

A JOG



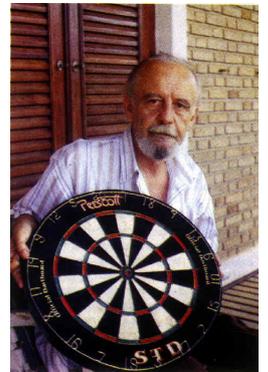
No início dos anos 80 o wargamista brasileiro estava muito limitado. Os privilegiados podiam importar os jogos da Avallon Hill e da SPI entre outros (que vinham como material didático para pagar menos imposto). Vamos lembrar que naquela época o câmbio era extremamente desfavorável e as taxas de imposto altíssimas.

Alguns conseguiam “importabandear” os jogos com parentes e amigos que viajavam e que gentilmente traziam os jogos. Foi desta forma que eu consegui o “Assalto aéreo a Creta e Malta” da AH. E uma boa parte vivia da xérox destes primeiros. Internet??? Você deve estar brincando, né?

A imensa maioria só tinha mesmo os jogos da GROW e da Estrela, como o WAR (de longe o mais famoso), o FRONT (atualmente Combate), o BLITZ, o Guerra é Guerra e outros menos cotados. Existiam outros bons jogos naquela época, mas nada semelhante ao bom e velho wargame.



A coisa melhorou um pouco quando a série “Todos os Jogos” da Editora Abril nos trouxe a “Batalha das quatro horas”, cenário hipotético sobre Berlim; “Würzburg” sobre a invasão da Alemanha pela URSS e “Yom Kippur”, que tem o mérito de ser o primeiro wargame criado no Brasil pelo Mário Seabra, que foi o consultor da série e que depois fez o War II, o que o torna o primeiro “wargame designer” brasileiro. Os



RPGs estavam nascendo no Brasil com o D&D e depois com o AD&D.

Neste clima nasceu a JOG Empreendimentos, que lançou uma série de sete fascículos mensais sobre a Segunda Guerra Mundial, também com o Mario Seabra como consultor. Com anúncios em revistas (o que eu vi estava na Quatro Rodas) o sistema era de pagamento de boleto e envio pelo correio. Me lembro ainda da alegria que foi a chegada do primeiro fascículo e como “custava” a chegar o fascículo seguinte.



Assim foram:

A – Invasão da Polônia (mapa de 21x28 cm) e a Campanha da França (43x28 cm)





B – Batalha das Ardenas (43x56 cm)

C – Operação Barbarossa (64x94 cm)



D – Normandia (64x94 cm)



E – A Invasão da Alemanha (64x94 cm),
A Guerra no Oeste (combinação do Normandia com o Alemanha) (128x94 cm)

F – Guadalcanal (64x94 cm), A Guerra no Leste (combinação do Barbarossa com o Alemanha) (128x94 cm)

G – A Batalha de Monte Castelo (43x56 cm) e As Duas Frentes (combinação do Barbarossa, do Alemanha e do Normandia) (204x94 cm)

Infelizmente, e aí começa a tragédia, os fascículos F e G nunca chegaram. Cheguei a mandar cartas e até ameaçar a entrar com ação na justiça, mas a JOG e sua sucessora a SBR faliram.

Assim, a JOG criou uma geração de wargamistas que hoje são conhecidos como “órfãos da JOG”.

Várias foram as tentativas individuais de completar a coleção juntando os mapas e criando as ordens de batalha. Eu mesmo fiz um mapa do sul da Inglaterra para a “Leão Marinho” e conheço que tenha feito o norte da Itália e até mesmo a Iugoslávia e a Grécia.

Mas o fato é que ninguém conheceu o Guadalcanal e muito menos o esperadíssimo Monte Castelo.

Órfão da JOG eu mesmo comecei a criar meus primeiros jogos (Cuba 1980, Líbano 1982, A Batalha do Rio Lippe, 1985) e cheguei a enviar para a GROW o Dien Bien Phu, que foi selecionado, mas não entrou em produção “por não haver mercado”.

Acabei achando outros wargamistas (também órfãos) por anúncio no jornal “Balcão” com o título “Faço e vendo jogos”.

Depois com as condições de importação melhorando já começávamos a achar novos wargames ainda caríssimos, mas acessíveis. Aqui no RJ a “Banca do Osni” e a “Gibiteria” eram onde se encontravam os tão cobiçados wargames e algumas revistas do gênero.

Depois veio o PC, os BBSs, a Internet e mais uma página foi virada.

Por isso eu acho a iniciativa de resgate destes jogos da JOG interessantíssima. É como tentar reaver uma dívida de 30 anos! Quem sabe um dia nós venhamos a descobrir os originais do Guadalcanal e Monte Castelo, assim como as regras de A Guerra no Leste e As Duas Frentes.

Seria como deixar de ser órfão.