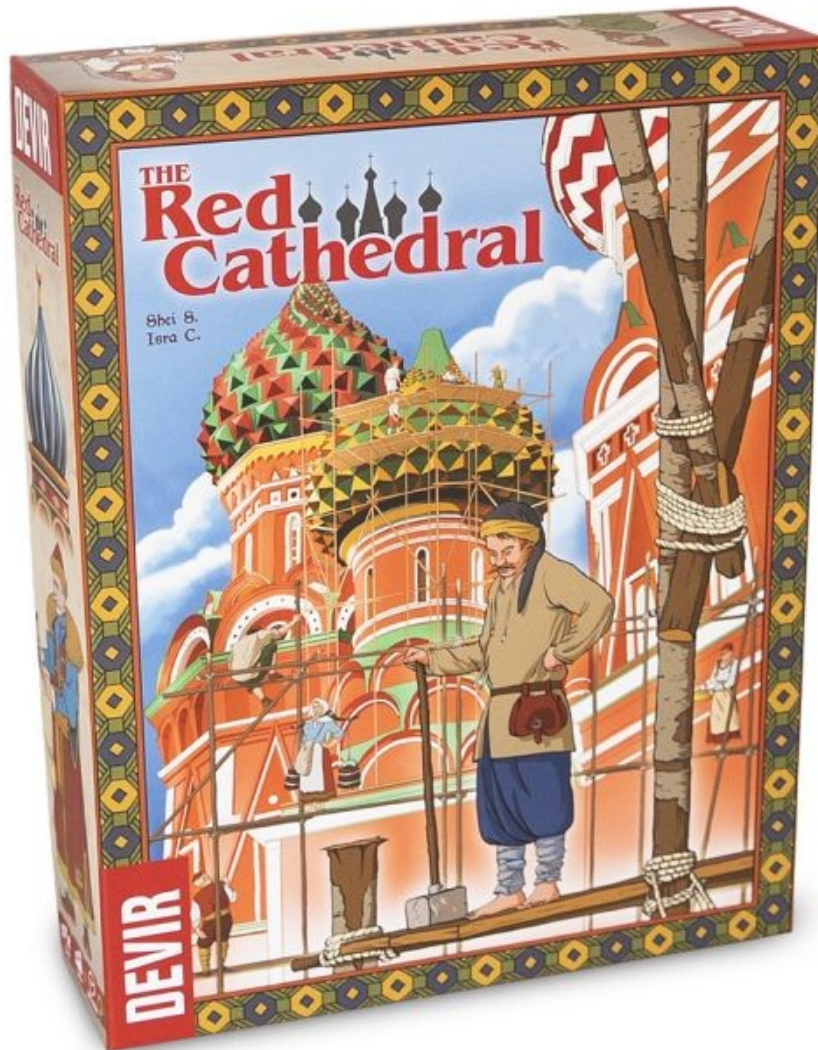


## Do papel à mesa 1 - Um pouco da história do The Red Cathedral

No final de outubro a Devir apresentará The Red Cathedral na feira Essen Spiel (este ano em formato digital), um dos jogos mais esperados de acordo com o [BoardGameGeek](#). Em artigos anteriores, dissemos como jogá-lo e mostramos alguns componentes do jogo. Hoje queremos trazer algumas notas sobre o processo que se desenvolveu, desde a ideia dos autores, até ao momento que tem o jogo na sua mesa e se diverte com os seus amigos.



Israel Cendrero e Sheila Santos, também conhecidos como “Llama Dice”, são uma dupla de autores espanhóis que começaram a desenhar em 2014. Durante alguns anos exibiram ideias diferentes até que em 2016 ganharam um concurso de protótipos com Aloha Pioha e conseguiram publicá-lo. Nesse mesmo ano também publicaram Mondrian e Ray Master. Já comprometidos com isso, em 2018 publicaram Ramen e em 2019 Smoothies e 1987 Channel Tunnel, que ganhou o prémio de melhores designers no Festival DAU de Barcelona. Apesar da carreira de sucesso, até agora eles não tinham publicado nada com a Devir, algo que queriam há muito tempo, pois sempre tiveram a nossa editora como referência. Finalmente, na feira de Córdoba 2018 (Espanha), conversaram com Xavi Garriga, editor da Devir, sobre o protótipo do The Red Cathedral e desde então tudo começou a rolar. Há até rumores de que não será o único título que nascerá desta associação.



Os Llama Dice contam-nos que em 2015 começaram a trabalhar em The Red Cathedral, baseado na obsessão de Isra com o jogo de dados. Originalmente era um jogo para dois jogadores chamado Bernini contra Borromini (arquitectos medievais historicamente rivais, cuja competição acabou por “inventar” o barroco que adorna Roma). Mais tarde incorporaram mais dois jogadores para a Feira de Saragoça Protos y Tipos, e mudaram o nome para Marble Empire. A editora com a qual o publicariam originalmente sugeriu que mudassem o tema para a Catedral Vermelha, acrescentando as diferentes cores, as “cebolas” das cúpulas e várias outras coisas que se encaixavam perfeitamente.

A versão original era um pouco mais dura e foi necessário simplificar um pouco o turno para que possas fazer uma única ação. Já em 2019 com a publicação acordada com a Devir, eles incorporaram a versão solo, o que também lhes permitiu agregar algumas coisas que tinham em mente.



Com o jogo acabado, Isra e Shei acreditam que uma das coisas que torna The Red Cathedral especial do lado lúdico é a ação do rondel e gestão de dados, algo que eles não viram em nenhum outro jogo de tabuleiro até agora. Eles reconhecem que existem algumas implementações semelhantes mais complexas, por exemplo em Teotihuacan ou Oracle of Delphi, mas com uma gestão distinta. Os autores contam como, de cada vez que viam um novo jogo com uma roda, temiam que tivessem sido antecipados com a ideia, mas acabaram implementando o seu uso de forma inovadora.

Em conversa com Xavi Garriga, além de se lembrar de ter jogado o protótipo do Marble Empire, ele reconhece que há muito tempo acompanha Isra e Shei em busca de um projeto que eles pudessem fazer com a Devir. Quando se encontrou com The Red Cathedral, levou o protótipo para o escritório, onde depois de testá-lo exaustivamente, decidiram publicá-lo.



Pessoalmente, Xavi gosta muito do tema russo, mas também acredita que um grande atrativo do jogo é que ele tem muitas mecânicas reelaboradas e integradas que funcionam perfeitamente. Ele também aposta que o excepcional trabalho de design deste jogo se irá destacar.

David Esbrí, editor da Devir acredita que Isra e Shei estão entre os autores mais consagrados na Espanha, com um prolífico trabalho composto por jogos de diferentes tipos. O que o chamou a atenção em The Red Cathedral são os bons sentimentos que ele gera com razoável grau de dificuldade: ações de fácil compreensão e que te permitem interiorizar as regras, concentrando-te na estratégia. "É o tipo de jogo que gostamos de publicar na Devir porque não são complexos, mas são estrategicamente profundos", admite.



Num próximo artigo, continuaremos a aprofundar a história deste jogo incrível, tanto com mais comentários de David, quanto em conversas com Pedro Soto, Chema Román e Jordi Roca, ilustradores e designer gráfico de The Red Cathedral.