



PABLO



Manual de Regras



Ai, papai! Bem-vindo ao maravilhoso mundo musical de PABLO, um jogo onde ser *ordinário* pode ser uma grande vantagem. Prepare a voz e a memória, deixe a timidez pra lá e traz a música das sombras e traz o ritmo do ar, porque PABLO é um animal que ronda e já vai começar indo longe demais!

Objetivo

Usar suas cartas e conhecimentos musicais de gosto duvidoso para fazer mais pontos. O primeiro jogador a atingir o total de pontos combinado no início da partida é o vencedor. (Ver pág. 8)

Componentes

140 Cartas de Notas Musicais:

- . 33 Notas-Coringas (roxas)
- . 10 Notas Difíceis (laranjas)
- . 30 Notas Médias (verdes)
- . 67 Notas Fáceis (azuis)



120 Fichas de Pontos:

- . 40 de 1 Ponto, 25 de 5 Pontos,
25 de 10 Pontos e 30 de 20 Pontos.



30 Fichas de Onomatopoeia



1 Tomate



1 Manual de Regras



Preparação para o jogo

Dê 3 **Fichas de Onomatopeia** para cada jogador (1), em seguida, embaralhe as **Cartas de Notas Musicais** e dê 5 para cada jogador (2). Coloque o restante das cartas em uma pilha no centro da mesa viradas para baixo (3). Abra as cinco primeiras cartas e coloque-as em uma fileira ao lado da pilha (4). Crie uma reserva no centro da mesa (5) e coloque a **Ficha de Tomate** (6), ela fica só esperando *o barraco desabar*.

Exemplo de preparação para 4 jogadores:



Como Jogar

Na primeira rodada, o primeiro que conseguir cantar uma música usando Cartas de Notas Musicais começa. *A cor dessa cidade é ele, que o canto dessa cidade é dele.* Após o término do seu turno, o jogo segue no sentido horário.

Durante o seu turno, o participante pode:

- Cantar uma ÚNICA música, utilizando uma ou mais Cartas de Notas Musicais da sua mão.
- OU**
- Pedir a ajuda da plateia e trocar de 1 a 5 Cartas de Notas Musicais de sua mão.

Cantar

As Cartas de Notas Musicais devem ser reveladas conforme você for cantando a música, mantendo a dramaticidade e o mistério da cena. A pontuação vai depender de seu desempenho musical, de acordo com a dificuldade das Cartas de Notas Musicais e dos recursos que forem utilizados.

Cartas de Notas Musicais

As Cartas de Notas Musicais são divididas em quatro categorias: fáceis, médias, difíceis e notas-coringa. Elas possuem o seu valor em pontos, não importando se a palavra estiver em português ou em inglês.

Você pode usar tanto a palavra exata da carta, quanto adicionar sufixos e prefixos (ou ambos) a ela, desde que não perca o sentido inicial da palavra da Carta.



 : 1 Ponto (fáceis).

 : 2 Pontos (médias).

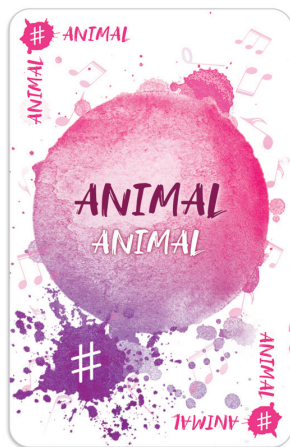
 : 3 Pontos (difíceis).



Exemplo: na Carta de Nota Musical ao lado, a palavra é “AMOR” e se *amor demais só dá problema*, você pode usar amar, amo, amado, enamorado, desamor. *Consideramos justa toda forma de amor.* Entendeu?

Notas-Coringa

Por que tão sério? As Cartas de Notas-Coringa podem ser usadas de diversas formas e, você pode conseguir muitos pontos com ela.



Para usar a Carta de Nota-Coringa ao lado, é necessário que na música que você esteja cantando tenha em sua letra qualquer animal, por exemplo, cachorro, ou até mesmo a própria palavra animal, *por instinto, decidido.*

As Cartas de Notas-Coringa possuem uma pontuação diferente: cada Carta de Nota-Coringa vale o número de Cartas de Notas Musicais que você usou ao cantar uma música. Se você usar apenas uma Carta de Nota-Coringa, ela irá valer 1 ponto, se você usar 5 Cartas de Notas Musicais, incluindo a Carta de Nota-Coringa, ela valerá 5 pontos. Santa pontuação!

...e eu e todo mundo Cantar junto!

Também é possível pontuar no turno de outro jogador. Caso ele comece a cantar uma música que você conheça e possua uma Carta de Nota Musical que possa ser usada, não se segure, cante junto e use a sua Carta de Nota Musical para pontuar. *Vale tudo, vale o que vier, vale o que quiser.* Lembre-se, só não vale usar Fichas de Onomatopeia na música dos outros, hein?





Fichas de Onomatopeia

Empolgou? **Solta a voz!** Se a música que você Cantou tem uma onomatopeia ou qualquer barulho com a boca que não sejam palavras, **Uhum, a-ha!, CH-CH-CHARLIBROW!** use sua Ficha de Onomatopeia e dobre seus pontos. **Oh yeah!** A ficha de onomatopeia não pode ser usada no turno de outra pessoa, ok?



Combos

Caso **você seja o bom** e consiga usar 3 ou mais Cartas de Notas Musicais, inclusive Cartas Coringa, em uma música só, a sua pontuação dobra, e esse bônus pode ser combinado com as fichas de onomatopeia.

Ficha de tomate

Olha, isso aqui tá muito bom, isso aqui tá bom demais. Aí você vai lá, todo feliz usar uma Carta de Nota Musical e a palavra está... errada! Entrou na **feira da fruta** e vai tomar um tomate!



O jogador que perceber o seu erro, pega o tomate do centro da mesa e atira **bem na sua cara***. Todas as suas Cartas de Notas Musicais são descartadas e o seu turno acaba, **acabou, ô uô, acabou.** Compre cinco novas Cartas de Notas Musicais do baralho e a vez passa para o próximo jogador. Quem jogar o tomate ganha 3 pontos. Se por acaso o tomate for atirado injustamente, quem jogou perde 3 pontos.

* Lembrando que violência é coisa de quem **não monta na lambreta.** E o tomate é pra jogar **devagar. Devagar. Devagarinho.**





Pedindo ajuda da plateia

Você não se lembra de nenhuma música com as Cartas de Notas Musicais que estão na sua mão? Você pode pedir a ajuda da plateia e mandar essas cartas *saírem da sua aba*. No seu turno, você pode optar por trocar de 1 a 5 Cartas de Notas Musicais pelo mesmo número de notas disponíveis para compra, ou seja, abertas na mesa ou fechadas do baralho de Cartas de Notas Musicais.

Caso uma carta tenha sido descartada e algum *pimpolho, estava de olho*, qualquer jogador pode descartar duas Cartas de Notas Musicais da sua mão para resgatá-la e realizar o sonho do combo próprio.

Pode ou não pode, Lombardi?

Ficou com dúvida? Será que eu posso usar essa palavra? Será que dá pra usar nessa música? Não é pra *ficar acordado imaginando alguma solução*. No caso de algum impasse, a pessoa mais maquiada da mesa decide. *Brigar pra quê?*

Fim do Turno

Ao fim de cada turno, todos jogadores pontuam de acordo com as cartas, combos e onomatopeias utilizadas, descartando as cartas e as fichas em seguida.

Todos os jogadores devem repor as Cartas de Notas Musicais, caso tenham menos de cinco cartas na mão, começando pelo jogador da vez e depois em sentido horário. As Cartas podem ser compradas do baralho de Cartas de Notas Musicais ou dentre as cinco que estiverem reveladas no centro da mesa, que deverão ser repostas assim que o jogador terminar de repor sua mão, logo, o jogador seguinte sempre terá cinco opções de compra.



Fim da partida

O jogo acaba quando o primeiro jogador atingir os pontos estipulados no início da partida. Para aumentar o desafio, PABLO possui três níveis:

- **Inocente** – 30 pontos (*para quem está começando e ainda não sabe de nada*);
- **Ali Babá** – 50 pontos (*para quem já sabe misturar o Brasil com o Egito*);
- **Raimunda** – 100 pontos (*para quem consegue conduzir o PABLO de uma forma orgulhosa*). Alguém fez o total de pontos e **você tão acostumado a ter nota nas mãos**, tão acostumado a contar pontuação? Chega de sofrência, pede BIS e joga mais uma!

Variante – Pablo só para apressadinhos

Não gosta de regra ou tá apressado demais pra explicar? A gente tem um modo **fácil, extremamente fácil**.

Como jogar: separe metade do baralho de Cartas de Notas Musicais e coloque no centro da mesa e **prepara, que agora é hora** de virar a primeira carta! O primeiro que conseguir cantar uma música com aquela palavra, ganha a carta.

Tem que ir até o final se quiser vencer, jogue até o baralho acabar. No final, cada um conta suas cartas. Nessa variante, cada carta vale 1 ponto, independente da categoria. Quem tiver mais cartas, ganha.

FunBox Editora Ltda.

CNPJ 12608290/0001-30
Rua das Paineiras, nº 385 / sl.1
Jardim – Santo André / SP
CEP: 09070-220
sac@funbox.com.br

Game Design:

Marcos Mayora e Kevly Ciesca
Projeto Gráfico:
Dandi LePirate e Marcelo Groo

Ilustrações:

Dandi LePirate



para mais informações, acesse:
www.funbox.com.br