando que brincar é um termo maior e menor do que "jogo", dependendo da forma como é enquadrado. Escarificando que, visto de certo ângulo "brincar" é um termo mais amplo que inclui "jogar" como um subconjunto. Por outro lado, o inverso também é verdadeiro: "jogo" é o termo maior e inclui "brincar" dentro dele.

De modo a melhor dar a entender a relação entre estes dois contextos, Salen, K., et Zimmerman, E. descrevem os conceitos da seguinte forma:

2.1.1 - Relacionamento um: O jogar é um subconjunto do brincar

Se pensarmos em todas as atividades que poderíamos chamar de brincadeiras, desde dois cães a se perseguirem divertidamente um outro num campo, a uma criança a cantar uma poesia infantil, a uma comunidade de *role-players online*, parece que apenas algumas dessas formas de brincar constituiria realmente o que poderíamos considerar como um jogo. Jogar *Dodge Ball*, por exemplo, é jogar um jogo: os jogadores obedecem a um conjunto formalizado de regras e competem para vencer. As atividades de brincar num baloiço, ou brincar num *Jungle Gym* entretanto, são formas de brincadeira que não constituem um jogo. A maioria das formas de brincar são mais soltas e menos organizadas do que os jogos. No entanto, algumas formas de brincar são formalizadas, e essas formas de brincar podem muitas vezes ser consideradas jogos. Nesse sentido, fica claro que “jogar” é um subconjunto de “brincar”. Trata-se de uma abordagem tipológica, que define a relação entre brincar e jogar de acordo com as formas que assumem no mundo, como podemos ver na (Figura 1).



Figura 1 – Gráfico que demonstra o “jogar” como um subconjunto de “brincar”, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)

2.1.2 - Relação dois: O “play” é um componente de jogos

Neste ponto podemos ver a diferença entre os termos de língua portuguesa quando enquadrados neste tema, pois enquanto Salen, K., et Zimmerman, E. sentem necessidade de delinear a palavra *play* no sentido de “to play”, já em português, e como anteriormente definido, possuímos a distinção entre a palavra “brincar” e “jogar”. Segundo a lógica de Salen, K., et Zimmerman, E. podemos afirmar que o ato “jogar” é uma componente de jogos, e que mesmo que usemos a palavra “brincar” para descrevermos duas crianças que competem no que descreveríamos como um jogo, este “brincar” é produzido pela atividade referente ao jogo. Deste modo, ao invés de tipológico, este emparelhamento dos termos representa uma abordagem mais conceitual que situa estes termos dentro do campo do *design* de jogos que podemos ver representado na (Figura 2).



Figura 2 – Gráfico que demonstra o “brincar” como um subconjunto de “jogar”, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)

2.1.3 – Conclusão de análise

Uma vez percebidas estas distinções entre brincadeiras, jogos, brincar e jogar, pode-se então tentar uma definição de jogo que se separe de brincar e que sirva como base tanto a esta dissertação e aos seus leitores, como aos desenvolvedores que dela se sirvam. Deste modo, e de maneira a oferecer a definição mais completa possível, Salen, K., et Zimmerman, E. compara oito definições oferecidas por nove especialistas diferentes, sendo estes: David Parlett, Clark C. Abt, Johann Huizinga, Roger Caillois, Bernard Suits, Chris Crawford, Greg Costikyan, e Elliot Avedon e Brian Suttom-Smith, sendo que estes dois últimos compartilham da oitava decisão. Os resultados desta comparação podem ser observados, no quadro abaixo (Figura 3), que cruza os elementos comuns oferecidos nas comparações dos autores referidos, e a sua utilização por estes mesmos autores.

Elements of a game definition	Parlett	Abt	Huizinga	Caillois	Suits	Crawford	Costikyan	Avedon Sutton-Smith
Proceeds according to rules that limit players	√	√	√	√	√	√		√
Conflict or contest	√					√		√
Goal-oriented/outcome-oriented	√	√			√		√	√
Activity, process, or event		√			√			√
Involves decision-making		√				√	√	
Not serious and Absorbing			√					
Never associated with material gain			√	√				
Artificial/Safe/Outside ordinary life			√	√		√		
Creates special social groups			√					
Voluntary				√	√			√
Uncertain				√				
Make-believe/Representational				√		√		
Inefficient					√			
System of parts/Resources and Tokens						√	√	
A form of art							√	

Figura 3 – Tabela que compara definições de diversos autores, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003)

Por fim, e após todos estes passos, Salen, K., et Zimmerman, E. (2003, ch7, pp11), finalmente oferece uma definição própria de jogo. Que tenta juntar elementos das definições anteriores e eliminar os pedaços desnecessários, apresentando assim a seguinte definição: Um jogo é um sistema no qual os jogadores se envolvem num conflito artificial, definido por regras, que resulta em um resultado quantificável. Adicionalmente, os autores listam ainda as principais ideias que compõem a definição apresentada:

- **Sistema:** Na página 2 do quinto capítulo deste mesmo livro, Salen, K., et Zimmerman, E. definem sistema como, um conjunto de coisas que afetam umas às outras dentro de um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer uma das partes individuais.
- **Jogadores:** Um jogo é algo que um ou mais participantes jogam ativamente. Os jogadores interagem com o sistema de um jogo para experimentar o jogar do jogo.
- **Artificial:** Os jogos mantêm uma fronteira da chamada "vida real" tanto no espaço como no tempo. Embora os jogos obviamente ocorram no mundo real, a artificialidade é uma de suas características definidoras.
- **Conflito:** Todos os jogos incorporam uma disputa de poderes. A disputa pode assumir muitas formas, desde cooperação à competição, do conflito individual com um sistema de jogo a um conflito social de múltiplos jogadores. O conflito é central para os jogos.

- **Regras:** As regras são uma parte crucial dos jogos. As regras fornecem a estrutura da qual emerge o jogo, delimitando o que o jogador pode e o que não pode fazer.
- **Resultado quantificável:** Os jogos têm um objetivo ou resultado quantificável. Na conclusão de um jogo, um jogador ganhou, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação numérica. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo de atividades lúdicas menos formais.

Comparando a definição de jogo á de brincadeira anterior, que divide as categorias de brincar numa atividade que é divertida, voluntária, intrinsecamente motivada, incorpora livre escolha/libre arbítrio, oferece fuga e é fundamentalmente emocionante, podemos então concluir que o jogo pode partilhar todos estes fatores, existindo assim como um subtipo de brincadeira que se distingue dos demais pelas componentes de acima listadas, fazendo dele uma atividade mais restritiva e esquematizada, no qual a tensão entre os jogadores e o jogo é trabalhada e moldada pelos criadores e/ou delineadores de jogo. É dentro desta atividade de criação e delineação que surge o papel de desenvolvedor de jogos, e mais importante ainda para efeitos desta dissertação, o papel de *designer* de jogos.

2.2 - *Design* de Jogos

Uma vez definido o que é o jogo e quais as suas componentes, é necessário delinear de que forma esses jogos são projetados de maneira a se encontrarem num estado no qual possam ser jogados, ou seja, é necessário delinear o que é, e quais são as componentes que caracterizam o *design* de jogos.

Segundo Schell, J. (2008, pp xxiv-xxv) *game design* é o ato de decidir o que um jogo deve ser, sendo necessário geralmente executar milhares de decisões. Claro que pode ser de tremenda ajuda se o *designer* conhecer os detalhes técnicos da criação e jogos, assim como ser um escritor ou artista habilidoso pode ajudar. Isso permite que se tomem melhores decisões mais rapidamente, mas isso não é estritamente necessário. É importante então, fazer a distinção entre “desenvolvedor de jogos” e “*game designer*”. Um desenvolvedor de jogos é qualquer pessoa que tenha algum envolvimento com a criação do jogo, podendo estes ser engenheiros, animadores, modeladores, músicos, escritores, produtores e *designers* que trabalham em jogos. Os *designers* de jogos são apenas uma espécie de desenvolvedor de jogos. Qualquer um que tome decisões sobre como o jogo deve ser, é um *designer* de jogos. *Designer* é um papel, não uma pessoa.

No entanto, e dada a enorme variedade de jogos e de meios nos quais estes podem ser jogados, e a quantidade de potenciais disciplinas envolvidas no processo de criação de um jogo, como programação, desenho, sonoplastia, roteiro, animação, modelagem, entre diversas

outras. É que sublinhar que todas estas disciplinas dependem do tipo de projeto a ser feito, sendo que um técnico de sonoplastia não é necessário para o desenvolvimento da grande maioria dos jogos de tabuleiro, e um animador 3D não deverá ser necessário no processo de criação de um jogo de cartas clássico. No entanto, todos os jogos contêm as características definidas no subcapítulo anterior, entre elas regras, conflitos artificiais, e resultados quantificáveis. Ou seja, de entre todas as disciplinas possíveis para a criação de um jogo, *game design* apresenta-se como uma constante, sendo então necessário um entendimento de quais os elementos presentes nesta disciplina podem ser extraídos da análise de jogos, de modo a que não só o entendimento teórico e histórico destes se torne claro antes no meio académico, mas a também a *designers* com capacidade de aplicar a matéria aqui discutida.

2.3 Jogos Tabletop

Para fins de dissertação, tendo aceitado a definição de jogo e as suas componentes, e de *designer* de jogos oferecida, deparamo-nos então com a realização de que os jogos podem ter incontáveis formas, sendo portanto necessário definir o espaço de ação do *designer*. Para esse efeito, e para efeito de dissertação, limitar-se-á a área de matéria aos jogos de cartas, tendo em especial atenção a sua relação com o formato *Tabletop*, e de maneira mais breve, com o seu formato digital.

De modo a melhor definir o que é um jogo de cartas, é necessário primeiro falar do enquadramento histórico nos quais estes apareceram, o que requiere um entendimento do ambiente em que estes apareceram e dos *media* dos jogos *tabletop* nos quais estes se enquadram.

Como já referido por Laird, J. (2009, pp172-173) arqueólogos descobriram muitas versões anteriores de dados; a partir de 2008, os primeiros dados conhecidos datam do século 24 a.C., de um túmulo em Mesopotâmia. Como tal, vários outros jogos de tabuleiro foram descobertos em diferentes eras e civilizações, encontrando-se entre estes o jogo Senet descoberto no Egipto e datado de 2686 A.C., Royal Games of UR descoberto datado de 2600 A.C. do Iraque, e o jogo chinês GO datado de 1046 A.C. e uma série de outros jogos.

Muitos destes jogos antigos tinham como base a representação estratégica de temas como a guerra ou caça, sofrendo estas evoluções à medida que as culturas e ambientes que o rodeavam também sofriam mutações. Um dos exemplos mais conhecidos é o do xadrez Segundo G. Francesco (2009, pp127) Chatrang Namak (século VIII a.C.) é a primeira fonte escrita que explica as regras do xadrez, devendo as suas origens à Índia. Fontes sânscritas anteriores referem-se a Chaturanga (quatro ângulos), um antepassado do jogo de xadrez ancestral, que era jogado sob a representação de um exército, que se movia num tabuleiro

dividido com dimensões de 8 por 8 com o auxílio de um dado, tendo este jogo como propósito o ensino de um príncipe persa. G. Francesco acrescenta que do Chaturanga ao Xadrez contemporâneo, as regras diferentes variantes em relação à sua localização geográfica e desenvolvimento histórico. Na Idade Média, o velho regras herdadas do mundo muçulmano coexistiam com inovações modernas em códices como o Bonus Socius (século VIII). Ainda no século VIII Xiangqi (uma versão chinesa equivalente ao xadrez) foi mencionada pela primeira vez através do Hüan Kuai Lu, nesta versão, ao invés de se posicionar as peças em quadrados, as peças são ao invés colocadas nos vértices das linhas do tabuleiro, adicionalmente é desenhada uma divisória entre os lados de ambos os jogadores chamada de “Celestial River”, fazendo com que o tabuleiro expandisse para um formato 9 por 10 quadrados. Segundo Silva, V. (2018, pp 16) a primeira aparição do xadrez como é conhecido atualmente com quadros brancos e pretos foi descoberto no ano de 1100 aproximadamente, o seu tabuleiro era utilizado para dividir e calcular dinheiro. No século XVI o jogo já era jogado em várias partes do globo: Rússia, Europa, África e Ásia. Até o século XVIII xadrez era um jogo jogado apenas pela nobreza, só no século XX que as regras modernas do xadrez atingiram todo o mundo com força total, antes disso cada país tinha seu próprio conjunto de peças e movimentos para cada uma delas.

2.4 Jogos de Cartas

Do mesmo modo que o xadrez evoluiu e adaptou às culturas que o acolheram, também os jogos de cartas partilham de uma história prolongada, sendo que, segundo Laird, J. (2009, pp288-289) as cartas de baralho que se assemelham ao baralho de 52 cartas “padrão” usado na Europa, nas Américas e na Ásia estão desde o início do século XV. As primeiras cartas conhecidas originaram-se na China em algum momento do primeiro milênio d.C. Cartas encontradas no Egito datadas de perto do início do 2º milênio d.C. podem fornecer a ligação para as primeiras cartas europeias e indianas, que têm características semelhantes de classificação e naipes. Não há, no entanto, nenhuma evidência direta ligando essas cartas às primeiras cartas chinesas, que têm uma relação diferente de classificação e naipes.

De acordo com David Parlett (1990), a maioria dos jogos originalmente envolvia algumas apostas e, portanto, jogo e jogo de azar são sinônimos. Na verdade, jogar jogos meramente para recreação em vez de ganho pessoal são um desenvolvimento relativamente recente. No entanto David Parlett (1990, pp11-12), o Poker um dos jogos mais exigentes em termos de habilidade, é inevitavelmente jogado por dinheiro porque é necessariamente jogado com dinheiro: as cartas em si não são os instrumentos de jogo, mas representam medidas de valor sobre as quais as habilidades de gerenciamento de dinheiro são exercidas. Por outro

lado, *Trick-Taking* games como Bridge e Skat são jogados com cartas e podem ou não ser jogados por dinheiro.

Laird, J. (2009, pp289) continua dizendo que, devido à sua portabilidade e flexibilidade, as cartas de baralho rapidamente se tornaram num instrumento de recreação versátil, não apenas para jogos de azar, mas também para outras formas de jogo, educação, arte e até adivinhação. Hoje existem muitas outras formas de baralhos de cartas, incluindo baralhos especiais para jogos de cartas colecionáveis, mas o “Baralho Francês” de 54 cartas e o baralho de *Tarot* de 78 cartas são os dois mais comum. Deste modo, quando se fala em baralho padrão é em referência a um baralho de 52 cartas com quatro naipes e 13 graduações. Um baralho padrão também pode ser constituído por 54 cartas, caso este baralho inclua duas cartas de *Joker*. Outros baralhos, como o de *Tarot*, são chamados de baralhos “não-padrão”.

2.4.1 - Cartas Chinesas

Acredita-se que as cartas de baralho mais antigas conhecidas datam da Dinastia Tang (618–907). Laird, J. (2009, pp289) diz que Essas cartas, encontradas na China, podem ter sido usadas para jogar “O Jogo das Folhas”, mas embora haja menção ao jogo por escrito da época, as regras são desconhecidas. As primeiras cartas chinesas tinham quatro naipes, todos relacionados a incrementos de dinheiro como demonstrado na (Figura 4); especula-se ainda que os *designs* dos cartões foram originalmente criado como cópias do papel-moeda da época. Cada naipe também continha uma "carta de honra", o ancestral mais antigo das “cartas de face” ou “trunfos” de hoje. No entanto, e apesar da coincidência, não há evidência direta duma ligação entre o desenvolvimento de cartas de jogo na China e na Europa, sabe-se apenas que as cartas chinesas foram desenvolvidos muito antes.

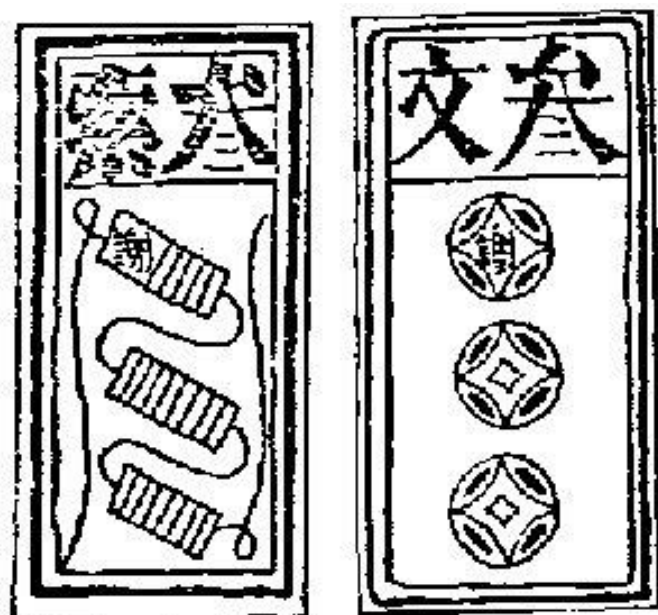


Figura 4 – Representação de quantidades diferentes de dinheiro em naipes nas cartas de jogo Chinesas

2.4.2 - Cartas Europeias

As cartas europeias têm um conjunto de origens igualmente vago e variado. A data mais antiga proposta é em 1200; a última data possível é no final de 1300. A Laird, J. (2009, pp289) sugere que as cartas usadas pelos mamelucos, soldados escravos islâmicos que tomaram o poder no Egito de 1250 a 1516, são a inspiração mais provável para os baralhos europeus. O baralho mameluco contém os mesmos números e classificações que se encontram nas cartas de baralho “padrão”: 10 cartas denotando um valor de 1 a 10 e três “cartas de face”, cada uma em quatro naipes de paus, moedas, espadas, e copos. De 1370 a 1400, as cartas de baralho cresceram em popularidade em toda a Europa. Escritos deste período documentam jogos de cartas sendo jogados na Espanha em 1371, e na França e Suíça em 1377. Os baralhos eram obras de arte artesanais disponíveis apenas para os ricos, mas a introdução da produção em massa de papel por volta de 1400, juntamente com a popularidade da impressão em xilogravura, levou rapidamente à criação de baralhos baratos para consumo do público em geral. A partir da década de 1920, os cartões de papel foram revestidos com plástico para produzir um produto mais durável, mais fácil de manusear e que não se desmanchasse. Este foi o passo final no desenvolvimento dos baralhos de cartas padrão que ainda hoje são usados. A evolução das cartas ao longo do último milênio foram feitas, em grande medida, de modo a tornar os jogos de cartas mais prazerosos. Não apenas em termos de considerações de *design* gráfico, mas também em termos de forma física e tamanho da carta.

2.4.3 - Tarot

Segundo Laird, J. (2009, pp289) é um equívoco comum que as cartas de *Tarot* levaram ao desenvolvimento do moderno baralho de cartas. De fato, as cartas de *Tarot* foram desenvolvidas em algum momento entre 1400 e 1430 na Itália, e os primeiros documentos que descrevem a adivinhação baseada no *tarot* são de cerca de 1750, sendo que os baralhos de *tarot* foram originalmente desenvolvidos para jogar o jogo de *tarot*, variantes que ainda são populares na Europa hoje. A invenção da cartomancia, ou adivinhação baseada em cartas, criou uma mística adicional em torno das cartas. Alguns cartomantes afirmam que a leitura das cartas começou no Egito Antigo com o deus Thoth, mas evidências sugerem que a cartomancia se desenvolveu depois que as cartas de baralho foram introduzidas na Europa no século XIV. Embora as cartas de *Tarot* tenham sido inventadas na Itália do século XV, do século XVII ao início do século XX, as cartas de baralho “padrão” foram usadas como o principal dispositivo de adivinhação. As imagens detalhadas de muitos baralhos de *Tarot*, combinadas com o equívoco comum de que eles são mais antigos do que cartas de baralho, aumentam o apelo de ter uma história por eles contada. Como as várias hierarquias dos 22 trunfos, também chamados de arcanas maiores, que muitas vezes baseavam em símbolos mitológicos, as cartas sugeriam uma autoridade mística que levou à sua adaptação para adivinhação. Além do *Tarot*, outras variações de baralho de cartas são usadas mundialmente para jogos específicos.

2.4.4 - Ganjifa

Laird, J. (2009, pp289) descreve ainda que se acredita que as cartas indianas, conhecidas como ganjifa (Figura 5), tenham suas origens na Índia no século XVI. Há alguma especulação de que as cartas chinesas e/ou europeias influenciaram a criação dos ganjifa, mas Segundo Laird, J. (2009, pp289) comenta que estas são, em muitos aspectos, uma variação única. As ganjifa cartas são circulares, primorosamente pintadas à mão e têm de 8 a 32 naipes. No entanto, as cartas compartilham certas características com as cartas europeias, como a classificação de 10 cartas numéricas mais um número de “cartas de face”, geralmente duas por naipe. Hoje, a palavra ganjifa é usada para se referir às cartas anglo-europeias “padrão”, bem como aos baralhos indianos originais.



Figura 5 – Cartas de Ganjifa

2.4.5 - Hanafuda

Hanafuda, demonstradas na (Figura 6), são um estilo de cartas de baralho japonesas ilustradas com representações de plantas, pequenos bilhetes tradicionais japoneses denominados de tanzaku, animais, pássaros, objetos humanos, e uma única carta que representa um humano. O verso geralmente é liso, sem padrão ou desenho de qualquer tipo. Segundo Harris, B.J. (2014, pp35-36) as cartas de jogo foram introduzidas no Japão pelos portugueses em meados do século XVI, sendo os primeiros baralhos de fabricação japonesa, denominados de Tenshō Karuta, uma cópia destes baralhos europeus. Estes foram feitos durante o período Tenshō (1573-92) e imitavam baralhos imitavam os baralhos portugueses. Estas cartas foram banidas em 1633 quando o Japão fechou todos os contatos com o mundo ocidental. Em 1648, Tenshō Karuta foi banido pelo xogunato Tokugawa, mas apesar da proibição os jogos de cartas permaneceram populares, o que levou a uma corrida entre os jogadores ilegais e as autoridades, pois cartas com padrões novas eram criadas por jogadores mal as autoridades apreendiam versões antigas e assim por diante. Eventualmente, não só os jogos evoluíram imenso, como as restrições foram levantadas, dando origem a cartas de Hanafuda e ao jogo de Hana Awase, sendo este uma versão anterior das cartas de Hanafuda.



Figura 6 – Cartas de Hanafuda

Capítulo 3 - Jogos de Cartas Clássicos

Brathwaite, B. L., et Schreiber, I. (2009, pp72) descrevem as cartas enquanto peças de jogo como elementos de jogo maravilhosamente versáteis. Enumerando que estas podem ser embaralhadas, randomizando a sua ordem; podem ser jogados com a face virada para baixo, ocultando suas informações todos os jogadores; e também podem ser dadas a jogadores, de modo a que só estes possam olhar para as cartas que tenham em mão, o que oferece informações privilegiadas a cada jogador. Brathwaite, B. L., et Schreiber, I. continuam descrevendo outras funções destas peças de jogo, citando que as cartas podem ser usadas como recursos, sejam estas mantidas em mão, numa pilha ou jogadas numa área na frente de um jogador individual. Elas também podem ser usadas para rastrear informações do jogo sem a adição de aleatoriedade.

Como há um número finito de cartas incluídas em qualquer jogo, revelar uma carta afeta a probabilidade de revelar outras cartas. Por exemplo, no jogo de Blackjack, uma alta proporção de cartas de Rainha, Rei e Valete no baralho restante favorece os jogadores; menos dessas cartas favorecem o distribuidor. Essa proporção de cartas de rosto para outras cartas muda ao longo do tempo à medida que mais cartas são distribuídas. Se um jogador recebe 10 cartas de figuras consecutivas, a probabilidade de obter outra figura igual diminui, sendo as probabilidades redefinidas quando todas as cartas são coletadas e embaralhadas. É de notar que neste aspeto de aleatoriedade as cartas variam de outras peças de jogo aleatórias como os dados, pois no caso dos dados a probabilidade de um número calhar é sempre a mesma independentemente da quantidade de vezes que esse dado foi rodado. De modo a combater esta característica da aleatoriedade das cartas, existem ainda de cartas incluem cartas que forcem o baralho a ser embaralhado imediatamente após de se tirar uma carta, de modo a variar a quantidade de aleatoriedade no baralho.

3.1 – Como são as Mecânicas nos jogos de cartas

Não foi encontrado na literatura informações específicas sobre as mecânicas dos jogos de cartas. Assim, iremos mostrar como os conceitos clássicos de mecânicas para jogos podem ser visto nos tradicionais jogos de cartas.

Brathwaite, B. L., & Schreiber, I. (pp28-30) definem mecânica de jogo como outro termo para o que outros podem chamar de “regra”. Mecânica é como algo funciona. Se o jogador fizer X, então Y acontece. Se X for verdadeiro, então pode-se fazer Y. No jogo de Monopólio de Hasbro (1925) por exemplo, se um jogador pousar numa propriedade, pode comprá-la.

Se rolar o número mais alto, pode ir primeiro. Cada um destes exemplos é uma mecânica simples.

Uma maneira que utilizam para melhor descrever as mecânicas do ponto de vista do *designer* de jogos, comparando-as a especiarias do ponto de vista de um cozinheiro, ou madeira no ponto de vista de um carpinteiro. Uma mecânica faz com que os *designers* de jogos perguntem: “O que posso fazer com isso?”. Completando que para muitos *designers*, este processo de criação é mesmo um jogo em si mesmo. Dito de outra forma, as mecânicas são as regras que agem sobre os jogadores e sobre o jogo em si jogos e descrevem todas as maneiras de se formular e alterar o estado do jogo.

Brathwaite, B. L., & Schreiber, I. (2009, pp 29-30) listam algumas classes comuns de mecânicas geralmente encontradas em jogos:

- **Setup:** Pois deve sempre haver pelo menos uma regra que descreva como o jogo começa.
- **Condições de vitória:** Deve haver sempre pelo menos uma regra que descreva como se ganha o jogo. Alguns jogos, como os jogos de personagem abertos, não têm condição de vitória. Como resultado, alguns *designers* não os consideram jogos. Outros consideram a realização de um objetivo específico de vitória enquanto eles se movimentam de objetivo em objetivo.
- **Progressão do jogo:** Mecânica visa a responder as seguintes questões. Quem vai primeiro e como? O jogo é baseado em turnos ou em tempo real? Para jogos baseados em turnos, o jogo começa com um jogador e depois segue no sentido horário, ou os jogadores oferecem recursos em leilão pelo direito de ir primeiro a cada rodada, ou existe algum outro método? Para jogos em tempo real, quando dois jogadores tentam fazer algo ao mesmo tempo, como se resolvido isso?
- **Ações de Jogadores:** Às vezes chamados de “verbos”, algumas das mecânicas mais importantes descrevem o que os jogadores podem fazer e que efeito essas ações têm no estado do jogo.
- **Definição da(s) vista(s) do jogo:** A mecânica que define exatamente quais informações cada jogador sabe a qualquer momento. Tenha-se em atenção que algumas mecânicas podem alterar a visão dos jogadores, como levantar parcialmente o nevoeiro de guerra em um *Real Time Strategy* sob certas condições.

Dentro desta listagem podemos ver ecos do que Salen, K., et Zimmerman consideravam como um jogo, pois estes também referiam regras, ou mecânicas neste caso, os jogadores, a necessidade de um resultado quantificável, e todo o sistema onde o conflito do jogo decorre e como este decorre. Adicionalmente Engelstein, G., & Shalev, I. (2020, pp441) descreve

que os conceitos centrais dos jogos de cartas incluem um baralho de cartas virado para baixo, do qual os jogadores podem comprar privadamente cartas para a sua mão; uma mesa pública onde todos os jogadores pode ver e interagir com as cartas; o *tableau*, uma área de jogo privada, mas visível; e a pilha de descarte, que tem regras variadas no contexto da interação. Os vários tipos de conjuntos, baseados nos conjuntos e naipes das cartas, têm diferentes implicações para diferentes jogos, assim como a existência de “*Jokers*” ou outros tipos de *wild cards*. Os objetivos gerais dos jogos de cartas podem incluir tirar cartas de uma mão, capturar ou evitar cartas específicos, coletar um número maior de cartas do que o oponente, ganhar um determinado número de mãos, derrotar ataques de outros jogadores, e alinhar os jogadas e resultados a apostas. Os jogos de cartas têm ainda regras sobre limites de mão, como as cartas podem ser adquiridas, usadas e descartadas, como a ordem dos turnos pode ser manipuladas, e qual a composição específica das cartas que o baralho deve ter.

Engelstein, G., & Shalev, I. (pp441-442) comentam ainda que de maneira geral, podemos falar de *Trick-Taking Games*, *Shedding Games*, e *Hand-Comparison games*, embora haja uma hibridização substancial. Listando que *Trick-Taking Games* são jogos que se focam na comparação de cartas num contexto de jogada a jogada, muitas vezes vinculado a algum contrato ou aposta que os jogadores procuram fazer. Os *Shedding Games* são jogos nos quais os jogadores procuram livrar-se das suas cartas primeiro. Os *Hand-Comparison* geralmente envolvem apostas, como no Poker e no Blackjack, onde os jogadores comparam as mãos com base num padrão pré-definido. A ação nesses jogos é adquirir o conjunto, em vez de agrupar cartas que os jogadores tenham na mão em conjuntos menores e jogá-los.

3.2- Definição de uma matriz de avaliação para os jogos de cartas

Em conjunto com a análise histórica dos jogos de cartas, podemos começar então a definir uma matriz para análise entre o desenvolvimento histórico, mecânico e temático dos jogos de cartas. É de notar que o foco deste texto não é a criação de uma metodologia que guie *designers* de jogos no processo de criação de jogos de cartas, mas definir pontos que nos permita fazer uma análise o mais completa possível dos mesmos. Assim sendo, é necessário entender-se o funcionamento dos mesmos, o que nos leva a estes conceitos de *design* de jogos, sendo estes portanto utilizados no intuito deste texto para o auxílio de um melhor entendimento da evolução destes jogos e de como certos elementos destes podem interagir, influenciar ou até ordenar a evolução destes jogos. Assim sendo, seguir-se-á uma análise de jogos de cartas clássicos, tendo esta análise como propósito a delineação dos seus elementos compositores enquadrados num quadro histórico, de modo a se traçar tanto a sua evolução,

como a de conceitos comuns a este tipo de jogo. Deste modo, e de modo a melhor organizar a análise, são delineados os seguintes pontos de análise:

- **Contexto histórico:** Onde e quando o jogo apareceu, quem o jogava e tem histórico de ser uma adaptação direta de outros jogos, são alguma das perguntas que procuram ser respondidas neste ponto. É óbvio que algumas destas perguntas podem não ser respondidas no âmbito deste texto, pois caso não haja registo histórico de alguns destes pontos não é razoável esperar estes sejam fabricados no decorrer da dissertação. No entanto, a tentativa de resposta destas questões deve ser um foco da análise visto o contexto histórico em análise no âmbito dos jogos de cartas
- **Peças de Jogo:** Neste ponto são analisadas as peças necessárias para se conduzir uma partida do jogo em questão. É de notar que este ponto não se foca em como se joga o jogo, mas sim as peças necessárias para tal. Este ponto ajuda a esclarecer o tipo de jogo analisado, pois para ser considerado jogo de cartas no âmbito desta dissertação, é necessário que o jogo se foque á volta das cartas e dos seus respetivos baralhos, podendo claro haver outras peças de jogo, desde que estes sejam de menor importância ou até mesmo secundários.
- **Tema do Jogo:** Neste ponto são analisadas questões relacionadas ao tema e narrativa dos jogos em questão, tentando portanto responder às seguintes perguntas: Qual o tema o tema do jogo, o jogo tem aspetos narrativos intrínsecos ou a sua estética é meramente decorativa?
- **Regras de Jogo:** Neste ponto é descrito como o jogo é jogado de acordo com as suas regras, tendo em consideração que muitos dos jogos são muito antigos e que portanto, muitas das suas regras se perderam ao longo dos anos. Adicionalmente, também existe o caso de jogos com imensas variações regionais que variam entre si apenas um ou outra regra secundária á identidade total do jogo. Isto não significa que estas variações não tenham valor, é a partir de variações e jogos pré-existentes que muitos jogos novos surgem, mas o estudo destas pequenas variações não se encontra como foco da análise em questão. Deste modo, este ponto foca-se nas principais regras do jogo em análise, ou seja, as regras necessárias para uma descrição geral do objeto de estudo, e as regras fulcrais que distinguem o jogo dos restantes analisados, tanto de um ponto de vista temático como mecânico.
- **Comentários Adicionais:** Neste ponto são descritos pontos de análise específicos ao jogo que não se enquadrem nas categorias anteriores, podendo ser um comentário sobre uma mecânica, tema, ou qualquer outro elemento de jogo que o destaque. Este ponto é mais livre que os restantes, mas oferece espaço para uma componente

de análise mais orgânica, tendo esta oportunidade de realçar e descrever aspetos do jogo menos usuais.

3.3 - Análise de Jogos de Cartas Clássicos

3.3.1 - Karnöffel

Contexto histórico: Segundo Dummett, M. (1980) o jogo de cartas documentado mais antigo para o qual temos regras é o Karnöffel, sendo a sua primeira referência numa ordenação municipal de Nördlingen na Alemanha datada de 1426. Notoriamente Parlett, D. (2020) afirma que formas de Karnöffel eram jogadas na Suíça, Berlim e Lübeck no século XVI, na Turíngia no século XVIII, na Vestfália no século XIX e na Frísia além da década de 1920. Apesar destas versões do jogo não entrarem em análise nesta dissertação, estas servem como exemplo da resiliência e impacto cultural e histórico do jogo de Karnöffel.

Peças de Jogo: Um baralho de 48 cartas, caso se jogue com naipes franceses (Ouros, Espadas, Copas e Paus), retiram-se os *Jokers* e os Azes, e pode acolher qualquer combinação de 2, 4, 6 ou 8 jogadores. É de salientar que o jogo original utiliza os naipes alemães da época (Figura 7), sendo estes Bolotas, Folhas, Corações e Sinos. A figura da Rainha é trocada pelo Ober, que significa Superior ou Gerente, e o Valete tem por equivalente o Unter, que significa Subordinado. Adicionalmente, para este jogo específico, o número 7 representa o “Diabo”, o número 6 representa o “Papa”, o número 2 é o “Kaiser”, e o Valete, ou Unter neste caso, é o titular Karnöffel.

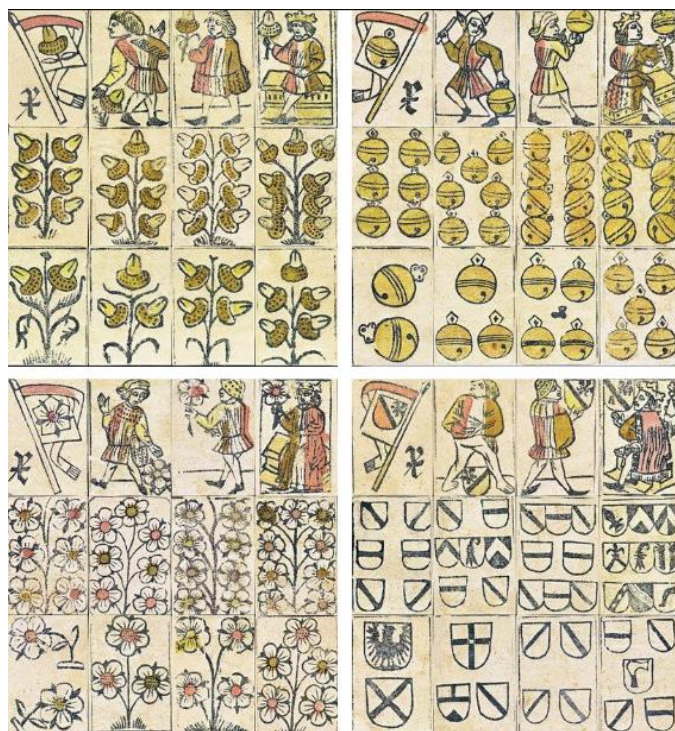


Figura 7 – Cartas com Naipes Alemães Medievais

Tema do Jogo: O jogo de Karnöffel era originalmente jogado com cartas de naipes alemães, cujo que representavam a hierarquia da altura, com a carta de Rei, Ober, e Unter, sendo que no jogo de Karnöffel quão mais alto o estatuto da carta, menor o seu poder de trunfo. Segundo Parlett D. (2020) o bispo Geiler via Karnöffel como a personificação do pesadelo medieval, dizendo que "o mundo virou de cabeça para baixo". Jogos de cartas comuns, quaisquer que sejam seus deméritos, pelo menos refletem uma ordem social sensata, com o Rei superior ao Ober, o Ober ao Unter, e assim por diante. "Mas agora", queixa-se, "temos um jogo chamado Karniffelspiel em que tudo é virado de cabeça para baixo: o 3 vence um Ober, o 4 vence o Unter, o 2 e o 6 vence um rei. Tais relatos demonstram o tema de anarquia cívica presente no jogo.

Regras de Jogo: As regras específicas de Karnöffel não sobreviveram intactas até aos dias de hoje, no entanto Parlett, D. (2020) descreve uma reconstrução fornecida por Michael Dummett, a partir da qual podemos retirar algumas das seguintes regras:

- **Trunfos:** O Karnöffel é dos primeiros jogos de cartas conhecidos a implementar uma mecânica de trunfos, no qual um naipe definido tem vantagem sobre os outros, no entanto este é aplicado de maneira anárquica, como podemos ver na tabela abaixo. É de notar que ao contrário de jogos posteriores, os jogadores não têm de assistir, ou seja, caso um jogador jogue uma carta de Ouros enquanto um segundo segura uma carta de Ouros, esse segundo jogador pode escolher jogar qualquer carta da sua mão, não sendo portanto obrigado a jogar a sua carta de Ouros.

Tabela 1 – Valores e papéis representativos das cartas de Karnöffel

Trunfo	Propriedades
Karnöffel = Valete/Unter	Vence todos
Papa = 6	Vence todos abaixo
Kaiser = 2	Vence todos abaixo
3	Vence todos abaixo menos Rei
4	Vence todos abaixo menos Rei, e Rainha
5	Vence todos abaixo menos Rei, e Rainha e Valete
Rei	Não tem poder de trunfo
Rainha/Ober	Não tem poder de trunfo
10	Não tem poder de trunfo
9	Não tem poder de trunfo
8	Não tem poder de trunfo

Diabo = 7	Se for em primeiro ganha sempre exceto contra Karnöffel, doutro modo perde sempre. Não pode ser jogado como primeira carta na primeira rodada.
-----------	--

- **Objetivo de jogo:** O Karnöffel é um jogo de *Trick-Taking* o que significa que o objetivo é jogar cartas e comparar o seu valor, ganhando a com o valor ou trunfo maior, deste modo ganha quem conseguir vencer mais rodadas.
- **Mão escondida:** Cada jogador tem a própria mão de jogo, não podendo nenhum jogador olhar para a mão de outro.

Comentários Adicionais: O Karnöffel apresenta-se como um jogo interessante, apesar das suas regras se encontrarem incompletas, podemos ver o ponto conhecido de mecânicas comuns a jogos de cartas utilizadas até hoje. Outro ponto que lhe confere relevância é o seu impacto social, que se deve por turno á implementação de uma narrativa bastante completa e complexa que demonstra ideias satíricas de forma anárquica. Estes temas anárquicos podem-se rever nas mecânicas descritas, pelo menos no sistema de trunfo, que se organiza não pela ordem numérica e hierárquica observada nos jogos de cartas mais comuns, mas que se define ao invés por uma ordem que empodera o servo ás custas das classes dominantes, destacando o número mais baixo no jogo, o 2, como Kaiser. O jogo tem ainda espaço para a inclusão da figura do Diabo e do Papa, sendo a do Diabo bastante distinta das restantes, o que realça o caracter dinâmico das regras do jogo.

3.3.2 Trinta e Um

Contexto histórico: Segundo Parlett (1991) Trinta e um é mencionado pela primeira vez em uma tradução francesa de São Bernadine, datada de 1440, pelo que o autor comenta que este pode ser de origem italiana. Independentemente do seu local de origem este espalhou-se rapidamente pela Europa acabando por se tornar popular na França, Inglaterra e Irlanda. Parlett comenta ainda que o trinta e um é um precursor do Vingt-Un, que por sua vez é o precursor de Blackjack moderno.

Peças de Jogo: Um baralho de 52 cartas de naipes Franceses ou equivalentes sem *Jokers*. O jogo pode acolher entre 2 a 7 jogadores, sendo que cada jogador deve ter um objeto com que anotar as suas derrotas.

Tema do Jogo: O Trinta e Um é um *Banking Game* que segundo David Parlett (1998) são jogos de azar que requerem menor habilidade por parte dos jogadores, onde estes apostam em ter ou adquirir cartas melhores do que o *dealer* ou *banker*. Neste caso o jogo tem um tema narrativo mais abstrato do que o Karnöffel analisado anteriormente, focando-se mais nos elementos mecânicos tematicamente abstratos para a sua apresentação, visto todas as

cartas serem reduzidas a um valor numérico independentemente da imagem ou figura representada.

Regras de Jogo: As regras do jogo Trinta e Um aparentam ter sido bem preservadas, provavelmente devido à sua simplicidade, pelo que uma partida completa pode ser efetuada da seguinte maneira:

- **Valores:** No jogo de Trinta e Um cada carta representa o valor nela descrita, com exceção dos ases que representam 11 e o Rei, Rainha e Valete que representam 10 cada.
- **Início de partida:** Cada jogador recebe uma mão de três cartas. O resto do baralho fica no meio da mesa de jogo, e a carta do topo do baralho é virada para cima ao lado do baralho numa pilha de descarte.
- **Decorrer da Partida:** Depois das mãos da primeira rodada serem distribuídas, o jogo prossegue com cada jogador, começando pelo jogador imediatamente à esquerda do dealer e seguindo no sentido dos ponteiros do relógio ao redor da mesa. Durante o turno de um jogador este deve retirar uma carta do topo da pilha de descarte ou do baralho, descartando de seguida uma carta da sua mão para a pilha de descarte e passando a vez.
- **Objetivo:** O Objetivo do jogo é possuir um valor o mais próximo possível de 31, resultando da soma das cartas na sua mão que partilhem o mesmo naipe.
- **Finalizar:** Quando um jogador, durante o seu turno, acredita que a sua mão é alta o suficiente para vencer pelo menos um dos oponentes, este bate na mesa em vez de comprar e descartar uma carta. De seguida todos os outros jogadores, em ordem do sentido dos ponteiros do relógio a partir do jogador que bateu, têm mais uma vez para comprar e/ou descartar, ou têm a opção de manter as três cartas em suas mãos. A rodada termina quando o jogador à direita do jogador que bateu tiver um turno final. Se ninguém bater no momento em que um jogador esgotar o baralho, a rodada termina em empate. No final da rodada, os jogadores mostram suas mãos e somam cada uma, contando apenas as cartas do mesmo naipe. O jogador cuja mão obteve a menor pontuação é declarado perdedor.

Comentários Adicionais: O Trinta e Um é um jogo simples e limpo do ponto de vista do *design* de jogos, que conseguiu sobreviver e adaptar até aos dias de hoje, um feito notável visto a sua idade. Não só encontra-se intacto nos dias de hoje, como deu origem a diversas

variações, entre elas o já referido Vingt-Un que deu origem ao Blackjack, um dos jogos de cartas de casino mais jogados e conhecidos atualmente, tudo isto sem a necessidade de narrativas complexas ou de alvoroço social como no caso de Karnöffel.

3.3.3 Primero

Contexto histórico: Primero é um jogo cujas primeiras menções datam do século XVI, se bem que a sua origem exata é incerta, havendo especialistas que acreditam que o jogo é de origem espanhola, enquanto David Parlett (1990) comenta que o sistema de pontos de cartas do jogo é encontrado em outros jogos italianos, e em mais nenhum outro lugar. De qualquer das maneiras, Singer, S. W. (1816, pp245-247) afirma que a sua primeira menção provém do poema *Commento al Capitolo della Primera* de Francesco Berni publicado em Roma em 1526. Em 1660 Primero já havia evoluído para muitas outras variações, algumas de seis cartas, saindo de moda por essa altura com a introdução do jogo espanhol de Ombre.

Peças de Jogo: O jogo é jogado com um baralho de cartas sem as cartas de *Jokers*, 8, 9 e 10, o que faz um baralho de 40 cartas. O jogo era originalmente jogado com os naipes espanhóis e italianos, mas pode ser facilmente adaptado para os franceses modernos. Não existe nenhum número específico de jogadores definidos nas poucas regras que sobraram da altura, mas uma partida pode ser efetuada com 4 jogadores.

Tema do Jogo: O Primero é um *Hand-Comparison Game* similar ao poker, pelo que o tema do jogo provém do seu carácter derivado das apostas que se efetuam no seu decorrer, sendo elementos como o *bluff* comuns neste tipo de jogo. Deste modo a narrativa do jogo foca-se na interação entre jogadores, ao invés de se focar numa narrativa interna das peças de jogo como no caso de Karnöffel. No entanto é de notar as categorias de grupos de cartas, nomeadamente *Numeros*, *Primero*, *Supremus*, *Fluxus* e *Chorus*, que apresentam uma hierarquia que se sobrepõe aos valores numéricos base apresentados pelas mãos dos jogadores.

Regras de Jogo: Infelizmente as regras do jogo foram perdidas com o tempo, no entanto e devido às diversas descrições do jogo encontradas em várias obras, investigadores como Justin du Cour (2002) conseguiram reconstruir partes do jogo, se bem que por sua admisão uma reconstrução completa ainda não foi conseguida. Deste modo destacam-se as seguintes regras:

- **Objetivo:** Chegar o final da rodada e revelar a mão com o maior valor da mesa.
- **Apostas:** O jogo é baseado em apostas feitas pelos jogadores, sendo que cada jogador aposta uma quantidade específica do objeto concordado para aposta no início de cada ronda, no entanto não se colocam os objetos de aposta no centro da mesa, sendo estas colocadas á frente dos jogadores, o que segundo Justin du Cour (2002) faz com que seja mais fácil de gerir certos aspetos do jogo.

- **Valores das cartas:** Numa Partida de Primero, as cartas organizam-se da seguinte maneira:

Tabela 2 – Valores das cartas em Primero

Trunfo	Valor
Azes	16 Pontos
2	12 Pontos
3	13 Pontos
4	14 Pontos
5	15 Pontos
6	18 Pontos
7	21 Pontos
Rei, Rainha, Valete	10 Pontos

- **Valores das Mãos:** Tendo em consideração que numa partida de Primero certas combinações de cartas, ou mãos, que os jogadores possam apresentar se sobrepõem aos pontos que essa mão apresenta, o seu poder organiza-se da seguinte forma do menor para o maior:

Tabela 3 – Nomes e pontuações de combinações de cartas em Primero

Nome	Combinação de Cartas	Pontos
Numerus	Quando se tem duas ou três cartas do mesmo naipe. Observe-se que apenas se contam as cartas desse naipe ao contar o valor da mão.	20 a 54 Pontos
Primero	Quando se tem uma carta de cada naipe na mão.	40 a 81 Pontos
Supremus	Quando se tem um Numerus de 55 (ou seja, o seis, sete e o ás de um naipe). Note que, apesar de ser tecnicamente um numerus, supera uma mão de Primero.	55 pontos
Fluxus	Quando se tem quatro cartas do mesmo naipe.	42 a 70 Pontos
Chorus	Quando se tem quatro cartas com o mesmo valor de face, (quatro reis por exemplo).	40 a 84 Pontos

- **Início de partida:** O dealer dá duas cartas de forma ocultada a cada jogador.
- **Decorrer da Partida:** Uma partida organiza-se por rondas, as quais se organizam por duas fazes onde os jogadores jogam á vez. Na primeira fase os jogadores fazem apostas e *bluff* consoante as apostas apresentadas e cartas em mão, tendo a opção de fazer *fold* e sair da ronda perdendo apenas metade do dinheiro apostado. A segunda fase é similar á anterior mas com algumas diferenças. Esta começa com os jogadores a receberem mais duas cartas, tendo então a opção de continuar com os *bluffs*, o jogo apresenta então uma mecânica interessante pois o jogador pode mentir em relação á sua mão, mas nunca pode dizer que tem uma mão que apresente uma combinação de cartas de menor poder do que a que realmente tem, mas pode mentir livremente sobre o seu valor em pontos.
- **Finalizar:** Uma partida acaba quando todos os jogadores revelam a sua mão, ganhando aquele que tiver a melhor combinação de cartas, decidindo-se então o vencedor em caso de empate de tipos de mãos com o que tiver a maior quantidade de pontos.

Comentários Adicionais: Primero é o primeiro jogo estudado nesta análise que, devido á sua composição mecânica, se relaciona com diretamente com o poker. O jogo também apresenta uma história bibliográfica interessante, visto ser mencionado numa variedade de obras da época. Outra característica interessante é a sua relação com a mecânica de apostas e *bluff*, pois apesar de todos os outros jogos descritos até agora poderem implementar esses elementos muito facilmente, alguns até apresentando versões que especificam como essas mecânicas podem ser usadas, este é o primeiro jogo analisado onde estas são essenciais, chegando a delinear a localização das apostas relativas á mesa de jogo, e o que é ou não permitido no decorrer de um *bluff*.

3.3.4 Ombre

Contexto histórico: Segundo David Parlett (2008), Ombre é o nome francês anglicizado de um dos maiores jogos na história das cartas, e antepassado de todos os jogos de lances, incluindo o Bridge. Este originou no século XVI em Espanha onde era chamado de Hombre, que significa "homem". Originalmente para quatro jogadores, foi como uma *three-hander* que Ombre varreu a Europa no final do século XVII. Sendo o auge da sua moda na corte de Charles II, um fato explorado em diversas peças artísticas de forma dramática como no caso de *The Wicked Lady*, de Magdalen King Hall e em *The Rape of the Lock* de Alexander Pope. Parlett conclui que variações modernas do jogo sobrevivem em Espanha sob o nome de *Tresillo*, na Dinamarca como *L'hombre*, no Peru como *Rocambo*, e muito provavelmente em outros lugares. D. Parlett (1992) afirma ainda que Ombre é de longe o jogo mais clássico de seu tipo, e que é um antepassado direto de jogos como *Euchre*, *Boston* e *Solo Whist*.

Peças de Jogo: Um baralho de 40 cartas, sem as cartas *Joker*, 8, 9 e 10, e um mínimo de 3 jogadores.

Tema do Jogo: O Ombre é um *Trick-Taking Game* no qual um jogador se torna o Ombre, tendo esta vantagem sobre os outros jogadores da partida. O Ombre tem que conseguir uma melhor pontuação que todos os adversários, de modo a ganhar a ronda e ficar com o dinheiro apostado, mas caso um jogador que não o Ombre ganhe, este fica com o dinheiro do Ombre. Este jogo cria então um cenário de o Ombre contra o mundo, no qual apesar dos outros jogadores não se encontrarem aliados, estes não perdem caso outro jogador que não o Ombre ganhe. Deste modo, e apesar do jogo não ser cooperativo, podemos ver um ângulo diferente dos outros jogos até aqui apresentados, no qual um jogador tem vantagem sobre os outros e apresenta-se como um *boss* de um vídeo jogo moderno, que os restantes dos jogadores têm de derrotar, criando assim uma dinâmica temática bastante única quando comparada aos restantes jogos de cartas até agora analisados.

Regras de Jogo: O jogo de Ombre tem imensas variações, sendo a mais antiga que se conhece para 3 jogadores, onde um dos jogadores, o Ombre, disputa a partida contra os seus dois oponentes. Muitos dos detalhes variam de versão para versão, mas algumas das regras essenciais que dão ao Ombre a sua identidade são:

- **Início de Partida:** Uma vez que as cartas são distribuídas, os jogadores fazem apostas para uma *prize pool* comum pelo no direito de escolher qual naipe será o trunfo. O jogador que apostar mais alto torna-se o Ombre e pode escolher qual o trunfo.
- **Decorrer de Partida:** O Ombre lidera o jogo, e os outros jogadores têm que assistir, ou seja jogar cartas do mesmo trunfo, quem tiver o valor mais alto de cada rodada ganha.
- **Resultados:** Se um oponente do Ombre ganhar mais tricks, o Ombre paga a esse oponente. Se houver empate, o Ombre duplica a *prize pool*. Se o Ombre ganhar, fica com a *Prize Pool*.

Comentários Adicionais: O Ombre destaca-se pelo tema, pois cria uma sessão de jogo assimétrica, onde um jogador tem uma vantagem considerável sobre os outros, sob a condição de que os restantes jogadores jogam exclusivamente contra ele. Esta vertente antagónica cria situação de alto risco e alta recompensa, que apesar de poderem acontecer noutros jogos aqui estudados, encontram-se como foco em Ombre.

3.3.5 Femkort

Contexto histórico: Segundo D. Parlett (2008, pp121) Femkort é um jogo de cartas clássico sueco que se traduz para “Cinco Cartas”, e que se distingue dos restantes jogos de cartas pelo seu objetivo incomum. Pois ao contrário dos outros jogos apresentados até agora, o objetivo não é recolher o maior número de pontos ao longo de uma partida, nem ter a mão

mais alta do jogo, nem montar grupos de cartas, mas sim ganhar apenas última rodada do jogo. O Femkort não teve muito do legado cultural que pode ser observado nos outros jogos analisados, mas nem por isso deixa de ser referenciado em outras obras, como no caso do poema épico de Georg Stiernhielm intitulado de *Herkules*, que data do século XVII.

Peças de Jogo: Um baralho de 52 cartas sem *Jokers* e entre 3 a 8 jogadores.

Tema do Jogo: O Femkort é um *Trick-Tacking Game* que se foca em influenciar e controlar as mãos de todos os jogadores da partida, isto faz com que este jogo ganhe um carácter bastante peculiar, pois ao contrário da maioria dos outros jogos, a disrupção dos adversários é um dos temas centrais do jogo se não o central. Deste modo cria-se uma narrativa de tensão e sabotagem entre os jogadores, apesar do carácter abstrato que o jogo confere às cartas em si.

Regras de Jogo: Apesar de existirem variações modernas de Femkort, é de denotar que não foram encontradas muitas diferenças entre as versões mais antigas e as mais recentes do jogo durante o processo de pesquisa. Pelo que uma partida de Femkort, independentemente da versão, não deverá variar muito das seguintes regras:

- **Início de Partida:** Todos os jogadores apostam um valor que é então adicionado a uma *prize pool* partilhada. Cada jogador recebe então 5 cartas.
- **Decorrer de Partida:** Os jogadores jogam cartas á vez, o jogador que ganhar o *trick* lidera a rodada seguinte. Os jogadores têm que assistir, no entanto não há mecânica de trunfo. O jogador com a carta de valor mais alto, ganha a ronda.
- **Resultados:** O jogador que ganhar o último *trick* ganha a partida fica com o valor da *prize pool*.

Comentários Adicionais: O Femkort é um jogo muito simples, que apesar do seu objetivo incomum, é jogado com regras bastante banais quando comparado aos restantes jogos enumerados até agora. No entanto, o seu valor provém precisamente da sua simplicidade, pois este consegue ser fácil de aprender e jogar, ao mesmo tempo que cria um ambiente de jogo bastante único, pois as primeiras quatro rondas são jogadas com o objetivo de tentar influenciar as mãos dos restantes jogadores. Esta capacidade de criar uma experiência de jogo única com mecânicas comuns e apenas algumas alterações também confere a este jogo um lugar nesta análise, visto que apesar de não ser tão fundacional ou influente como os outros analisados, serve de exemplo de como não é necessário um jogo revolucionar o seu ambiente para ser digno de análise.

3.3.6 Madio

Contexto histórico: Segundo Andrew Lo (2000, pp115-117) Madio é um jogo de cartas chinês que data da dinastia Ming [1268-1644], sendo que a sua primeira referência literária

provém de um texto de Lu-Rong (1436-1494). No entanto só a partir do século XVII, com o auxílio de textos de Feng Menglong (1574-1646) é que as regras do jogo foram descritas com alguma exatidão mecânica. Este último ponto é o motivo pelo qual o jogo é encaixado neste século, pois apenas o conhecemos a partir da sua versão do século XVII, apesar deste proceder essa data pelo menos por alguns séculos. No entanto, e apesar da sua idade, o jogo sofreu constante evolução, durante a dinastia Qing (1644-1912), as regras do jogo tornaram-se cada vez mais complexas, com algumas variantes a atingir centenas de regras., até que em 1691 o Imperador Kangxi proibiu a fabricação e venda de cartas, apesar de tal o jogo continuou a ser jogado inclusive por membros da família real. Apesar desta história fragmentada e de proibições, o jogo deixou um legado considerável, sendo que Millington, A. D. (1987) afirma que é possível que Madioa seja um antepassado do atual jogo de Mahjongg.

Peças de Jogo: O Madioa é jogado por 4 jogadores com um baralho de 38 ou 40 dependendo da versão, sendo estas cartas de um conjunto específico de cartas chinesas (Figura 8). Similarmente a baralhos europeus já analisados, apresentam quatro conjuntos de naipes que representam diversas quantias de dinheiro da época em quantidades cada vez maiores, dividindo-se em *Cash*, *Strings* (de *Cash*), *Myriads* (de *Strings* de *Cash*), e *Tens* (de *Myriads* de *Strings* de *Cash*).



Figura 8 – Tipo de cartas utilizadas para jogar Madioa

Tema do Jogo: O Madioa é um *Trick-Taking Game* com uma forte ênfase em apostas e dinheiro. Este tema não só é representado pelas cartas do jogo mas pelas próprias regras, que definem como as apostas devem ser feitas e jogadores são responsáveis porque tipo de apostas e pagamentos. Este tipo de regras podem ser encontrados em diversos outros jogos, inclusive em jogos já analisados, mas o Madioa apresenta estas regras como essenciais para

o decorrer de uma partida, tendo de se adaptar uma boa porção destas para jogar o jogo sem apostas. Como já referido, este facto por si não é único ao Madio, mas é reforçado pelo já mencionado tema de dinheiro presente nas ilustrações das cartas, o que o difere da maioria dos jogos analisados que usa as cartas como objetos de jogo, que apesar de reterem valor mecânico, abstraem as figuras nelas representadas.

Regras de Jogo: O Madio é um jogo que evolui de forma exponencial desde a sua criação, até chegar ao ponto que na dinastia Qing, as regras do jogo tornaram-se complexas, ao ponto de haverem versões com mais de uma centena de regras, com vários tipos de combinações de cartas únicos. Deste modo, o jogo é descrito na sua forma mais simples descritas por Andrew Lo (2000). Deste modo, uma partida de Madio seguiria o seguinte padrão:

- **Início de partida:** Escolhe-se um jogador para tomar o lugar de *Banker* de forma aleatória. O *Banker* decide então quais as apostas para a mão. O jogador à esquerda do *Banker* embaralha e passa o baralho para o jogador da direita do *Banker*, este jogador torna-se o *dealer*. O *dealer* corta o baralho e revela uma carta. Cada jogador recebe 8 cartas no sentido oposto aos ponteiros do relógio. As oito cartas restantes no baralho formam o *stock* que é virado para revelar a carta de baixo.
- **Declarações:** Um jogador que tenha pelo menos cinco cartas de qualquer naipe pode forçar uma redistribuição. Se um jogador tiver as quatro cartas mais baixas de cada naipe (20 Myriad, 1 Myriad, 1 String, 9 Cash), ele ganhará automaticamente 1 aposta de cada um dos outros 3 jogadores e as cartas são redistribuída. Um novo *Banker* é então escolhido novamente.
- **Decorrer de Partida:** Numa rotação no sentido oposto ao do sentido do relógio, cada jogador tenta fazer *tricks*; não sendo necessário assistir com o mesmo, mas apenas a carta mais alta do naipe jogado vence. Os jogadores também podem descartar a sua carta virada para baixo se não puderem ganharem o *trick*. Caso alguém descartar uma carta com a face para cima é penalizado e tem que pagar apostas adicionais. Cada jogador tem que tentar ganhar pelo menos dois *tricks* para evitar pagar ao *Banker*.
- **Resultados:** Se o *Banker* perder, terá de pagar aos vencedores. Qualquer um que não tenha ganho um dos primeiros sete *tricks* perderá automaticamente o último, independentemente da força de sua carta final.

Comentários Adicionais: O Madio apresenta-se como um caso de análise interessante, não só pela sua longa história, mas pela sua jogabilidade e pelo conjunto de cartas nele utilizado. Estas últimas ajudam a demonstrar as possíveis iterações das cartas enquanto peças de jogo, mesmo quando aplicadas a jogos de cartas clássicos. Demonstrando similaridades,

como os quatro naipes também utilizados em baralho europeus, e diferenças, como a relação temática que estes naipes partilham entre si. Outro ponto de importância já referido é a sua relevância histórica, pois apresenta-se como exemplo de um jogo Chinês, sendo esta uma cultura que adotou este tipo de jogo muito antes da primeira carta aparecer na Europa.

3.3.7 Patience

Contexto histórico: Ao contrário dos outros jogos até agora enumerados, Patience, é um gênero de jogos de cartas cujas principais características são os seus objetivos, que se focam quase exclusivamente na organização das cartas numa ordem sistemática pré-definida, e pelo facto de serem maioritariamente destinados a partidas de apenas um jogador, pelo que existem exceções como o jogo Double Klondike. Segundo Darvid Parlett (2016), é provável que estes jogos sejam de origem alemã ou escandinava, com a primeira referência ao jogo de que se conhece datada de 1798. Este texto, intitulado *Das neue Spielalmanach für* representa estes jogos como competitivos, descrevendo uma disputa entre dois jogadores, cada um dos quais, por sua vez, joga um jogo de Patience enquanto espectadores, e presumivelmente os próprios jogadores, apostam no resultado. Versões simples e duplas do jogo são fornecidas, sendo sua descrição consistente com a que mais tarde foi registrada em livros ingleses. Seguem-se duas referências de um diário de Adelaide von Hauswolff, uma menina sueca durante o cativeiro na Rússia 1808-9, que fez companhia ao pai durante seu internamento aparentemente não muito oneroso como prisioneiro de guerra em São Petersburgo e em outros lugares. Deste modo, não está claro se Patience era geralmente jogado por uma ou mais pessoas. Darvid Parlett (2016) conclui que é possível que Patience tenha sido originalmente concebido como um jogo para dois jogadores, com baralhos de cartas separados, e que os jogadores jogassem Patience sozinhos como prática para o jogo real, só mais tarde descobrindo que oferecia recompensas próprias para aqueles com uma disposição solitária.

Peças de Jogo: Como já referido, Patience é um estilo de jogo, que geralmente envolvem um ou alguns casos dois jogadores, e não um jogo em específico. No entanto, estes jogos tendem a utilizar cartas com características específicas que, tendem a ser menores que as cartas padrão, apesar de estes poderem ser perfeitamente jogados com cartas de tamanho padrão. Sendo, no entanto, frequentemente vendidos em pacotes duplos, já que muitos destes jogos exigem dois baralhos completos de cartas, podendo estes baralhos ter *designs* de costas diferentes, visto tal não afetar o jogo.

Tema do Jogo: Os jogos de Patience têm como tema a organização sistemática e o exercício mental. No entanto, para além destes temas mais gerais, é impossível definir concretamente o tema ou narrativa incentivada por cada jogo de Patience, pois para tal serie necessária uma análise individual de cada um destes jogos. No entanto, a mera característica da

possibilidade de partidas com um único jogador, confere um ramo de possíveis temas e narrativas quase exclusivas a este tipo de jogo.

Regras de Jogo: Visto Patience se tratar de uma família de jogos, a descrição, mesmo que geral das regras torna-se quase que impossível. Mas alguns jogos da família, como Klondike, destacam-se na sua popularidade. Como já descrito anteriormente, jogos de Patience focam-se na organização peças de jogo, delineadas pela versão em questão, numa ordem sistemática, sendo possível o jogador não conseguir acabar uma partida devido a uma série de más decisões por si feitas, ou por azar. Esta característica dá uma competitividade ao jogo, pois mesmo que se esteja a jogar sozinho, é possível perder contra o jogo. Por outro lado, é possível competir-se contra outros jogadores, como no caso do jogo Double Klondike, no qual os jogadores, cada um com o seu baralho, competem para ver quem consegue fazer o máximo número de organizações primeiro.

Comentários Adicionais: Estes jogos distinguem-se não só pela jogabilidade mas também pelo contexto no qual se popularizaram, pois apesar de serem usados para apostas no seu início de vida, a sua propagação deu-se com versões de um único jogador, apresentando-se portanto como uma família de jogos mais virada para o exercício mental do que para a interação com outros jogadores. Esta família de jogos teve ainda um renascimento com o surgimento de *softwares* e jogáveis. O exemplo mais óbvio deste renascimento deu-se como jogo Klondike, intitulado de "Solitaire" na versão de 1990 da Microsoft.

3.3.8 Koi-Koi

Contexto histórico: Hanafuda, ou “cartas de flores” são um estilo de cartas de baralho japonesas, sendo estas usadas para jogar uma variedade de jogos, entre os quais o Koi-Koi. Segundo Harris, B. J. (2014, pp35-36) As cartas de baralho foram introduzidas no Japão pelos portugueses em meados do século XVI, sendo os primeiros baralhos de fabricação japonesa, denominados de Tenshō Karuta, foram feitos durante o período Tenshō (1573-92) e imitavam baralhos portugueses, e eram principalmente usados para jogar variações de Ombre. Estas cartas foram banidas em 1633 quando o Japão fechou todos os contatos com o mundo ocidental. Em 1648, Tenshō Karuta foi banido pelo xogunato Tokugawa, mas apesar da proibição os jogos de cartas permaneceram populares, o que levou a uma corrida entre os jogadores ilegais e as autoridades, pois cartas com padrões novas eram criadas por jogadores mal as autoridades apreendiam versões antigas e assim por diante. Eventualmente, não só os jogos evoluíram imenso, como as restrições foram levantadas, dando origem a cartas de Hanafuda e ao jogo de Hana Awase, sendo este uma versão anterior do hanafuda. Segundo Brian Ashcraft (2022) em 1889, Fusajiro Yamauchi fundou a Nintendo com o objetivo de produzir e vender Hanafuda artesanal, popularizando o jogo Koi-Koi no processo. A Nintendo acabou por se concentrar em vídeo jogos desde a

década de 1970, mas continua a produzir cartas no Japão, incluindo conjuntos temáticos baseados em Mario, Pokémon e Kirby (Figura 9).



Figura 9 – Cartas de Hanafuda com a temática de Super Mario, (Nintendo, 2020)

Peças de Jogo: Dois jogadores e um baralho de 40 cartas de Hanafuda (Figura 10), estas cartas são ilustradas com representações de plantas, pequenos bilhetes traicionais japoneses denominados de tanzaku, animais, pássaros, objetos humanos, e uma única carta que representa um humano. O verso geralmente é liso, sem padrão ou desenho de qualquer tipo. Os temas são tão fortes que para um outsider pode ser difícil perceber o que se está a passar.



Figura 10 – Baralho Completo de Hanafuda

Tema do Jogo: O Koi-Koi é um *Set Collecting Game*, que similarmente a jogos como o Peixinho e Patience, foca-se na aquisição de grupos de cartas, tendo cada um deste grupos uma série de temas e pontuações diferentes. Este aspeto faz com que o Koi-Koi difira dos jogos Ocidentais até agora analisados, pois os seus grupos são muito mais complexos e temáticos, com fortes ligações á cultura japonesa, pelo que não é um jogo particularmente intuitivo para pessoas exteriores á cultura. Como já descrito, as ilustrações representam plantas, pequenos bilhetes traicionais japoneses denominados de tanzaku, animais, pássaros, objetos humanos, e uma única carta que representa um humano, e foca-se em criar grupos entre estas cartas, com os grupos mais comuns referentes aos meses do ano, e grupos mais complexos referentes a interações culturais japonesas. Por outro lado, a temática do jogo apresenta-se desenvolvida de tal modo que pode até ser um ponto de impedimento de apreciação do jogo, para quem se encontra fora do contexto temático por ele apresentado.

Regras de Jogo: O Koi-Koi é um jogo cujas regras de jogabilidade são relativamente simples, apesar de deixar espaço para interações e jogadas complexas e estratégicas. Onde o jogo complica é no seu sistema de pontuação, que ao contrário dos restantes jogos analisado até agora, inclui uma série de interações que não são facilmente deduzidas a quem nunca jogou com cartas de Hanafuda, pelo que essa seção de análise foca-se nos tipo de interações ao invés de descrever os descrever a todos. Com isso em mente, um jogo de Koi-Koi geralmente segue o seguinte padrão de regras e interações:

- **Pontuação e Naipes:** Como já referido, as cartas representam uma série de temas. Um dos principais são as estações do ano, que formam 12 naipes de 4 cartas cada, como pode ser visto na (Figura 10), no entanto certas combinações específicas de cartas também podem ser consideradas naipes. Estes últimos naipes são aonde o jogo complica para quem não conhece cartas de Hanafuda, por exemplo; cartas com *yankazu* são consideradas um naipe, apesar de existirem yankazus em quase todas as estações do ano, estes naipes subdividem-se ainda em *yankazus* com escrita, azuis e vermelhos. Outro naipe pode-se formar ao juntar cartas com ilustrações de animais, mas certos animais, como o javali, veado, borboleta formam um naipe específico. Para além dos naipes específicos, cada carta vale uma quantia específica de pontos, que tem que ser memorizada pelos jogadores visto não se encontrar descrita nas cartas. Existem ainda cartas especiais, como o *sake* que pode ser usado como uma carta de 10 pontos ou de 1 ponto, dependendo da necessidade do jogador, visto certos grupos de naipes atribuírem uma pontuação extra a cartas adicionais com 1 ponto, adicionalmente a carta de trovão pode ser usada como um substituto para qualquer carta em certas variações do jogo.

- **Início de Partida:** Um *dealer* inicial é decidido quando o jogo começa, isso pode ser feito com qualquer método que os jogadores concordem. O *dealer* então distribui 8 cartas viradas para baixo a cada jogador, e 8 para o centro da mesa viradas para cima. O resto das cartas são separadas como uma pilha de compras, e então o jogo começa com *dealer* a jogar primeiro.
- **Decorrer da Partida:** Na vez de um jogador, este pode combinar por naipe (ou seja, por mês/flor) qualquer carta em sua mão com uma na mesa e levar ambas para sua pilha de pontos. Se o jogador não conseguir combinar uma carta da sua mão, este deve descartar uma carta virada para cima na mesa. Depois de combinar ou descartar uma carta, o jogador deve tirar uma carta do baralho e a colocá-la virada para cima na área de jogo. Se esta nova carta corresponder a qualquer carta que se encontre na mesa, o jogador o jogador fica com as cartas que são adicionadas á sua pontuação.
- **Terminar o Turno:** Após o término do turno de um jogador, se ele fez pelo menos uma combinação de cartas, denominada de *yaku*, naquele turno, esse jogador deve então fazer uma escolha. Podendo terminar a mão e adicionar o valor do seu *yaku* ao total de pontos, ou podem dizer “*koi-koi*” optar por continuar a jogar em um esforço para ganhar mais pontos. Chamar “*koi-koi*” deixa o jogador vulnerável, como se seu oponente fosse capaz de formar um *yaku* antes do chamador formar outro, o oponente ganha o dobro de sua pontuação e o jogador que chamar “*koi-koi*” não ganha nada.
- **Resultados:** Se um jogador tiver um *yaku* totalizando 7 ou mais pontos quando a mão terminar, esse jogador ganha o dobro desse valor. Se um jogador atinge 7 ou mais pontos e o seu oponente chamou “*koi-koi*”, ambos recebem bônus de duplicação para um total de quatro vezes sua pontuação. O jogador que ganhou a última mão torna-se o novo *dealer*, e uma nova mão é distribuída. Se ambos os jogadores ficarem sem cartas para jogar sem terem formado um *yaku* na última jogada, o *dealer* ganha um ponto e a próxima mão começa com o mesmo *dealer*. Geralmente, o jogo continua por 12 mãos, com cada mão representando um mês no ano, mas os jogadores podem decidir jogar por um número diferente de rodadas antes do jogo começar. No final destas rodadas, ganha o jogador que tiver a maior pontuação.

Comentários Adicionais: O Koi-Koi é um jogo invulgar dentro dos padrões dos jogos analisados até agora. Não pelas suas regras de jogabilidade, mas pela maneira como as suas cartas interagem para formarem naipes novos, o que contrasta com as cartas dos jogos analisados até agora, os quais tendem a ter um valor associado e um naipe. Já no Koi-Koi uma carta pode ter um valor associado e fazer parte de vários naipes em simultâneo, o que estimula pensamento lateral por parte dos jogadores que procuram combinar as cartas. Por

outro lado, as cartas estão carregadas da informação anteriormente descrita, sendo que muita dela não se encontra clarificada de forma visual da carta sem si, o que pode complicar a adoção do jogo em ambientes nos quais estas cartas não sejam comuns.

3.3.9 Poker

Contexto histórico: O Poker é uma família de *Hand-Comparison Games* nos quais os jogadores fazem apostas relativas á qualidade dos valores destas, tendo cada variante de Poker grupos de cartas com valores. Embora a origem exata do Poker seja objeto de debate, muitos estudiosos do jogo apontam para o jogo francês Poque e o jogo persa As-Nas como possíveis inspirações iniciais. Esta relação com As-Nas torna-se mais provável ao ver que a versão mais antiga do Poker da qual se tem conhecimento era jogada com apenas 20 cartas, quando comparado aos baralhos de cartas padrão, que podem variar entre as 32, 40 ou 48 cartas, no entanto historiadores como David Parlett (2008, pp568-570) duvidam desta comparação, concordando apenas que o Poker foi popularizado no sul dos Estados Unidos no início do século XIX, quando os barcos de jogo no rio Mississippi e em torno de Nova Orleans durante a década de 1830 ajudaram a espalhar o jogo.

Peças de Jogo: Existem inúmeras versões de Poker, no entanto a maioria das regras encontradas pelo autor indicam a necessidade de uma baralho de 40 cartas, fichas de jogo para se poderem marcar as apostas e uma média de 4 jogadores por partida, se bem que o jogo acomodar menos ou mais jogadores consoante o estilo de Poker jogado.

Tema do Jogo: Apesar de o Poker conter uma série de temas internos, como no caso do *Royal Flush* que referencia a supremacia das cartas de face real quando comparado às outras cartas. O que torna o Poker interessante de um ponto de vista temático é a sua influência e representação na cultura e na arte. Ou seja, o Poker tornou-se um tema em si mesmo, o que o distingue dos restantes jogos até agora analisados, pois apesar de muitos deles serem referenciados em diversas obras, nenhum deles tem o mesmo nível de representação que o Poker dispõe.

Regras de Jogo: Mais uma vez dá-se o caso de se analisar um jogo que se subdivide em inúmeras variações, no entanto uma jogabilidade geral do Poker pode ser traçada com as seguintes regras:

- **Início de Partida:** Determina-se um jogador para ser o *Dealer*. As cartas são distribuídas no sentido horário ao redor da mesa de poker, uma de cada vez.
- **Início de Ronda:** Os jogadores podem fazer apostas dependendo da variante do Poker, de seguida o *Dealer* distribui o número apropriado de cartas aos jogadores, uma de cada vez, começando com o jogador à sua esquerda. As cartas podem ser distribuídas viradas para cima ou para baixo, dependendo da variante de Poker.

- **Decorrer de Ronda:** Após as cartas serem distribuídas acordo inicial, começa a primeira de várias rodadas de apostas. As mãos dos jogadores costumam desenvolver-se durante o desenrolar das rondas, muitas vezes recebendo cartas adicionais ou substituindo cartas previamente distribuídas. A qualquer momento durante uma rodada de apostas, se um jogador apostar, e nenhum oponente optar por igualar a aposta, e todos os oponentes desistirem, a mão termina imediatamente, o apostador recebe o valor apostado, não sendo necessário mostrar cartas, e a próxima ronda começa. No final de cada rodada, todas as apostas feitas pelos jogadores são reunidas.
- **Resultados:** Ao final da última rodada de apostas, caso reste mais de um jogador, há um *showdown*, no qual os jogadores revelam as cartas que tinham na mão e avaliam-nas. O jogador com a melhor mão de acordo com a variante de Poker que está ser jogado ganha. É de notar que existem uma série de variações de combinações de cartas possíveis, dependendo da versão do jogo, sendo talvez a mais bem conhecida o Royal Flush, que consiste de uma mão composta por um 10, Valete, Rainha, Rei, e Ás, todos do mesmo naipe.

Comentários Adicionais: O Poker é um jogo com uma forte componente psicológica, visto conter uma forte componente de *Bluff* que lhe dá grande parte da sua profundidade. Deste modo, mostra-se como um jogo de pessoas e não só de probabilidades, pois ao contrário de jogos como Blackjack, no qual o jogador apenas se tem que preocupar com as percentagens associadas às cartas distribuídas, no Poker esse é apenas um dos aspetos do jogo, pelo que a capacidade de leitura que um jogador tenha em relação aos seus oponentes, pode tão ou mais importante do que o jogo estatístico associado á distribuição das cartas.

3.3.10 Militaire

Contexto histórico: Militaire era um jogo de cartas do tipo *Rummy*, sendo este um grupo de jogos de cartas com jogabilidade baseada em cartas de correspondência do mesmo valor ou sequência e mesmo naipe. O Militaire é especialmente adaptado para três ou quatro jogadores em que as cartas de baralho mostravam distintivos de patente do exército britânico, como se pode observar na (Figura 11). De acordo com o Imperial War Museum (2020), o Militaire esteve em produção entre 1928 e 1953, se bem que se desconhece o fabricante original. Como tal, pode ter sido jogado nas trincheiras da segunda guerra mundial, havendo portanto uma diferença no material de produção do jogo, sendo que oficiais do exército recebiam o jogo em caixas de couro enquanto o jogo era distribuído em caixas de papel para outras patentes mais baixas.

Peças de Jogo: Para se jogar uma partida de Militaire são necessários entre 3 a 4 jogadores. Um baralho das seguintes 54 cartas são necessárias para se jogar uma partida de Militaire: 7 cartas de “No.5 Lance-Corporal”, 7 cartas de “No.10 Corporal”, 7 cartas de “No.15 Sergeant”, 4 cartas de “No. 20 2nd Lieutenant cards”, 4 cartas de “No.25 Lieutenant”, 4 cartas de “No.30 Captain”, 4 cartas de “No.35 Major”, 4 cartas de “No.40 Lieutenant-Colonel”, 4 cartas de “No.45 Colonel”, 4 cartas de “No.50 Brigadier”, 4 cartas de “No.60 General”, e 1 carta de “Sergeant-Major 'Master'”.



Figura 11 – Cartas de um baralho de Militaire

Tema do Jogo: O Militaire apresenta-se como interessante pois é um jogo, para uso militar, com temática militar, com cartas e distribuição específica para o contexto militar. Sendo o primeiro jogo aqui analisado com um objetivo específico pré delineado, produzir um jogo para uso especificamente militar, o que o contrasta com os restantes jogos que se foram desenvolvendo e adaptando ao longo dos tempos. Adicionalmente, as cartas de Militaire são específicas a este jogo, o que novamente contrasta os restantes jogos analisados, que se adaptavam e aproveitavam das cartas já existentes, implementando evoluções incrementais nas cartas de jogo ao longo dos séculos.

Regras de Jogo: O jogo de Militaire é relativamente simples, quando comparado aos restantes jogos em análise. As suas regras podem resumidas da seguinte maneira:

- **Início de Partida:** 7 cartas são distribuídas para cada jogador, o restante do baralho é empilhado com a face para baixo no meio da mesa e a carta do topo virada e colocada ao lado do baralho para iniciar a pilha de descarte.
- **Decorrer da partida:** O jogador de maior estatuto militar é o primeiro a jogar. Um jogador pode comprar a carta virada para cima na pilha de descarte, ou comprar a carta do topo do baralho tendo de seguida descartar uma carta para a pilha de descarte.
- **Resultados:** Ao completar um grupo de cartas válido, o jogador em questão pode revelá-lo, deixando-o virado para cima, e ganha pontos com base nos valores das cartas. O primeiro jogador a expor uma mão completa de 2 sets ou uma sequência e um set ou uma sequência de 6-7 cartas ganha.

Comentários Adicionais: Com o exemplo de Militaire começamos a ver adaptação de peças de jogo para jogos e fins específicos, que se mantêm até hoje como no caso de jogos como Uno, sem contar jogos de cartas colecionáveis, nos quais cada jogo tem as suas próprias cartas com temas e regras diferentes. No entanto, outro elemento interessante acerca do jogo Militaire, é a sua possibilidade educativa, pois pode ensinar ao jogador os estatutos militares descritos nas cartas, pois estes são essenciais para o decorrer do jogo. Casos similares podem ser vistos com as cartas de jogo impressas com tema militar no exército americano que de acordo com Joe Lacdan (2019), encontraram-se em crescente demanda após serem introduzidos pelo Comando de Treino e Doutrina do Exército G-2. Tendo este desenvolvido baralhos de cartas de "Identificação Mundial de Equipamentos", como uma ferramenta exclusiva para ajudar os soldados a identificar armas e veículos inimigos. Joe Lacdan (2019) comenta ainda que as cartas de baralho continuam a ser um item popular entre os soldados, especialmente aqueles que atuam em missões onde o acesso a dispositivos eletrônicos e à internet pode ser limitado. O que demonstra mais uma vez o alcance do *media* dos jogos de cartas.

3.3.11 Crazy Eights

Contexto histórico: Crazy Eights é um jogo cujo objetivo é ser o primeiro jogador a descartar todas as cartas da mão. Segundo David Parlett (1996, p291) o jogo apareceu pela primeira vez sob o título de *Eights* na década de 1930. O nome Crazy Eights datado da década de 1940, e é possível que tenha derivado do jogo alemão de Mau-Mau, no que toca à sua jogabilidade. Originalmente o Crazy Eights era jogado principalmente por crianças com as cartas restantes não usadas no jogo de Euchre. No seu estado moderno, um baralho padrão de 52 cartas é usado quando há cinco ou menos jogadores, e juntam-se dois baralhos de 52 cartas padrão para formar um novo baralho de 104 cartas quando mais do que 5 jogadores

se juntam á partida. No entanto, existem muitas variações do jogo básico, sendo se calhar a mais famosa o Uno (Merle Robbins, 1971).

Peças de Jogo: As peças necessárias para uma partida de Crazy Eights variam dependendo da quantidade de jogadores. Para 2 a 5 jogadores utiliza-se um baralho padrão de 52 cartas. De 5 a 7 e juntam-se dois baralhos de 52 cartas padrão para formar um novo baralho de 104 cartas.

Tema do Jogo: O Crazy Eights é um *Shedding Game*, e como nome indica, utiliza cartas de forma incomum, garantindo-lhes efeitos que mudam a maneira como os elementos do jogo são jogados durante o decorrer da partida. Esta mecânica não é completamente nova, muitos jogos usam a regra de “assistir”, na qual os jogadores têm que jogar cartas do mesmo naipe que a jogada, alterando assim quais cartas podem ser jogadas de maneira bastante dinâmica. No entanto, a maneira como o Crazy Eights implementa este tipo de efeitos fazem-no merecer o seu título de *Crazy*, o que seria de esperar de um jogo almejado especificamente a crianças, este efeito temático é sublinhado pelo uso das cartas de 8, que reforçam o tema e nome do jogo.

Regras de Jogo:

- **Início de Partida:** Cinco cartas são distribuídas a cada jogador, ou oito em um jogo de dois jogadores. As cartas restantes do baralho são colocadas viradas para baixo no centro da mesa. A carta do topo é então virada para cima e colocada ao lado do baralho para criar numa pilha de descarte.
- **Decorrer da Partida:** No seu turno, cada jogador pode descartar uma carta na pilha de descarte, desde que esta partilhe ou número ou naipe com a carta do topo da pilha de descarte. Cartas de 8 podem ser jogadas independentemente da carta no topo da pilha de descarte, permitindo ao jogador que a jogue, declarar o naipe que o próximo jogador deve jogar, pelo que esse jogador deve então seguir o naipe nomeado ou jogar outro 8. Se um jogador não puder jogar, esse jogador tem então que comprar cartas do topo do baralho até que uma jogada possa ser feita ou até que o baralho se esgote. Se o jogador não puder jogar quando o baralho se encontrar vazio, esse jogador passa então a vez para o jogador da esquerda.
- **Resultados:** O jogo termina assim que um jogador esvaziar sua mão, sendo esse jogador declarado o vencedor.

Comentários Adicionais: O Crazy Eights distingue-se dos restantes jogos pela facilidade de adaptação e integração de novas regras que o jogo pode acolher, de tal maneira que em 1971 Merle Robbins cria o jogo de Uno, como uma adaptação de Crazy Eights. John McLeod (1996) descreve o jogo não tanto um jogo, mas um padrão básico de jogo no qual uma ampla

variedade de mudanças pode ser executada. O que explica o porquê de ser tão fácil de inventar e explorar novas regras. Outro ponto interessante é que Crazy Eight não necessita de uma vertente de apostas, o que por si só não é incomum, muitos jogos aqui descritos podem ser jogados sem apostas, mas em conjunto com Patience, apresentam-se como jogos mais virados a um ambiente de lazer casual.

3.4 Elementos em Comum

Os jogos analisados demonstram as possibilidades e variedade, tanto temática como mecânica, dos jogos de cartas. De igual modo, existem padrões que se podem esperar deste tipo de jogo, independentemente de época ou região, sendo estes naipes, valores, temas e, dependendo dos casos, efeitos adicionais atribuídos às peças de jogo. Decerto que existem muitos mais paralelos, como os tipos e famílias de jogo, pontuações, apostas e inúmeros outros elementos, no entanto, os aqui mencionados demonstram um grau de universalidade notável de um ponto de vista mecânico, pelo que são estudados mais a detalhe. De forma a melhor se prosseguir a uma comparação efetiva dos elementos constituintes destes jogos, apresenta-se abaixo uma (Tabela 4) que expõe um resumo dos vários elementos que os definem, tendo em atenção que os pontos de regras e comentários adicionais não são incluídos dada a sua complexidade, e cariz interpretativo respetivamente.

Tabela 4 – Elementos constituintes dos jogos de cartas clássicos analisados

	Contexto Histórico	Peças de Jogo	Tema de Jogo
Karnöffel	Primeira referência encontrada numa ordenação municipal de Nördlingen na Alemanha datada de 1426. Versões Karnöffel eram jogadas na Suíça, Berlim e Lübeck no século XVI, na Turíngia no século XVIII, na Vestfália no século XIX e na Frísia além da década de 1920.	Um baralho de 48 cartas sem <i>Jokers</i> nem <i>Azes</i> .	O jogo denota um tema anárquico, no qual peças que representam figuras de alto poder na sociedade são vendidas por peças de jogo que representam os elementos do fundo da mesma.
Trinta e Um	É mencionado pela primeira vez numa tradução francesa de São Bernadine, datada de 1440. Espalhou-se rapidamente pela Europa acabando por se tornar popular na França, Inglaterra e Irlanda.	Um baralho de 52 cartas sem <i>Jokers</i> .	O jogo tem um tema narrativo abstrato, focando-se ao invés nos seus elementos mecânicos.
Primero	Primero é um jogo cujas primeiras menções datam do século XVI, se bem que a sua origem exata é incerta. A sua primeira menção provém do poema <i>Commento al Capitolo della Primera</i> de Francesco Berni publicado em Roma em 1526.	Um baralho de 40 cartas sem 8, 9, e <i>Jokers</i> .	O tema do jogo provém do seu carácter das apostas que se efetuam no seu decorrer. Deste modo a narrativa do jogo foca-se na interação entre jogadores, ao invés de se focar na narrativa interna das peças de jogo
Ombre	Originou no século XVI em Espanha onde era chamado de Hombre. Originalmente para quatro jogadores, foi	Um baralho de 40 cartas sem 8, 9, e <i>Jokers</i> . E	Este jogo cria um cenário onde o Ombre se encontra contra o

	como uma <i>three-hander</i> que Ombre varreu a Europa no final do século XVII. Sendo o auge da sua moda na corte de Charles II.	um mínimo de 3 jogadores.	mundo, no qual apesar dos outros jogadores não se encontram aliados, estes não perdem caso outro jogador que não o Ombre ganhe.
Femkort	O Femkort não teve muito do legado cultural que pode ser observado nos outros jogos analisados, mas nem por isso deixa de ser referenciado em outras obras, como no caso do poema épico de Georg Stiernhielm intitulado de <i>Herkules</i> , que data do século XVII.	Um baralho de 52 cartas sem <i>Jokers</i> , e entre 3 a 8 jogadores.	O jogo foca-se na influência e controlo que um jogador tem sob as mãos dos outros jogadores da partida. Isto faz com que este jogo ganhe um carácter bastante peculiar, pois a disrupção dos adversários é o tema central do jogo.
Madio	Madio é um jogo de cartas chinês que data da dinastia Ming [1268-1644], sendo que a sua primeira referência literária provém de um texto de Lu-Rong (1436-1494). No entanto só a partir do século XVII, com o auxílio de textos de Feng Menglong (1574-1646) é que as regras do jogo foram descritas com alguma exatidão mecânica.	4 jogadores e uma um baralho de 38 ou 40 cartas chinesas.	É um jogo com uma forte ênfase em apostas e dinheiro. Este tema não só é representado pelas cartas do jogo mas pelas próprias regras, que definem como as apostas devem ser feitas e jogadores são responsáveis porque tipo de apostas e pagamentos.
Patience	Patience, é um género de jogos de cartas cujas principais características são os seus objetivos, que se focam quase exclusivamente na organização das cartas numa ordem sistemática pré-definida, e pela sua jogabilidade geralmente direcionada para um jogador. É provável que estes jogos sejam de origem alemã ou escandinava, com a primeira referência ao jogo de que se conhece datada de 1798.	Depende do jogo.	Os jogos de Patience têm como tema a organização sistemática e o exercício mental. No entanto, para além destes temas mais gerais, é impossível definir concretamente o tema ou narrativa incentivada por cada jogo.
Koi-Koi	Após a proibição de jogos de cartas em 1648 pelo xogunato Tokugawa. Não só os jogos ilegais evoluíram, como as suas restrições foram levantadas, dando origem a cartas de Hanafuda e ao jogo de Hana Awase, sendo este uma versão anterior do hanafuda. Em 1889, Fusajiro Yamauchi fundou a Nintendo com o objetivo de produzir e vender Hanafuda artesanal, popularizando o jogo Koi-Koi no processo.	Dois jogadores e um baralho de 40 cartas de Hanafuda.	O Koi-Koi contém ilustrações representam plantas, pequenos bilhetes traicionais japoneses denominados de tanzaku, animais, pássaros, objetos humanos, e uma única carta que representa um humano, e foca-se em criar grupos entre estas cartas, com os grupos mais comuns referentes aos meses do ano, e grupos mais complexos referentes a interações culturais japonesas.
Poker	O Poker é uma família de <i>Hand-Comparison Games</i> . Embora a origem exata do Poker seja objeto de debate, concorda-se que este foi popularizado no sul dos Estados Unidos no início do século XIX.	Baralho de 40 cartas, sem <i>Joker</i> , e fichas ou equivalente para demarcar apostas.	Apesar de o Poker conter uma série de temas internos, como no caso do <i>Royal Flush</i> que referencia a supremacia das cartas de face real quando comparado às outras cartas. O que torna o Poker interessante de um ponto de vista temático é a sua influência e representação na cultura e na arte, visto este ter-se tornado um tema em si mesmo.

Militaire	O Militaire é especialmente adaptado para três ou quatro jogadores em que as cartas de baralho mostravam distintivos de patente do exército britânico. Este jogo esteve em produção entre 1928 e 1953, se bem que se desconhece o fabricante original.	Um baralho de 54 cartas de Militaire e entre 3 a 4 jogadores.	Este é um jogo, para uso militar, com temática militar, com cartas e distribuição específica para o contexto militar.
Crazy Eights	O jogo apareceu pela primeira vez sob o título de <i>Eights</i> na década de 1930. O nome Crazy Eights datado da década de 1940, e é possível que tenha derivado do jogo alemão de Mau-Mau, no que toca á sua jogabilidade.	De 2 a 5 jogadores é necessário um baralho de 52 cartas, de 5 a 7 misturam-se dois baralhos para um total de 104 cartas.	O Crazy Eights é, como nome indica, um jogo que utiliza cartas de forma incomum, garantindo-lhes efeitos que mudam a maneira como os elementos do jogo são jogados durante o decorrer da partida. A maneira como o Crazy Eights implementa este tipo de efeitos fazem-no merecer o seu título de <i>Crazy</i> .

3.4.1 Naipes

No jogo de cartas, o naipe é uma das categorias em que as cartas de um baralho são divididas e que pode ser encontrado em todos os jogos até agora estudados, numa forma ou outra. Na maioria das vezes, como observado, as cartas organizam-se por naipes através de símbolos e/ou por cores. Existindo jogos como Koi-Koi, que utilizam diversos grupos de naipes, sendo que uma carta pode ser agrupada em diversos grupos dependendo do contexto da sua ilustração. O naipe ajuda tanto na identificação como pontuação da carta, existindo jogos em que um naipe é escolhido como trunfo, e que ganha características adicionais quando comparado a cartas de outros naipes.

3.4.2 Valores

Com exceção de jogos de Patience, todos os jogos até aqui analisados utilizam um sistema de pontuação, que atribui valores às cartas de jogo. No entanto, e apesar de ser comum as cartas terem os seus valores impressos, cada jogo, ou famílias de jogos, tendem a atribuir valores de pontuação diferentes a cartas com valores já impressos. Estes valores podem servir para comparar cartas, geralmente com a carta de valor mais alto a sair vitoriosa, para comparar pontuação no final da ronda ou partida, ou para agrupar cartas como se o valor tratasse de um naipe. Existem ainda cartas que não têm valores impressos, como as cartas de face num baralho europeu, ou todas as cartas num baralho de Hanafuda, sendo o valor destas cartas definido dentro das regras do jogo que estas são utilizadas para jogar.

3.4.3 Temas

Como constatado na análise dos jogos, cada jogo possui uma temática própria, no entanto o mesmo pode ser dito das cartas em si. Os temas em si variam imenso com o contexto e

cultura nos quais estes estão enquadrados, mesmo que as peças de jogo se demonstrem como intercambiáveis mecanicamente, como no caso da grande maioria dos baralho europeus analisados. Por outro lado, existem jogos, como Koi-Koi e Militaire cujo tema das cartas é essencial ao decorrer de uma partida, pois as regras dos jogos em questão especificam e necessitam de elementos temáticos presentes nas cartas, quer sejam os naipes no caso de Militaire, ou as ilustrações das cartas no caso de Koi-Koi.

3.4.4 Regras Adicionais/ Efeitos

Muitos dos jogos analisados atribuem efeitos especiais a cartas, mesmo estas não tendo nenhuma habilidade especificada na carta em si. Um exemplo disto pode ser visto em jogos como Karnöffel, que atribui efeitos e tema a cartas que em qualquer outro jogo seriam apenas mais uma carta, e em Crazy Eights, que também atribui diversos efeitos às suas cartas de oito. Estes efeitos também podem ser atribuídos a cartas ou grupos de cartas no decorrer de uma partida, como no caso da mecânica de trunfo, que geralmente é decidida no início ou decorrer de uma partida, nos diversos jogos que a utilizam.

Folha em branco

Capítulo 4 - História dos Jogos de Cartas Colecionáveis

Uma vez analisada a história dos jogos de cartas tradicionais, tal como alguns jogos históricos com eles jogados, pode-se então começar a acompanhar a evolução que se deu na media das cartas de jogo fora deste contexto tradicional. É de notar o uso da palavra evolução ao descrever o processo que levou à criação de jogos de cartas contemporâneos, e mais especificamente aos jogos de cartas colecionáveis.

De acordo com Laird, J. (2009, pp292-293), no século XIX os artistas começaram a criar baralhos em que cada carta continha uma imagem única. Para esses “baralhos de transformação”, os artistas partiram de símbolos e *layouts* de cartas tradicionais e os incorporaram em conjuntos de 52 peças de arte original. Em 1979, o Victoria and Albert Museum, em Londres, contratou 52 artistas para que cada um produzisse uma interpretação de cartas de jogo. As pinturas, desenhos e fotos foram então reproduzidas como um baralho de cartas real. A Laird, J. afirma ainda que os baralhos de *novelty* ainda são populares até hoje, e tendem a incluir baralhos satíricos que têm apenas as cartas de rosto alteradas para corresponder às figuras políticas atuais, ou têm temas educacionais que contêm um grupo de cartas com um facto educacional impresso em cada carta. Há também baralhos de fotos ou arte em que a carta é principalmente coberta por uma obra de arte, sendo que apenas o símbolo canto da carta indica o valor e naipe da peça de jogo em questão. Alguns cartões de arte do século XX também continham imagens sexualmente sugestivas, destinadas a adicionar uma licenciosidade extra à prática já moralmente questionada do jogo de azar.

Laird, J. (292-293) acrescenta que no século XX também trouxe uma revolução nos jogos de cartas usando baralhos fora do padrão. Muitos desses jogos, como Rook, ainda imitam as fileiras e naipes das cartas padrão, na maioria das vezes porque as regras do jogo exigem ações semelhantes às dos jogos de cartas padrão. Laird, J. dá o exemplo do jogo Uno, que se baseia numa variante do Crazy Eights, um jogo jogado com cartas padrão. Sendo que, o Uno simplesmente adiciona cartas especiais de “*action*” e “*wild*” para afetar a ordem e as ações do jogo. Muitos jogos de cartas apresentam palavras e figuras para tornar o jogo educativo e/ou atraente para as crianças, mas as regras são idênticas aos jogos jogado com cartas normais. Baralhos de cartas não convencionais têm sido usados para criar jogos de contar histórias, jogos filosóficos, jogos de curiosidades, jogos de palavras e uma tendência popular recente, jogos de cartas colecionáveis.

4.1 As Primeiras Cartas Coleccionáveis

Outro tipo de cartas relevante para a contextualização da criação dos jogos de cartas colecionáveis são as cartas colecionáveis. Este tipo de cartas desenvolveu-se de forma independente das cartas utilizadas para o uso em jogos, sendo que as cartas colecionáveis como os conhecemos hoje têm uma história que remonta a meados do século XIX, com os primeiros cartões datáveis sendo emitidos na década de 1870. Mas nem por isso deixam de ser relevantes no desenvolvimento dos jogos de cartas colecionáveis. Pois, como o nome indica, este elemento de colecionismo é uma das principais vertentes destes jogos, sendo este talvez o ponto que mais os liga às cartas colecionáveis. De modo a melhor se entender a origem destas cartas, Whiting, S. (2014) sugere que se comece por analisar alguns das primeiras “*tradesmen’s cards*”, emitidos há quase 300 anos.

Whiting, S. (2014) afirma que alguns dos primeiros exemplos de “*trade cards*” foram emitidos no século XVIII em Londres, embora existam exemplares datando ainda antes de c.1630. Estas cartas tinham como objetivo a resolução de um problema comum a muitas empresas ao redor do mundo: a necessidade de fornecer um meio de anunciar um produto ou serviço e direcionar potenciais clientes às suas instalações. Muitas destas instalações em Londres do século XVII tinham placas penduradas como meio de identificação. Dado que na época os potenciais clientes não costumavam a ser totalmente alfabetizados, eram estes sinais comerciais que seriam retratados nas *Trade Cards* dos comerciantes. Com o passar do tempo, os *designs* desses *Trade Cards* tornaram-se mais elaborados, pelo que se começou a usar artistas cada vez mais talentosos para aumentar a qualidade gráfica, de modo a atrair cada vez mais clientes e cada vez mais ricos.

No entanto, Whiting, S. (2014) considera crucial esses primeiros exemplos não foram feitos para serem colecionados. Isso não quer dizer que não se mantivessem coleções destas cartas, mas estas não foram inseridas em produtos comerciais, nem foram numeradas ou agrupadas de alguma forma para incitar o público a procurar por exemplares específicos. Assim sendo, estas *Trade Cards* não são cartas no sentido tradicional da palavra, mas são quase que certamente o antepassado direto das *Trade Cards* do século XIX.

4.1.1 A Evolução das Trade Cards

De acordo com Whiting, S. (2014), a invenção do método de impressão por Alois Senefelder em 1801 foi fundamental para iniciar a mudanças na facilidade de produção e de acesso a cartas impressas. Pois, onde no século XVIII eram utilizados símbolos heráldicos e direções para lojas, o século XIX viu uma mudança crucial na forma como estas cartas eram consumidas pelos destinatários e/ou colecionadores. Visto as cartas já não serem restritas a me-

ramente informar um potencial cliente sobre instalações e produtos. As empresas começaram então a usar imagens nas suas cartas que tinham pouco a ver com seus produtos, mas que se concentravam em criar uma estética atraente que as pessoas gostariam de guardar. No final do século XIX as empresas começaram a emitir cartas de “inserção”. Embora ainda fossem *Trade Cards*, o seu mecanismo de entrega era significativo, pois estas eram inseridas em pacotes de um determinado produto para incentivar novas vendas. Com base na coleção existente de *Trade Cards*, os fabricantes que inseriam cartas nos seus produtos tiveram uma resposta muito positiva do público. No entanto, de todos os produtos que emitiam estas cartas, Whiting, S. argumenta que o tabaco, em particular, liderou o caminho.

4.1.2 Cigarette Cards

Segundo Whiting, S. (2014) no caso do tabaco, a inserção do cartão foi inicialmente mais por necessidade do que para aumentar as vendas. Os maços de cigarros de papel macio deixavam o conteúdo vulnerável a danos e, portanto, cartas "reforçadoras" foram incluídas. Essas primeiras cartas geralmente apresentavam fotografias de atrizes, políticos e celebridades da época. De maneira similar às *Trade Cards* vitorianas, estas cartas tiveram uma forte procura por parte do público. Pois para muitas pessoas, esta era uma forma fundamental ver outros países, animais exóticos ou soldados e medalhas de todo o mundo. Deste modo, essas cartas não eram meros anúncios efêmeros de um produto, mas algo um pouco mais significativo. Visto que estas continham conhecimento e informações sobre uma ampla gama de assuntos para milhões de pessoas numa época em que a alfabetização e a educação estavam longe de ser universais.

Whiting, S. continua dizendo que no final do século XIX, tornou-se comum que as cartas fossem emitidas em séries de 25 ou 50 cartões. Por volta de 1900, emissores como a Ogdens começaram a emitir álbuns de capa dura para as pessoas armazenarem e exibirem suas coleções, e os álbuns em vários formatos continuariam a ser emitidos enquanto as *Cigarette Cards* fossem produzidas. Em 1939, durante o início da guerra na Europa, a Grã-Bretanha experienciou uma escassez significativa de papel e papelão. A emissão de cigarros e cartões comerciais aos milhões tornou-se insustentável, e assim a produção cessou. Enquanto nas décadas de 1950 e 1960 as empresas de chá e chicletes emitiam cartões de inserção, cartões de cigarro como os conhecíamos nunca mais foram emitidos em escala significativa.

4.1.3 Cartas Colecionáveis

Whiting diz ainda que desde décadas de 1970 até os dias atuais, as cartas que vemos são predominantemente produzidas e vendidas como objetos colecionáveis. Argumentando ainda que estamos na era do das cartas colecionáveis, já que é raro que as cartas sejam emitidas com outros produtos, embora tal ainda aconteça ocasionalmente. Muitas cartas co-

merciais modernas são compostas de séries de imagens de filmes, televisão, figuras desportivas, etc. Sabe-se que as crianças jogavam com cartas de cigarro nas décadas de 1920 e 1930, embora, ao contrário de seus equivalentes anteriores, os jogos modernos usem as informações impressas nas cartas, em vez de usar fisicamente as cartas para se virarem umas às outras. Estas cartas para jogos de cartas colecionáveis são projetadas especificamente para que os colecionadores possam jogar um jogo de cartas com elas e, portanto, adicionam outra dimensão à própria coleção de cartas colecionáveis.

4.2 O que define um jogo de cartas colecionáveis

Segundo Turkey et. Selen et. Adinolf et. Sonam et. Tirthalivet et. Devayani (2012), jogos de cartas colecionáveis são jogos que combinam a coleção de cartas colecionáveis com estratégia na construção de baralho e na jogabilidade. Adicionalmente Marshall, B; Dreunen, Jv e Wang, M. (2010) listam três componentes básicos comuns a todos os jogos de cartas colecionáveis. Primeiro, as regras, que são um conjunto de instruções que governam todos os aspectos da jogabilidade. Em segundo estão as cartas em si, estas são geralmente vendidas em baralhos pré-construídos que servem como modo de introdução a jogadores novatos. Após um jogador aprender a jogar o jogo com estes baralhos é normal que o este comece a construir os seus próprios baralhos. Estes baralhos consistem de um pequeno subconjunto de cartas geralmente compradas em *packs*. Estas cartas servem como as peças individuais do jogo, contendo o texto que descreve as suas características e habilidades únicas. Em adição às cartas, estes jogos também podem ter como segundo elemento uma variedade de produtos auxiliares, que são incluídos ocasionalmente com os jogos, tal como dados ou marcadores, podendo estes ser vendidos à parte do jogo em si. Por último, temos a propriedade intelectual, que adquire a função de universo base para a narrativa na qual o jogo se constrói. Deste modo, e a partir desta definição e a dada no Capítulo 2, podemos então definir o que é um jogo de cartas colecionáveis para os fins desta dissertação:

- **Tem que ser um jogo:** esta definição parece óbvia, mas neste caso jogo é definido pelos seguintes pontos:
 - **Sistema:** Um sistema é um conjunto de coisas que afetam umas às outras dentro de um ambiente para formar um padrão maior que é diferente de qualquer uma das partes individuais.
 - **Jogadores:** Um jogo é algo que um ou mais participantes jogam ativamente. Os jogadores interagem com o sistema de um jogo para experimentar o jogar do jogo.

- **Artificial:** Os jogos mantêm uma fronteira da chamada "vida real" tanto no espaço como no tempo. Embora os jogos obviamente ocorram no mundo real, a artificialidade é uma de suas características definidoras.
- **Conflito:** Todos os jogos incorporam uma disputa de poderes. A disputa pode assumir muitas formas, desde cooperação à competição, do conflito individual com um sistema de jogo a um conflito social de múltiplos jogadores. O conflito é central para os jogos.
- **Regras:** As regras são uma parte crucial dos jogos. As regras fornecem a estrutura da qual emerge o jogo, delimitando o que o jogador pode e o que não pode fazer.
- **Resultado quantificável:** Os jogos têm um objetivo ou resultado quantificável. Na conclusão de um jogo, um jogador ganhou, perdeu ou recebeu algum tipo de pontuação numérica. Um resultado quantificável é o que normalmente distingue um jogo de atividades lúdicas menos formais.
- **Propriedade Intelectual:** que adquire a função de universo base para a narrativa na qual o jogo se constrói. Este elemento vincula-se com o tema do jogo, que influencia a representação das suas cartas.
- **Tem que ser primariamente jogado com cartas:** Como já podemos aferir no decorrer deste texto, as cartas são um objeto de jogo imensamente versátil, podendo portanto ser utilizadas numa variedade de jogos. No entanto, para o jogo poder ser identificado como um jogo de cartas colecionáveis, as cartas têm que ser a principal peça de jogo. Deste modo, os jogadores podem jogar uma partida apenas com os seus baralhos e mais uma outra peça de jogo adicional, como dados, marcadores, ou material riscador para marcar resultados. Caso o jogo necessite de uma miríade de outras peças de jogos que impeçam a portabilidade do jogo, este não será considerado como jogo de cartas colecionáveis para fins desta dissertação, sendo tido ao invés simplesmente como um jogo de *tabletop*. É de notar que objetos adicionais, como capas de proteção para as cartas, tapetes de jogo e caixas de baralhos não entram dentro desta exceção, pois apesar poderem melhorar a experiência de jogo dos jogadores, estes não são necessários para a realização de uma partida de jogo.
- **Cada jogador tem que ter o seu próprio baralho:** Este ponto começa a entrar no aspeto de colecionismo presentes no jogo. Uma das principais características dos jogos de cartas colecionáveis, é a aquisição de novas peças de jogo que abrem as possibilidades de customização do baralho ao jogador. Deste modo, jogos nos quais o jogador possa colecionar cartas, mas que o obriguem a partilhar

o baralho não serão tidos como jogos de cartas colecionáveis para fins de dissertação. Não obstante, caso um jogo utilize a mecânica de baralho partilhado em adição aos baralhos controlados por cada jogador individual, esse jogo será considerado um jogo de cartas colecionáveis. Adicionalmente, este ponto dá origem a mais dois subpontos:

- **Aquisição das Cartas:** Desde que o jogador tenha opção de adquirir mais cartas do que as presentes num único baralho de jogo, esse jogo cai dentro da definição aqui proposta. Sendo que o método de aquisição de cartas não se encontra como relevante para os fins de estudo do texto em questão. Deste modo é indiferente se as cartas são adquiridas individualmente, em *packs* randomizados, em *bundles* pré-definidas, ou por qualquer outro método, desde que, como já foi referido o jogador tenha opção de adquirir cartas adicionais às oferecidas num único baralho de jogo.
- **Customização de Baralhos:** Como já referido, uma das principais características dos jogos de cartas colecionáveis provém das oportunidades de customização que estes oferecem aos jogadores. Neste caso, da oportunidade de contruírem baralhos a partir das cartas que colecionam. No entanto, as regras para a construção de baralho podem variar imenso de jogo para jogo. Assim sendo, o mínimo de customização aceite para caber dentro desta definição de jogos de cartas colecionáveis, é que os jogadores possam ao menos escolher baralhos diferentes para jogar uma partida, não sendo necessária a habilidade de mudar as cartas do baralho em si, desde que o jogador tenha acesso á aquisição de mais baralhos para além do inicial.

4.3 Contexto histórico e início dos jogos de cartas colecionáveis

O primeiro jogo do qual se tem conhecimento que pode cair sob a definição apresentada é The Baseball Card Game da Allegheny Card Company, (1904). De acordo com o BoardGameGeek (2011), este produto nunca passou da fase prototipagem e informação tanto sobre as cartas, como as regras do jogo são diminutas ao ponto de ser impossível de identificar este jogo como o primeiro jogo de cartas colecionáveis. O protótipo continha 112 cartas, 104 delas representando jogadores, e oito cartas adicionais de "*ball counter*" da equipa. Acrescentando ainda que, existe uma cópia original do jogo, descoberta na década de 1980, sendo as suas cartas leiloadas separadamente por Lew Lipset em Abril de 2000.

Outro jogo relevante a esta era pré jogos de cartas colecionáveis, é Top Trumps d Winning Moves originalmente publicado por Dubreq em 1978. Este jogo contém quase todas as características necessárias para ser considerado um jogo de cartas colecionável. Pois tanto o método de aquisição de cartas como a jogabilidade caem dentro das definições básicas propostas.

O que impede Top Trumps de ser considerado o primeiro deste tipo de jogos é o método para a construção de baralhos. Segundo as regras oficiais do jogo encontradas no *site* da Winning Moves (2020), pois não existe cláusula para a construção de baralho próprio, característica apresentada como elemento definidor dos jogos de cartas colecionáveis e que, ao invés os jogadores tiram cartas da mesma pilha de cartas colecionadas. Similarmente, jogos como Nuclear War de Douglas Malewicki, (1965) e Illuminati de Steven Jackson Games (1982) aproximam-se bastante da descrição proposta para um jogo de cartas colecionáveis mas também não incorporam a coleção de cartas e construção de baralhos no seu corpo de regras.

Por último, é apresentado um último projeto de Steve Jackson intitulado BattleCards de Merlin Publishing, (1993), este jogo é notável pois, apesar de também não incorporar construção de baralho como uma mecânica base, estreou em 1993 na GenCon em paralelo com Magic: the Gathering de Richard Garfield (1993), sendo este último o primeiro jogo de cartas colecionáveis a ser publicado no mercado. Adicionalmente, vale salientar que uma carta de BattleCard só poderia ser jogada uma vez, visto o jogo ter uma mecânica na qual os jogadores têm de raspar números escondidos em círculos (Figura 12) com valores escondidos na carta adversária, o que fazia com que fosse impossível voltar a utilizar essa mesma carta para partidas futuras, visto não existir maneira de retornar a carta ao seu estado original.



Figura 12 – Carta Barbarian no qual podemos observar círculos bronze os redor da carta que os jogadores teriam de raspar para revelar os valores escondidos, BattleCards, (Merlin Publishing, 1993)

4.3.1 A Criação de Magic: the Gathering

Em 1993 estreia em mercado o primeiro jogo de cartas colecionáveis de que se há conhecimento. Desenvolvido por Richard Garfield, Magic the Gathering estreou oficialmente na GenCon de 1993, sendo este publicado por Wizards of the Coast via o estúdio pessoal de Richard Garfield, o Garfield Games. Numa entrevista feita por Darren Davis (2017), Garfield revela que conceito para o jogo deu-se quando o fundador de Wizards of the Coast, Peter Adkison, comentou que publicaria um jogo portátil e rápido, algo para jogar enquanto se está numa fila de convenções de jogos. Segundo Richard Garfield (2013) e Darren Davis (2017), esta sugestão de Peter Adkison inclinou Garfield para o desenvolvimento de um jogo de cartas, visto estes serem rápidos de se jogar e bastante portáteis. Coincidentemente, Richard Garfield já tinha em mente um conceito similar ao proposto, sendo este um jogo que use um baralho de cartas cuja composição mude entre rodadas. Assim sendo, poucos dias após a sua reunião com Peter Adkison, nasceu o conceito inicial para um jogo de cartas colecionáveis, baseados em Safecracker (1985) e Five Magics (1982), ambos jogos de cartas desenvolvidos por Richard Garfield.

Este conceito para um jogo de cartas mais dinâmico e modular provém da admiração de Richard Garfield com o jogo Cosmic Encounter de Eon Games (1977). Que, segundo o mesmo, contém uma variedade ilimitada, pois apesar de o jogar centenas de vezes, Garfield

sente que ainda se pode surpreender com as interações que as combinações das diferentes peças de jogo produzem, concluindo então que *Cosmic Encounter* permanece agradável porque se mantém constantemente novo. De acordo com Neima Jahromi (2018) Esta experiência com *Cosmic Encounter* e outros jogos inspiraram Garfield a criar o já referido *Five Magics* em 1982, sendo este uma tentativa de destilar a modularidade do *Cosmic Encounter* num jogo de cartas singular

Todos estes pontos de referência refletem-se no que se acabou por tornar num sucesso instantâneo, segundo Titus Chalk (2013) *Magic: the Gathering* esgotou a sua remessa inicial de 9,9 milhões de cartas numa questão de semanas, atingindo a sua bilionésima carta impressa no final de 1994. Este seu sucesso deu origem a expansões que se continuam até á data presente, sendo a primeira expansão comercializada de *Magic: the Gathering* o *set Arabian Nights* (1993), que introduziu mais 78 cartas individuais, em contraste às 295 do jogo base. Segundo Neima Jahromi (2018), *Magic: the Gathering* ganhou cerca de 2 milhões de dólares americanos até ao final de 1993. Por consequente, em 1994, Garfield largou o seu emprego de professor para se dedicar ao *design* de jogos. Desde então a *Wizards of the Coast* emprega uma equipa de testadores e analistas para produzir vários conjuntos de expansão *Magic: The Gathering* que são lançados anualmente. As vendas dos quais regularmente ultrapassam 100 milhões de dólares americanos atualmente.

4.3.2 Ascensão e queda

Segundo Shannon Appelcline (2006), não há como descrever o quanto os jogos de cartas colecionáveis mudaram a indústria de *Role Playing Games* em 1993 e 1994. Os jogos de cartas foram tão bem sucedidos, e havia tanto dinheiro a ser investido na moda, que novas lojas de jogos surgiram apenas para entrar neste setor em expansão. Essa espiral ascendente continua até ao final de 1994 com o lançamento da expansão de *Magic: the Gathering* intitulada de *Fallen Empires* que, devido a problemas de distribuição, acaba por ser impressa em quantidades excessiva. Enquanto isso, a indústria de *Role Playing Games* estava a ter dificuldades a competir com esta nova moda no mercado de *tabletop*, visto os seus vendedores focarem os seus esforços monetários nos lançamento de novos jogos de cartas colecionáveis, fazendo com que produtores de *Role Playing Games* se focassem a criar o seu próprio jogo de cartas. Alguns exemplos de jogos relevantes da época são: *Spellfire* de TSR, inc. (1994), *On the Edge* de Atlas Games (1994), *Jyhad* de *Wizards of the Coast* (1994). Similarmente, outros clássicos são produzidos em 1995, o que acontece apesar da contração pós-*Fallen Empires* ter começado.

Alguns dos jogos importantes de 1995 são: *Legend of the 5 Rings* de Alterac Entertainment Group (1995) e a adaptação do já referido *Illuminati* de Steven Jackson Games (1982) para

uma variação que se enquadra na definição de jogo de cartas colecionável intitulado de *Illuminati: New World Order* também de Steven Jackson Games (1995).

Ao longo dos próximos anos, a Wizards of the Coast continuaria a publicar expansões para *Magic: the Gathering*. No entanto, o negócio dos jogos de cartas começava a sofrer problemas que a Wizards of the Coast não teve de enfrentar durante os seus primeiros anos a publicar *Magic: the Gathering*. Em contraste à situação que *Magic: the Gathering* passava, a Wizards of the Coast, sua publicadora, continuava a crescer. Obtendo uma patente a 2 de agosto de 1997 para muitas das técnicas e *design* básicos de jogos de cartas colecionáveis que, apesar dos seus esforços, não foi levada muito a sério pelos seus competidores.

As tentativas de monopolizar a indústria por parte da Wizards of the Coast continuaram com a aquisição da TSR, inc. (1975) e Five Rings Publishing Group (1996) em 1997. Em 1998, conseguiram ainda assegurar os direitos de publicação do Pokémon Trading Card Game de Media Factory (1996) nos Estados Unidos, Europa e Oriente Médio. Este crescimento durou até 1999, ano em que a Hasbro (1923) fecha um acordo para a compra da Wizards of the Coast por um valor anunciado de 325 milhões de dólares americanos.

Apesar do declínio geral no interesse em jogos de cartas colecionáveis, alguns jogos publicados conseguiram arrecadar alguma relevância durante este espaço de tempo, alguns exemplos são: *Netrunner* de Wizards of the Coast (1996), *Pokémon Pokémon Trading Card Game* de Media Factory (1996), *Dune: Eye of the Storm* de Last Unicorn Games e Five Rings Publishing Group (1997), *C-23* de Wizards of the Coast (1998), *Yu-Gi-Oh! Bandai's Official Card Game* (1998) e *Young Jedi Collectible Card Game* da Decipher, Inc. (1999).

4.3.3 A Era das Marcas

Segundo Marshall et. B Dreunen, Jv e Wang, M. (2010), quando o Pokémon Trading Card Game emerge do mercado de *hobbies*, que até então se encontra num estado de obscuridade aos olhos do público geral, e se torna num fenómeno de vendas, os jogos de cartas colecionáveis acabam finalmente por se tornar numa forma de entretenimento popular. Parte do motivo para o enorme sucesso do Pokémon Trading Card Game, é dado ao facto de que ao contrário de outros jogos no mercado, o Pokémon tem como alvo um público mais jovem, em vez de adultos ou adolescentes encontrados no mercado de *hobby*. Crucialmente, isso significa que a principal base de fãs do Pokémon assistia a desenhos animados todos os sábados de manhã, permitindo que o programa do Pokémon reforçasse tanto seu jogo como sua marca em geral. A exposição à televisão provou ser a chave para a mania nacional do jogo, e o Pokémon Trading Card Game se tornar num sucesso de mercado de massa.

Após o sucesso do Pokémon Trading Card Game, outras marcas de mercado de massa foram projetadas em torno dessa combinação de televisão, vídeo jogos e jogos de cartas colecionáveis. Dentro dos casos de maior sucesso destaca-se a versão de Yu-Gi-Oh! da Konami (1999), que se alastrou para o mercado internacional em 2002. Segundo Ito, M. (2005) Yu-Gi-Oh! é um exemplo de “*media mix*” similar a Pokémon, integrando diferentes formas de mídia por meio de conteúdo de personagens licenciados. Marshall et. Dreunen et. Jv et. Wang, M. (2010) comentam que este sucesso fez com que as empresas tentassem reivindicar um lugar para si no negócio de jogos de cartas colecionáveis, começando a confiar cada vez mais no licenciamento de propriedade intelectual existente. Ao contrário dos primeiros jogos da área como o Magic: The Gathering que desenvolveram o seu próprio mundo e história original na base de padrões encontrados na fantasia.

Esta nova metodologia de produção e distribuição deu origem a imensos jogos neste época, entre eles destacam-se: Magi-Nation Duel de Interactive Imagination, (2000), Dragon Ball Z Trading Card Game de Score Entertainment, (2000), Harry Potter Trading Card Game de Wizards of the Coast (2001), Lord of the Rings Trading Card Game de Decipher (2001), Buffy the Vampire Slayer Collectible Card Game de Score Entertainment (2001) e A Game of Thrones: The Card Game de Fantasy Flight Games (2002).

4.3.4 A Era Digital

Os jogos de cartas colecionáveis digitais têm raízes mecânicas anteriores à invenção dos jogos de cartas colecionáveis em si, jogos como Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu da Bandai (1988), inclui mecânicas de uso de cartas com efeitos únicos para ativar habilidades e movimentos das personagens. Adicionalmente, jogos como Pokémon da Nintendo (1996) também incluem sistemas para a aquisição e coleção de peças de jogo únicos, no caso de Pokémon estes são os titulares Pokémons, que tal como cartas de jogos cartas colecionáveis, podem ser colecionados e utilizados em equipas similares a baralhos de modo a progredir no jogo.

Introdução de Magic: the Gathering e dos seus competidores no mercado físico é seguida da criação de jogos de cartas colecionáveis no mercado digital, estes jogos incluem exemplos nativamente digitais, como Santctum de Digital Addiction (1998) e adaptações digitais de jogos já existentes, como no caso de Magic: the Gathering Computer Game produzido por MicroProse (1997). Segundo Turkey et. Selen et. Adinolf et. Sonam et. Tirthalivet et. Devayani (2012), os jogos de cartas colecionáveis estrearam na mesma época em que a Internet se torna mais acessível, que levou a inúmeras tentativas de integrar estes jogos, agora digitais, com a *web*. Segundo Christian Nutt (2013) em 2012 o jogo de cartas colecionáveis digitais Rage of Bahamut desenvolvido pela DeNA (2011) torna-se uma sensação no Ocidente. Tornando-se num dos jogos mais rentáveis do ano para Android e iOS.

Em 2014 o Hearthstone da Blizzard, baseado na saga Warcraft da mesma publicadora é lançado. Segundo Writer, S. (2017), antes de Hearthstone explodir na cena, o cenário de jogos de cartas colecionáveis digitais encontrava-se amplamente dividido entre jogos de cartas colecionáveis simples para smartphones e títulos altamente complexos no PC / Mac semelhantes às variantes de jogos de mesa. Acrescentado ainda que os usuários agora esperam uma jogabilidade profunda em títulos móveis e desejam a capacidade de compartilhar a mesma conta e cartões em vários dispositivos. Dado o sucesso do Hearthstone, diversos outros títulos são lançados para competir diretamente com este, sendo a maioria destes baseados em universos de jogo já previamente existentes.

Entres estes títulos destacam-se Gwent: the Witcher Card Game de CD Projeky (2015), Shadowverse de Cygames (2016), Yu-Gi-Oh! Duel Links de Konami (2016), The Elder Scrolls: Legends de Bethesda (2017), Artifact de Valve (2018), Magic: the Gathering Arena de Wizards of the Coast (2019) e Legends of Runeterra de Riot Games (2020).

Capítulo 5 - Análise de Jogos de Cartas Colecionáveis

Do mesmo modo que a análise dos jogos de cartas clássicos, foi feita em conjunto com a sua análise histórica, também a análise dos jogos de cartas colecionáveis é executada sob os mesmos parâmetros. No entanto, estes apresentam-se como consideravelmente mais complexos que os seus antepassados, pelo menos na questão mecânica base. Deste modo, e de modo a melhor organizar a análise, são delineados os seguintes pontos de análise:

- **Contexto histórico:** Quando foi o jogo feito e qual a realidade da sua criação. Se possível identificar os seus autores e determinar o contexto no qual e para o qual este foi criado.
- **Peças de Jogo:** Neste ponto são analisadas as peças necessárias para se conduzir uma partida do jogo em questão. É de notar que este ponto não se foca em como se joga o jogo, mas sim as peças necessárias para tal. Este ponto ajuda a esclarecer o tipo de jogo analisado, pois para ser considerado jogo de cartas no âmbito desta dissertação, é necessário que o jogo se foque á volta das cartas e dos seus respetivos baralhos, podendo claro haver outras peças de jogo, desde que estes sejam de menor importância ou até mesmo secundários.
- **Tema do Jogo:** Neste ponto são analisadas questões relacionadas ao tema e narrativa dos jogos em questão, tentando portanto responder às seguintes perguntas: Qual o tema o tema do jogo, o jogo tem aspetos narrativos intrínsecos ou a sua estética é meramente decorativa?
- **Regras de Jogo:** Neste ponto é descrito como o jogo é jogado de acordo com as suas regras, tendo em consideração que muitos dos jogos têm centenas de regras, portanto apenas as regras e interações essenciais serão cobertas neste ponto. Adicionalmente, também existe o caso de jogos com imensos formatos e variações de regras, pelo que apenas o formato base será analisado.
- **Comentários Adicionais:** Neste ponto são descritos pontos de análise específicos ao jogo que não se enquadrem nas categorias anteriores, podendo ser um comentário sobre uma mecânica, tema, ou qualquer outro elemento de jogo que o destaque. Este ponto é mais livre que os restantes, mas oferece espaço para uma componente de análise mais orgânica, tendo esta oportunidade de realçar e descrever aspetos do jogo menos usuais.

5.1 Magic: the Gathering

Contexto histórico: Como já referido durante o decorrer da dissertação, Magic: the Gathering, criado por Richard Garfield e lançado em 1993 pela Wizards of the Coast, é o primeiro jogo de cartas colecionáveis alguma vez publicado, e conta com versões físicas e digitais, apesar de este ser nativamente físico. Numa entrevista conduzida por Move, D. (2021) Richard Garfield afirma que Magic: the Gathering surgiu pela sua inabilidade de não conseguir encontrar uma editora para o RoboRally, outro jogo da sua autoria. Até Peter Adkison, o chefe da Wizards of the Coast, disse que o publicaria, desde que Richard Garfield criasse um jogo mais barato e rápido para começar. Logo depois surgiu a Richard Garfield a seguinte realização, nem todos os jogadores precisam de ter o mesmo baralho, o que o deixou empolgado, e cauteloso com os muitos problemas que isso representava. Chegando mesmo a dizer Peter Adkinson que talvez não fosse possível fazer um jogo assim, afinal Scrabble de Alfred Mosher Butts (1938) e Poker têm mecânicas similares, onde o jogador escolhe partes do seu baralho, não são necessariamente bons jogos. Sendo na melhor das hipóteses, quebra-cabeças interessantes.

Richard Garfield continua dizendo que, foi uma questão de várias semanas até que tivesse um protótipo que se parecesse com o Magic: the Gathering de hoje, sendo este construído sobre a estrutura de um dos seus muitos *designs* com os quais gostava de jogar. Richard Garfield acrescenta ainda que sempre foi fascinado por jogos onde muitos elementos do jogo permitiam ao jogador ‘quebrar as regras’. Mencionando o jogo Cosmic Encounter da Eon Games (1977), como o jogo que despertou o seu interesse por esses jogos, e acrescenta que esse espírito carregou muitos dos seus *designs* incluindo o de Magic: the Gathering. Garfield comenta ainda que o seu ideal era um jogo que fosse simples, mas que tivesse uma complexidade infinita que fosse introduzida através de diferentes cartas. E concluí dizendo que, qualquer um que veja as primeiras regras de Magic: the Gathering sabe que o jogo ficou aquém do objetivo “simples”, embora provavelmente não tanto quanto pareça. Pois 99% de Magic: the Gathering pode ser aprendido facilmente, e os jogadores podem aprender esses 99% muito rapidamente e jogar por muito tempo com base nisso. Sendo que o 1% restante é uma confusão desagradável.

Apesar destes apertes do seu autor, e de origens simples e inesperadas, Magic: the Gathering introduziu jogos de cartas colecionáveis ao mundo, e conseguiu adquirir e manter um nível e sucesso elevado ao longo dos anos. Em segundo Webb, K. (2018) em 2018 Magic: the Gathering era um dos jogos de cartas colecionáveis mais populares do mundo, com mais de 35 milhões de jogadores espalhados por 70 países, e segundo Hooper, B. (2019) Magic: the Gathering foi selecionado para a indução no National Toy Hall of Fame no estado de Nova

York. Estes são apenas alguns dos exemplos dos diversos prêmios e conquistas que o jogo conseguiu ao longo dos anos, sem contar com a sua influência nos restantes jogos em análise.

Peças de Jogo: Magic: the Gathering pode ser jogado por dois ou mais jogadores, em vários formatos de regras, mas um baralho é geralmente constituído por um mínimo de 60 cartas por baralho. Adicionalmente, dados, fichas de jogo, e/ou papel e objetivo riscador podem ser utilizados para facilitar o decorrer de uma partida. Sendo que cartas em Magic: The Gathering são formatadas graficamente de modo a que metade da face da carta mostre a arte desta, e a outra metade liste as mecânicas da mesma. É de notar que o nome e custo de jogar da carta são geralmente representados em cima da caixa da arte.

Tema do Jogo: Magic: the Gathering é um jogo para o qual é complicado definir um tema único, visto a narrativa mudar de dimensão ("*Plane*"), sempre que os criadores do jogo assim o decidirem. Sendo que cada *Plane* tem uma estética e tema diferente, pois uma expansão pode-se passar entre dinossauros e vampiros conquistadores no *plane* de Ikorra, e na expansão seguinte passar-se no planeta cidade povoado de raças de fantasia de Ravnica. Todos estes temas são mantidos por um fundo de fantasia, similar que um jogador possa encontrar em *Role Playing Games* de *Tabletop*. Adicionalmente, existe ainda a fantasia de que o jogador assume o papel de um *Planeswalker*, sendo este uma entidade mágica poderosa que pode viajar ("*Walk*") entre as diversas dimensões ("*Planes*") do Multiverso. Os jogadores, no papel de *Planeswalkers*, batalham entre si ao lançar feitiços ("*cast spells*"). Estes *Spells* podem invocar artefactos, criaturas, encantamentos, efeitos de feitiços, ou até mesmo outros *Planeswalkers* que se encontrem na narrativa do jogo, conforme descrito em cartas individuais que os jogadores retiram dos seus baralhos individuais que representam livros de feitiços ("*Library*").

Por fim, cada carta do jogo tem uma ou mais cores, sendo que as cartas sem cores tendem a ser artefactos que qualquer um pode utilizar. Cada cor representa um tipo de jogabilidade caracterizado por uma identidade temática. Por ordem estas são:

- **White:** Representa a ordem, paz e luz, e extrai mana das Plains.
- **Blue:** Representa o intelecto, lógica, manipulação, e extrai mana das Islands.
- **Black:** Representa o poder, morte, corrupção e sacrifício, e extrai mana dos Swamps.
- **Red:** Representa liberdade, caos, fúria e guerra, e extrai mana das Mountains.
- **Green:** Representa a vida, natureza, evolução e indulgência, e extrai mana das Forests.

Regras de Jogo: Mecanicamente, as cartas tendem a dividir-se em *Lands* e *Spells*. As *Lands* produzem *mana*, geralmente de uma cor específica, a qual é o recurso utilizado para jogar *Spells*. Já os *Spells* consomem *mana* para serem jogados isso, e tendem a necessitar

de pelo menos uma *mana* de uma cor específica, sendo que quanto mais poderoso o *Spell* mais *mana* este requer para ser jogado. Os *Spells* subdividem-se nas categorias de Não Permanentes, como as cartas de "*Sorcery*" e "*Instant*", que se caracterizam por irem para a pilha de descarte ("*Graveyard*") imediatamente após serem jogados e terem os seus efeitos resolvidos. E Permanentes, como as cartas de "*Creature*", "*Enchantment*", "*Planeswalker*", e "*Artifacts*" que permanecem em jogo após serem jogados. Adicionalmente, *Spells* de "*Creature*" invocam criaturas que podem atacar e causar dano a um oponente, bem como usadas para bloquear ataques de criaturas adversárias. *Lands* também são consideradas Permanentes apesar de não serem *Spells*, e tal como todas as outras Permanentes permanecem em jogo até serem removidas por outros *Spells*, efeitos ou por combate. O *Magic: the Gathering* é um jogo excepcionalmente complexo, de tal modo, as regras aqui expostas descrevem apenas as regras necessárias para se começar e acabar uma partida:

- **Início de Partida:** Os jogadores começam uma partida por baralhar os seus baralhos. De seguida sete cartas e podem escolher fazer *Mulligan*, ou seja voltam a baralhar a mão no baralho e a comprar cartas, a quantidade de cartas comprada após cada *Mulligan* depende da regra de *Mulligan* a ser seguida. Cada jogador começa a partida com 20 de vida.
- **Decorrer de Turno:** No turno de cada jogador, seguindo a seguinte ordem das fases do turno, o jogador:
 - **Begging Phase:** O jogador dá *Untap*, ou seja virá-la de modo a que esta fique verticalmente virada para cima, às suas permanentes, e compra uma carta, e entra na Pre-combat Main Phase.
 - **Pre-combat Main Phase:** O jogador pode jogar uma carta de *Land* se ainda não jogou nenhuma este turno, jogar *Spells* desde que tenha a *Mana* para os pagar, é de notar que para se usar uma *Land* é necessário dar-lhe *Tap*, ou seja, é necessário virá-la horizontalmente num ângulo de 90°, as Permanentes ficam assim até o início do próximo turno. O jogador pode ainda declarar combate, o que o leva para a fase seguinte.
 - **Combat Phase:** Nesta fase o jogador pode declarar ataques com as suas *Creatures* ao dar-lhes *Tap*, e o oponente pode escolher *Creatures* que este controle para bloquear os ataques. É de notar que o atacante apenas pode atacar *Planeswalkers* e jogadores adversários, não podendo atacar *Creatures* diretamente. Quando uma *Creature* luta está dá dano igual ao seu valor de *Power* a *Creatures*, *Planeswalkers* e jogadores com que lute, quando este dano excede a *Toughness*, *Loyalty*, ou vida, respetivamente, este é destruído, sendo que no caso jogador este perde a partida.

- **Post- combat Main Phase:** Durante esta fase do turno, o jogador pode fazer tudo o que poderia fazer na Pre-Combat Main Phase, menos declarar combate. Podendo ao invés declarar o fim do seu turno.
- **End Phase:** Todos os efeitos que mencionam “End of Turn” acontecem aqui, de seguida, todo o dano é retirado das *Creatures*, e passa-se o turno ao adversário.
- **Final de Partida:** As principais maneiras de um jogador perder uma partida são quando este fica sem vida, ou tentar comprar uma ou mais cartas de um baralho vazio, existindo ainda muitas outras condições de vitória e derrota especificadas em certas cartas.

É de notar que cada carta pode ter um efeito que contradiga qualquer regra aqui descrita, nesse caso segue-se o que a carta diz.

Comentários Adicionais: O Magic: the Gathering é um marco na história dos jogos, quer sejam estes de cartas, *Tabletop*, ou em geral e as suas influências ecoam por todas estas áreas. De tal modo, qualquer comentário que possa ser feito é eclipsado pela influência que este jogo teve nos demais desta análise. Pelo que, no decorrer destas análise e numa final poder-se-á visualizar de qual modo o Magic: the Gathering informou o desenvolvimento dos restantes jogos de cartas colecionáveis.

5.2 Pokémon Trading Card Game

Contexto histórico: Pokémon é uma franquia de *media* japonesa, criada por Satoshi Tajiri em 1996, gerenciada pela The Pokémon Company, que por sua vez foi uma empresa fundada pela Nintendo, Game Freak e Creatures. A franquia é centrada em criaturas fictícias chamadas "Pokémon", que tendem a ser capturados por humanos denominados de *Pokémon Trainers* a fim de lutarem contra outros Pokémons. Após o seu sucesso com os primeiros videojogos que lançaram a franquia, esta tornou-se numa franquia de *mix media*, que incorporam *mechandising*, *mangas*, *animes*, filmes e diversos jogos de *Tabletop*, entre eles um jogo de cartas colecionáveis. Segundo iCv2 (2022) o Pokémon Trading Card Game é o jogo de cartas colecionáveis mais vendido de 2021, apesar de este existir desde 1996 no Japão.

Peças de Jogo: Um baralho tem que ter exatamente 60 cartas, e o jogo é jogado com dois jogadores. Dados e/ou marcadores de dano também são recomendados, e marcadores que ajudem a representar condições específicas de jogo, como *Poison* e *Burn* também podem ser necessários. Existem ainda vários tipos de cartas, entre estas:

- **Pokémon:** Cada carta de Pokémon tem um nome, um Type, um conjunto de Moves e/ou Abilities, resistências e fraquezas contra outros Types, um custo de Retreat, e um número de *Health Points* (HP). As cartas de Pokémon subdividem-se em Basic Pokémon, que podem ser jogados sem qualquer requisito adicional. E Evolved Pokémon que devem ser jogados em cima de um Pokémon de estágio inferior correspondente, conforme um Pokémon evolui, ele ganha HP e os seus Moves e Abilities mudam. Existem ainda outras variações de cartas de Pokémon específicos a certas expansões do jogo, mas estes tendem a funcionar como Basic ou Evolved Pokémon.
- **Energy:** Estas cartas são attached a um Pokémon ativo ou no bench, e servem como recurso que alimenta os Moves desse Pokémon. Existem duas categorias principais de cartas de Energy; a primeira Basic Energy, que servem apenas para cumprir os custos de ataque e recuo. E as segundas são as Special Energy, que tendem a ter benefícios adicionais. É de notar que as cartas de Energy, especialmente as Basic, representam um dos diversos Types do jogo, se bem que podem ser jogadas em qualquer Pokémon independentemente de serem compatíveis com os custos dos seus Moves ou não.
- **Trainer:** As cartas de Trainer desempenham várias funções que afetam o decorrer do jogo, podendo curar Pokémons, descartar Energy Cards de Pokémons adversários ou recuperar cartas já descartadas. As cartas de Trainer subdividem-se nas seguintes categorias:
 - **Item:** São cartas com efeitos imediatos, e que são descartadas após o seu uso.
 - **Supporter:** São cartas similares a Items mas com habilidades mais poderosas. Em contrapartida, um jogador só pode jogar uma carta de Supporter uma vez por turn.
 - **Tool:** São cartas que são attached a um Pokémon de modo a lhe conferirem bônus e habilidades extra. Um Pokémon só pode ter uma Tool attached de cada vez.
 - **Stadium:** Cartas de Stadium são jogadas numa zona especial, e tendem a ter efeitos que afetam ambos os jogadores e/ou que ambos os jogadores podem utilizar. Estas cartas tendem a ficar em campo indefinidamente, ou até um jogador jogar outra carta de Stadium que, visto só poder haver um Stadium em campo de cada vez.

Tema do Jogo: O Pokémon Trading Card Game é uma adaptação dos vídeo jogos de Pokémon, pelo que o seu tema daí deriva. Assim sendo, os jogadores assumem o papel de um *Pokémon Trainer* e usam as suas cartas de Pokémon para lutar contra os Pokémons controlados pelos seus oponentes. O objetivo do jogo é deixar o jogador adversário sem Pokémons em campo, ou coletar seis *Prize Cards* que recebem quando derrotam um Pokémon adversário, o que reflete a sua origem nos vídeo jogos, pois nestes um *Trainer*

vence ao outro quando derrota todos os Pokémons do adversário, sendo que cada *Trainer* só pode ter até seis Pokémons.

Cada carta de Pokémon tem uma cor, ou *Type*, que refletem um ou mais *Types* presentes nos vídeo jogos e a sua adaptação é um exemplo de como certos elementos mecânicos e temáticos podem ser adaptados de outros jogos para os *media* de jogos de cartas colecionáveis. Estes *Types* não são os mesmos desde o início do jogo em 1996, nem representam os mesmos *Types* dos jogos ao longo da sua história. Os *Types* os seus equivalentes ao longo do tempo são os seguintes:

Tabela 5 – Tabela guia dos *Types* das cartas, dos seus equivalentes nos vídeo jogos, e da sua cor

Cor da Carta	<i>Type</i> no jogo de cartas	<i>Type</i> nos vídeo jogos
Vermelho	Fire	Fire
Castanho/Laranja	Fighting	Fighting, Rock, e Ground
Dourado	Dragon	Dragon (2012-2019, 2021-)
Amarelo	Lightning	Electric
Verde	Grass	Grass and Bug, e Poison (1996-2019)
Azul	Water	Water e Ice
Cor-de-rosa	Fairy	Fairy (2014-2019)
Roxo	Psychic	Psychic, Poison (1996-2019), Fairy (2019-), e Ghost
Preto	Darkness	Dark e Poison (2019-)
Prateado	Metal	Steel
Branco	Colorless	Normal, Dragon (1996-2012), e Flying

Regras de Jogo: Apesar dos diversos tipos de cartas presentes no jogo, Pokémon Trading Card Game é um jogo simples, especialmente quando comparado com outros jogos de cartas colecionáveis concorrentes. Uma partida tende a seguir os seguintes padrões.

- **Início de Partida:** Os jogadores começam por decidir quem vai em primeiro, de seguida os jogadores baralham seus baralhos e compram sete cartas, e jogam um *Basic Pokémon* no campo, este *Pokémon* é conhecido como o *Active Pokémon* e geralmente é aquele que ataca e recebe dano. Caso um dos jogadores não tenha um *Basic Pokémon* que possa jogar, este deve fazer *Mulligan* até o ter. Uma vez que ambos os jogadores tenham pelo menos um *Basic Pokémon* em campo, estes podem jogar até mais cinco *Basic Pokémon* na *Bench*, que representa o limite máximo de seis Pokémons por treinador nos vídeo jogos, estes *Benched Pokémon* agem como suplentes e não batalham diretamente até serem colocados em campo. Por fim, os jogadores então colocam as seis

cartas do topo do seu baralho ao lado do campo de jogo viradas para baixo, estas são as *Prize Cards*.

- **Decorrer de Turno:** Durante o seu turno, cada jogador pode realizar uma série de ações em qualquer ordem, que incluem:
 - Jogar novos *Basic Pokémon*.
 - Evoluir *Pokémons* controlados pelo jogador. É de notar que um jogador só pode evoluir um *Pokémon* específico uma vez por turno, e apenas se esse *Pokémon* já estiver em campo desde turno anterior.
 - Usar cartas de *Item*.
 - Jogar 1 carta de *Stadium*.
 - Jogar 1 carta de *Support*.
 - Jogar 1 carta de *Energy*.
 - Usar *Pokémon Abilities*.
 - O jogador ativo também pode retirar o seu *Active Pokémon* de campo ao pagar o seu *Retreat Cost*, trocando-o por um *Pokémon* na sua *Bench*.
 - Finalmente, o jogador pode usar um dos *Moves* de seu *Active Pokémon*, desde que os seus pré-requisitos sejam cumpridos. Os efeitos desse *Move* são então ativados e o dano pode ser desferido ao *Active Pokémon* do oponente. É importante denotar que alguns *Moves* só têm efeitos e não causam dano. O dano pode ser modificado dependendo do *Type* do *Active Pokémon*, as *Resistances* do *Defending Pokémon*, ou por efeitos adicionais. Se o dano final exceder o *HP* do *Defending Pokémon*, este é *Knocked Out*. Quando um *Pokémon* é *Knocked Out* este é descartado e o jogador oponente *Prize Card* e termina seu turno. O turno termina sempre após um *Pokémon* usar um *Move*, independentemente de um *Pokémon* se *Knocked Out* ou não, sendo que um jogador pode escolher acabar o seu turno sem usar nenhum *Move*.
- **Finalizar uma Partida:** Um jogador ganha a partida quando este coletar todas as suas *Prize Cards*, derrotar todos os *Pokémons* adversários em campo e na *Bench*, ou quando um adversário sem cartas no baralho tentar comprar uma carta no início do seu turno.

Comentários Adicionais: *Pokémon Trading Card Game* é um jogo de sucesso que se destaca dos restantes por ser uma adaptação de vídeo jogos de *Role Playing Game* não temática, mas também mecanicamente, demonstrando como um jogo de cartas colecionáveis podem provir de diversas fontes e inspirações. Por outro lado, podemos elementos do ADN de *Magic: the Gathering* a aparecerem, como as cartas *Permanentes* e *Não Permanentes*, que apesar de não serem mencionadas no jogo refletem-se mecanicamente. O uso de recursos, neste caso *Energies*, para alimentar o decorrer do jogo, entre muitos outros elementos. No

entanto é notável que o Pokémon Trading Card Game foca-se no combate individual de unidades, ao invés do possível confronto de mini exércitos como é possível em Magic: the Gathering.

5.3 Yu-Gi-Oh!

Contexto histórico: Yu-Gi-Oh! é uma série de *Manga* japonesa escrita e ilustrada por Kazuki Takahashi, que gerou uma franquia de *media* que inclui várias séries de *Manga*, *Anime*, videogame e um jogo de cartas colecionáveis. Uma das principais diferenças entre Yu-Gi-Oh! e Pokémon, é que apesar das suas origens similares, o Yu-Gi-Oh! começou como uma história, ao invés de um videogame, e só depois foi adaptado para o formato de jogos de cartas colecionáveis, pelo que o método de adaptação foi diferente. Deste modo o jogo passou por várias iterações em diversos videogames, na *Manga*, e até mesmo no formato de jogos de cartas colecionáveis, visto a Bandai ter feito a própria versão do seu jogo de Yu-Gi-Oh! em 1998. Em 1999 a Konami lançou a versão atual do jogo no Japão, sendo que uma versão internacional apenas seria lançada em março de 2002, e mantém-se como um dos principais jogos de cartas no mercado colecionáveis até hoje. E, similarmente a Magic: the Gathering, conta com vários formatos de jogo, cada um com o seu conjunto de regras, mas apenas o seu formato mais clássico e comum será analisado para efeitos de dissertação.

Peças de Jogo: Um baralho de Yu-Gi-Oh! é composto por um mínimo de 40 cartas e uma máximo de 60, existe ainda um baralho extra onde os jogadores podem colocar até 15 cartas do tipo *Fusion*, *Synchro*, *XYZ*, e *Link* durante o processo de construção do baralho. Uma partida de Yu-Gi-Oh! é jogada com 2 jogadores, apesar de haver variantes com regras que aceitam mais jogadores. Todas as cartas de Yu-Gi-Oh! têm um nome e ilustração, e podem ser divididas nos seguintes grupos:

- **Monster:** Estas cartas representam monstros usados pelos jogadores para estes atacarem e se defenderem do jogador oponente. As cartas de Monster tendem a ter pontos de *Attack* e *Defense*, com a exceção de cartas de *Link* que não têm *Defense*, que determinam seu poder de ataque e defesa em batalhas, *Level* representado por estrelas, com exceção de cartas de *XYZ* cujas estrelas representam *Rank* ao invés de *Level* e *Links*, *Attribute*, e uma descrição que lista os *Monster Types* da carta e quaisquer efeitos ou condições de invocação que estes possam possuir. Os *Normal*, *Effect*, *Ritual* e *Pendulum Monsters* são armazenados no baralho principal, e os *Fusion*, *Synchro*, *XYZ*, e *Link* são armazenados no baralho extra. Cada um destes *Monster* podem ainda ter *Types* adicionais, como *Toon*, *Gemini*, *Tuner*, *Union*, e/ou *Spirit*.
- **Spell:** Estas cartas representam feitiços mágicos com uma variedade de efeitos. Estas podem ser jogadas da mão durante o turno do jogador, ou colocadas viradas para baixo

para ativação em um turno posterior. Após serem ativadas, as cartas de *Spell* tendem a ser descartadas e posta na pilha descarte do jogo, com a exceção notável de *Spells* de *Field*, *Equip* e *Continuous*. Existem seis categorias de cartas de *Spell* que são; *Normal*, *Quick Play*, *Continuous*, *Equip*, *Field*, e *Ritual*.

- **Trap:** Estas são cartas similares em uso a cartas de *Spell*, mas devem ser colocadas em campo viradas para baixo e só podem ser ativadas no turno seguinte. Assim sendo, estas cartas podem ser ativadas no turno do oponente. É de notar que quando postos em campo virados para baixo, *Spells* de Quick-Play seguem as mesmas regras. Existem três categorias de cartas de *Trap*, sendo estas *Normal*, *Continuous* e *Trap*.

Outra componente relevante no decorrer de uma partida de Yu-Gi-Oh! é o campo de jogo, todos os jogos analisados até agora têm diversas áreas nas quais as cartas são colocadas no decorrer de uma partida, no entanto estas áreas podem ser colocadas na ordem escolhida pelo jogador, desde que obedeçam às regras do jogo. Em Yu-Gi-Oh! o campo (Figura 13) é mais rígido, e a posição física das cartas afeta elementos de jogabilidade, como no caso de cartas *Link* que têm setas desenhadas na carta, e que ganham e/ou conferem efeitos relacionados às cartas para as quais as setas apontam. Adicionalmente, certos tipos de cartas só podem ser jogados em zonas de campo específicos, deste modo as zonas de campo de Yu-Gi-Oh! e as cartas que lá podem ser jogadas são:

- **Main Deck Zone:** Onde o baralho principal do jogador é colocado aqui com a face virada para baixo.
- **Extra Deck Zone:** Onde o baralho extra do jogador é colocado aqui com a face virada para baixo.
- **Graveyard:** Onde as cartas são enviadas quando são descartadas, destruídas ou tribu-tadas.
- **Main Monster Zones:** Um campo de cinco espaços onde as cartas de *Monster* são colocadas quando invocadas com sucesso.
- **Extra Monster Zones:** Uma zona onde os monstros do baralho Extra podem ser invocados. É de notar que estas zonas são partilhadas por ambos os jogadores até um destes lá invocar um *Monster*.
- **Spell/Trap Zones:** Um campo de cinco espaços nos quais cartas de *Spell* ou *Trap* podem ser colocadas. Os espaços mais à esquerda e à direita podem ser tratados como "Pendulum Zones", onde se podem colocar *Pendulum Monsters*, permitindo assim aos jogadores acederem à mecânica de *Pendulum Summoning*.
- **Field Zone:** Onde as cartas de *Field Spell* são colocadas.
- **Banished Zone:** Onde as cartas que são "banished" por efeitos de cartas são colocadas.



Figura 13 – Campo de jogo de Yu-Gi-Oh!, (Konami, 1999)

Tema do Jogo: Yu-Gi-Oh! é uma adaptação do jogo Duel Monsters, presente na Manga de Kazuki Takahashi de 1996, como tal, o jogador interpreta o papel de um duelista que utiliza as suas cartas para ganhar contra o oponente. Apesar da aparente simplicidade do tema, e da forte influência do Egito antigo na *Manga*, as cartas de jogo em si podem refletir qualquer tema que os criadores assim desejarem. Existindo cartas que representam maquinaria avançada, figuras fantásticas e mitológicas, e qualquer tema entre ambos. Ao contrário de Magic: the Gathering, não existe uma linha narrativa que une todas as cartas do jogo, sendo que algumas seguem histórias com outras cartas, ou têm narrativas completamente próprias.

Regras de Jogo: Yu-Gi-Oh! segue uma ordem de turno subdividida em fases, pelo que um jogo de Yu-Gi-Oh! deve-se organizar da seguinte maneira:

- **Início de Partida:** Ambos os jogadores baralham os seus baralhos e escolhem quem vai primeiro. Cada jogador começa com 8000 pontos de vida. O jogador que vai em primeiro não compra uma carta no início do seu primeiro turno, e não pode declarar ataques no seu primeiro turno.
- **Decorrer de Turno:** Um turno em Yu-Gi-Oh! segue as seguintes fases na seguinte ordem:
 - **Draw Phase:** O jogador do turno compra uma carta do seu baralho principal.
 - **Standby Phase:** Nenhuma ação específica ocorre no decorrer desta fase, sendo que esta existe para efeitos de cartas e custos de manutenção, especificados nas cartas de jogo, que são ativados ou resolvidos durante esta fase específica.
 - **Main Phase 1:** O jogador do turno pode fazer as seguintes ações em qualquer ordem:
 - Fazer uma *Normal Summon* a um *Monster*. É de notar que um *Monster* de *Level* 4 ou mais baixo não precisa de tributos, um *Monster* de *Level* 5

ou 6, necessita de um tributo, e um *Monster* de *Level* 7 adiante necessita de dois tributos. Para fazer um tributo o jogador simplesmente escolhe um *Monster* que este controle e retira-o de campo. O jogador pode ainda fazer qualquer quantidade que desejar de *Special Summons*, existindo ainda vários tipos de *Special Summons* que dependem dos efeitos das cartas que lhes fazem *Summon* e das categorias de *Monster* em questão.

- Ativar cartas e efeitos que este controle.
 - Mudar a posição de batalha de um monstro, desde que este não tenha sido invocado neste turno, ou já não tenha mudado de posição.
 - Jogar *Spells*.
 - Colocar cartas de *Spell* ou *Traps* viradas baixo em campo.
 - Entrar na *Battle Phase*.
 - O jogador do turno pode optar por não entrar na *Battle Phase* e, ao vez disso, ir para a *End Phase*.
- **Battle Phase:** O jogador do turno pode escolher atacar o seu oponente ao usar qualquer *Monster* que controle em posição de ataque, ou seja, em posição vertical virada para cima. Caso o alvo do ataque seja um *Monster* adversário e dependendo da posição desse *Monster*, os pontos de *Attack* do monstro atacante são comparados contra os pontos de *Attack* ou *Defense* do monstro oponente. Se ambos os *Monsters* estiverem em posição de ataque, o *Monster* com menos pontos de *Attack* é destruído e seu dono sofre dano em pontos de vida igual à diferença entre os pontos de *Attack* de ambos os *Monsters*. No caso de ambos os monstros terem pontos de *Attack* iguais, ambos são destruídos e nenhum dano é sofrido, a menos que ambos os seus pontos de *Attack* sejam 0, caso no qual nenhum é destruído. Se o monstro oponente estiver em posição de defesa, ou seja virado horizontalmente, e tiver menos pontos de *Defense* do que os pontos de *Attack* do *Monster* atacante, o defensor é destruído e o seu controlador não sofre dano. Caso o monstro defensor tenha mais pontos e *Defense* que o atacante tem de *Attack*, o atacante sofre dano em pontos de vida igual à diferença entre os dois valores. Se o jogador defensor não controlar cartas de *Monster*, um ataque direto pode ser declarado. Caso tal aconteça o jogador defensor recebe dano em pontos de vida igual aos pontos de *Attack* do *Monster* atacante. É de notar que o jogador do turno pode sair *Battle Phase* a qualquer momento desta, e entrar na *Main Phase 2* ou na *End Phase*.
- **Main Phase 2:** O jogador pode fazer todas as mesmas ações que estão disponíveis durante a *Main Phase 1*, embora não possa repetir certas ações, caso já as tenha realizado na *Main Phase 1*. Como fazer uma *Normal Summon*, mudar a

posição de batalha de um *Monster* que tenha sido invocado, atacado, ou que tenha alterado a posição de batalha durante este mesmo turno. O jogador pode ainda escolher entrar a *End Phase*.

- **End Phase:** Similarmente à *Standby Phase*, esta fase também existe para resolver efeitos de cartas e pagar custos de manutenção que são ativados ou resolvidos durante esta fase específica. Uma vez que esta fase seja resolvida, o jogador termina seu turno e passa-o ao oponente.
- **Finalizar uma Partida:** Um jogador ganha a partida quando o oponente ficar sem pontos de vida, sendo que caso ambos fiquem sem pontos de vida a partida acaba em empate. Um jogador pode perder caso tente comprar uma carta do seu baralho principal e este estiver vazio.

Comentários Adicionais: Yu-Gi-Oh! é um caso interessante, tanto pela sua origem como pelo seu modo de jogar. Foi um jogo que passou por diversas variações até ser lançado como o produto que vemos nesta análise e contém diversos elementos de jogos anteriores enquanto os adapta para os seus próprios fins. A variedade de elementos e regras que compõem o jogo também são de interesse, pois apesar de ter elementos similares a outros jogos, certos elementos, como o sistema de *Levels* demarcados por estrelas, demoraram até ser completamente aproveitados. Pois apesar de existirem cartas que interagissem com os *Levels*, estes eram primariamente utilizados para a mecânica de *Tribute Summon*, no qual apenas importa de o *Monster* tem *Level* 5 ou 6, *Level* igual ou menor que 4, ou *Level* igual ou maior que 7. No entanto, com o lançamento do baralho denominado Starter Set 2008, cartas de *Tuner* e *Synchro* foram introduzidas, o que restaurou relevância á mecânica de *Levels*, visto estes serem necessários para se executar *Synchro Summons*, ao adicionar os *Levels* de um *Tuner Monster* com um *non-Tuner Monster* de modo a invocar um *Synchro Monster* com o *Level* total igual á soma.

Um jogo de cartas adicionar elementos e tipos de cartas novas ao seu reportório não é nada de novo, como no exemplo de cartas de *Planeswalker* do Magic: the Gathering que foram introduzidas no jogo em 2007 com a expansão Lorwyn. O que separa Yu-Gi-Oh! dos restantes é o ambiente onde estes novos tipos de cartas se dão, pois as suas raízes de *Manga*, no qual o jogo era inicialmente jogado com regras pouco definidas, deram origem a diversas variações que demoraram algum tempo a consolidar-se no produto aqui analisado.

Folha em branco

Capítulo 6 - Aspectos Fundamentais de Jogos de Cartas Colecionáveis

Apesar de apenas três jogos receberem uma análise completa, já é possível observar-se uma variedade considerável nos modos de jogos, origens, temas e regras em cada jogo., tendo em vista a predominância e impacto no mercado de jogos de cartas colecionáveis. De igual forma, e apesar de uma notável derivação e reciclagem de elementos dentro do gênero, esta versatilidade constatar-se-ia caso fossem analisados mais uma série de jogos de cartas colecionáveis. No entanto é possível delinear-se uma série de elementos comuns a este tipo de jogo, tanto de um ponto de vista geral das regras, como individual de composição de cartas. No decorrer desta análise são mencionados jogos que não foram analisados previamente, ou que serão num capítulo futuro. No entanto, as características desses jogos relevantes á análise são explicadas conforme necessário. E espera-se que a análise prévia feita aos três jogos aqui listados confira contexto suficiente para a apreensão de novos conceitos dentro deste tipo de jogo. Assim sendo, listam-se abaixo todas as características gerais encontradas no decorrer da análise, de ordem do mais geral para o mais particular, com a intenção de definir elementos que componham e definam as experiências proporcionadas por este tipo de jogos.

6.1 Fator Jogadores

Apesar de não haver limite na quantidade de jogadores necessários para uma partida imbuído na definição deste tipo de jogo, podemos observar que a maioria se não todos dos jogos discutidos até agora, são jogadores primariamente entre dois jogadores, um contra o outro. Deste modo, é relevante averiguar as características destes jogos, de modo a evitar confusão com os elementos pertencentes aos jogos de cartas colecionáveis como um todo.

Ao adicionar mais jogadores a uma partida, criam-se expansões de *design* para cartas e mecânicas que não fariam sentido num contexto com apenas dois jogadores. Um exemplo disto pode ser visto na mecânica de “*Goad*” de *Magic: the Gathering*, a qual faz com que criaturas *goaded* sejam obrigadas a atacar no turno do seu controlador se possível, limitando essas cartas a atacar outros jogadores se possível, como podemos ver na carta *Disrupt Decorum* (Figura 14), que aplica esse efeito a todas as criaturas que o seu controlador não controle. Esta mecânica, como muitas outras, só faz sentido num ambiente com mais do que dois jogadores, pois obriga os adversários a atacarem-se uns aos outros enquanto o utilizador da habilidade desfruta dos resultados. Já num jogo em que apenas existem dois jogadores a

jogar um contra o outro, esta mecânica simplesmente obriga o adversário a atacar de possível, ignorando toda a faceta de virar os adversários uns contra os outros. Podemos então observar que, apesar de esta carta poder ser jogada num ambiente para além de uma partida com mais de dois jogadores, metade do seu texto torna-se obsoleto, perdendo assim o seu intuito original.



Figura 14 – Disrupt Decorum, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)

Para além dos elementos de balanceamento de peças e mecânicas de jogo individuais, a quantidade de jogadores numa partida de jogos cartas colecionáveis também afeta as relações entre os jogadores. Segundo Turkey et. Sonam et. Devayani (2012), embora as relações em um jogo para dois jogadores sejam simétricas, jogos de cartas colecionáveis multijogadores trazem dinâmicas diferentes para a jogabilidade, casando a necessidade de interação social para alcançar os objetivos dos jogadores com a construção de baralhos. Estes jogos podem permitir múltiplas estratégias, como a política onde um jogador tem que negociar seus objetivos fazendo negócios e planos de formas estratégicas. Turkey et. Sonam et. Devayani (2012), afirmam ainda que o Vampire: The Eternal Struggle da White Wolf, Inc. (2000), que foi projetado por Richard Garfield em 1994, pode ser o jogos de cartas colecionáveis multijogador mais bem projetado até hoje. Vários aspetos da dinâmica do Vampire: The Eternal Struggle são notáveis: Primeiro, requer um mínimo de três pessoas para jogar, sendo cinco o ideal; Em segundo lugar, ao contrário de muitos outros jogos de cartas colecionáveis multijogador, o Vampire: The Eternal Struggle não é um jogo de todos contra todos, funcionando á base em um sistema de relacionamentos predador-presa; Terceiro como uma extensão desse sistema predador-presa, o jogo nem sempre se resume a "último joga-

dor em pé" ou "quem chegar ao fim primeiro". Sendo possível (embora raro) para um jogador que foi expulso do jogo sair como vencedor no final; Por último, o Vampire: The Eternal Struggle estimula muito a negociação, tanto como resultado das ações predador-presa, quanto como resultado de um sistema de política que está embutido no jogo.

Outro formato multijogador, envolve a cooperação de vários jogadores, contra um inimigo mais forte, criando portanto um jogo cooperativo. Um exemplo deste tipo de jogo é o formato de Magic: the Gathering intitulado de Archenemy, onde um jogador designado por "Archenemy" começa com o dobro da vida de um jogador, começa sempre em primeiro e possui um baralho de *Schemes*, sendo estas cartas muito poderosas que servem para virar o jogo em seu favor. Este jogador confronta-se então contra uma equipa de jogadores com baralhos e quantidades de vida normais para um jogo de Magic: the Gathering, tendo estes jogadores como objetivo jogar em conjunto para derrotar o *Archenemy*. É ainda possível existirem jogos de equipa, como o formato de Tag Duel de Yu-Gi-Oh!, no qual dois jogadores formam uma equipa e partilham dos mesmos pontos de vida, e jogam contra outra equipa de dois jogadores. No decorrer da partida, cada jogador joga o seu turno, seguido de um oponente, seguido do seu colega de equipa, e finalizando com o turno do segundo oponente. No decorrer da partida, os jogadores não podem olhar para a mão do seu colega de equipa, mas podem utilizar cartas que este tenha deixado em campo de turnos anteriores. Outros jogos como Magic: the Gathering e o seu formato de Two Headed Giant também partilham deste tipo de jogabilidade.

6.2 Fator Objetivos de Jogo

Tendo então os diferentes formatos possíveis para jogos de cartas colecionáveis esclarecidos, e as suas peculiaridades assinaladas, pode-se então começar uma análise geral deste tipo de jogo. Assim sendo, o primeiro ponto em análise é referente aos objetivos de jogo presentes neste tipo de jogos.

Observando novamente os líderes de mercado podemos constatar que Magic: the Gathering e Yu-Gi-Oh! pode-se afirmar que ambos usam um sistema de pontos de vida, este sistema consiste em dar a cada jogador um recurso que funcione como a quantidade de força vital do jogador, com o primeiro jogador a ficar sem estes pontos de vida devido a dano perder o jogo.

Já jogos como Pokémon Trading Card Game utilizam sistemas de Prize Cards, no qual cada jogador começa o jogo com um número pré-definido de cartas que retiram dos seus baralhos viradas para baixo, estas cartas podem então ser adicionadas às mãos do jogador ao longo do decorrer da partida. Jogos como Duel Masters da Wizards of the Coast (2002) também

usam este sistema com alguns ajustes, utilizando estas cartas como escudos que protegem o jogador, e uma vez que o jogador esteja sem escudos e for atacado, este perde. Adicionalmente o jogador que leva dano é quem recebe a carta virada para baixo, ao invés do sistema utilizado em Pokémon Trading Card Game, no qual o jogador que desfere o golpe é que é recompensado.

Outro sistema mais direto é utilizar o próprio baralho como recurso. Jogos como Harry Potter Trading Card Game da Wizards of the Coast (2001) utilizam este sistema, no qual, ao invés do jogador retirar um certo número de cartas do baralho que funcionam como recurso de vitória ou derrota no início do jogo, o jogador descarta cartas do seu baralho até este ficar vazio, perdendo o jogo. Tal como o sistema de Prize ou Escudos este método não necessita de objetos adicionais, como dados, contadores de vida ou um bloco de notas para manter conta de quanta vida cada jogador tem visto esta ser medida pelas cartas do baralho. Outra aplicação deste sistema pode ser encontrado no jogo Cardfight! Vanguard da Bushiroad (2011), no qual o jogador descarta uma carta do topo do baralho sempre que leva dano, colocando-as então na “Zona de Dano”, quando o jogador tem 6 ou mais cartas nesta zona, este perde o jogo.

Existem ainda jogos nos quais os jogadores ganham ao coletar recursos, ou a cumprir objetivos adicionais inerentes ao jogo. Um exemplo deste tipo de jogos é Gwent da CD Projekt Red (2017), cujas partidas são compostas de três rondas, nas quais os jogadores têm que adquirir o máximo possível de pontos utilizando um número limitado de cartas. Uma ronda de Gwent acaba quando nenhum dos jogadores quiser jogar mais cartas ou caso não tiver mais cartas para jogar, de seguida os pontos de cada jogador são calculados e o jogador que tiver mais pontos ganha essa ronda. O jogador que ganhar ao melhor de três rondas ganha a partida. Já em Keyforge da Fantasy Flight Games (2018), o jogador ganha ao acumular “Aember”, sendo esta utilizada para construir as titulares “Keys” que garantem a vitória ao primeiro jogador que controle três destas peças de jogo.

É de notar que apesar da maioria dos jogos referidos terem uma condição de vitória principal, é possível um jogo ter mais do que uma condição de derrota ou vitória. Um exemplo desta faceta vem de Magic: the Gathering, que para além das condições de vitória e derrota já mencionadas, estabelece ainda que caso um jogador fique sem cartas no baralho e que tente comprar uma carta do seu baralho vazio, perde imediatamente o jogo. Adicionalmente, cartas como Felidar Sovereign de Magic: the Gathering e Exodia the Forbidden One (Figura 15) de Yu-Gi-Oh! contêm habilidades que funcionam como condições e vitória secundárias, desde que os jogadores consigam preencher os seus requisitos.



Figura 15 – (Esquerda) Exodia the Forbidden One, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999). (Direita) Felidar Sovereign, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)

6.3 Fator Peças de Jogo Adicionais

Como já foi referido anteriormente por Marshall, B; Dreunen, Jv e Wang, M. (2010), existem três componentes básicos comuns a todos os jogos de cartas colecionáveis, as regras, que são um conjunto de instruções que governam todos os aspetos da jogabilidade, as cartas que funcionam como artefacto central do jogo, podendo alguns destes jogos ter acrescentar a estes uma variedade de produtos auxiliares como dados ou marcadores, e por último a propriedade intelectual, que adquire a função de universo na qual o jogo baseia o seu tema. Tendo os componentes necessários para a criação de um jogo de cartas colecionável delineado, é necessário sublinhar um elemento comum aos artefactos físicos, a sua portabilidade. Numa entrevista feita a Richard Garfield por Darren Davis (2017), é comentado que o conceito para o Magic: the Gathering ganhou forma quando o fundador da Wizards of the Coast, Peter Adkison, comentou a necessidade de um jogo portátil e rápido, o que inclinou Garfield para o desenvolvimento de um jogo de cartas, visto estas serem rápidas de se jogar e bastante portáteis. Podemos observar este fenómeno nos diversos itens adicionais produzidos para os jogos de cartas de sucesso publicados, como no exemplo de Pokémon Trading Card Game, que incluí marcadores (Figura 17) nos seus baralhos pré-construídos. O mesmo acontece em Keyforge da Fantasy Flight Games (2018), que incluí marcadores (Figura 16) necessários para uma partida de Keyforge em baralhos “Deluxe” ou produtos iniciantes para dois jogadores. No entanto, não é incomum usarem-se moedas, fichas de jogo, dados, e/ou materiais riscadores e papel para auxiliar no decorrer de uma partida.



Figura 16 – Marcadores de jogo de Keyforge (Fantasy Flight Games, 2018)



Figura 17 – Marcadores de jogo de Pokémon Trading Card Game (The Pokémon Company, 1996)

6.4 Elementos de Composição de Uma Carta

Uma vez listados elementos comuns a todos os jogos de cartas, pode-se começar um estudo aprofundado de cada elemento presente nas diferentes cartas em si, de modo a futuramente definir os diversos tipos de cartas que constituem a base dos jogos de cartas colecionáveis. É de notar que nem todas as cartas de todos os jogos têm de incorporar todos os elementos aqui discutidos, sendo que estes apenas aparecem consistentemente em diversos jogos de cartas colecionáveis, mesmo que nem sempre ao mesmo tempo. De igual modo, nem todos os jogos incorporam todos os tipos de cartas descritos no final do capítulo, no entanto, tal

como os elementos aqui discutidos, estas cartas representam padrões observáveis dentro dos jogos de cartas colecionáveis.

6.4.1 Nome

Em todos os jogos de cartas colecionáveis mencionados até agora, cada carta tem um nome associado, esse nome identifica a carta e é de esperar que todas as cartas com o mesmo nome sejam virtualmente idênticas. No entanto, jogos como Chaotic da Chaotic USA and TC Digital Games (2007) têm cartas com valores aleatórios, dentro de certos limites, com o mesmo nome. Apesar destes casos de exceção, é de esperar que uma carta com um nome seja virtualmente idêntica a outra com o mesmo nome, pelo que todos os jogos até agora mencionados limitam a quantidade de cartas com o mesmo nome que cada jogador pode ter no seu baralho, de modo a que este não encha o seu baralho apenas com a carta mais poderosa do jogo. Exceções incluem jogos como Magic: the Gathering, que apesar de colocar uma restrição de quatro cópias por carta com o mesmo nome no baralho, abre uma exceção a cartas de *Basic Land*, podendo cada jogador colocar a quantidade que quiser deste tipo de cartas no seu baralho. Outros jogos, como Pokémon Trading Card Game, contêm limites similares, mas podem dar o mesmo nome a várias cartas mecanicamente distintas. Um exemplo disto seria com a carta Pikachu do Base Set (1996) e Pikachu de Jungle Set (1999) (Figura 18) que apesar de ambos serem um Pokémon da espécie Pikachu, são representados com cartas mecanicamente diferentes. No caso de Pokémon Trading Card Game, um jogador pode ter até quatro cópias de qualquer Pokémon com o mesmo nome, independentemente da versão da carta, ou seja, pode ter quatro Pikachus do Base Set, do Jungle Set, ou qualquer combinação dos dois, desde que não tenha mais de quatro cartas com o nome Pikachu no baralho.



Figura 18 – (Esquerda) Pikachu Base Set, (Direita) Pikachu Jungle Set, Pokémon Trading Card Game, (Media Factory, 1996)

6.4.2 Descrição/Informação

Um ponto comum em todos os jogos de cartas apresentados até agora podemos observar que cada carta individual tem espaço para texto de regras. Este texto define Habilidades das cartas, que define os seus efeitos em jogo. Estas habilidades têm a característica de poder mudar certas interações e regra definidas por um jogo.

Estas habilidades não são para ser confundidas com outras características da carta que auxiliam na interação destas com um jogo, como Nome, Linhas de Tipo, Características de Pontuação, ou Arte. Pois apesar destas características poderem afetar o decorrer do jogo, e até interagirem umas com as outras, estas reagem sempre dentro de maneira pré-definida, enquanto uma habilidade pode contrariar as próprias regras de jogo. Dito isto, é comum, senão mesmo necessário, que um jogo estabeleça bem qual o modo como o jogo deve prosseguir quando estas habilidades entram em contacto umas com as outras, por exemplo; Imaginemos o caso de um jogador com 1 ponto de vida que perde quando este valor atingir 0. No início do seu turno duas habilidades provenientes de cartas controladas por este jogador se ativam ao mesmo tempo, sendo que uma destas habilidades resulta no jogador perder 1 ponto de vida e a outra o faz ganhar um ponto de vida. Coloca-se então a pergunta de qual a ordem a que estas habilidades se resolvem, e se o jogador perde ou não o jogo. Neste caso, dá-se uma necessidade de as próprias regras do jogo preverem este tipo de interação, caso esta seja possível, de melhor a informar os jogadores de como estas devem decorrer. Para responder ao exemplo posto anteriormente, podemos ver Magic: the Gathering e Hearthstone, sendo que no primeiro, o jogador que controla os efeitos escolhe qual deles vai primeiro, já em Hearthstone, o primeiro efeito a acontecer é o que provier da carta que estiver á mais tempo em campo.

Dito isto, e apesar de habilidades poderem ser encontradas em todos os jogos de cartas apresentados no decorrer da dissertação até agora, é necessário assinalar de que estas não são um requisito obrigatório para um jogo de cartas colecionáveis. Tal pode ser observado no caso de Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories da Konami (1999), jogo no qual apenas um número limitado de cartas tem habilidades, neste caso cartas de *Spell* e *Trap*. Já as cartas de monstro, a maioria das cartas no jogo, não possuem habilidades podendo um jogador passar todo o modo de campanha do jogo sem nunca utilizar uma carta com habilidades.

6.4.3 Habilidades de Palavras-Chave

Existem ainda habilidades de Palavra-Chave (Keyword Ability), estas habilidades são definidas por Mark Rosewater (2007) como habilidades, que por serem muito comuns ou exigirem muito espaço para serem escritas dentro do limite físico da carta, listam apenas o nome da habilidade como uma "palavra-chave", geralmente com um texto de lembrete á sua

frente, ou no livro de regras. O texto de lembrete pode ser visto como redundante, no entanto este possui a função de ensinar o que estas *keywords* significam em cartas com menos texto de habilidade, pois estas conseguem ceder algum espaço para a explicação do seu funcionamento. Deste modo, é então possível deixar estas explicações de parte em cartas mais complexas ou raras, como no caso de Odric, Lunarch Marshal (Figura 19), o qual concede uma série de *keyworded abilities* às criaturas do seu controlador. Habilidades estas que enchem a caixa de texto de habilidade da carta ao serem listadas, não deixando assim espaço para a texto de lembrete, dando assim exemplo de como as *keyworded abilities* podem ser utilizadas e do espaço de *design* que estas providenciam.



Figura 19 – Odric, Lunarch Marshal, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)

6.4.4 Custos da Carta

Segundo Mark Rosewater comentando Richard Garfield (2019) os jogos de cartas colecionáveis permitem que os jogadores escolham entre todas as cartas, ou um subconjunto de cartas, se o formato não usar todas as cartas, para construir o seu baralho. Logo, se não houvesse nenhuma restrição embutida no jogo, haveria um baralho ideal formado pelas melhores cartas disponíveis. Richard Garfield denominou este fenômeno como “Problema da Rainha”. Richard Garfield continua dizendo que se o jogador puder escolher com quais peças de xadrez joga, não haveria motivo para não se usar quinze rainhas e um rei, com a suposição de que cada jogador tem de ter um rei, pois isso fornece a condição de vitória. O sistema de *Mana* foi criado como meio para resolver este problema. O sistema de *Mana* força os jogadores a jogar uma variedade de cartas com custos diferentes porque seu valor muda conforme o jogo avança.

A existência de um sistema de custo é comum a todos os jogos de cartas analisados, apesar destes tomarem formas diferentes. Como no caso de jogos como Pokémon Trading Card Game, que inclui um sistema de evolução, no qual certas cartas mais poderosas só podem ser jogadas caso o jogador em questão já controle a sua pré-evolução em campo. Adicionalmente os ataques de cada Pokémon só podem ser ativados caso cartas de *Energy* lhes cubram os custos de ativação, similarmente ao sistema de Mana em Magic: the Gathering. Já Yu-Gi-Oh! por exemplo, tem um sistema de *Levels*, nos quais as suas cartas de *Monster* só podem ser invocados caso o jogador em questão sacrifique o número apropriado de monstros em campo, sendo este número definido pelo nível do monstro a ser invocado. Outros custos adicionais podem aparecer nas caixas de Habilidades das cartas, como no caso de Village Rites (Figura 20), que para além do custo de *Mana*, indicado no canto superior da carta, contém ainda o custo adicional de se sacrificar uma criatura quando este é jogado especificado na sua caixa da Habilidade.



Figura 20 – Village Rites, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)

6.4.5 Sistema de Raridade

Mark Rosewater (2009) comenta que desde a sua génese os jogos de cartas colecionáveis já trazem o conceito de raridade embutido, visto estes serem construídos sobre um modelo pré-existente de cartas colecionáveis. Esta solução mecânica dá-se pois quão mais rara for a carta, menos provável se torna a sua aquisição por parte de um grande número de jogadores, o que ajuda a restringir a qualidade média das cartas da maioria dos jogadores, dada a sua dificuldade de aquisição. Adicionalmente Mark Rosewater (2011) comenta que a rari-

dade é uma ferramenta útil para dar a jogadores experientes a experiência que estes procuram, sem correr o risco de sobrecarregar jogadores menos experientes, vistos estes terem acesso a menos cartas que o jogador um veterano. Ethan Ham citando Lee Moyer (2010), argumenta ainda que a raridade deve ser paralela à especialização da carta, não ao nível de poder. Moyer explica que na maioria dos casos, uma ferramenta mais exótica não faz um trabalho tão bom quanto um conjunto de ferramentas comuns. No entanto, nos raros casos em que essa ferramenta exótica é útil, esta deve fazer com que o trabalho para o qual está desenhada seja muito mais fácil, rápido e limpo. Concluído que quão mais óbvia e eficaz for a carta, mais comum ela deve ser.

6.4.6 Capacidades de Combate e Estatísticas Adicionais

Certas cartas, como no exemplo dos *Monsters* de Yu-Gi-Oh!, *Minions* de Hearthstone e *Creatures* de Magic: the Gathering, têm estáticas próprias de combate, quer sejam estas ofensivas, como no caso de poder de MtG, ou ataque de Yu-Gi-Oh! e Hearthstone, ou defensivas, como a defesa de Yu-Gi-Oh!, vida de Hearthstone ou resistência de Magic: the Gathering. Como já referido, estas estatísticas representam a capacidade de combate dentro dos diversos sistemas de jogo, mas este tipo de indicadores podem ser utilizados para expressar outras mecânicas de jogo, como as disciplinas de Vampire: The Eternal Struggle (White Wolf, Inc., 2000), que se encontram no canto inferior esquerdo de cartas como Lenny Burkhead (Figura 21).



Figura 21 – Lenny Burkhead, Vampire: The Eternal Struggle (White Wolf, Inc., 2000)

6.5 Função das Cartas

Uma vez entendidos os elementos de composição das cartas de um jogo de cartas colecionáveis, pode-se então delinear quais os padrões comuns a este tipo de jogo, sejam estas personagens que lutam pelo jogador, cartas que representam ou que lhe conferem recursos, ou cartas que o suportem no decorrer de uma partida. Esta listagem não tenciona delinear todas as possibilidades mecânicas dos possíveis tipos de cartas de jogos de cartas colecionáveis, focando-se apenas nos mais comuns e que podem ser considerados como base para os restantes tipos de cartas mais específicos. Pois existe sempre a possibilidade de se fundir os diversos tipos de cartas, assim como as suas funções mecânicas, num novo tipo de carta, o que pode levar a uma quantidade de variações que não são possíveis de cobrir nesta análise, o que reforça a necessidade de uma listagem dos e tipos de carta básicos presentes no comum dos jogos de cartas colecionáveis.

6.5.1 Cartas de Unidade

Como podemos constatar com a análise de possíveis objetivos de jogo, uma quantidade considerável de jogos de cartas colecionáveis utiliza algum tipo de recurso para marcar a posição dos jogadores relativa ao estado de vitória ou derrota do jogo. Um método comum a todos os jogos mencionados para diminuir recursos de vitória adversários ou aumentar os de jogador são cartas as cartas de Unidades. Para efeitos de tese, entende-se que uma carta de Unidade é uma carta que representa uma entidade concreta no jogo, podendo estas abranger desde as personagens importantes da narrativa até à mais diminuta criatura. Este tipo de cartas tendem a ser dotadas de características que possibilitam combate, sendo comumente utilizadas para derrotar outras unidades ou atacar jogadores adversários de modo a reduzir os seus pontos de recurso necessários para a vitória. Para além das suas capacidades de combate, Unidades tendem ainda a possuir Habilidades próprias que as distinguem dos seus pares e que aumentam a sua viabilidade e incorporação estratégica.

6.5.2 Cartas de Suporte

Se as cartas de Unidade tendem a ser fulcrais à ação de combate ao longo de uma partida, então as cartas de Suporte são as que auxiliam a vitória com poderosos efeitos. Estas cartas podem ter imensas formas e funções que dependem de jogo para jogo. Para efeitos de tese entendem-se como cartas de suporte as seguintes categorias, tendo em consideração que nem todos os jogos possuem todas as categorias aqui assinaladas:

- **Ação:** Para fins de dissertação, cartas de Ação são definem-se por efeitos a curto prazo, estes efeitos podem representar ações desde feitiços num mundo de fantasia, como *Sorceries* em *Magic the Gathering*, até ordens militares num universo de ficção-científica, como no caso de cartas de *Action* em *Transformers Trading Card Game*. Estas cartas

tendem a ser de natureza momentânea, por consequente a grande maioria dos seus efeitos focam-se em impactar o estado de jogo no momento imediato em que se resolvem. Um caso interessante de cartas de Ação pode ser encontrado nas cartas de *Trap* de Yu-Gi-Oh!, que se mantêm em campo enquanto se encontram viradas para baixo, voltando a funcionar como uma carta de Ação comum mal é virada para cima após a sua ativação, geralmente após certas condições descritas na caixa de habilidades serem cumpridas.

- **Acessório:** Ao contrário dos tipos de cartas já referidas, cartas de Acessório são únicas no sentido que só podem ser jogadas caso outras cartas já se encontrem em campo. Para efeitos de dissertação estas cartas são definidas como cartas que necessitam obrigatoriamente de outras cartas como alvo para poderem ser jogadas e/ou para que os seus efeitos se ativem, estas cartas tendem modificar as características das cartas às quais estão associadas e tendem perder o seu efeito e ou/a ser retiradas de campo quando o seu alvo é removido de campo ou jogo. Assim sendo, uma carta de Acessório precisa obrigatoriamente de outras cartas como alvo para poder ser jogada. Esta característica leva à problemática do “dois por um”, especificada por Mark Rosewater (2005) no qual se coloca a questão de que caso um adversário utilize uma única carta para retirar de campo a carta ao qual o Acessório se encontra vinculado, o Acessório também é retirado de campo por consequente. Esta “troca” resulta numa vantagem para o adversário que retirou duas cartas de campo ao utilizar apenas uma.
- **Contínuo:** Similarmente a cartas de Unidade, cartas de Suporte Contínuo tendem a permanecer em campo, e representam uma força ou objeto capaz de afetar o decorrer da partida. No entanto, e ao contrário de cartas de Unidade, estas não tendem a ter capacidades de combate próprias, ou o equivalente mecânico, pelo que influenciam o decorrer da partida, quase exclusivamente pelas suas habilidades. É de notar que estas cartas tendem a ser difíceis de remover por métodos comuns, sendo necessárias cartas com efeitos específicos para o fazer, como caso de cartas de *Continuos Spell* no Yu-Gi-Oh!, que são cartas que mal entram em campo, só podem ser removidas com o efeito de cartas, visto não terem limite intrínseco que modere o seu tempo em campo, nem possibilidade de serem destruídas por batalha. No entanto, é necessário chamar á atenção de que este não tem necessariamente sempre o caso. Pois apesar das cartas de suporte não terem por hábito comum entrarem em situações de combate, é possível segundo a definição que estas possam ser atacas, podendo então ter uma característica que defina a sua durabilidade. Por exemplo, um jogo hipotético pode ter cartas de suporte que tenham uma característica de durabilidade, sendo a carta destruída uma vez que seja atacada por uma carta de Unidade cujo valor ofensivo exceda a sua durabilidade, sem esta perder o seu estatuto como carta de Suporte dentro da definição oferecida para efeitos de dissertação.

6.5.3 Cartas Representativas

Enquanto a maioria das cartas tendem a ativar os seus efeitos ao ser jogadas no decorrer de uma partida, cartas Representativas podem ter efeitos que afetam elementos de jogabilidade mesmo fora de uma partida, como limitar a quantidade e qualidade de cartas que podem ser colocadas no baralho do jogador durante a sua construção. Esta característica não é exclusiva a este tipo de cartas, como pode ser observado na mecânica de *Companion of Magic: the Gathering*, que expande o alcance da mecânica até cartas de Unidade. Assim sendo, e para melhor diferenciar de outros tipos de cartas com mecânicas sobrepostas, uma carta que Representante é uma carta, geralmente com zona própria no campo de jogo, que indique a identidade mecânica do baralho do jogador, podendo ainda ter habilidades próprias, a capacidade de ser jogada durante o jogo ou até representar a entidade do jogador dentro do jogo, delineando a quantidade de pontos de vida e/ou recursos que este possui.

Dado o seu leque de potenciais mecânicas, estas cartas tendem a ser imensamente díspares de jogo para jogo. Nalguns casos, como em *Hearthstone* e *Shadow Era* de Wulven Studios (2011), a carta Representativa representa diretamente o jogador, a sua Classe, sistema de atributos, e habilidades. É de notar que o *Hearthstone* não apresenta os seus Heróis sob forma de carta, no entanto a incorporação mecânica é idêntica em ambos os jogos apresentados. O *Hearthstone* tem ainda cartas especiais de Heróis, que permitem ao jogador mudar as características do Herói com que iniciou a partida a meia da mesma, como no caso de *Uther of the Ebon Blade* (Figura 22), que modifica a habilidade, denominada de *Hero Power*, da Classe de *Paladin* (Figura 23), uma das diversas Identidades descritas como heróis, durante o decorrer da partida. Outra implementação deste tipo de carta vem do formato *Commander* de *Magic: the Gathering*, no qual os jogadores escolhem uma carta de *Criatura*, o equivalente a uma carta de unidade em *Magic: the Gathering*, com a linha de tipo “*Lendária*” e constroem um baralho de noventa e nove cartas únicas, com a exceção de cartas de *Basic Land*. Estas noventa e nove cartas adicionais têm ainda de partilhar símbolos coloridos de *Mana*, o sistema de identidade de *Magic: the Gathering*, com o *Commander* escolhido. Apesar destes *Commanders* não refletirem diretamente o estado do jogador durante a partida, caem sob a definição de carta Representativa oferecida, pois não só definem a identidade do jogador que as usa, como ainda se encontram na sua área específica durante a maioria do decorrer da partida, apesar de poderem ser jogadas como cartas de Unidade normais.



Figura 22 – Uther of the Ebon Blade e o seu Hero Power, Hearthstone (2014)



Figura 23 – Hero Class de Paladin e o seu Hero Power, Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)

6.5.4 Cartas de Recurso

A maioria dos jogos de cartas colecionáveis incluem um sistema de custo, nos quais os jogadores têm que cobrir os custos referidos nas cartas de modo a jogá-las durante uma partida. Deste modo, uma carta de Recurso é uma carta cuja principal função é a de gerar os recursos necessários no jogo de modo a cobrir os custos de jogar cartas adicionais. Este tipo de cartas podem ser dedicadas exclusivamente a essa função, como no caso dos *Basic Land*

de Magic the Gathering, ou os *Mana Crystals* de Hearthstone que, tal como os Heróis já referidos, não são apresentados visualmente como cartas apesar de preencherem o mesmo papel. Existem ainda cartas que podem produzir estes recursos, mas que podem não ser consideradas cartas de Recurso, como por exemplo Llanowar Elves (Figura 24) de Magic: the Gathering, que apesar de poder produzir recursos de forma similar a um Terreno Básico, é primariamente uma carta de Unidade. Similarmente, jogos como Shadow Era, não têm um tipo de carta especificamente desenvolvido para recursos, optando ao invés por deixar o jogador colocar qualquer carta da sua mão na Zona de Recursos virada para baixo, passando a tratar essas cartas como cartas de Recurso, similares a Mana de Hearthstone e Terrenos de Magic: the Gathering. Outros jogos como Pokémon Trading Card Game, não têm uma zona de recursos à parte, neste caso os jogadores colocam as suas cartas de recursos, denominadas de *Energy* no Pokémon Trading Card Game, diretamente nas cartas de Unidade de modo similar a cartas de Acessório.



Figura 24 – (Esquerda) Llanowar Elves, (Direita) Forest – Basic Land, Magic: the Gathering, (Wizards of the Coast, 1993)

6.5.5 Campo de jogo

Da mesma maneira que cada jogo de cartas colecionável pode ter componentes de cartas variados e únicos, também os campos ou zonas de jogo podem ser customizados de jogo para jogo, com formas únicas que se enquadram com as necessidades de cada jogo, no entanto, pontos comuns a muitos jogos que merecem atenção por parte do desenvolvedor. Para efeitos de dissertação, um Campo de Jogo, é a área física na qual uma partida do jogo decorre, podendo estar dividida em vários segmentos onde se colocam cartas ou outros objetos de jogo como o baralho, marcadores ou até tipos de cartas específicas como Cartas

Representativas. No Magic: the Gathering podemos observar os componentes básicos de um Campo de Jogo, pois este divide as áreas em três parcelas distintas, o *battlefield* onde colocam cartas permanentes, como Cartas de Unidade ou de Recurso, a *library* que se refere à zona onde o baralho se encontra e o *graveyard* que funciona como uma zona de descarte onde se colocam as cartas não permanentes após o seu uso ou cartas permanentes que para lá sejam enviadas devido a regras de jogo. Adicionalmente, em jogos de *commander* existe a *command zone* onde se coloca a Carta de Identidade do jogador. Apesar de bem definido, este Campo e Jogo não especifica onde o deve colocar fisicamente os objetos de jogo, podendo o jogador colocar a sua *library* em qualquer canto da sua área de jogo.



Figura 25 – Code Talker, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999)

Jogos como Yu-Gi-Oh! fazem uma melhor definição de áreas e as suas localizações físicas dentro do Campo de Jogo. Estas áreas abrem oportunidade para mecânicas baseadas na localização física dos objetos de jogo quando em relação uns com os outros e com o Campo de Jogo, um exemplo disto dá-se nas cartas “Link” como no caso de (Figura 25) cuja arte se encontra rodeada de setas, sendo que as setas vermelhas apontam fisicamente para outras zonas de campo, podendo ter efeitos relacionados com as cartas para que apontam, neste caso o jogo já não pode ser jogado ao colocar cartas aleatoriamente em campo, visto ser necessário respeitar as zonas de jogo delineadas para se usufruir das diversas regras e cenários que o jogo possibilita. Esta característica não é comum apenas a jogos físicos, como no exemplo de Mythgard (Figura 26), um jogo estritamente digital, que utiliza o espaço de campo e as suas separações, como método de criar estratégias, visto as cartas jogadas por norma só poderem interagir com outras cartas fisicamente adjacentes a si, sendo portanto necessário uma estrutura de área de jogo bem definida e premeditada.



Figura 26 – Campo de jogo de Mythgard (Rhino Games, inc., 2020)

Folha em branco

Capítulo 7 - Primeiros Jogos de Cartas Digitais

De modo a melhor se realizar uma análise a qualquer conjunto que seja de jogos de cartas colecionáveis digitais, é necessário enquadrá-los num contexto histórico que melhor dê a entender quais as suas características únicas e quais os ambientes nos quais estes são criados. Adicionalmente, este enquadramento histórico completa as restantes até agora feitas, de modo a se ter uma visualização completa dos ambientes nos quais os jogos e quais os desenvolvimentos, tanto tecnológicos como de *design*, que se deram ao longo dos anos e plataformas.

Antes de listarmos alguns jogos de cartas colecionáveis marcantes, comecemos por ver alguns jogos de cartas anteriores ao próprio conceito. Começando na plataforma DOS, onde podemos ver exemplos de jogos de Baccarat (1986), Draw Poker (1986) e Osmosis Solitaire (1988) de Raymond M. Buti que adaptavam os jogos de cartas dos quais retiram os títulos para um ambiente digital. No entanto, e talvez o mais famoso destas adaptações seja Solitaire, primeiro publicado em 1990 pela Microsoft, que inclui o jogo como parte de sua linha de produtos Windows desde o Windows 3.0. Solitaire é uma adaptação do jogo de cartas Klondike, que se enquadra dentro da família de jogos de Patience que, segundo Joel Garreau (1994), foi incluído no Windows de modo a dar aos utilizadores algo de familiar e divertido para fazer com o computador, enquanto também os ensina a usar um rato. Joel Garreau menciona ainda que segundo funcionários da Microsoft, o Solitaire foi o aplicativo mais usado para Windows durante anos. Card Game (1990) da Coconuts Japan é outro exemplo de adaptação de jogos de cartas para um formato digital, que adapta Blackjack, Poker e Crazy Eights para o Gameboy da Nintendo (1989). Outro exemplo de jogos já analisados que foram convertidos para um ambiente digital é o jogo de Uno, que em 1993 recebeu uma adaptação exclusiva ao Japão na forma de Super Uno da Tommy Corporation. Sendo este publicado para a Super Famicom, no qual o jogador tem várias opções de personalização para o número de jogadores, regras especiais e outros recursos, e vários retratos de anime para os jogadores usarem.

Até agora todos estes jogos apresentam-se como adaptações de jogos de cartas já existentes, no entanto alguns jogos digitais começaram a incorporar a mecânica de cartas na sua jogabilidade, mesmo antes da primeira adaptação ou criação de um jogo de cartas colecionáveis digitais, demonstrando portanto a versatilidade destas peças de jogo, mesmo num ambiente digital. Entre estes jogos temos os exemplos de Dragon Ball: Daimaō Fukkatsu (1988) da Bandai que apesar de ser um jogo de *Role Playing* utiliza cartas no seu sistema de batalha ao invés da lista de comandos geralmente associados a jogos deste tipo durante esta época. Arcana (1992) de HAL Laboratory também utiliza cartas, no entanto estas são utilizadas

para representar objetos de jogo como inimigos e personagens. Estes exemplos demonstram a versatilidade das cartas num ambiente digital, mas não chegam de perto de demonstrar todas as suas possibilidades mecânicas, existindo jogos que até hoje as utilizam de inúmeras formas. No entanto, e visto o tema e foco desta dissertação, estes exemplos servem prova de que não só as cartas já tinham encontrado uso num ambiente digital antes da criação e adaptação de jogos de cartas colecionáveis, como estas podem ser utilizadas de formas bastante criativas neste ambiente.

7.1 Origem e Desenvolvimento dos Jogos de Cartas Colecionáveis Digitais

De modo a definir uma linha temporal de jogos de cartas digitais é necessário retornarmos a Maio de 1997, época na qual Chron X é lançado pela Genetic Anomalies. Chron X é tido como o primeiro jogo de cartas colecionáveis digital pela Guinness World Records, vencendo jogo como como Sanctum de Digital Addiction (1998) á linha da meta. Num artigo de Baur, W. para a revista The Duelist (1997), este descreve o jogo como “remarkably smooth” apesar de parecer o oposto quando meramente descrito por palavras, e atribui esse facto a características como a interface e o facto de o jogo aproveitar a sua faceta digital para fazer toda uma manutenção de elementos de jogo como a vida e recursos, que num jogo real teriam de ser marcados e lembrados pelos jogadores.

Nesse mesmo ano de 1997 uma versão digital de Magic: the Gathering da Wizards of the Coast (1993) intitulada Magic: the Gathering é desenvolvida e publicada pela MicroProse. Esta versão do jogo inclui uma campanha para um jogador no qual esse jogador explora um mundo gerado aleatoriamente enquanto joga partidas de Magic: the Gathering contra inimigos controlados pelo computador. Ao longo da sua jornada o jogador vai ganhando cartas e recursos de modo a melhorar as suas chances de vitória. O jogo tem ainda um modo de *Duel* no qual o jogador pode jogar contra um oponente controlado pelo computador, sendo a possibilidade de jogar contra outro jogador humano *online* só se dá após a instalação da expansão Manalink também produzida pela MicroProse em 1998.

Magic: the Gathering recebeu ainda muitas mais adaptações digitais, dentro as quais se destacam, Magic: the Gathering Online da Wizards of the Coast (2002) o qual é tido pelo Guinness World Record como o jogo de cartas colecionáveis digital online mais duradouro do mundo, visto este ter vindo a receber atualizações e novas versões até hoje. Outra adaptação veio na forma de Magic: the Gathering Duel of the Planeswalkers da Wizards of the Coast (2009), sendo esta uma experiência introdutória ao jogo de Magic: the Gathering que recebeu sequelas até ao ano de 2014. Em 2019 Magic: the Gathering Arena da Wizards of the

Coast é lançado como uma maneira de jogar Magic: the Gathering *online*, o jogo existe em paralelo com Magic: the Gathering Online, e apesar de do Magic: the Gathering Arena não dar acesso a uma coleção de cartas tão expansiva como a de Magic: the Gathering Online, o jogo conta com um grafismo e *interface* mais moderno e com versões móveis do jogo.

Magic: the Gathering não foi o único jogo de cartas colecionáveis a receber versões digitais, sendo que outros casos de sucesso do mundo de jogos de cartas colecionáveis físicos receberam versões digitais, cada um com as suas peculiaridades. Apesar de uma listagem e descrição completa de todos estes jogos estar fora dos objetivos desta dissertação, alguns casos merecem menção. Entre estes temos jogos como Yu-Gi-Oh! Duel Monsters (1998) e Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (1999) ambos da Konami, que apesar de serem jogos de cartas colecionáveis por inteiro, apresentam-se como interpretações do jogo de Yu-Gi-Oh! na sua versão mais próxima da *Manga* e *Anime* originais, sendo que apenas em 2000 com o jogo Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul da Konami, intitulado Yu-Gi-Oh! Duel Monsters 5: Expert 1 no Japão, é que uma adaptação fiel ao jogo de cartas colecionável físico da Konami foi lançado. Nos anos seguintes vários jogos são publicados seguindo estas linhas de *design*, que apesar de oferecerem na sua maioria a possibilidade de jogar o jogo num modo multijogador local. No entanto, apenas em 2005 é que a Konami lança Yu-Gi-Oh! Online, sendo esta uma adaptação digital jogo físico da Konami com capacidades *online* que deixavam os jogadores jogarem uns contra os outros remotamente. Este jogo recebeu duas expansões durante a sua duração intituladas de Yu-Gi-Oh! Online: Duel Revolution (2007) e Yu-Gi-Oh! Online: Duel Accelerator (2007), ambas da Konami e que duraram até 2010, quando o jogo foi encerrado. Seguindo-se Yu-Gi-Oh! Duel Links em 2016 pela Konami, que se apresenta como uma versão *online* e simplificada do jogo de cartas colecionáveis físico da Konami, e por Yu-Gi-Oh! Master Duel em 2022, também da Konami, que ocupa o espaço deixado pelo Yu-Gi-Oh! Online de ser uma adaptação fiel do jogo físico que possa ser jogado *online*.

De modo similar, em 1998 a Hudson Soft produz Pokémon Trading Card Game, sendo este uma adaptação digital do jogo de cartas colecionáveis físico da Nintendo, que proporcionava uma campanha de aventura, no qual o jogador tem que derrotar diversos oponentes e ganhar mais cartas de modo a completar o jogo e multijogador local. O mesmo pode ser dito da sua sequela, também da Hudson Soft., intitulada de Pokémon Card GB2: Here Comes Great Team Rocket!, de lançamento exclusivo no Japão. Em 2012 a Nintendo lançou o Pokémon Trading Card Game Online, desenvolvido pela Dire Wolf Digital, que proporciona aos usuários a possibilidade de jogarem partidas de Pokémon Trading Card Game *online*.

Até agora, todos os jogos apresentados são adaptações digitais de jogos já existentes, ou no caso dos jogos de Yu-Gi-Oh! pelo menos de certos aspetos, ou de jogos completamente novos, como no caso de Chron X. Mas alguns jogos de cartas colecionáveis existem como minijogos dentro de projetos maiores, como no caso dos jogos Final Fantasy VIII (1999) e Final Fantasy IX (2000) ambos da Square Enix. Outro exemplo disto provém do jogo Might and Magic VIII: Day of the Destroyer da The 3DO Company (2000), o qual inclui um jogo de cartas colecionável intitulado Arcomage, que se apresentava como uma distração jogável em tavernas com um cariz completamente opcional ao jogador, e que em 2000 o Arcomage veio a ser lançado como jogo próprio pela The 3DO Company. O mesmo aconteceu com Gwent, sendo este um jogo de cartas colecionáveis opcional que pode ser jogado em tavernas no jogo The Witcher 3 (2015) e que em 2018 é lançado como jogo próprio pela CD Projekt RED.

7.2 Jogos de cartas colecionáveis digitais nos dias de hoje

Como podemos confirmar, e segundo Turkey et. Selen et. Adinolf et. Sonam et. Tirthalivet et. Devayani (2012), os jogos de cartas colecionáveis estrearam na mesma época em que a Internet se torna mais acessível, que levou a inúmeras tentativas de integrar estes jogos, agora digitais, com a *web*. Este facto atingiu novos graus de veracidade em 2014, quando o Hearthstone da Blizzard, baseado na saga Warcraft da mesma publicadora é lançado, e que segundo Writer, S. (2017) cria um novo paradigma no cenário de jogos de cartas colecionáveis digitais que se encontrava amplamente dividido entre jogos simples para smartphones e títulos altamente complexos no PC / Mac semelhantes às variantes de jogos de mesa. Dado o sucesso do Hearthstone, diversos outros títulos são lançados para competir diretamente com este, sendo a maioria destes baseados em universos de jogo já previamente existentes. No entanto, é importante lembrar que segundo Christian Nutt (2013) jogos de cartas colecionáveis digitais como Rage of Bahamut desenvolvido pela DeNA (2011) alcançaram imenso sucesso, mesmo antes da chegada de Hearthstone no mercado, mesmo que estes não alcançassem a junção das características descritas por Carter Roger. Deste modo, existe uma distinção um tanto quanto clara, entre jogos pré e pós Hearthstone, que se caracteriza tanto por padrões de inclusão de certas mecânicas de jogo, como pela estratégia de criação destes jogos, que se focam em adaptar propriedades intelectuais já existentes.

7.3 Hearthstone

Contexto Histórico: Segundo Wawro, A. (2014) citando Eric Dodds, o desejo da Blizzard de desenvolver algo mais experimental com uma equipa menor, em contraste com os seus

projetos maiores, e o amor compartilhado por jogos de cartas colecionáveis em toda a empresa, como os motivos que levaram à criação de Hearthstone. Baseado na franquia de Warcraft da Blizzard Entertainment, o jogo aproveita a profundidade de personagens e locais criados para outros jogos dessa série facilitou a criação de cartas inspiradas neles. Hearthstone aproveita conceitos e arte do jogo de cartas colecionáveis de Warcraft, intitulado de World of Warcraft Trading Card Game da Upper Deck Entertainment (2005), que o precede. Como já foi comentado anteriormente, o Hearthstone é um caso de enorme sucesso que mudou a face dos jogos de cartas digitais desde a data da sua publicação.

Peças de Jogo: Um baralho de Hearthstone é constituído por 30 cartas e um *Hero*, que define a classe do jogador, sendo que cada jogador só pode colocar cartas no seu baralho que partilhem a classe com o seu *Hero* e/ou cartas neutras. Existem diversas categorias de cartas em Hearthstone, sendo que todas têm um custo de *Mana* associado, com a exceção da classe de *Hero* do jogador, se bem que cartas de Hero adicional também têm custos de *Mana*. Assim sendo as seguintes categorias de cartas estão presentes no jogo:

- **Heroes:** São as cartas Representativas do jogo, o jogador seleciona um *Hero* que define que cartas pode adicionar ao baralho, adicionalmente, existem cartas de *Hero* que podem ser jogadas no decorrer da partida que substituem o *Hero* do jogador até ao final da mesma.
- **Minions:** Estas são as cartas de Unidade do jogo, que os jogadores invocam de modo a danificar o *Hero* adversário ou *Minions* adversários. Um jogador só pode controlar sete *Minions* em campo.
- **Spells:** São as cartas de Ação do jogo. Estas são descartadas após serem usadas e auxiliam os jogadores a alcançar vitória com efeitos poderosos e imediatos.
- **Weapons:** São cartas que podem ser equipadas ao *Heroe* e que lhe conferem efeitos e características de combate adicionais. Estas cartas assumem um papel híbrido de Suporte e Acessório. O jogador só pode ter uma *Weapon* equipada de cada vez, equipar uma nova *Weapon* destrói a anterior.

Tema do Jogo: O jogador assume o papel de um herói da saga de Warcraft, que com o auxílio dos seus lacaios, equipamento e feitiços tem de derrotar o seu oponente. O jogo tem uma temática leve, geralmente parodiando ou divertindo-se com o material da franquia base de Warcraft. O jogo tem muitos modos alternativos de jogabilidade pelo que este é o tema específico ao modo de jogo base.

Regras do Jogo: O Hearthstone é um jogo relativamente simples no que toca a regras que o jogador tenha de saber, visto o jogo em si manter registo e resolver a grande maioria das

suas interações. Deste modo, podemos considerar como um mapa base das regras o seguinte:

- **Início de Partida:** O jogo decide que jogador vai primeiro, sendo que o primeiro jogador começa com 3 cartas na mão, e o segundo com 4. Os jogadores podem escolher qualquer carta que não gostem da sua mão, embaralha-la e voltar a comprar, mas só podem fazer isto uma vez. Depois de este *Mulligan* ser feito, o segundo jogador recebe a carta de *Coin*, que é uma carta de uso único que lhe garante um pequeno bônus ao ser usada.
- **Início de Turno:** O jogador de turno ganha um *Mana Crystal*, sistema de recursos do jogo que é gerado automaticamente pelo jogo até um máximo base de 10; e compra uma carta do baralho.
- **Decorrer de Turno:** O jogador do turno pode jogar qualquer carta da mão, desde que possa pagar os seus custos, e pode declarar ataques com os seus *Minions*, caso estes já estejam em campo á pelo menos um turno, ou com o seu *Hero*, caso este tenha pontos de ataque. Quando duas cartas lutam, ambas são dano uma á outra igual aos seus pontos de ataque, quando uma criatura tem mais dano do que vida, esta é destruída.
- **Final de Turno:** O jogador pode clicar no botão de final de turno para passar o turno ao seu adversário a qualquer momento no decorrer do seu turno.
- **Final de Partida:** Qual um dos jogadores ficar sem pontos de vida, este perde.

Comentários Adicionais: Hearthstone apresenta-se como um jogo que simplifica muitos dos aspetos mais complexos de jogos como Magic: the Gathering, aproveitando a sua natureza digital para controlar elementos de jogo que seriam difíceis de recordar num ambiente físico. Por outro lado, Hearthstone aproveita essa natureza digital de modo a implementar mecânicas que seriam impossíveis a um jogo físico e que adicionam elementos de profundidade á experiência de jogo sem exigir muito dos jogadores.

Capítulo 8 - Diferenças entre Jogos de Cartas Colecionáveis Físico e Digitais

Cada jogo de cartas colecionáveis tem um conjunto de regras e interações diferente, apesar das suas bases históricas e mecânicas similares. Isto inclui os jogos de cartas colecionáveis digitais, podendo estes serem adaptações de jogos físicos já existentes, como no caso de Magic: The Gathering Arena da Wizards of the Coast (2019), ou jogos nativamente digitais, como Hearthstone da Blizzard Entertainment (2014), ou Legends of Runeterra da Riot Games (2020), entre muitos outros. No entanto, e apesar de partilharem do mesmo género de jogo, existem algumas diferenças mais ou menos cruciais que os separam para além do *media* no qual são produzidos.

8.1 Atualização a longo e médio prazo do cenário jogo

Numa listagem de Samuli Kuosa (2016) que compara estes as diferentes vantagens e desvantagens entre estes dois *medias*, começa por dar o exemplo do balanceamento, afirmando que é muito mais fácil balancear cartas depois destas serem implementadas num jogo digital, quer seja necessário enfraquecer, fortalecer, ou corrigir um texto na carta em questão, visto que um jogo digital pode simplesmente ser atualizado sendo as mudanças implementadas num “*patch*”. Já num jogo de cartas físico isso é muito mais difícil, pois mesmo que as regras ou texto mudem, versões já impressas das cartas continuam a conter esse erro, o que em certos casos pode levar a uma disputa de regras entre jogadores que tenham duas versões diferentes da mesma carta.

Um exemplo desta divisão pode ser visto na carta de Magic: the Gathering intitulada Orcish Oriflamme (Figura 27), que foi restrita em 1994, não por motivos de poder, mas por causa de um erro na impressão que reduzia o preço de mana necessário para jogar a carta em metade, o que poderia conduzir a confusão entre os jogadores, pois não só estes tinham de memorizar que o valor de custo impresso na carta estava errado, como ainda poderia acontecer o caso de dois jogadores terem versões diferentes da mesma carta na mesma partida.



Figura 27 – (Esquerda) Orcish Oriflamme com o custo de mana correto (canto superior direito), (Direita) Orcish Oriflamme com erro de impressão que reduzia o custo de mana total em metade, Magic: the Gathering (Wizards of the Coast, 1993)

Por outro lado, também se pode dar o caso de uma carta ser mais fraca ou forte do que esperado e /ou novos elementos serem adicionados ao jogo. Nestes casos, o jogo físico encontra-se muito mais restrito no que toca a balanceamento, pois as suas opções são limitadas, podendo reimprimir as cartas com os novos níveis de poder, correndo os riscos anteriormente descritos, ou limitar a carta em ambientes competitivos.

Já o mesmo não acontece em jogos digitais como Hearthstone, nos quais, modificações podem ser feitas a cartas já existentes na coleção dos jogadores, um exemplo disso pode ser visto na carta Fireball, carta presente na coleção de todos os jogadores que acabem o tutorial. Durante a vida do jogo, uma das modificações mecânicas ocorridas foi a criação de escolas de magia, ou seja, cartas de *Spell* poderiam ter categorias de tipos antes só acessíveis a cartas de *Minions*, no caso de Fireball, ganhou a linha de Fire (Figura 28), que antes não possuía, mas ao invés de ter de reimprimir a carta de modo a jogadores terem acesso à versão correta, os desenvolvedores de Hearthstone simplesmente atualizaram as cartas existentes na coleção dos jogadores. Ao utilizar esta tecnologia, até mudanças mais pequenas e específicas podem ser efetuadas mais frequentemente para um melhor balanceamento do jogo.



Figura 28 – (Esquerda) Fireball no seu estado original, (Direita) Fireball com o tipo de Fire (parte inferior da carta), Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)

8.2 Complexidade

Outra vantagem de um jogo de cartas colecionável digital listado por Samuli Kuosa (2016) é o da possibilidade de implementação de elementos mais complexos de forma mais fácil e que não sobrecarreguem o jogador com vários elementos de jogo únicos que este precise de controlar. Ou seja, o existe uma preocupação menor em aumentar em demasia a complexidade de interações entre as cartas, pois mesmo que o jogador não perceba bem as regras e como a interação de dará, o computador fará correr o jogo de maneira correta conforme descrito nas regras do jogo. Por outro lado, caso se criem estados de campo nos quais uma quantidade elevada de efeitos se ativem ao mesmo tempo, o computador consegue fazer com que esta montanha de interações se resolva de maneira eficiente e correta, enquanto num ambiente físico existe sempre a possibilidade de um jogador se perder no meio das interações, ou não perceber como elas são suposto desenrolar-se. O mesmo pode acontecer com habilidades de cartas que seriam excessivamente complicadas de calcular durante o decorrer de uma partida em formato físico, como é no caso da carta Mayor Noggenfogger (Figura 29), que possui a habilidade de mudar todos os alvos de todas as ações de jogo com alvo de forma aleatória, esta habilidade seria imensamente complexa num jogo físico, pois caso exista um número excessivamente elevado de alvos possíveis no estado de jogo na qual este seja jogado, é inteiramente possível que o cálculo da aleatoriedade fosse para além da

possibilidade de alguns jogadores, assumindo que estes tivessem as ferramentas para sequer as calcular.



Figura 29 – Baron Noggenfogge, Hearthstone (Blizard Entertainment, 2014)

Samuli Kuosa (2016) continua dizendo que num jogo digital, como Hearthstone, também é possível atribuir animações às cartas e diferentes efeitos visuais quando as cartas efetuam determinadas ações. Isso não só torna o jogo mais atraente, mas também pode servir como um meio para tornar a jogabilidade mais clara e imersiva, pois o jogador pode focar-se na fantasia e decorrer da partida sem se preocupar com detalhes técnicos complexos e/ou obscuros do jogo.

8.3 Aspeto Social e Acessibilidade

Por outro lado, uma vantagem que Samuli Kuosa (2016) atribui a um produto físico é, a parte social do jogar. Jogar na mesa da cozinha com os amigos é diferente do ponto de vista social do que jogar com alguém pela internet, especialmente se for com alguém que o jogador nem conhece. Jogar com cartas físicas também não requer um computador, dispositivo móvel, ou conexão com a Internet. Outro aspeto possibilitado pelo ambiente físico é o da troca de cartas e discussão imediatos de diversos aspetos do jogo, não que estes elementos não possam ser parcialmente replicados por um ambiente digital, mas este requer muitos mais passos em média do que simplesmente falar, trocar e colecionar com outras pessoas que se encontrem fisicamente presentes.

Por outro lado, o elemento digital e *online* possibilita que jogadores comuniquem á distância, mesmo que de maneira mais precária, e joguem partidas e adquiram coleções próprias sem a necessidade de se deslocarem a uma loja ou ponto de encontro onde este jogo possa estar disponível. Outro problema resolvido pelo aspeto digital é o de comunidade, pois devido á natureza multijogador dos jogos de cartas colecionáveis, caso um jogador não tenha ninguém com quem jogar, ou que sequer demostre o mínimo de interesse no jogo em questão, este fica inibido de jogar, pelo menos na capacidade na qual o jogo projetado. O elemento digital e *online* minimiza esta problemática consideravelmente, pois aumenta consideravelmente o acesso ao encontro de outros jogadores, e/ou motores de jogo, que possibilitem o decorrer de uma partida, e o partilhar do interesse pelo jogo. Pois mesmo que o jogo não tenha componente digital, não é incomum que este ofereça adversários controlados pelo computador, de modo a que ao menos o jogador possa jogar umas partidas do jogo em questão, o que pode ser melhor que não ter como jogar de todo. Por último, a componente digital abre portas á criação e propagação de mais jogos, pois estes podem ser jogados e partilhados num ambiente *online* que contorne a necessidade de patrocínio físico que pode estar fora do alcance de desenvolvedores mais pequenos, ou localizados em zonas mais remotas e sem acesso facilitado a convenções e eventos de amostras de jogo presenciais.

For fim, ao discutir a faceta colecionável dos jogos de cartas, para muitas pessoas é muito mais atraente possuir as cartas físicas, o que é especialmente significativo para colecionadores. Embora também possa existir quem prefira que estas sejam digitais, pois não ocupam o espaço que as coleções físicas, o que faz com que as cartas digitais possam ser mais fáceis de gerenciar. Adicionalmente, versões digitais de jogos podem oferecer cartas simplesmente por jogar, no caso de jogos maioritariamente *singleplayer*, como na série de jogos Yu-Gi-Oh! Tag Force da Konami (2006-2011), todas as cartas podem ser obtidas pelos jogadores simplesmente ao passar o jogo. Já em casos *online*, como Hearthstone, o jogador tem a opção de ir adquirindo cartas á medida que vai jogando e completando objetivos, se bem que a um ritmo inferior aquele geralmente encontrado em jogos *singleplayer*, e sempre com a opção de comprar mais cartas com dinheiro real.

8.4 Peças de Jogo Adicionais

Um ponto não discutido por Samuli é a geração de novas peças de jogo, podendo este ser o mais limitador de todos na conversão de um jogo de cartas colecionáveis digital, ou de algumas das suas mecânicas, para formato físico. Um exemplo disto é a carta Deathstalker REXXAR (Figura 30) de Hearthstone, a qual confere ao jogador que a use a habilidade de criar *Minions* do tipo *Beast* custodiáveis no decorrer de uma partida. Não só esta habilidade de se gerar cartas do nada para se usar no decorrer de uma partida seria quase impossível de

se adaptar para um jogo de cartas colecionáveis físico, como ainda existe o detalhe de que o jogador é apresentado dois grupos de três cartas do tipo besta para criar a sua carta customizada, sendo que as cartas apresentadas provêm da base de dados de todas as cartas de besta alguma vez impressas durante a vida do jogo, independentemente de o jogador as possuir na sua coleção ou não.



Figura 30 – Deathstalker Rexxar e o seu “Hero Power” que permite ao jogador criar cartas customizadas, Hearthstone (Blizzard Entertainment, 2014)

Outro elemento a considerar é o de peças de jogo que não as cartas, um bom exemplo disto pode ser visto nas cartas que envolvam moedas ou dados de jogos como Yu-Gi-Oh!, como (Figura 31). Neste caso, o pacotes e/ou baralhos de cartas de Yu-Gi-Oh! vendidos com esta carta não providenciam as moedas necessárias para o seu uso. Sendo que, mesmo que seja de esperar que qualquer jogador tenha acesso a uma moeda ou dado visto a sua relativa acessibilidade, caso os jogadores não tenham acesso imediato a estas peças de jogo no momento em que a carta é jogada, o estado de jogo não pode ser resolvido. Já num ambiente digital isto não acontece, pois o jogo pode criar as peças de jogo necessárias para o decorrer da partida, sem ser necessário o uso de dados, moedas, ou qualquer outra peça física.



Figura 31 – Gambler of Legend, Yu-Gi-Oh! (Konami, 1999)

Folha em branco

Capítulo 9 - Comparação de Análises Efetuadas

Uma vez completa a recolção histórica e análise dos elementos de estudo da dissertação, pode-se então prosseguir á comparação dos objetos de estudo, de modo a melhor se entender o relacionamento entre os jogos de cartas clássicos e os jogos de cartas colecionáveis, tanto de um ponto de vista histórico como mecânico. Pois apesar de se conseguir traçar uma linha e relação temporal bastante clara entre ambos, que passa desde os primórdios dos jogos de cartas, as suas adaptações que levaram á criação de baralhos de jogo específico para as suas diversas variantes, e que influenciado pelas cartas colecionáveis, acaba com a criação e popularização dos jogos de cartas colecionáveis e a sua adaptação ao mundo digital. Mantém-se ainda a questão de quão os jogos clássicos afetaram e influenciaram o desenvolvimento e características mecanicamente os jogos de cartas colecionáveis, para além das componentes primárias do *media* das cartas.

Para este fim comparativo é analisado o fator histórico, que se foca na comparação dos ambientes e contextos históricos em que estes jogos se desenvolveram; o fator tema, que compara os diversos temas que caracterizam os jogos; fator jogadores, que analisa a quantidade de jogadores suportados pelos jogos e o impacto que têm no decorrer das partidas; fator objetivo de jogo, que confere os principais tipos de objetivos mais comuns em cada tipo de jogo; fator peças adicionais, que contrasta a necessidade que os diferentes jogos têm do uso de peças de jogo adicionais; fator composição de cartas, que contrasta a constituição das cartas nos diversos jogos; e o fator de categorias de cartas, que cruza os tipos de cartas comuns aos dois tipos de jogos jogos.

9.1 Fator Histórico

Grande parte dos jogos de cartas clássicos evoluíram gradualmente, á medida que se iam espalhando por diversas regiões do mundo, pelo que incorporam os traços culturais das regiões que habitam. No entanto, apesar da forma e estética das cartas sofrer alterações consideráveis, a grande maioria dos jogos clássicos analisados é surge num contexto de adaptação às peças de jogo populares na região e altura da sua criação. Com isto quer-se dizer que ao contrário dos jogos de cartas colecionáveis, que criam cartas específicas para o seu jogo, os jogos de cartas clássicos eram criados a pensar na melhor forma de utilizar as cartas que já existiam.

Deste modo, pode-se observar que os jogos de cartas colecionáveis têm uma vertente mais comercial, pois enquanto para um jogo de cartas clássico um jogador apenas tem de adquirir um baralho padrão que lhe dá acesso a uma pletera de jogos diferentes, no caso dos jogos

de cartas colecionáveis, as cartas e baralhos adquiridos para um jogo estão restritas a uso nesse jogo cartas, mesmo que este tenha múltiplos formatos de jogo, e não podem ser jogadas noutra jogo do mesmo género. Adicionalmente, o elemento de colecionismo presente nos jogos de cartas colecionáveis também reforça o seu lado comercial, pois apesar de se poder comprar baralhos raros e valiosos de jogos de cartas clássicos, estes não são necessários para se jogar ou ter melhores chances de vitória numa partida dos mesmos.

9.2 Fator Tema

É possível que o fator de tema seja o mais variado de todos aqui em análise, pois cada jogo tem o seu, o que dificulta a comparação destes dois tipos de jogos. No entanto, pode-se afirmar que existe uma quantidade relevante de jogos de cartas clássicos que cujos temas são abstratos, e cujas descrições mais se assemelham a uma descrição mecânica do mesmo, como o Poker ou Trinta e Um por exemplo. Por outro lado, jogos como Karnöffel incluem um tema explícito e satírico, que melhor se enquadra com os temas complexos encontrados nos jogos de cartas colecionáveis. Poder-se-ia dizer que os jogos de cartas colecionáveis conseguem passar melhor o tema, visto poderem criar cartas que reflitam o tema em questão, ao invés de terem de extrapolar a partir de cartas já existentes, como no caso da maioria dos jogos de cartas clássicos. No entanto, jogos de cartas como Militaire e Koi-Koi contradizem essa afirmação, como exemplos de jogos cuja componente gráfica se enquadra perfeitamente com a temática. Assim sendo, a única real diferença que se pode demarcar em relação a esta disputa e comparação de uso temático, é a capacidade que os jogos de cartas colecionáveis possuem de se expandir, de modo a incluírem mais peças de jogo que reforcem o tema do jogo.

9.3 Fator Jogadores

Começando pelo elemento dos jogadores, podemos observar uma inversão na quantidade destes por partida de jogo. Começando pelos jogos de cartas clássicos, podemos observar que estes tendem a ser jogados por uma média de quatro jogadores por partida, havendo casos de jogos como os encontrados na família de Patience que se focam numa jogabilidade direcionada a apenas um jogador. Enquanto existe a possibilidade de partidas entre apenas dois jogadores na maioria dos jogos analisados, é notável que a maioria acomoda uma quantidade elevada de jogadores sem necessidade de mudar as regras de jogo, ou criar-se formatos de jogo novo, existindo até casos que necessitam de mais para se tomar proveito total das regras.

Já nos jogos de cartas colecionáveis podemos observar o padrão oposto, ou seja, a maioria dos jogos foca-se numa jogabilidade de um jogador contra o outro, sendo que formatos que

suportem partidas com mais jogadores tendem a necessitar da alteração de regras, por vezes diminutas, como na saga Yu-Gi-Oh! Tag Force da Konami (2006-2011), outras mais drásticas, como o formato de Commander de Magic: the Gathering da Wizards of the Coast (1993), existindo ainda jogos como Pokémon Trading Card Game da Media Factory (1996) que não suporte oficialmente nenhum formato com mais de dois jogadores. Dito isto, existem jogos, como Vampire: The Eternal Struggle da White Wolf, Inc. (2000), que direcionam a sua jogabilidade para um aspeto mais social que incentiva um elevado número de jogadores, e que por consequente criam experiências de jogo assimilares aos restantes jogos de cartas colecionáveis e que os aproximam dos jogos de cartas clássicos quando visto sob este aspeto.

9.4 Fator Objetivos de Jogo

Novamente se encontra uma oposição entre o comum dos jogos de cartas tradicionais analisados e os jogados de cartas colecionáveis. Em todos os jogos de cartas clássicos até aqui analisados, o objetivo tende a rondar a mecânica de adquirir mais recursos do que os adversários, ou pelo menos ter a carta, ou combinações de cartas, com maior valor no final de uma ronda ou partida. Já no caso de jogos de cartas colecionáveis o comum dos objetivos ronda o privar o adversário de um recurso, ou grupo de recursos, de modo a alcançar a vitória. No entanto, e dada a variedade mecânica dos jogos de cartas colecionáveis, é possível encontrar-se repetidas exceções, sendo que duas das mais prominentes são Gwent da CD Projekt Red (2017), no qual o jogador tem que ter o maior número de pontos de vitória no final da ronda, e Keyforge da Fantasy Flight Games (2018), no qual os jogadores têm que coletar diversos recursos antes do adversário de modo a ganhar a partida. É de notar que esta tendência mecânica de retirar recursos a um adversário não é intrínseca a nenhum elemento dos jogos de cartas colecionáveis até agora vistos, pelo que é possível esta divergência poderá ser atribuída a tendências e inspirações externas aos jogos de cartas clássicos caso se conduza uma pesquisa específica no tema.

9.5 Fator Peças de Jogo Adicionais

A maioria dos jogos de cartas clássicos analisados não necessita de peças de jogo adicionais para o decorrer de uma partida. No entanto, a grande maioria destes jogos originaram num ambiente no qual jogar e jogos de azar tinham qualidades que os aproximava do sinónimo, deste modo não é incomum que para se jogar o jogo no seu estado desejado, e/ou historicamente correto, seja necessária a adição de alguma peça de jogo que demarque as quantidades e/ou objetos que delineiam as apostas em questão. De igual modo, a maioria dos jogos de cartas colecionáveis analisados no decorrer da dissertação, necessitam de alguma peça que auxilie os jogadores no decorrer da partida, quer seja para efeitos de memória e cálculo,

como no caso de um objeto onde se demarque os pontos de vida dos jogadores, ou em situações mais rígidas, nas quais o jogo não pode decorrer sem estes objetos, como marcadores que representem peças ou personagens de jogo, e/ou que demarquem alterações drásticas no estado de jogo. Estas peças de jogo adicionais nos jogos de cartas colecionáveis podem ainda influenciar o elemento narrativo e de imersão que estes podem propiciar aos jogadores, de modo a aproxima-lo da jogabilidade de jogos de *tabletop*, vídeo jogos, ou para melhor representar o tema do jogo em questão. Outro ponto relativo a estas peças de jogo é o da sua acessibilidade, pois a possibilidade de começar e/ou terminar uma partida nestes jogos pode ser posta em causa caso as peças não sejam facilmente acessíveis aos jogadores, ou estes não as tenham á mão, o que pode ser desejável, caso impeça jogadores sem capacidade de aposta de participarem num jogo de apostas. Vale a pena salientar que existem jogos desenhados de modo a que esta necessidade se demonstre relevante, como no caso de *Duel Masters* da Wizards of the Coast (2002), nos quais todos os elementos de jogo são monitorizados com as cartas dos jogadores. De igual modo, jogos digitais têm a opção de fornecer aos jogadores todas e quaisquer peças adicionais que os jogadores necessitem no decorrer de uma partida.

9.6 Fatores de Composição de Cartas

Apesar da sua ubiquidade como peças de jogo pelo mundo, as formas que as cartas de jogo tomam variam drasticamente consoante a região do mundo das quais provêm. No entanto, e como já analisado no Capítulo 3, certos aspetos que compõem uma carta podem ser encontrados em todas os jogos de cartas clássicos analisados. O mesmo acontece com os jogos de cartas colecionáveis, pelo que este ponto visa comparar os dois tipos de jogo, de modo a averiguar quais os seus pontos comuns e díspares.

9.6.1 Nome

Começando pelo aspeto do nome das cartas, ambos os tipos de jogos de cartas dão nome às suas cartas, este aspeto por si não é de estranhar, mas o como esta nomenclatura é utilizada é que se denota como ponto de interesse. Pois enquanto num baralho de cartas clássicas, seja este de qualquer um dos analisados, a composição do baralho é fixa, com cada cópia de cada tipo nomeado de carta distribuído numa quantidade fixa pré-definida. O mesmo não se pode dizer dos jogos de cartas colecionáveis, nos quais os jogadores têm opções de customização de baralhos, o que leva a uma necessidade de se limitar a quantidade de cópias de cartas que cada jogador possa colocar no seu baralho, e que geralmente envolve limitar a quantidade de cartas com o mesmo nome, o que traça um paralelo interessante com os jogos de cartas clássicos.

9.6.2 Habilidades

Um elemento em comum que pode não parecer óbvio a uma primeira vista são as habilidades e efeitos especiais de cada carta, que apesar de serem uma característica comum nos jogos de cartas colecionáveis, também podem ser encontradas nos jogos de cartas clássicos, com talvez o maior exemplo sendo o Crazy Eights, no qual as cartas de oito têm diversos efeitos e habilidades, que alteram o decorrer da partida. Estas habilidades não se encontram descritas nas cartas, mas são ao invés atribuídas às cartas pelas regras do jogo, o que contrasta com as cartas dos jogos de cartas colecionáveis que podem incluir regras próprias que alterem o decorrer e o resolver de interações e regras da partida. Esta característica não é de estranhar, pois enquanto a maioria dos jogos de cartas clássicos se adaptavam ao baralho padrão utilizado na época e região, os jogos de cartas colecionáveis criam cartas próprias, que interagem exclusivamente com as suas regras e as de mais nenhum jogo, o que lhes oferece uma maior oportunidade de customização das habilidades e outros elementos individuais das suas cartas. Deste modo, habilidade de *Keyword* não se encontram presentes em qualquer jogo de cartas clássico analisado.

9.6.3 Custos da Carta

O fator de custos inerentes às cartas, que determinam quando e como estas possam ser jogadas no decorrer da partida, apresenta-se como uma mecânica dos jogos de cartas colecionáveis que não se encontra presente nos seus antepassados clássicos. No entanto, e de igual modo às habilidades de carta, as regras do jogo podem definir restrições para quando certos tipos de cartas podem ser jogados, como a mecânica de trunfo, assitir, ou naipes, com encontrados em jogos como Crazy Eights e Koi-Koi.

9.6.4 Sistema de Raridade

Enquanto alguns baralhos clássicos possam ser mais caros e raros que outros, estes são funcionalmente similares. Já nos jogos de cartas colecionáveis, o aspeto da raridade provém do seu aspeto colecionável, sendo esta uma das inovações que auxiliaram o sucesso de popularização deste tipo de jogo.

9.6.5 Capacidades de Combate e Estatísticas Adicionais

Valores numéricos utilizados para fins de comparação e estatísticas adicionais que auxiliam na identificação e valorização das cartas quando comparadas umas às outras, podem ser encontrados tanto em jogos de cartas colecionáveis, como em jogos de cartas clássicos. Começando pelas capacidades de combate, podemos ver que estas, apesar de geralmente serem mais complexas nos jogos de cartas colecionáveis, se encontram presentes em ambos os tipos dos jogos. O combate nos jogos de cartas colecionáveis tende a tomar a forma de comparação de valores entre as cartas, de modo a que o maior valor ganhe, ou inflija dano

consoante as estatísticas e combate das cartas em questão. Tal pode ser observado na maioria dos jogos clássicos analisados, que utilizam a comparação dos valores atribuídos a cada carta para delinear o vencedor do conflito de comparação.

Do mesmo modo, outras estatísticas, como naipes, cor, e quaisquer outros símbolos encontrados nas cartas de jogos clássicos servem como elementos de identificação, e podem mesmo auxiliar no valor comparativo entre cartas discutidos na secção de combate. Elementos similares podem ser encontrados numa pletera de jogos de cartas colecionáveis, quer seja para melhor as organizar, demonstrar capacidades mecânicas, ou agrupar como naipes.

9.7 Fatores de Categorias de Cartas

Apesar das categorias de carta apresentadas no decorrer desta tese se referirem a cartas presentes em jogos de cards colecionáveis, podemos ver alguns paralelos entre estes e os jogos de cartas clássicos, que se colocam da seguinte forma.

9.7.1 Cartas de Unidade

Começando pelas cartas de Unidade, podemos constatar que as suas capacidades de combate já se encontram analisadas no ponto anterior, sendo que outro ponto interessante é a representação das cartas como figuras que entram em conflito com níveis de poder relativos ao objeto ou personagem que representam, seja este, um rei, rainha, figura cultural japonesa, monstro de um jogo e fantasia, ou uma nave num universo de ficção científica.

9.7.2 Cartas de Suporte

Cartas de suporte vêm em diversas subcategorias, no entanto a única que se encontra em ambos os tipos de jogos analisados são as de Ação. O exemplo mais óbvio deste tipo de carta num jogo de cartas tradicional é as cartas de oito no jogo Crazy Eights, visto estas terem efeito imediato após serem jogadas. Já cartas de Acessório e Suporte Contínuo não têm paralelos nos jogos de cartas clássicos estudados.

9.7.3 Cartas Representativas

Similarmente a cartas de Suporte Contínuo e Acessório cartas Representativas não têm equivalente em jogos de cartas clássicos. No entanto, a mecânica de jogadores diferentes assumirem diferentes papéis nos jogos analisados não é incomum, sendo que o processo de seleção de papéis ocorre de meio diferente para cada um dos jogos aqui vistos, mas mesmo que envolva cartas, estas não podem ser chamadas de cartas representativas, pois apesar destas auxiliarem no processo de caracterização do jogador, o processo poderia ser improvisado com outras peças de jogo, e o jogador não está vinculado de maneira alguma á carta.

9.7.4 Campo de Jogo

Por fim, a distribuição de campo é possível que seja o elemento que mais características em comum partilha entre os dois tipos de jogo, pois apesar de jogos com campos imensamente específicos e delineados como Yu-Gi-Oh! existirem, a maioria dos exemplos de jogos de cartas colecionáveis até agora dados mais aproximadamente reflete o método pelos quais os jogos de cartas tradicionais, com zonas de campo, que apesar de definidas, não se apresentam de maneira tão restrita como em jogos como Xadrez. Adicionalmente, jogos como Pokémon Trading Card Game incluem zonas como a pilha de descarte, que podem ser encontrados em jogos de cartas tradicionais e que traça um paralelismo mecânico entre os dois tipos de jogos de cartas.

Folha em branco

Capítulo 10 - Conclusão

Esta dissertação é concluída com um sentimento satisfação, pois todos os objetivos propostos encontram-se cumpridos, mesmo que com diferentes graus de sucesso, e mesmo com o tema mostrando-se mais complexo e extenso que originalmente previsto. Deste modo, pode-se afirmar que este é um tema que, apesar de relativamente inexplorado, oferece um vasto leque de possibilidades de estudo futuros que poderão englobar diversas formas e matérias. Um elemento de estudo que se revelou como interessante é a versatilidade das cartas tanto como peças de jogo, como objetos colecionáveis e didáticos, o que revela a sua versatilidade enquanto *media*.

10.1 Resultados Desapropriados

Apesar de se ter conseguido demarcar uma linha histórica que corretamente demarque a relação entre os jogos de cartas clássicos e os jogos de cartas colecionáveis, no ângulo referente à sua relação mecânica não foram encontrados tantos paralelos como o considerado pela hipótese inicial, pelo que estudos futuros relativos à identidade mecânica de jogos de cartas colecionáveis terão de ser efetuados. Adicionalmente, elementos que aprofundavam o entendimento mecânico de cada tipo de jogo tiveram de ser limitados, dado o tema e escala desta dissertação, pelo que análises exaustivas que poderiam resultar em informações relevantes para o tema tiveram de ser cortadas devido à sobre especialização necessária de tal documento e que não se enquadraria com as análises gerais aqui efetuadas.

10.2 Estudos Futuros

Como já referido, estudos futuros dirigidos às bases e origens mecânicas de jogos de cartas colecionáveis terão de ser realizados de modo a completar a análise desenvolvida nesta dissertação. Estudos estes que necessitariam de variáveis mais específicas a estes tipos de jogos e uma maior quantidade de jogos de cartas colecionáveis analisados. Outro ponto eu poderá demonstrar-se relevante é o estudo mais aprofundado de jogos presentes na fase transitiva de jogos de cartas clássicos com baralhos padrão, para os jogos mais especializados, como Rook da Winning Moves Games USA (1906) e Uno de Merle Robbins (1971), sendo que estes foram apenas mencionados de passagem num contexto de análise histórico, pelo que as suas características mecânicas particulares se encontram relativamente inexploradas no contexto desta dissertação. De igual modo, cartas com mecânicas como peças de jogo no contexto de outros tipos de jogos também se demonstra como um tema com potencial de investigação.

Folha em branco

Referências

- Appelcline, S. (2006). RPGnet: A Brief History of Game #1: Wizards of the Coast: 1990-Present. RPGnet. 10 de Agosto de 2020, de <https://web.archive.org/web/20060824022118/http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.phtml>
- Ashcraft, B. (2022, March 30). The Traditional Beauty Of Nintendo's Playing Cards. Kotaku. 2022, de <https://kotaku.com/nintendo-japan-hanafuda-cards-beauty-gambling-tradition-1848724872>
- Baur, W. (1997). The Duelist #19 : Wizards of the Coast : Free Download, Borrow, and Streaming : The Duelist, 19. 2021, de <https://archive.org/details/duelist-19/page/n91/mode/2up>
- Brathwaite, B. L., & Schreiber, I. (2009). Challenges for Games Designers: Non-Digital Exercises for Video Game Designers. Course Technology PTR: Stacy L. Hiquet.
- Carlisle, R. P., et Laird J., et G. Francesco (2009). Encyclopedia of Play in Today's Society (1st ed.). SAGE Publications, Inc.
- Chalk, T. (2013, July 31). 20 Years Of Magic: The Gathering, A Game That Changed The World. Sabotage Times. 6 de Fevereiro, 2021, de <https://web.archive.org/web/20140522124157/http://sabotagetimes.com/life/20-years-of-magic-the-gathering-a-game-that-changed-the-world/#>
- Davis, D. (2017). Spell Casters, a 'Magic: The Gathering' Origin Story. Seattle Met. 14 de Novembro, 2020, de <https://www.seattlemet.com/arts-and-culture/2017/12/spell-casters-a-magic-the-gathering-origin-story>
- Dummett, M., & Mann, S. (1980). The Game of Tarot: From Ferrara to Salt Lake City. Duckworth.
- Engelstein, G., & Shalev, I. (2020). Building Blocks of Tabletop Game Design: An Encyclopedia of Mechanisms. CRC Press.
- Flanagan, M. (2013). Critical Play: Radical Game Design (The MIT Press) (Illustrated ed.). The MIT Press.
- Garreau, J. (1994). *OFFICE MINEFIELD*. <https://www.washingtonpost.com/archive/lifestyle/1994/03/09/office-minefield/3b74132a-5f0a-455f-a04e-6171d023149b/>

Ham, E. (2010). Game Studies - Rarity and Power: Balance in Collectible Object Games. [Http://Gamestudies.Org/](http://Gamestudies.Org/). 2020, de <http://gamestudies.org/1001/articles/ham>

Harris, B. J. (2014). Console Wars: Sega, Nintendo, and the Battle that Defined a Generation. Dey Street Books.

Hooper, B. (2019, November 8). Matchbox Cars, Magic: The Gathering, coloring books make Toy Hall of Fame. UPI. 2022, de https://www.upi.com/Odd_News/2019/11/08/Matchbox-Cars-Magic-The-Gathering-coloring-books-make-Toy-Hall-of-Fame/6541573229760/

ICv2. (2022). Top Collectible Games - Fall 2021. Icv2.Com. 2022, de <https://icv2.com/articles/markets/view/50619/top-collectible-games-fall-2021>

Imperial War Museum. (2020). card game, 'Militaire Army Card Game. Imperial War Museum. 2022, de <https://www.iwm.org.uk/collections/item/object/30082358>

Ito, M. (2005). Technologies of the Childhood Imagination: Yugioh, Media Mixes, and Everyday Cultural Production. <https://Citeseerx.Ist.Psu.Edu/>. 7 de Novembro, 2020, de <https://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.136.4217&rep=rep1&type=pdf>

Kuosa, S. (2016). Designing a card game. Kajaanin Ammattikorkeakoulu. https://www.theseus.fi/bitstream/handle/10024/113464/Kuosa_Samuli.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Lacdan, J. (2019). New training playing cards in high demand, available to all ranks. [Www.Army.Mil](http://www.army.mil). 2022, de https://www.army.mil/article/229762/new_training_playing_cards_in_high_demand_available_to_all_ranks

Lo, A. (2000). The Playing-Card Vol. XXIX. London, The International Playing-Card Society. <https://collections.library.yale.edu/catalog/2054916>

Marshal, B. D., Dreunen, J., & Wang, M. (2010, July). Trading Card Game Industry From the T to the C to the G. [Http://Www.Amarketplaceofideas.Com/](http://Www.Amarketplaceofideas.Com/). 14 de Outubro, 2020, de <http://www.amarketplaceofideas.com/wp-content/uploads/2015/12/TCG20101.pdf>

McLeod, J. (1996). Crazy Eights - card game rules. [Www.Pagat.Com](http://www.pagat.com). 2022, de <https://www.pagat.com/eights/crazy8s.html>

Millington, A. D. (1987). The Complete Book of Mah-jongg

Move, D. (2021, March 4). Post author: Diagonal Move. 2022, de <https://www.diagonal-move.com/diagonal-move-interview-richard-garfield/>

- Nutt, C. (2013, February 14). The Rise of the Mobile Collectible Card Game. Game Developer. Retrieved 17 de Agosto, 2020, de <https://www.gamedeveloper.com/design/the-rise-of-the-mobile-collectible-card-game>
- Parlett, D. (1990). The Oxford Guide to Card Games (1st ed.). Oxford University Press.
- Parlett, D. (1991). A History of Card Games. Oxford University Press.
- Parlett, D. (1992). Oxford Dictionary of Card Games. Oxford University Press.
- Parlett, D. (1998). card game. Encyclopedia Britannica. 4 de Junho 4, 2022, de <https://www.britannica.com/topic/card-game>
- Parlett, D. (1999). Oxford History of Board Games. Oxford University Press.
- Parlett, D. (2008). The Penguin Book of Card Games: Everything You Need to Know to Play Over 250 Games. Penguin Books.
- Parlett, D. (2016). History of Patience/Solitaire by David Parlett. Www.Parlettgames.Uk. 2022, de <https://www.parlettgames.uk/histocs/patience.html>
- Parlett, D. (2020). Karnöffel: David Parlett's history of. Parlettgames.Uk. 10 de Junho, 2022 de <https://www.parlettgames.uk/histocs/karnoeffel.html>
- Rosewater, M. (2005, August 22). Equipment To Be. MAGIC: THE GATHERING. 13 de Janeiro, 2021, <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/equipment-be-2005-08-22>
- Rosewater, M. (2009, March 2). Magic Design Seminar: Looking Within. MAGIC: THE GATHERING. 9 de Março, 2021, de <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/magic-design-seminar-looking-within-2009-03-02>
- Rosewater, M. (2011, December 5). New World Order. MAGIC: THE GATHERING. 9 de Março, 2021, de <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/new-world-order-2011-12-05>
- Rosewater, M. (2019, July 15). Constraints and Defaults. MAGIC: THE GATHERING. 25 de Fevereiro, 2021, from <https://magic.wizards.com/en/articles/archive/making-magic/constraints-and-defaults-2019-07-15>
- Salen, K., & Zimmerman, E. (2003). Rules of Play - Game Design Fundamentals. The MIT Press.
- Schell, J. (2008). The Art of Game Design: A Book of Lenses (1st ed.). CRC Press.

- Silva, V. (2018). Hibridização de jogos Tabletop Uma perspectiva de Game Design. Universidade da Beira Interior.
- Singer, S. W. (1816). *Researches Into the History of Playing Cards*. London : R. Triphook.
- Turkay, Adinolf, & Tirthali. (2012, January 1). Collectible Card Games as Learning Tools. ScienceDirect. 14 de Outubro, 2020, de <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812018666>
- Turkay, S., Adinolf, S., & Tirthali, D. (2012). Collectible card games as learning tools. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812018666>
- Wawro, A. (2014, March 10). Q&A: Hearthstone's small-team success at big-time Blizzard. Game Developer. 2021, de <https://www.gamedeveloper.com/design/q-a-i-hearthstone-is-small-team-success-at-big-time-blizzard>
- Webb, K. (2018, December 8). With more than 35 million players worldwide, Magic the Gathering is giving back to its community with a brand new game and \$10 million in esports prize money. Business Insider. 2022, de <https://www.businessinsider.com/magic-the-gathering-announces-10-million-esports-program-for-2019-2018-12?international=true&r=US&IR=T>
- Whiting, S. (2014). Cartophily: an introduction. What is it that we collect? | Cardworld. Csgb.Co.Uk. 2021, de <https://csgb.co.uk/index.php/collecting/what-do-we-collect>
- Winning Moves (2020). Top Trumps USA. 5 de Dezembro, 2020, de <https://top-trumps.us/pages/how-to-play>
- Writer, S. (2017, February 2). Digital card games are a billion dollar industry. Gamer Terra. 12 de Abril, 2021, de <https://www.gamerterra.com/news/digital-card-games-are-billion-dollar-industry/>