

**MEMÓRIA:
ELO DE AMADORES DE JOGOS**

Dossiê: Elo de Amadores de Jogos Associação Cultural

Carlos Seabra, editor da REVEL

Em 1979, não existiam as casas de jogos de tabuleiro que há hoje. Meu pai, Mário Seabra, havia decidido viver como criador de jogos e acabara de ficar com uma casa de dezesseis cômodos no bairro da Liberdade onde funcionara a Editora ABZ, na qual tanto ele como eu havíamos trabalhado alguns anos e que havia sido extinta.

Ele tinha algumas encomendas de jogos, que eu ajudava a aplicar com grupos de teste. Cuidei também da redação de regras. Ele emplacou alguns jogos com a Grow (hoje já fora de catálogo, como *Fuga*, *Emboscada*, *RPM* e *Bot*) e estava em tratativas com outros fabricantes, como a Copag e a Coluna. Criou seis jogos para a Geo, uma coleção de fascículos de Geografia da Abril Cultural, que foram um grande sucesso e que abriram caminho para que ele propusesse à editora uma coleção somente focada em jogos, de tabuleiro e de cartas.

A editora topou e nascia aí a coleção *Todos os Jogos*, fascículos quinzenais que publicaram a história e as regras de mais de 600 jogos de tabuleiro e de cartas, entre os principais de várias partes do mundo ao longo da história.

Cada fascículo trazia peças para jogos, tabuleiro impresso para ser inserido no tabuleiro modular fornecido, folhetos de regras de jogos, fascículo para formar o *Livro dos Jogos* e a *Revista dos Jogos*, com notícias sobre novidades e curiosidades. Além disso, montava-se durante a coleção uma grande caixa com três andares para guardar todas as peças fornecidas. Em cada fascículo, novas peças iam se acrescentando às fornecidas anteriormente. Além de inúmeras impressões em cartonaria, as peças plásticas incluíam dados especiais, peças de encaixe etc.

Foi montada uma equipe de colaboradores: Mário Seabra fez a concepção do projeto, além da coordenação geral da obra do ponto de vista dos conteúdos lúdicos. A equipe de pesquisa e testagem dos jogos incluiu Alex Pereira, Eduardo Graeff, Eduardo Alves da

Costa, Felipe Macedo, Fernando Moraes Fonseca Jr., Miguel Flusser, Mônica Teixeira, Viviane Chira. Eu era secretário-editorial da obra, contratado pela Editora Abril, onde uma equipe editorial produzia a obra para publicação, tendo na redação Sérgio Moliterno, Adelaide Amaral e Nelson Santonieri (com Avelino Pereira Guedes na arte e ilustração). Certamente estou a esquecer alguns nomes mais aqui pois foram muitas pessoas nesse processo.

Figura 1: Mário Seabra diante de tabuleiros da coleção Todos os Jogos



Fonte: Acervo Carlos Seabra

Aquela casa enorme era só ocupada em parte e durante o dia no expediente de trabalho. Mas aí o Mário resolveu criar um clube. Chamou-se Elo de Amadores de Jogos e sua fundação teve a participação de um bocado mais de pessoas, vários dos membros da equipe editorial e diversos amigos que começavam a frequentar o local como cobaias eventuais. Meu irmão Eduardo Seabra, que colaborou inclusive na criação de alguns dos jogos de meu pai para a Grow, minha mulher Zezé Pina, Edgard Radesca (que mais tarde esteve à

frente de uma empresa de jogos da Abril que durou alguns anos, a Tchan, e veio a ser o criador da casa de jazz Bourbon Street), Nelson Lieff, Isabelle de la Sablière, e diversos outros cujo depoimento eu pedi e estão a seguir.

Na casa havia salas onde se jogava *Bridge* e *Xadrez*, jogos antigos como os *Mancalas*, *Senet* e o *Jogo Real de Ur*, com protótipos construídos ou importados, que eram base para a pesquisa da *Todos os Jogos* durante o dia e serviam para testagem de regras e diversão nas noites de quintas e sábados, quando o clube funcionava. Nos fundos, uma sala, antiga garagem, com pebolim e alvo de dardos. Nas estantes, jogos alemães, franceses, ingleses, americanos e toda a produção nacional existente.

Não bastasse a loucura de administrar isso tudo, pois o clube era uma ONG com estatutos e diretoria eleita (meu pai o presidente, eu o tesoureiro, e Felipe Macedo o secretário, além de outros cargos na diretoria), meu pai, que sempre foi um gourmet apreciador da culinária francesa, “roubou” o *chef* de um restaurante francês (Freddy), o Chiquinho, e montou uma cozinha profissional. Uma sala perto da cozinha virou o restaurante daquele “bistrô” e pronto. Um cardápio exagerado, com mais de 80 pratos, era servido nos dias do clube à noite e durante o dia a equipe almoçava lá (os acertos de contas eram meio bagunçados e o prejuízo era parte do negócio, afinal).

Passo a palavra agora a vários amigos que frequentaram o lugar e que contarão, com suas memórias mais ou menos precisas, um pouco da história deste local que teve uma importância na vida de vários criadores de jogos e na elaboração de uma obra até hoje referência no mundo dos jogos.

Felipe Macedo, pesquisador e cineclubista

Entrei nessa história, inicialmente, porque era um trabalho. Apenas um trabalho.

Pesquisar, traduzir alguns textos e produzir instruções com as regras dos jogos que comporiam os diferentes volumes da coleção *Todos os Jogos*: um livro em formato menor para jogos de cartas e outro, bem maior, para todos os outros tipos de jogos.

Mas lá descobri um assunto, um campo bem mais complexo e interessante do que minha parca experiência anterior, de diletante. Encontrei também um ambiente de trabalho ao mesmo tempo sério, produtivo, mas instigante e divertido, repleto de pessoas muito especiais, de que nunca mais me esqueci e que, em grande número, tornaram-se amigas para a vida toda. Mas o mais marcante foi conhecer e ficar amigo do Mário Seabra. Bom, dos Seabras, mas então o mais importante era o patriarca.

O Mário é um personagem histórico, uma pessoa que marcou seu tempo e, nesse tempo, marcou as pessoas que o conheceram. De início me disseram –e ele mesmo confirmou– que era um importante publicitário, meio excêntrico (essa parte ele não acatava inteiramente), que deixara a boa vida e os altos salários da profissão por essa mania, esse idealismo, essa militância em prol do conhecimento e reconhecimento da importância dos jogos em geral. Essa importância do personagem se confirmava com o projeto de publicação que ele pensou, construiu e realizou.

Em termos editoriais, um pesadelo megalomaniaco quanto à produção: fascículos que seriam montados nos dois tipos de livros que mencionei; a cada fascículo, um *blister* (acho que era esse o nome que davam), ou seja, um saquinho plástico com peças, dados, e toda forma de complemento aos tabuleiros que também vinham encartados. Imaginem produzir peças nunca antes conhecidas, dados de oito ou mais lados...

No final, tudo isso seria acomodado numa caixa também fornecida, que guardaria o sumum da experiência e do prazer lúdico da humanidade. Só mesmo o Mário Seabra para negociar, convencer uma grande empresa editorial –a Abril– a se envolver numa empreitada tão complicada, tão arriscada.

Mas não parou aí, o Mário ainda concebeu, conseguiu e montou um Laboratório de Jogos, num casarão antigo (bom, na época 40 anos menos antigo que hoje) na rua Prof. Antonio Prudente, bairro da Liberdade, quase em frente ao Hospital do Câncer. O Laboratório de Jogos era onde a obra era concebida e preparada em termos de texto. Foi o meu emprego. Mas eu era apenas pesquisador, meu texto ainda seria refeito por um redator.

E o Mário era o Mário: ele tornou o Laboratório o seu laboratório, não só em termos de organização e funcionalidade, que eram excelentes, mas como ambiente de trabalho. Acho que o Laboratório do Mário precedeu em algumas décadas essa coisa “moderna” que a gente vê hoje em empresas como Google e quejandas, com o pessoal jogando pingue-pongue, levando o cachorro... Já o Mário, além da atmosfera informal e amistosa, investiu na qualidade de vida. Afinal, o publicitário sofisticado e homem do mundo requintado montou uma cozinha profissional no casarão, com um *chef* –outro precedente de modas futuras– responsável por lautos almoços acompanhados mais usualmente por um vinho Concha y Toro chileno, predileção do anfitrião. Logo a mesa do Mário cresceu, incluindo os diversos segmentos de jovens que trabalhavam no projeto: redatores, pesquisadores, testadores (porque todos os textos eram submetidos a controle de qualidade: os testadores de jogos comprovavam se dava para jogar ou não a partir das instruções que preparávamos) e convidados especiais.

Eram três andares, várias salas e a famosa cozinha, no subsolo. Caminhava-se pelas salas entre montes de livros sobre jogos, todo tipo de tabuleiros e outras bases possíveis –como a dos mancalas africanos–, a mesa dos testadores... lembro bem de uma formidável mesa árabe marchetada que podia assumir várias configurações com tabuleiros de jogos diferentes. O Mário a teria comprado como uma incrível pechincha em algum bazar... de São Paulo mesmo. O casarão era um lugar realmente especial.

Mas o Mário, além de fechar negócios incomuns com a Abril, tinha pretensões mais amplas. O que ele queria mesmo era difundir os jogos em geral, democratizar o exercício de inteligência que é essencialmente associado a jogar e a criar jogos. Assim, ele concebeu de uma forma completamente independente a Elo de Amadores de Jogos, uma associação horizontal e aberta que reunia aficionados, criadores e pesquisadores de jogos. Nos meus 25 anos, eu já me achava um militante cineclubista experiente, e assim ajudei a montar o modelo estatutário da associação. A Elo oferecia aquele espaço já todo “decorado” para o tema, o convívio com personalidades interessantes e agradáveis que o Mário também

atraía com um magneto –e nós, os mais jovens, ajudávamos a reproduzir. E esse pessoal se reunia no casarão, fazia jogos e amizades, criava torneios amadores, desenvolvia uma espécie de *know-how* brasileiro num campo ancestral, mas pouco conhecido em toda a sua diversidade por aqui, e pouco produtivo em termos de criação de jogos para o mercado nacional. De fato, confesso que não sei se ou quanto a experiência da Elo e de *Todos os Jogos* contribuiu para alterar essa situação. Mas vi muito “inventor” se descobrir e se revelar naquele casarão. Para mim, e para sempre, o *manoir* do Mário Seabra.

Fernando Fonseca, pedagogo e gerente de inovação

A atmosfera do velho casarão em uma rua sem muita expressão no bairro da Liberdade se transformava por completo nas noites de quinta e de sábado. Da rua podia-se então ouvir conversas amenas e longas risadas. Lá dentro, amigos e convidados mergulhavam em longas sessões de jogos de todos os tipos, madrugada adentro, imersos em bolhas virtuais de atmosfera singular. Gente alegre, curiosa, inteligente e de humor especialmente aguçado tornavam essas noites desejadas, inesquecíveis.

A energia especial que unia os convivas de todas as idades é a mesma que capturava nossos ancestrais em volta de suas fogueiras e rituais. Jogar era a paixão comum e por meio do jogo, dos sucessivos ciclos de expectativa e ação, turno e retorno, um a um se apresentava, seu jeito de ser, sua personalidade, suas emoções.

Se as pessoas tornavam a Elo um lugar mágico, só um nome poderia representar a todos: Mário Seabra. Mário não só era o criador e mecenas da iniciativa, como também seu inspirador e animador. Muita gente (toda!) ia lá só para sentar à sua mesa e com ele prostrar. Beber, comer e papear. Longas e deliciosas conversas, conversas de rir de chorar e também de falar sério e profundo. Tudo junto, na mesma hora. Mário era a intensidade de tudo aquilo, conduzindo tudo com a delicadeza de sua intuição mágica. Um tremendo anfitrião.

Minha memória é repleta da Elo. Memória afetiva, disposições intelectuais, tendências estéticas, diria até traços de personalidade. Acima do bom vinho e do *boeuf bourguignon*, dos *Mancalas* e do *Go*, do *Pebolim* e dos *Dardos*, do *Bridge* e do *Jubileu*, do *005* e do *Mah Jong*, do *Senet* e do *Jogo Real de Ur*, muito além de cada uma dessas e tantas outras narrativas e expressões humanas, ficou um gosto profundo por gente e seus jogos (ininterruptos!). Um entendimento do outro e de mim mesmo.

Gerson Correia, psicólogo

Eu sempre gostei de jogos de diversos tipos, desde quebra-cabeças, passando pelos tradicionais de estratégia e habilidade, *Xadrez*, *Dardos*, até os mais sofisticados war games onde a estratégia, a logística e a diplomacia tinham que ser levadas em conta para a vitória.

Qual não foi minha surpresa ao procurar por quebra-cabeças que eram verdadeiras obras de arte: encontrei a Elo em uma casa do bairro da Liberdade, onde um sujeito (que certamente seria chamado de “maluco beleza” por Raul Seixas) demonstrava e contava a história de todo e qualquer tipo de jogo que existia na face da terra, Mário Seabra e seu filho Carlos recebiam com interesse e dedicação todo tipo de “amadores” de jogos, como eles se referiam a pessoas como eu.

Não tardei a levar meus amigos mais próximos e passávamos o dia todo de sábado na companhia de outros fanáticos ou simplesmente interessados em jogos. A comida era garantido pelo *chef* Chiquinho, saído de um dos melhores restaurantes franceses da cidade de São Paulo. Mário chegou a comprar um fogão industrial para que Chiquinho pudesse fazer a sua mágica.

Nunca houve algo semelhante à Elo em São Paulo ou em outro lugar. Foi uma experiência única.

João Nagano Júnior, diretor de marketing da Grow

A Elo é um marco na história dos jogos no Brasil, primeiramente por ter Mário Seabra como idealizador e realizador.

Mário Seabra foi, e sempre será, a referência maior entre os criadores brasileiros de jogos.

Por outro lado, naquela época, sem os recursos de comunicação de hoje, sem Internet, Facebook ou WhatsApp, era muito difícil organizar e juntar pessoas para sentar em torno de uma mesa e, simplesmente, jogar. E ele conseguiu fazer isso por vários anos. Isto só se consegue acreditando nos seus propósitos e promovendo encontros que sempre combinavam jogos, boa comida e um bom papo.

Dono de um espírito crítico mordaz e sincero, Mário tinha convicções muito firmes da importância dos jogos para o ser humano. Ele sempre me dizia que o jogo é um dos jeitos mais legais de juntar as pessoas.

Nada melhor do que jogar com amigos, brincar, não ver o tempo passar, pensando na melhor estratégia, na melhor jogada para atingir seu objetivo.

Imagino que na Elo muitos aprenderam o que é um bom jogo nas próprias palavras do Mário:

Bom jogo é aquele que permite que, a cada partida, você possa melhorar sua performance.

Cada partida deverá apresentar novos desafios que motivem as pessoas a jogar novamente.

Um bom jogo se percebe pelo seu projeto, regras simples e apresentação adequada.

A contar pelo que eu já ouvi, a Elo foi uma mistura fascinante entre “recreio” e “aula”, um lugar no qual todos acreditavam no poder do encontro.

Tudo isso coordenado pelo maior *expert* em jogos que já tivemos no Brasil.

A Elo mostrou o quanto pode ser gostoso brincar, interagir, conversar, degustar, curtir e aprender.

E tudo isso, ao mesmo tempo, **jogando**.

Júlio de Andrade Filho, jornalista e escritor

O Carlos foi quem me levou ao Elo, que ficava num casarão na Liberdade. Nós trabalhávamos na Editora Abril e ele sabia que eu gostava de jogos de tabuleiro –acho que como a maioria das pessoas de minha geração, ainda analógica, eu me encantei com o *War da Grow*.

Nesse casarão conheci o Mário Seabra, que estava produzindo –ou talvez já tivesse produzido, não me lembro– talvez a mais fabulosa coleção de jogos de cartas e de tabuleiro do mundo vendida em fascículos, a *Todos os Jogos*, que eu também colecionava. Ali no casarão ele tinha juntado referências e informações sobre centenas de jogos e aproveitou essa estrutura para fundar o clube.

Dentre tantas ricas recordações sobre esse período, são três as mais significativas para mim.

A primeira foram as conversas que tive com Mário.

Na época, eu estava num processo de mudança de funções na editora, e colaborando com uma nova área chamada de Projetos Especiais. O objetivo desse departamento era criar projetos de publicidade para as empresas, usando os recursos da Abril, como gráfica e distribuição, e minha função seria criar e dar ideias de projetos, fazendo parte de uma equipe de redatores e pessoal de arte. Mário me deu muitas ideias para jogos de tabuleiro simples que poderiam ser formatados para o cliente, e algumas que não consegui viabilizar, como por exemplo, um jogo de basquete usando figuras de papel com dobras especiais, como no origami. Só que, conforme as dobras, o jogador lançava de verdade uma bolinha num cesto!

A segunda foi ser parte do “*test-drive*” de *War II*, durante um breve período.

Carlos e Fernando Fonseca estavam ajudando Mário na concepção do *War II*, testando novas regras, acrescentando ou tirando territórios. Durante um tempo, alguns membros do clube –eu incluso– testávamos essas opções, para ver o que ficaria ou sairia da nova versão do *War*. Foi um período muito estimulante, porque eu não tinha a menor noção de como se criavam jogos de tabuleiro! Foi também a partir daí que passei a comprar e jogar muitos jogos de tabuleiro, como *Detetive*, *Banco Imobiliário*, *1914 - Diplomacia* (depois do *War*, o que mais gostava), *RPM* e outros.

A terceira foi quando provei pela primeira vez na vida o *steak au poivre*.

O Elo tinha um restaurante requintado, para o qual fui convidado uma vez por Mário e Carlos para almoçarmos. O prato do dia era *steak au poivre*, um prato clássico da cozinha francesa que eu jamais tinha provado até então. Acompanhado de um belo vinho, fui servido com uma generosa porção de filé mignon alto que levava uma camada de pimenta preta e caldo de carne, junto com batatas *à la crème*.

Fabuloso! E aprendi uma verdade incontestável. O primeiro *steak au poivre* a gente nunca esquece!

Luciano Ramalho, especialista em desenvolvimento de *software*

O impacto da Elo na minha vida e formação intelectual foi tremendo. Quando a coleção *Todos os Jogos* foi lançada, ela reforçou a paixão de jogar em mim e um grupo de amigos, colegas de escola: PC (o Paulo Cândido de Oliveira Filho), Paulo Marcos Camargo e Leonardo Medeiros. No primeiro fascículo havia uma reportagem sobre a Elo, e em outra parte um convite para os leitores ajudarem a testar as regras dos jogos na coleção.

PC, PM, Leo e eu piramos com a reportagem da Elo, mas não tínhamos coragem de aparecer por lá. Eu imaginava que seria um clube de mestres onde novatos não seriam bem-vindos. Mas nos voluntariamos para testar regras na Abril, e por coincidência,

agendaram minha sessão de testes junto com o PC. Chegando lá, conhecemos o Carlos Seabra, que facilitou o teste das regras do *Chaturanga*. Fiquei admirado com o profissionalismo do teste e a simpatia do Carlos. No final, Carlos convidou PC e eu para conhecermos a Elo.

Uns dias depois tomamos coragem e lá fomos nós quatro em uma tarde de sábado conhecer a Elo. Encontramos a porta da rua aberta (ficava sempre aberta nos dias de jogatina) e começamos a explorar o sobradão. Não havia ninguém no térreo, mas no andar de cima encontramos Mário em uma mesa conversando com outras pessoas (talvez Carlos e Fernando estivessem lá, mas não lembro porque não interagimos naquele dia e o que aconteceu depois foi muito intenso). Mário imediatamente levantou e veio conversar com a gente. Depois de falar sobre a ideia da Elo, ele nos convidou a conhecer alguns jogos novos. O Mário nos ensinava as regras, deixava a gente jogar e depois voltava para ensinar um novo. Acho que jogamos uns quatro ou cinco jogos diferentes, todos excelentes. Saímos de lá definitivamente "viciados".

Éramos adolescentes, e nossos pais suspeitavam um tanto daquele "antro de jogos"—uma expressão de *doublespeak* que podia significar um lugar maravilhoso ou degenerado, conforme quem falava. Com o tempo, meus pais aprenderam que era maravilhoso. Ao longo de 1979 e 1980 meu envolvimento foi aumentando. Mário e eu ficamos amigos. Meus colegas e eu ajudamos a testar o *War II* —desenvolvido por Carlos e Fernando— e também vários jogos da coleção *Jogos Olímpicos*, que acabou sendo cancelada quando dezenas de países liderados pelos EUA boicotaram os Jogos Olímpicos de Moscou que aconteceriam em 1980. Me marcou como a criatividade de Mário, Carlos, Fernando e demais criadores não tinha limites. Imagine: como fazer um jogo sobre saltos ornamentais, que seja interessante e reflita a beleza do esporte? Eles conseguiram. Também experimentamos regata, esgrima, saltos (hipismo), entre outros. Todos divertidos e muito fiéis aos esportes. Depois participei da criação de uma coleção de *wargames*. Criei o segundo jogo da série, sobre a batalha da França em 1940. Antes de essa coleção ser publicada, fui morar um ano nos Estados Unidos, em um intercâmbio estudantil.

Quando voltei dos EUA no final de 1981 a Elo não existia mais. Mário havia se mudado para Atibaia. Felizmente, fui atrás dele. Nossa amizade se aprofundou, passei muitos fins de semana lá, conversando sobre muitos assuntos, mas os mais frequentes eram design em geral, e design de jogos. Vi nascer vários jogos, inclusive o excelente *Bot* – "o jogo para dois cobras" – que foi co-criado por Mário e Eduardo Seabra, irmão do Carlos.

Um dia, em 1984, eu estava reclamando para o Mário que era muito chata minha gerente em meu segundo estágio – uma escola de informática. Mário contou que Carlos estava no SENAC, e estavam recrutando instrutores. Carlos me entrevistou e acabei contratado inicialmente para dar cursos de BASIC no TK80. Foi meu primeiro emprego de carteira assinada. No SENAC Informática eu me sentia um peixe na água. Depois de atuar como instrutor de programação e aplicativos, virei programador no time do Programa Informática e Educação, liderado pelo Carlos Seabra. Foi meu primeiro emprego como desenvolvedor. Ainda no SENAC conheci minha esposa, Marta Mello, minha companheira para a vida toda.

Minha amizade com Mário durou até que ele nos deixou. Aprendi demais com o Mário Prescott Saragga Seabra. Além de conversas maravilhosas e incontáveis horas de prazer lúdico e estético, Mário me levou a pessoas que foram decisivas na minha carreira profissional e na minha vida pessoal. Nada disso teria acontecido sem *Todos os Jogos*, a Elo e o Carlos. Criações do Mário.

Luiz Dal Monte Neto, criador de jogos

No final dos anos 1970, descobri fascinado um lançamento em fascículos com um nome ambicioso: *Todos os Jogos*. Apaixonado por esse assunto desde criança, iniciei a coleção e mergulhei avidamente em sua leitura, encontrando uma referência, bastante discreta, a um incipiente clube que se organizava na sede do Estúdio Mário Seabra, convidando os interessados a conhecê-lo pessoalmente.

O local era um sobradão antigo no bairro da Liberdade, em São Paulo, com porão e muitas salas com pé direito alto. Ainda não estava plenamente caracterizado como um clube, mas já se via por todos os cantos uma enorme variedade de jogos de tabuleiro, de cartas, de peças e pedras, de quebra-cabeças de todo tipo e material, além de uma biblioteca especializada com centenas de títulos em português, inglês, francês e espanhol –uma miríade capaz de impressionar qualquer um e cativar imediatamente um ludômano.

Mário Seabra, naturalmente, era o diretor, mas era muito mais do que isso: um anfitrião que atendia a todos indistintamente com paciência, elegância, cultura e um carisma que o tornava naturalmente o centro das atenções. Já se disse que um ótimo jogo pode ser irremediavelmente estragado, se jogado com maus parceiros. Mário demonstrava que um bom parceiro era capaz de salvar até um jogo mediano –e ele próprio era a comprovação disso: todos queriam jogar em sua mesa.

Não tardou para que o número de associados começasse a aumentar rapidamente e o estúdio fosse perdendo salas para o clube, que tinha o nome de Elo de Amadores de Jogos. Era um nome perfeito, pois ele era exatamente isso: um local de encontro entre aficionados dos mais diversos jogos, sem outro interesse que não fosse o lazer inteligente e o convívio com pessoas interessantes. E elas apareciam em quantidade e variedade: de adolescentes agitados a circunspectos senhores; de estudantes a profissionais das mais variadas profissões –muitos, proeminentes em suas áreas de atuação. Um espaço democrático onde o denominador comum era o amor pela atividade lúdica e o apreço pela inteligência.

Não passava uma semana sem que Mário apresentasse alguma novidade ou implementasse melhorias no clube. Para o conforto dos frequentadores, chegou a instalar uma cozinha profissional e, para conduzi-la, contratou um ex-cozinheiro de renomado restaurante francês de São Paulo!

Em seu apogeu, circularam pelas salas do velho sobradão da rua Antônio Prudente especialistas e campeões de várias modalidades, inclusive *Xadrez*, *Bridge* e *Go*. Inventores de jogos tinham lá um palco para mostrar suas criações e submetê-las a teste. Fabricantes

compareciam para prospectar possíveis lançamentos. A casa fervia em dias de reunião, com os sócios explorando as prateleiras repletas de caixas e livros. Numa mesma sala às vezes viam-se simultaneamente várias partidas em andamento, com jogos exóticos provenientes de todas as partes do mundo misturados àqueles mais comuns, encontráveis em qualquer loja, configurando um cenário tão exótico quanto improvável.

Infelizmente, mesmo em seu auge, o clube mantinha-se deficitário. Mário relutava em reajustar as mensalidades, para aproximá-las de um valor sustentável, compatível com o que o Elo oferecia. Assumia tacitamente a postura de mecenas, talvez intuindo que seu grande legado não seria o clube em si, mas a enorme influência que seus frequentadores viriam a exercer nas gerações seguintes, no âmbito lúdico, conquistando aficionados e despertando vocações no *design* de jogos.

O clube Elo de Amadores de Jogos não teve uma longa vida, mas a semente que plantou frutifica até hoje.

Marcos Luiz Bruno, diretor do Instituto Pieron

Ali pelos anos 1980, a convite de amigos, conheci o Mário Seabra, na Elo. Além do inesquecível *haddock* feito ali na hora, passei a conhecer uma pessoa apaixonada pelo que mais, talvez, o motivasse –jogos. E, por ele, tantas outras pessoas que periodicamente frequentavam o local. Um local em que pairava entusiasmo e curiosidade pelo trabalho do Mário. O prazer por engenhar coisas sempre foi contagiante.

Foi naquele período que, influenciado pelo lúdico criativo e pelas possibilidades de estender as práticas para outros ambientes, que eu, ainda trabalhando na Rhodia com desenvolvimento de pessoas, solicitei ao Mário algumas soluções de jogos para o então Assessment Center da Rhodia. O trabalho do Mário se alinharia ao então incipiente campo dos jogos de empresa por simulação por computadores (lembra-se de XP, AT, DOS, ligar o computador e sair para um café até que a planilha carregasse?). A riqueza desse momento foi aprender como o lúdico, o cognitivo, o social se integram num jogo. Ao lado

dos números e cálculos gerados pelas “decisões computacionais”, tínhamos uma experiência paralela, onde outras qualidades das pessoas emergiam espontaneamente, quebrando certas formalidades e apreensões com um desprendimento saudável.

Tive o prazer de conviver com o Mário por algum tempo mais, posteriormente em sua casa, trocando ideias, pequenos sonhos de criar coisas. Talvez eu tenha sido um dos primeiros a adquirir seu orgulhoso alvo para dardos de aço, algo pouco acessível entre nós. E apreciar longas conversas regadas a um bom vinho português.

Mário se tornou parte dos pensamentos por muitos anos. De fato, alguém, de alguma forma, ainda presente. Uma pessoa que nos deixa felizes por termos conhecido. E a quem agradecemos ter existido e compartilhado um pouco conosco.

Maristela Debenest, editora e servidora pública

Muito antes das atuais redes sociais, tive contato com um animado círculo de pessoas com um interesse comum: jogos. Jogos lógicos, de estratégia, de passatempo, de destreza e de sorte; individuais e coletivos, de cooperação e de competição; de tabuleiro, de cartas, de arremesso.

No centro desse círculo de adultos e jovens de diferentes origens sociais e diferentes vivências pessoais, o animador dessa rede lúdica e criativa respondia pelo nome de Mário Seabra, um mestre, um mago, um cavaleiro como já não há mais.

O sobradão nos limites entre a Liberdade, a Aclimação e o Paraíso, sob o nome de Elo de Amadores de Jogos, fazia as vezes de estúdio, clube e –surpresa!– pequeno bistrô nas noites de sexta e sábado. As salas do térreo se enchiam de amadores (no duplo sentido de amantes e de jogadores não profissionais) que, como pilotos de teste, divertiam-se com os mais variados tipos de jogos, tanto tradicionais de diversas culturas como invenções lúdicas e desafiantes saídas da mente fervilhante, culta e desafiadora do inesquecível Mário Seabra.

Daquele casarão saíram os inúmeros jogos divulgados pela Abril Cultural na série de fascículos *Todos os Jogos*. Quem me introduziu ao círculo foi Carlinhos, filho do mago, de quem fiquei amiga na Abril Cultural. Ao ver meu interesse (e de meu ex-marido) por jogos, ele nos introduziu ao círculo e nos propiciou um convívio delicioso com seu pai, cujo olhar vivo, cultura ampla e generosidade humana me fascinaram já no primeiro papo.

A Elo, vista à distância de mais de quarenta anos, foi uma experiência completamente inovadora e revolucionária, fincada na ampla e irrestrita generosidade do Mário Seabra.

Porque dividir descobertas e experiências com tanta gente e manter um clube praticamente a suas expensas é coisa de pessoas únicas, excepcionais. Talvez por isso me parece que todos os que tiveram a oportunidade de ser amadores de jogos junto dele saíram enriquecidos dessa convivência. Talvez por isso o Mário seja para mim uma espécie de guru, um ser humano inesquecível –com a devida licença do Carlinhos, a quem também amo demais.

Paulo Cândido de Oliveira Filho, psicólogo e professor

Isso foi há quase 40 anos. Através de uma promoção da Editora Abril, acabei conhecendo Carlos Seabra e, através dele, a Elo de Amadores de Jogos e seu fundador, Mário Seabra.

Mário Seabra foi uma das pessoas mais fascinantes que eu encontrei na vida. Inventor de jogos, na época talvez a única pessoa no Brasil digna de usar este título como profissão, apaixonado, interessado. Me admirava a generosidade com que ele nos tratava, eu e alguns amigos então adolescentes mal saídos da infância, de igual para igual.

A Elo era o “antro da perdição” do Mário. Aliás, essa era a expressão que ele usava para descrever a associação para nossos pais, que foram todos conhecer o lugar, preocupados que os filhos estivessem se envolvendo com ”jogatina”.

Ali, em um imenso casarão no bairro do Paraíso, Mário fez seu estúdio, onde nos anos seguintes eu testei vários de seus jogos. Mas de sexta a domingo o lugar se transformava e

reunia amantes de jogos de todos os tipos e idades. Em uma época pré-Internet, era uma forma de encontrar novos parceiros e fazer amigos. Mário Seabra mantinha ali uma imensa coleção de jogos de tabuleiro de todas as partes do mundo, baralhos também para diferentes tipos de jogos de cartas, além de alvos para dardos e dardos como eu nunca tinha visto, mesa de bilhar e dados de todas as formas, tamanhos e número de lados.

Havia também um *chef* francês que cozinhava divinamente a preços tão irrisórios que até nós, vivendo de mesada dos pais, às vezes podíamos jantar um filé que nos levava aos céus.

Naturalmente a Elo era deficitária, mais uma obra de paixão que um empreendimento comercialmente viável. Eventualmente Mário teve que fechar o clube. Mas aqueles poucos anos foram um marco na minha vida e uma experiência inesquecível.

Roger Karman, empresário de comunicações

Os jogos fazem parte da vida do ser humano desde a pré-história. Com três pedrinhas apenas ou com consoles, óculos de realidade virtual, *online* ou isolado no meio do deserto, o ser humano precisa de uma atividade lúdica.

Foi um amigo, Mário Seabra, que me fez ver a profundidade e extensão mundial da cultura dos jogos. Como na época eu era diretor da área de Fascículos da Abril, pensei logo em publicar uma “enciclopédia de jogos”. Mas que graça existe em apenas ler sobre jogos? Era preciso jogar também.

Daí começou a grande aventura de acoplar a cada fascículo um kit relativo a determinados jogos. Não era tarefa fácil fazê-lo de forma econômica e em escala industrial. Mas conseguimos e, no final da série, o colecionador formava um verdadeiro “baú de jogos” os mais variados.

Para testar cada jogo e a qualidade das instruções, Mário “convocava” voluntários algumas vezes por semana, o que deu início a uma verdadeira confraria de amadores de jogos.

Roni Chira, *designer* e produtor gráfico

Começou como uma brincadeira para o Mário. Uma empresa encomendou um jogo que devia estar na embalagem de algum produto. Um jogo, que envolvia o produto, uma característica e sua marca. Fez e todos gostaram. Depois veio outro e mais outro. De repente estávamos envolvidos, dando palpites ou ajudando a testar as mecânicas dos jogos e suas regras.

A rotina incomum do estúdio do Mário contagiava a qualquer um. A cada semana tínhamos novidades nos projetos em andamento. Criava-se o tabuleiro, as peças e as regras. Muitas vezes o jogo era chato, noutras confuso ou desmotivante. Era preciso encontrar soluções para torná-lo atraente. Claro que, quanto mais pessoas ao seu redor, mais o Mário podia colher impressões e descobrir imperfeições.

Com o interesse crescente dos visitantes e interessados, Mário oficializou naquele espaço o que ficou sendo conhecido como a Elo de Amadores de Jogos –um clube, ponto de encontro de estudiosos, aficionados e simpatizantes de toda e qualquer atividade lúdica.

Criaram-se vários ambientes e, em cada um, seu grupo específico de atividade. As pessoas se associavam à Elo e cotizavam parte do custo de manutenção. O toque final em tudo isso foi materializar outra paixão do Mário. Aliás de todos nós: A gastronomia. Mário não fez por menos. Foi ao Freddy –um chique restaurante de comida francesa– e “modestamente” contratou o *chef de cuisine* para trabalhar na sua Elo.

Em poucas semanas o lugar começou a fazer sucesso. Chegou a ser relacionado nos guias de lazer e gastronomia da cidade, além de ser matéria especial do *Jornal da Tarde*. Era um espaço único, diferenciado. Começaram a organizar campeonatos e eventos do gênero. Algum tempo depois, frequentar a Elo tornou-se um programa quase exótico. As pessoas chegavam e encomendavam com antecedência seu jantar pelo requintado cardápio que só oferecia receitas francesas e, em seguida, mergulhavam naquele ambiente mágico até serem avisadas de que seu jantar seria servido.

A comida era divina, feita na cozinha escancarada ao público. A Elo era o tipo de lugar onde, se você levasse uma mulher para impressionar, conseguiria facilmente. E muita gente usava o ambiente exatamente para isso, mesmo eu. Claro que também havia aqueles tipos chatos, exageradamente aficionados, que adoravam uma disputa. Mesmo assim, de uma coisa o visitante podia estar certo: aquele lugar jamais seria frequentado por pessoas burras ou fúteis. A Elo garantia o divertimento e o alto astral à altura do que havia de melhor em Sampa na época.

Sérgio Maciel Freitas, coordenador de tecnologia educacional

Nem em mil palavras eu conseguiria descrever a incrível diferença que a Elo fez na minha vida.

É mais ou menos assim: pegue um menino de 14, 15 anos e coloque em um ambiente completamente diferente repleto de livros, música clássica, jogos, pessoas interessantes, jantares encantadores e permita que absorva tudo isso.

A Elo foi minha oportunidade de transformação. Ali pude viver e compreender coisas que até hoje me acompanham. Posso dizer sem medo de errar que a Elo foi minha universidade, minha oportunidade de formação cultural e pessoal. Trago com enorme carinho essas lembranças.

Às quintas-feiras depois do trabalho iniciávamos uma maratona de convívio sadio regado a música, jogos e conversas sobre os mais diversos assuntos sempre em voz baixa, sempre acolchoada com um senso de humor refinado e inteligente.

Jogos, livros, música e uma culinária impecável faziam nossos sentidos vibrarem positivamente. É lógico que naqueles dias eu não tinha consciência do quanto seria importante viver tudo aquilo.

Nas quintas-feiras a imersão ia até a manhã da sexta-feira. Às vezes eu saía da Elo e ia direto para o trabalho. Na sexta-feira depois do expediente lá estava eu novamente para

mais uma noite de experiências encantadoras. A coisa se repetia no sábado e os jogos e torneios e conversas e risadas se repetiam.

Torneios de *Mahjong*, *Go*, *Gamão*, animadas partidas de dardos, divertidas e hilárias partidas de pebolim, eram parte de noitadas inesquecíveis.

Tinha também o momento de testar jogos novos, ou conhecer jogos milenares como os *Mancalas* ou o *Jogo Real de Ur*, tudo isso ao som da quinta sinfonia de Shostakovich.

Conduzido pela incrível sensibilidade, cultura e inteligência do Mário Seabra, flanávamos em um mundo fascinante de luz (sempre à meia luz), sabedoria e conhecimento.

Uma vez, lembro de ter sido apresentado por Mário à música de Bidu Sayão. Jamais esqueci dessa experiência realmente inigualável. Ainda hoje me emociono quando ouço uma ária interpretada por ela.

Foi na Elo que aprendi a perceber as coisas que realmente importam e hoje depois de 40 anos constato que foi um momento único e desejaria que mais Elos existissem hoje e sempre pra abrir os olhos, os ouvidos e os poros das pessoas.

Eu aproveitei cada momento que vivi ali.