



GRES

Desfile

REGRAS



WWW.GRES.COM.BR

Criação e arte : Pá.ú.lú.

REGSIM1000-02

Edição Revisada e ampliada

© 2023 Paulo V. G. Corbelino. Todos os direitos reservados
GRES é uma marca registrada

O **GRES: Desfile** é um jogo de cartas cujo objetivo é vencer os adversários criando o melhor desfile de escola de samba.

Para isso, as cartas deverão ser combinadas de forma que você acumule o maior número de pontos.

O jogo é dividido em duas fases. Na primeira, você coleta as cartas e as combina da melhor maneira possível.

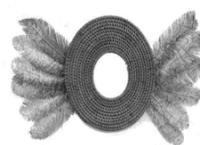
Esta fase termina quando qualquer jogador tiver um **DESFILE PERFEITO** e chamar pela **APURAÇÃO** dos resultados.

Na segunda fase — (**FASE DE APURAÇÃO**), os jogadores irão revelar as cartas (mostrar seus desfiles) e os pontos serão contados.



Quem vence o jogo?

Vence o jogo quem tiver criado o melhor desfile, acumulando, assim, o maior número de pontos.



2 - 4

jogadores

+15

anos

100

cartas

30

minutos

Preparo

Coloque uma tela (game screen) na frente de cada jogador. Elas servem para esconder suas cartas dos outros jogadores e te possibilitam ter acesso às regras durante todo o jogo.

01 Embaralhe as cartas

02 Distribua as cartas aos jogadores. Cada jogador começa o jogo com 4 cartas.

03 Coloque o restante das cartas no centro da mesa, viradas para baixo.



Decida qual jogador começará jogando e siga em sentido horário.

Jogo

PRIMEIRA FASE - Criação do desfile

01

Na sua vez, pegue uma carta de um dos montes, seja o que está no centro da mesa ou o do monte de descartes. Adicione-a às suas de acordo com a estratégia escolhida para o seu desfile.



Você não precisa descartar nenhuma carta, mas caso tenha alguma que não lhe sirva, na sua vez jogue-a no monte de descartes virada para cima.

02

Desta forma, os outros jogadores poderão ver se aquela carta lhes serve. Somente uma carta pode ser descartada por vez.

Lembre-se: algumas cartas extras no final no jogo podem fazer você perder pontos no seu desfile.

03

Após você terminar os seus movimentos, será a vez do próximo jogador.

Quando você conquistar as cartas essenciais para terminar o jogo - **DESFILE PERFEITO** - , na sua vez (antes ou após fazer um movimento), você pode solicitar a **APURAÇÃO**.

04

Esta fase do jogo terminará e a segunda fase, a **FASE DE APURAÇÃO**, terá início: as cartas serão reveladas e os pontos contados.

Jogo

SEGUNDA FASE- Apuração

01

Na apuração, todas as telas (game screens) devem ser retiradas da mesa, pois as cartas serão reveladas.

Ordem dos desfiles

O jogador que chamou pela apuração será o primeiro a mostrar o seu desfile

A ordem de desfile dos outros participantes é determinada pelo número de cartas.

O jogador com a menor quantidade de cartas na mão será o segundo e o com maior o último.

No caso de empate, o desfile acontecerá em sentido horário.

02

03

Caso o jogador que chamou pela **APURAÇÃO** não possua um **DESFILÉ PERFEITO**, esse deve recolher suas cartas e o jogo continua até que um jogador tenha o **DESFILÉ PERFEITO** (requisito para chamar pela apuração dos resultados).

Esse jogador que chamou pela **APURAÇÃO** incorretamente receberá uma punição (veja em **Perda de pontos**).

04

Os desfiles devem ser montados da seguinte maneira:

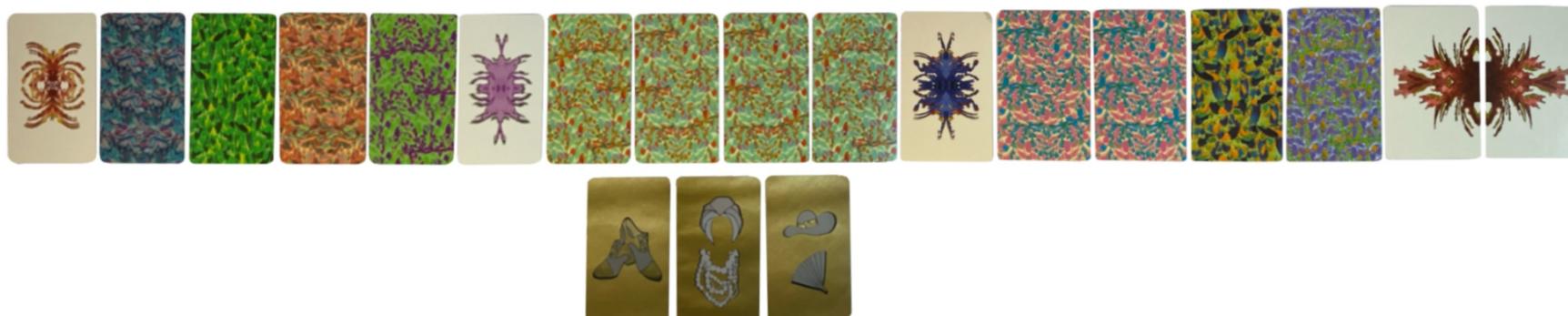
- 1 carta **CARRO** – 4 cartas **ALA** – 1 carta **CARRO** – 4 cartas **ALA** e assim por diante.
- As cartas **SEGMENTO** devem ser colocadas separadamente.
- As cartas que sobrarem do total necessário para a conclusão do **DESFILÉ PERFEITO** devem ser colocadas ao lado – os pontos referentes a elas serão descontados.
- As cartas **ELEMENTO** somente devem ser reveladas após os pontos de todos os jogadores serem contados.

Pontuação

DESFILE PERFEITO

O seu objetivo no jogo é ter em suas mãos as seguintes cartas:

- 4 cartas **CARRO**
- 12 cartas **ALA**
- 3 cartas **SEGMENTO**



A pontuação será contada da seguinte forma:

- Cada carta vale 1 ponto
- Você perde 1 ponto por cada carta adicional ou inferior ao número de cartas do **DESFILE PERFEITO**

A imagem acima é apenas um exemplo de desfile.

Existem diversas formas de se acumular pontos extras no seu desfile:

**PONTOS
EXTRAS**

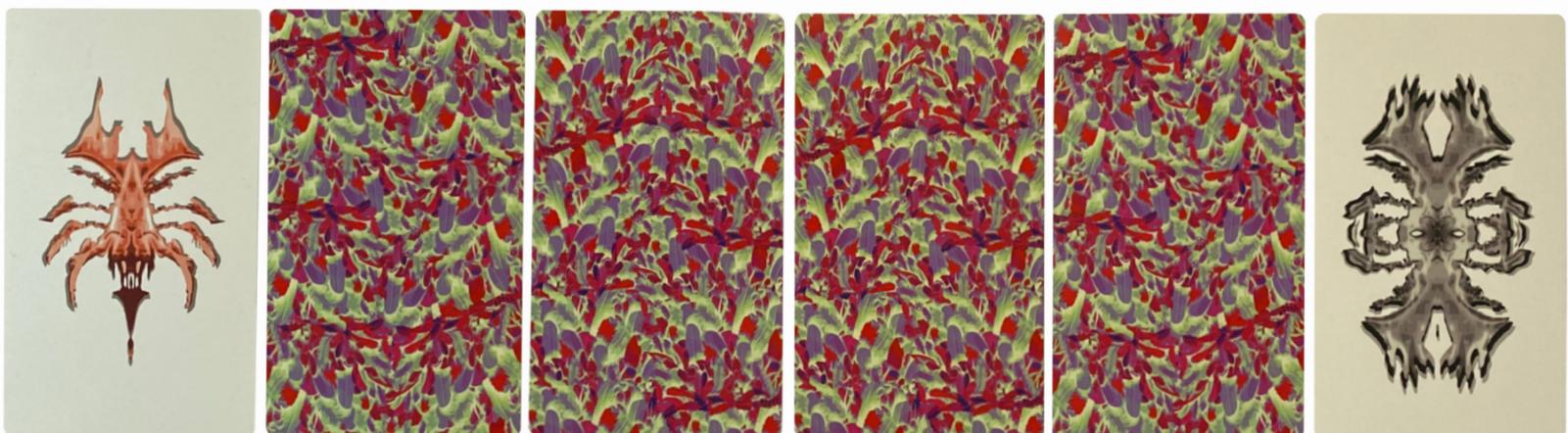
- ***Primeiro jogador a formar um DESFILE PERFEITO***

O jogador que solicitar a **APURAÇÃO** ganha 5 pontos extras.

- ***Formação de setores***

As cartas **ALA** podem ser agrupadas mesmo sendo de cores diferentes. No entanto, ao agrupar cartas da mesma cor e com o mesmo desenho, o jogador recebe 2 pontos por cada uma dessas cartas em vez de apenas 1 ponto.

Caso consiga, ainda, formar um **SETOR**, ou seja, agrupar as 4 cartas da mesma cor e desenho, esse grupo de cartas **ALA** passa a valer 10 pontos.



PONTOS EXTRAS

- **Cartas *SEGMENTO* como coringa em um *SETOR***

As cartas **SEGMENTO** podem ser usadas para substituir 1 carta **ALA** e completar um **SETOR** (4 cartas da mesma cor e desenho juntas), desde que o jogador já possua em seu desfile as 3 cartas **SEGMENTO** necessárias.



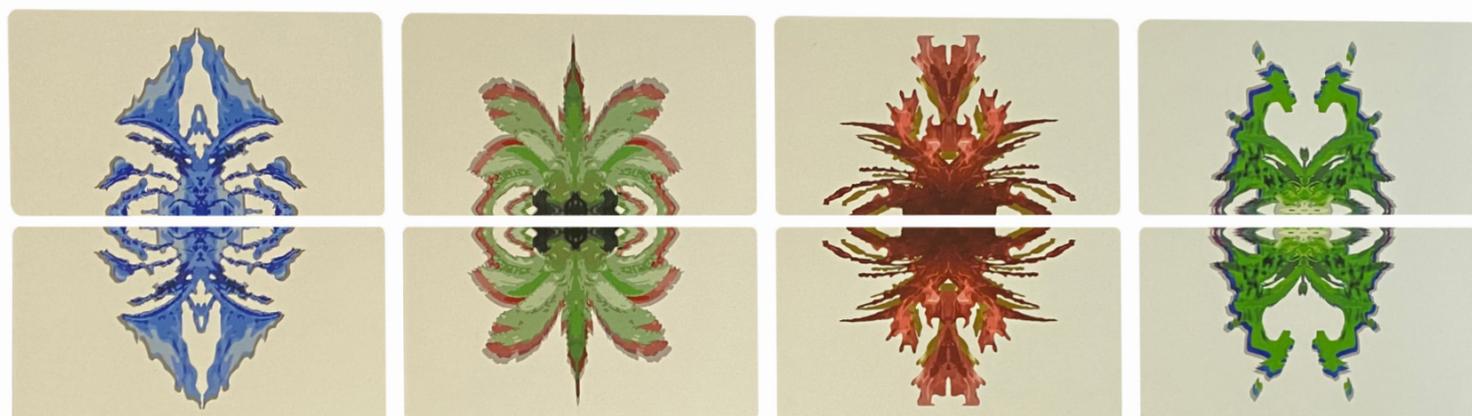
Exemplo: você tem 3 cartas **ALA** da cor verde e está faltando apenas uma para formar um **SETOR** (ganhando assim 10 pontos). Se você tiver mais de 3 cartas **SEGMENTO**, a carta extra pode ser usada como a quarta carta **ALA**, funcionando como um coringa.

CARTAS *SEGMENTO* NÃO PODEM APARECER REPETIDAS NO DESFILE. CASO ISSO ACONTEÇA, VOCÊ PERDERÁ 1 PONTO POR CARTA *SEGMENTO* REPETIDA.

- ***Carrros acoplados***

Para solicitar a **APURAÇÃO**, você precisa ter em mãos pelo menos 4 cartas **CARRO**. Porém, o jogo conta com algumas cartas **CARRO** que podem ser acopladas. Usá-las te dará mais pontos na apuração.

Nessas, o escudo está dividido ao meio. Você precisa encontrar a carta com a outra metade para, ao juntá-las, conseguir acoplar o carro, ganhando 2 pontos por cada uma dessas cartas (em vez de apenas 1 ponto).



Cada metade pode também ser utilizada sozinha normalmente, valendo 1 ponto e contando para o mínimo de 4 cartas para o seu **DESFILE PERFEITO**.

Observe, no entanto, que, uma vez acopladas, elas contam como somente um **CARRO**, sendo necessárias outras 3 para o mínimo requerido de 4 pelo jogo.



**PONTOS
DE
PERDA**

Fique atento ao número de cartas do **DESFILE PERFEITO**. Elas funcionam como se fossem o regulamento dos desfiles e cada carta fora do regulamento te faz perder pontos preciosos:

- ***Alarme falso***

O jogador que chamar pela **APURAÇÃO** sem ter um **DESFILE PERFEITO** perderá 5 pontos em seu desfile.

- ***Cartas a mais***

Você perde 1 ponto por cada carta acima do número de cartas do **DESFILE PERFEITO** (mais de 12 cartas **ALA**, mais de 4 cartas **CARRO** - a menos que se trate de um carro acoplado -, e mais de 3 cartas **SEGMENTO** - a menos que utilizada como coringa em um **SETOR**).

- ***Cartas a menos***

Você perde 1 ponto por cada carta inferior ao número de cartas necessárias para o **DESFILE PERFEITO**.

- ***SEGMENTOS repetidos***

Você perde 1 ponto por cada carta **SEGMENTO** repetida.



No exemplo acima, o jogador tem 1 carta **SEGMENTO** repetida, 2 cartas **ALA** a mais e 1 carta **CARRO** a mais. O jogador perderá 4 pontos.

Veja que existiria outra maneira de o jogador montar este desfile. Se fossem removidas do desfile as cartas **ALA** da cor amarela do canto direito, e fossem adicionadas ao desfile a carta **ALA** de cor verde e a carta **SEGMENTO** que estão no monte de cartas extras, o jogador ganharia 10 pontos por aquele **SETOR**, aumentando assim sua pontuação final, mesmo com a perda de alguns pontos.

ELEMENTOS

As cartas **ELEMENTO** são sempre positivas para quem as tem nas mãos.

As cartas **AJUDA DO BICHO** e **PESO DA BANDEIRA**, adicionam ao seu desfile 4 pontos extras cada.

PESO DA BANDEIRA

AJUDA DO BICHO



CHUVA NA AVENIDA



FOGO NO BARRACÃO



Já as cartas **CHUVA NA AVENIDA** e **FOGO NO BARRACÃO** te dão o poder de remover 1 grupo de pontos extras de um jogador de sua escolha, podendo ser:

- cartas **CARRO** acopladas (remova as duas metades) ou;
- grupo de 2, 3 ou 4 cartas **ALA** agrupadas (remova o grupo de cartas que fará o outro jogador perder o maior número de pontos).

AJUDA, PESO e CHUVA

Essas cartas devem ser escondidas dos outros jogadores e só reveladas no fim da apuração, após os pontos de todos os jogadores serem contados.

No caso de mais de um jogador possuir cartas **ELEMENTO**, aquele com a maior pontuação revelará a sua carta primeiro.

FOGO

Essa carta deve ser utilizada durante a primeira fase do jogo, quando os desfiles ainda estão sendo montados.

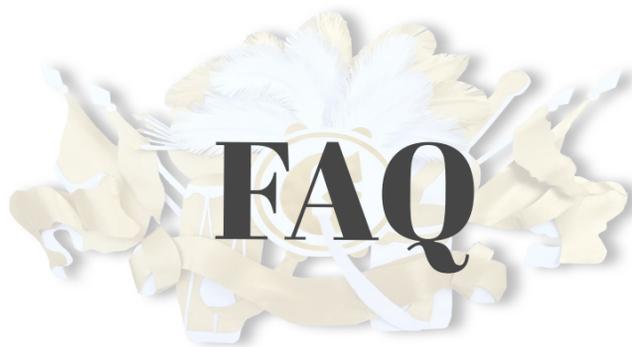
1- Ao retirá-la você deve escolher o barracão de qual jogador irá pegar fogo.

2- O escolhido deve então mostrar todas as cartas, com exceção de cartas **ELEMENTO**.

3- Você deve escolher qual grupo de pontos extras será removido do desfile desse jogador. As cartas removidas e a carta **FOGO** devem ir para baixo do monte de descartes.

4- Após esse movimento, o jogador que perdeu as cartas para o fogo, recolhe as que sobraram.

5- Como forma de ajuda a essa escola que teve o seu barracão afetado pelo fogo, os outros jogadores devem dar uma carta cada para esse jogador. O jogador que perdeu as cartas decide qual tipo receberá (**ALA**, **CARRO** ou **SEGMENTO**) e o jogo continua.



Posso retirar mais de uma carta na minha vez?
Não. Na sua vez, você somente pode retirar uma carta, seja do monte que está no centro da mesa ou do monte de descartes (caso exista um).

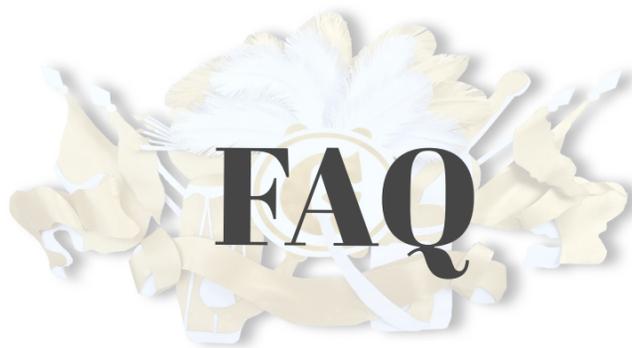
O que acontece em caso de empate? Em caso de empate, o jogador que chamou pela apuração ganha o jogo.

Como eu uso as cartas CHUVA e FOGO? Essas cartas te permitem remover o maior grupo de pontos de outro jogador. Por exemplo:

- 4 cartas **ALA** da mesma cor (10 pontos) ou;
- 2 cartas **CARRO** conectadas (4 pontos) ou;
- 2 or 3 cartas **ALA** da mesma cor (4 ou 6 pontos) ou;
- Caso o jogador não possua cartas agrupadas, você poderá retirar somente 1 carta desse jogador (1 ponto).

A carta **FOGO** pode ser usada somente na primeira fase e a carta **CHUVA** somente na segunda.

O que acontece quando um jogador chama pela APURAÇÃO, porém não possui um DESFILE PERFEITO? Caso o jogador que chamou pela apuração não possua o número mínimo de cartas para o **DESFILE PERFEITO**, esse deve recolher o seu desfile e perder 5 pontos na contagem final. O jogo deve então continuar até que um jogador forme o **DESFILE PERFEITO**.



Eu não tenho a carta que o jogador que perdeu cartas para o FOGO solicitou como ajuda. O que eu faço ? O jogador deve solicitar outro tipo de carta (ALA, SEGMENTO ou CARRO) até que você tenha o tipo de carta solicitado. Esse jogador não pode solicitar cartas ELEMENTO.

Eu estou com muitas cartas na minha mão, posso descartar mais de uma? Não. Você pode descartar somente uma carta na sua vez.

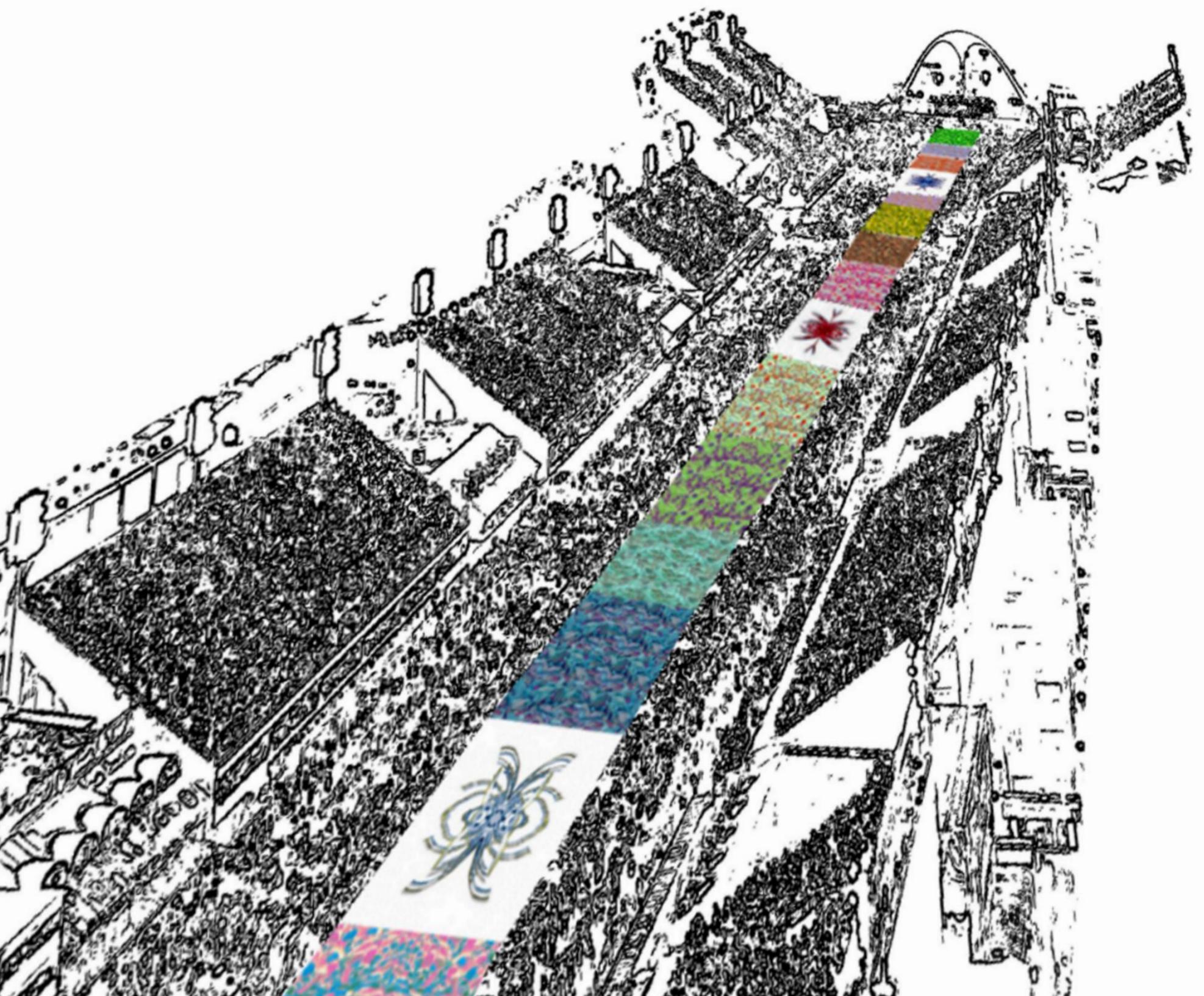
Eu preciso descartar uma carta? Não. Na verdade, no início do jogo, os jogadores irão manter todas as cartas que tirarem para que possam montar os seus desfiles. Somente, quando você estiver chegando próximo a formar o **DESFILE PERFEITO que você começará a descartar. Fique atento ao número de cartas em sua mão para que não perca pontos na apuração.**

Na segunda fase, quando os pontos são contados, como eu devo montar o meu desfile? Um desfile deve ser montado da seguinte forma:

CARRO – ALA, ALA, ALA, ALA – CARRO – ALA, ALA, ALA, ALA – CARRO – ALA, ALA, ALA, ALA – CARRO.

As 3 cartas **SEGMENTO são colocadas separadamente. Cartas extras (acima do número necessário para o **DESFILE PERFEITO**) são colocadas ao lado do seu desfile. As cartas **ELEMENTO** devem ficar escondidas até que os pontos de todas as escolas sejam contados.**

***Agora é só montar a sua
estratégia e preparar
aquele desfile especial!***



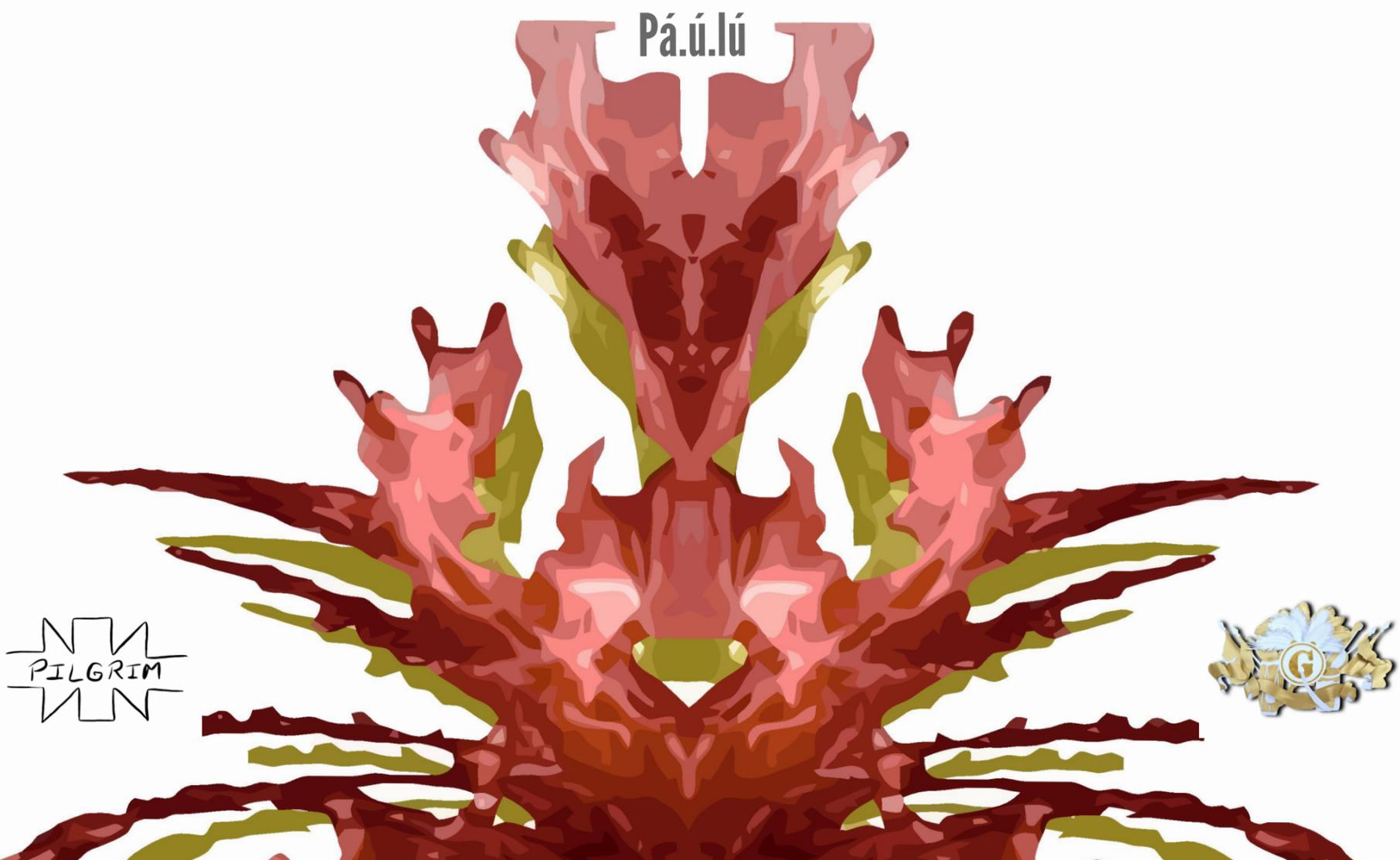


GRES

Desfile

SIMBOLOGIA

Pá.ú.lú





Além de entreter, o jogo **Gres: desfile** busca apresentar o carnaval das escolas de samba e divulgá-lo.

As regras do jogo foram criadas com base em elementos reais de um desfile de escola de samba. Entretanto, para fins de balancear o jogo de forma que ele se torne interessante para os jogadores, alguns fatores tiveram de ser simplificados. Ainda assim, procurei fazer essa adaptação de maneira que os elementos relacionados aos desfile e às escolas de samba não fossem perdidos.

Toda a arte do jogo foi criada em papel e posteriormente editada digitalmente. O processo de criação foi todo documentado e pode ser acompanhado no livro "**GRES: Bastidores do Carnaval**".

Mesmo acompanhando os desfiles das escolas de samba há muitos anos e tendo assistido aos cortejos em diversas cidades, tive de fazer uma pesquisa aprofundada para desenvolver o **GRES:desfile**, cujo resultado se tornou o livro "**GRES: O universo do Carnaval**".

Essa obra pode auxiliar os jogadores que são de fora do mundo do Carnaval a entender cada aspecto do jogo. Espero que você curta, aprenda sobre as escolas de samba e se apaixone por esse universo. Saudações carnavalescas,

Pá.ú.lú



GRES
Desfile

SIMBOLOGIA

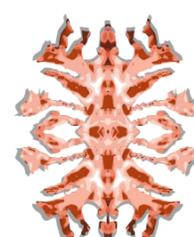
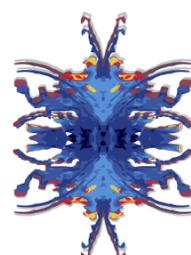
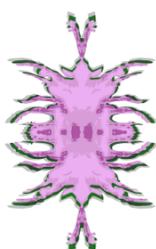
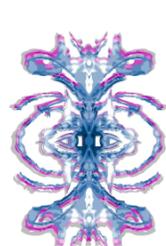
CARRO

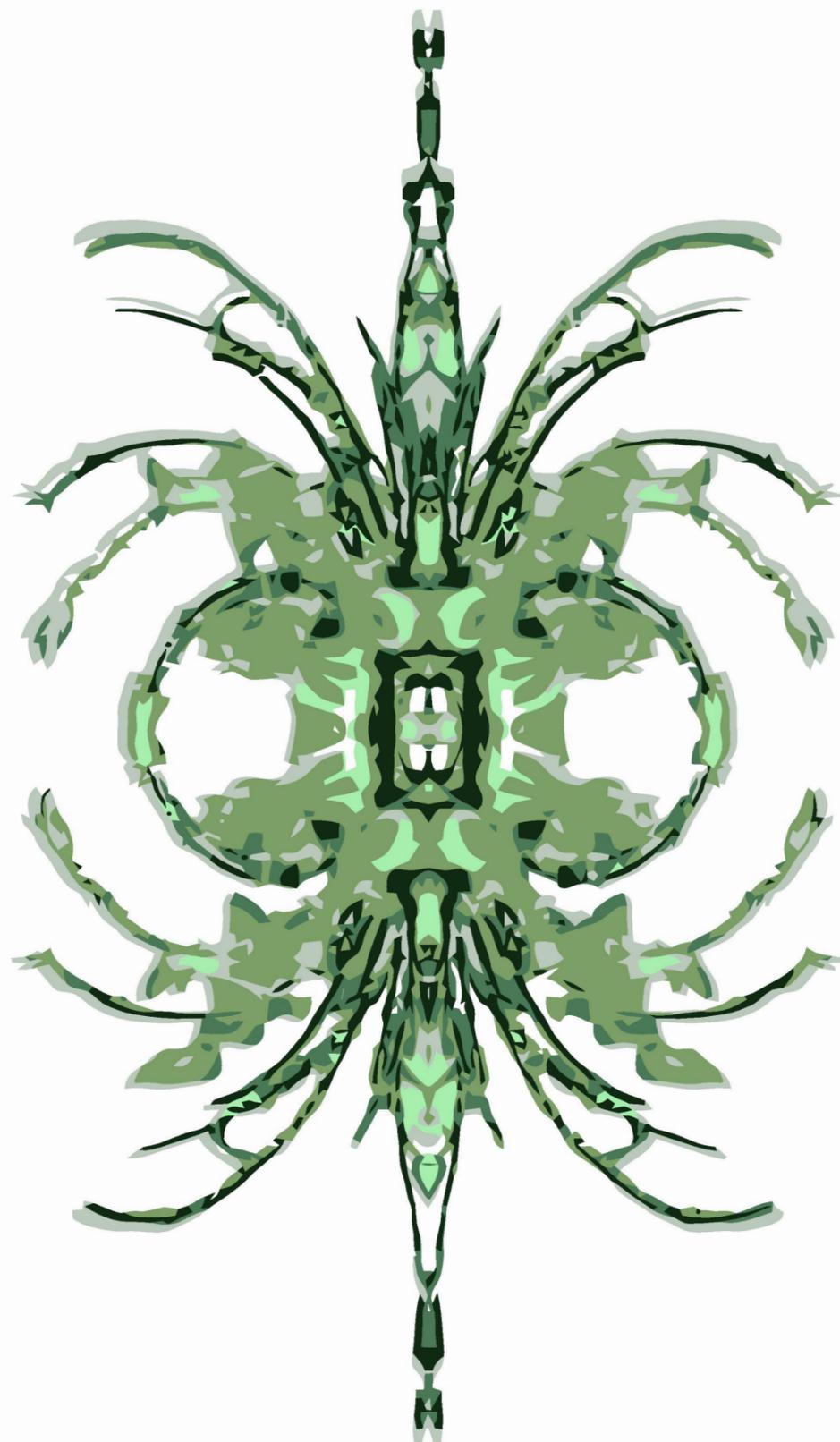
Apesar de as escolas competirem entre si, elas se identificam, como se chama na linguagem utilizada no mundo do samba, como coirmãs. As cartas **CARRO** representam a união entre as agremiações. Nesse universo, ainda que exista a competição pelo melhor desfile, as escolas estão irmanadas em prol de sua existência, que é, em si um ato de resistência cultural.

A arte criada para estas cartas foi inspirada em escudos de povos africanos – uma referência à origem negra das escolas de samba. No "universo" criado para o jogo, cada carta é um escudo que contém cores comuns a diversas agremiações.

Cada um deles carrega uma cor e um formato específico. A ideia é, também, representar as escolas de mesma cor em todo o Brasil, como se fossem de um mesmo grupo na Nação do Carnaval, ligadas pela proposta de resistência e de difusão da cultura brasileira.

No jogo, esses escudos simulam os carros alegórico vistos de cima.





Este escudo verde e branco representa, dentre tantas outras, as escolas:

- G.R.E.S. Mocidade Independente de Padre Miguel (Rio de Janeiro/RJ)
- G.R.E.S. Unidos do Aero Rancho (Campo Grande/MS)
- G.R.E.S. Reino Unido da Liberdade (Manaus/AM)
- A.C.S.E.S.M. Camisa Verde e Branco (São Paulo/SP)
- G.R.C.E.S. Mocidade Amazonense (Itapema/SP)
- G.R.E.S.E. Império da Tijuca (Rio de Janeiro/RJ)
- G.R.C.E.S. União da Ilha da Magia (Florianópolis/SC)
- G.R.E.S. Jangadeiros Alagoanos (Maceió/AL)



GRES
Desfile

SIMBOLOGIA

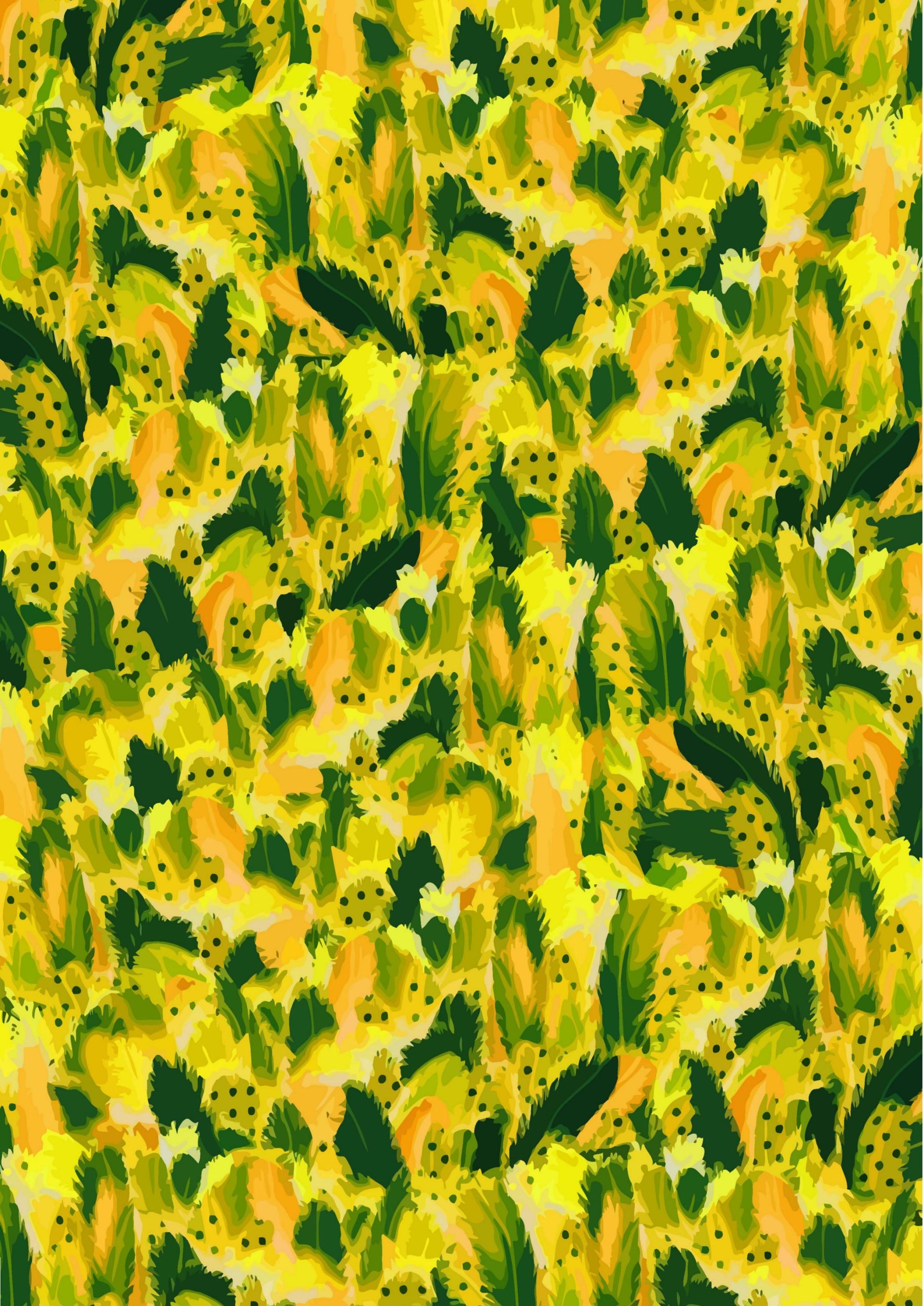
ALA



A arte criada para as cartas **ALA** mostra as alas de um desfile vistas de cima. É o ângulo que é mostrado na transmissão de televisão, por meio da qual a maioria dos espectadores acompanha este evento. Sendo assim, esta é, possivelmente, a imagem mais familiar quando nos referimos às alas de um desfile de escola de samba.

Um desfile de escola de samba é dividido em setores (mais informações no livro **GRES: O universo do Carnaval**). Por isso, o jogador que agrupar as cartas desta forma, de acordo com as regras, ganha pontos extras. Conforme vimos, para ilustrar os setores de um desfile, as cartas **ALA** que são do mesmo setor possuem a mesma cor.

Um setor de um desfile de escola de samba inclui alas e carros alegóricos. Entretanto, não é essa a configuração utilizada no jogo. Este é um exemplo das simplificações que foram necessárias para o balanceamento do jogo, de maneira a torná-lo divertido e de fácil compreensão.





GRES
Desfile

SIMBOLOGIA

SEGMENTOS

O par de sapatos bicolor é uma homenagem aos passistas e aos antigos malandros sambistas

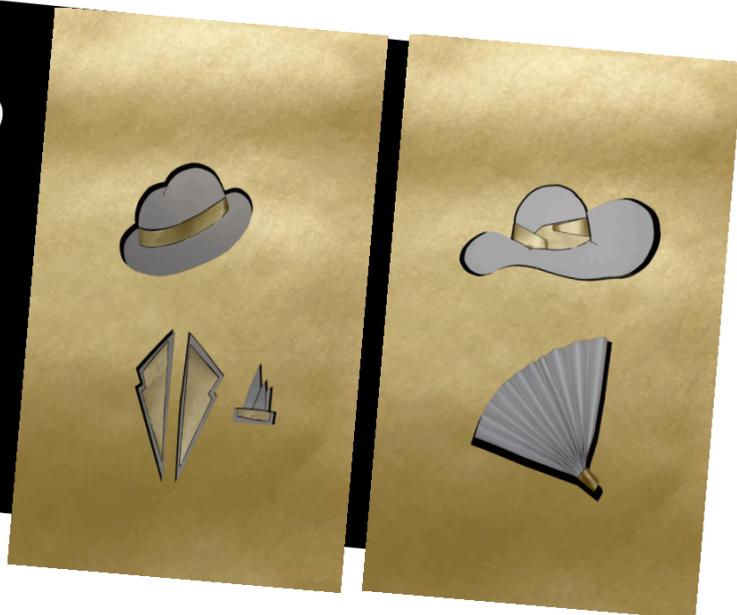


O turbante e as contas são uma homenagem às baianas, conhecidas como mães do samba, que têm origem na figura de Tia Ciata.

O atabaque representa a musicalidade das escolas de samba, além de sua origem nas festas na casa da Tia Ciata



Estas duas cartas são uma homenagem à velha guarda, a sua elegância e também à tradição nas escolas



A bandeira representa os casais de mestre-sala e porta-bandeira e também o porta-estandarte. Porta-estandartes estão presentes em alguns desfiles pelo país e vemos estandartes carregados tanto por homens como por mulheres.

A caixa de fósforo é uma homenagem aos compositores e à antiga boemia. Aos sambistas que tiram som de elementos do cotidiano, como prato e faca, garrafa de vidro e caixas de fósforo.





GRES
Desfile

SIMBOLOGIA

ELEMENTOS

As cartas **CHUVA NA AVENIDA** e **FOGO NO BARRACÃO** representam elementos que destroem o trabalho de um ano todo de centenas de pessoas.

O jogador que receber essas cartas – de outro jogador – perde pontos. São elementos que impactam negativamente no desfile de uma escola de samba.



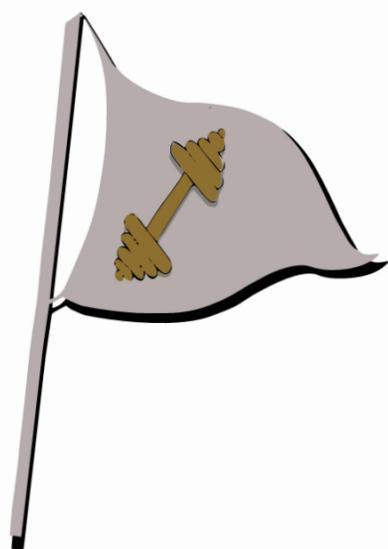
Caso uma escola desfile debaixo de chuva, sua apresentação fica prejudicada pela perda estética e pela diminuição da empolgação dos desfilantes.

Também há prejuízo na construção de um carnaval por causa do fato de que, frequentemente, barracões de escolas de samba (o local onde as fantasias e os carros alegóricos são elaborados) são destruídos, seja por descaso do poder público ou má administração por parte das agremiações.

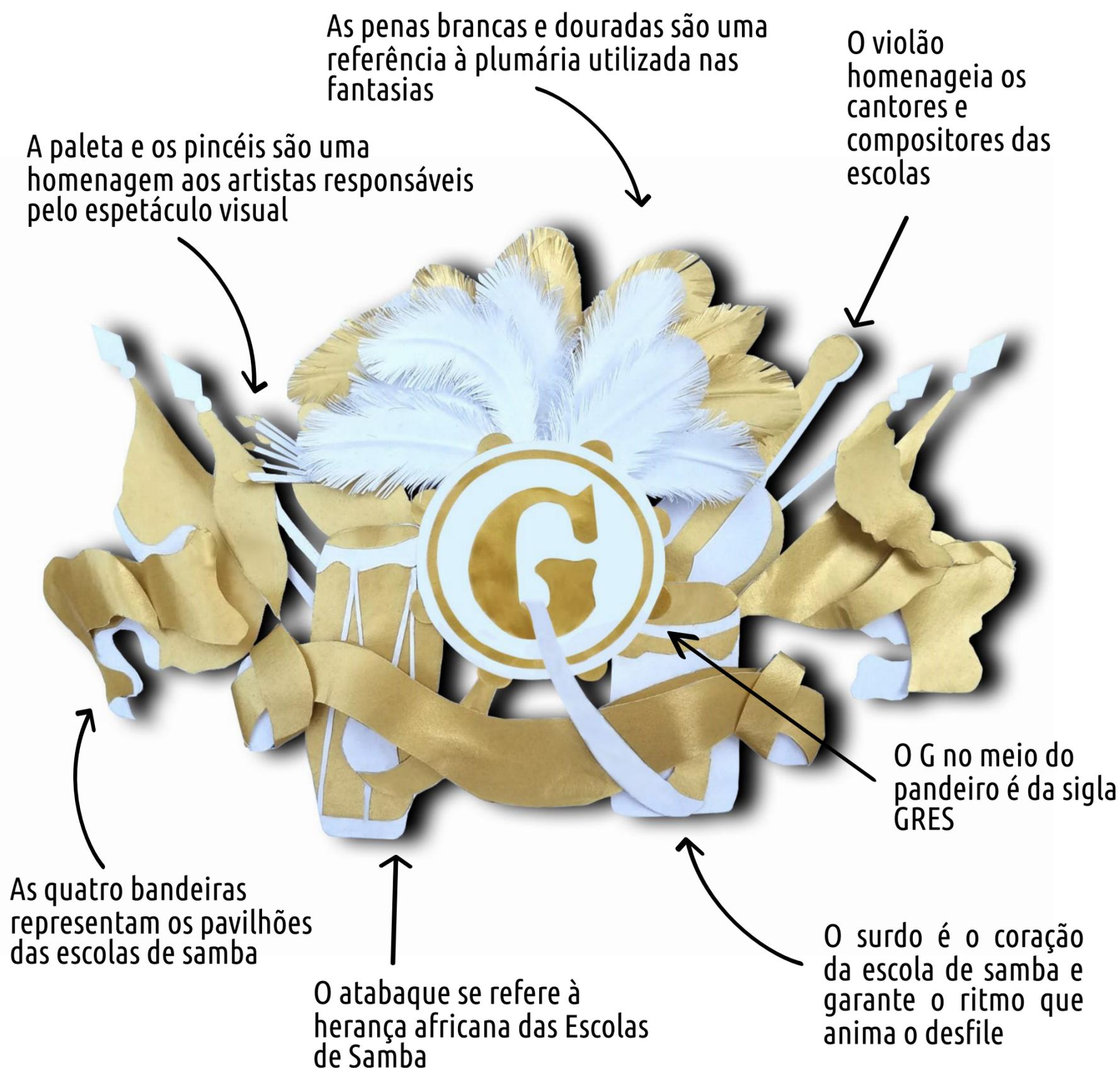


O jogador que tiver as cartas **AJUDA DO BICHO** e **PESO DA BANDEIRA** recebe pontos extras. Essa regra reflete uma realidade comum aos desfiles das escolas de samba: tendo dinheiro em caixa e sendo julgada favoravelmente, uma agremiação tem maior possibilidade de obter uma boa pontuação no julgamento.

Sabemos que uma das fontes de financiamento de algumas escolas de samba é o chamado jogo do bicho, espécie de loteria não oficial que historicamente dá suporte financeiro ao Carnaval. São, portanto, verbas provenientes de fontes um tanto quanto obscuras que estiveram/estão envolvidas com as agremiações há várias décadas, o que significa uma vantagem para as escolas que se beneficiam desse dinheiro.



Há, ainda, outra peculiaridade com respeito ao julgamento. No mundo do samba, se diz que, quando uma escola recebe notas altas pelo simples fato de ser uma escola grande ou de tradição, ela foi "julgada pela bandeira". O mesmo vale para o oposto: escolas de pouca expressão podem não receber o reconhecimento devido pelo seu desfile



A logomarca do jogo foi inspirada em brasões, símbolos usados para demonstrar o orgulho e a história de determinada cidade, família, país ou, em nosso caso, das escolas de samba.

O brasão faz referência a um duelo entre as escolas de samba, cujas armas utilizadas são os instrumentos, o talento e a perseverança de cada um.

As telas (game screens) representam os barracões das escolas de samba. Muitas vezes, as agremiações criam seus carros alegóricos e fantasias em condições longe das ideais, em galpões abandonados, embaixo de viadutos, nos quintais das casas de integrantes das escolas e até mesmo em terrenos baldios.



O conceito que orienta o jogo é que cada participante irá montar o seu desfile – juntar as cartas – por trás das portas dos barracões e, quando o trabalho estiver pronto, ele deve “colocam a escola na rua”, ou seja, mostrar seu desfile para os outros jogadores.

Esta é uma alusão ao que acontece no Carnaval. O trabalho é realizado durante o ano todo (a primeira fase é a mais demorada e a que exige mais estratégia) e o desfile é só o final desse processo (a segunda fase é a mais divertida e a que tem maior interação entre os jogadores).

Agora que você já entende tudo do jogo GRES: desfile e bastante sobre o Carnaval de Escola de Samba, junte seus amigos e... que comecem os desfiles!



Glossário

Ajuda do Bicho: Buscando trazer para o debate as influências externas sofridas pelas escolas, esta carta usa o jogo do bicho (ver abaixo) para representar os poderosos de uma determinada região, que se envolvem com as escolas.

ALA: grupos de pessoas fantasiadas. As alas ajudam a ilustrar o enredo.

Apuração: Contagem das notas dadas pelos jurados aos desfiles apresentados pelas escolas. Este é um momento muito importante no universo do carnaval, pois é quando a escola vencedora será anunciada. No jogo, a palavra 'Apuração' é usada para determinar o final da primeira fase e o início da segunda.

Atabaque: instrumento musical de percussão afro-brasileiro.

Baiana: mulher vestida com uma saia volumosa. A existência da ala das Baianas nas escolas de samba é uma homenagem à Tia Ciata e outras baianas que realizavam batuques na Praça XI. Após se mudarem para o Rio de Janeiro no início de 1900, essas mulheres promoviam festas que vieram a ser o embrião das escolas de samba. A ala das baianas é um elemento obrigatório nos desfiles.

Barracão: grandes estúdios de arte aonde carros alegóricos e fantasias são criadas para um desfile.



Glossário

Boemia: comportamento ou estilo de vida, festivo e desprezioso.

CARRO: tendo como estrutura um chassi de caminhão ou ônibus, um carro alegórico carrega esculturas e pessoas fantasiadas, que auxiliam o carnavalesco a ilustrar o enredo - contar a história proposta.

DESFILÉ PERFEITO: Os desfiles das escolas de samba são competições que possuem um regulamento. Este determina aspectos como o número mínimo e máximo de carros alegóricos, desfilantes, elementos obrigatórios entre outros. O **DESFILÉ PERFEITO** no jogo representa esse regulamento.

GRES: é a sigla para Grêmio Recreativo Escola de Samba. Nos anos 1930 esses grupos eram extremamente discriminados e obrigados a se registrar na delegacia de polícia. Após esse registro, a sigla GRES tinha que preceder o nome da escola com o intuito de passar credibilidade. Escolas mais antigas ainda utilizam esta sigla, porém novas escolas frequentemente se denominam de maneira diferente.

Jogo do bicho: o jogo do bicho é uma espécie de loteria ilegal (presente majoritariamente no Rio de Janeiro) na qual os apostadores escolhem números ou animais.

Malandro: Aspectos positivos e negativos são associados a esta palavra. No jogo, representa pessoas que gostam da boemia.



Glossário

Mestre-sala: Dançarino que acompanha, corteja e protege a porta-bandeira.

Ordem dos desfiles: A ordem dos desfiles é um aspecto muito importante para as escolas de samba. Existem teorias sobre posições melhores e piores para uma escola desfilar. Geralmente a escola que sobe de um grupo inferior é a que abre os desfiles.

Peso da Bandeira: Essa expressão é utilizada quando julgadores favorecem determinada escola por sua tradição ou força política.

Porta-bandeira: Dançarina que apresenta o pavilhão (bandeira) de uma escola para o público.

Porta-estandarte: A mesma responsabilidade da porta-bandeira, porém se apresenta sozinha.

Sambista: Aquele que dança, compõe ou vive a cultura do samba.

Setor: Um desfile de escola de samba é dividido em setores. Cada setor conta uma parte do enredo trazido pela escola de samba para a avenida. No jogo, um setor é representado por cartas **ALA** da mesma cor. Sendo assim, ao conseguir formar setores completos (colocar cartas da mesma cor juntas) os jogadores ganham pontos extras, pois estão apresentando um desfile coerente.

Velha-guarda: Antigos membros de uma escola.