

P a b l o

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 puxa a *música das sombras e traz o ritmo do ar*, porque PABLO é *um animal que ronda* e já vai começar...

Objetivo

Use suas notas e conhecimentos musicais de gosto duvidoso para fazer mais pontos. O primeiro participante a atingir o total de pontos é o vencedor. (Ver pág. 4)

Componentes



140 Cartas de Notas Musicais

30 Notas-Coringas (roxas)
10 Notas Difíceis (laranjas),
30 Notas Médias (verdes),
70 Notas Fáceis (azuis),



30 Fichas de Microfone



30 Fichas de Onomatopeia



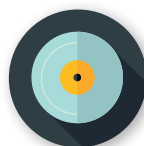
10 Fichas de Tomate



30 Fichas de 1 Ponto
(Disco de Ouro)



20 Fichas de 5 Pontos
(Disco de Platina)



20 Fichas de 10 Pontos
(Disco de Diamante)

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 – Fáceis: 🎵 (1 pt), Médias: 🎵🎵 (2 pts), Difíceis: 🎵🎵🎵 (3 pts) **(A)** bem como uma palavra em português e em inglês **(B)**. Você pode tanto usar a palavra exata quanto aproveitar a raiz semântica e conjugar, desde que não perca o sentido inicial do termo.



Na nota apresentada, a palavra é “AMOR” e se **ai, ai, ai, ai, ai, ai, ai, esse amor** tá difícil demais, você pode usar amar, amo, amado, amei. **Consideramos justa toda forma de amor.** Entendeu?

Notas-Coringa

Por que tão sério? As Notas-Coringa te dão várias opções. A palavra na nota é uma categoria inteira de possibilidades pra você fazer um truque de mágica e alcançar vários pontos.

No exemplo ao lado você poderia usar qualquer animal, por exemplo os cachorros, que cabem em várias músicas e a própria expressão animal, **por instinto, decidido.**

Aqui a pontuação é diferente: cada Nota-Coringa vale o número de notas que você usou durante sua canção. Se usou apenas ela, vale 1 ponto, se usou as cinco cartas, ela sozinha vai valer 5 pontos. Santa pontuação!



Combos

Caso **você seja o bom** e consiga usar 3 ou mais notas em um turno só, a sua pontuação vale o dobro. **Pode ser combinado com as fichas de onomatopeia.**

Fichas de tomate



Olha, isso aqui tá muito bom, isso aqui tá bom demais. Aí você vai lá todo feliz usar uma nota e... A palavra tá errada? Entrou na **feira da fruta** e tomou um tomate! Você automaticamente perde todas as suas notas, que vão para o descarte, e ganha um

tomate, para lembrar você de que errou feio, errou rude. **Novas cinco cartas são compradas do baralho fechado e a vez passa para o próximo jogador. Nenhuma pontuação é marcada nessa rodada.**

Fichas de Microfone



As notas na sua mão não te lembram nada? Manda elas **saírem da sua aba** com o microfone. Usando uma Ficha de Microfone dessas você pode trocar de 1 a 5 Cartas de Notas Musicais pelo mesmo número de notas novas do topo do baralho.

Uma carta foi dançando pro descarte e você, **pimpolho, estava de olho?** Use uma Ficha de Microfone e duas Cartas de Notas Musicais da sua mão para resgatá-la e realizar o sonho do combo próprio.

Fichas de Onomatopeia



Empolgou? **Solta a voz!** Sua música tem uma onomatopeia ou qualquer barulho com a boca que não sejam palavras? **Uhum, a-ha!** Faça-a usando uma Ficha de Onomatopeia e dobre seus pontos. **Oh yeah!**

Preparação para o jogo

Cada participante recebe **3** fichas de onomatopeia, **3** de microfone e **5** Cartas de Notas Musicais. O restante das notas é colocado no centro da mesa num baralho só, virado para baixo e revela-se ao centro as cinco primeiras cartas. Os tomates também ficam no centro da mesa, só esperando **o barraco desabar.**

Como Jogar

Na primeira rodada, o participante que afirmar **ser o gostosão daqui** e conseguir descer mais notas é quem começa a partida.

O jogo segue no sentido horário. Durante o seu turno, o participante pode:

- Repor suas Cartas de Notas Musicais no início de seu turno, caso não tenha cinco delas em mãos. *(Estas cartas podem ser compradas dentre as cinco reveladas ou diretamente do topo do baralho de notas)*

- Usar uma Ficha de Microfone para trocar de 1 a 5 notas. (Ver pág. 3)
- Utilizar uma ou mais Cartas de Notas Musicais da sua mão para cantar uma única música. As cartas devem ser reveladas conforme você for cantando, mantendo a dramaticidade e o mistério da cena.
- Utilizar uma Ficha de Onomatopeia para dobrar a pontuação da rodada. (Ver pág. 3)

Cante Junto

Também é possível pontuar no turno de outro participante. 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 carta para pontuar.

Vale tudo, vale o que vier, vale o que quiser. Só não vale onomatopeia na música alheia, hein?

Regra Especial

Surgiu aquela dúvida cruel? Será que essa palavra vale? Será que dá pra usar ou não? Não é pra **ficar acordado imaginando alguma solução**. No caso de algum impasse, a pessoa mais maquiada da mesa decide. **Brigar pra que?**

Fim da partida

O jogo acaba quando o primeiro participante atingir os pontos estipulados no início da partida. Para aumentar o desafio, PABLO vem em 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!**

Game Design: Marcos Mayora
Design Gráfico: Luis Francisco

DESCUBRA MAIS SOBRE ESTE E OUTROS JOGOS EM

WWW.FUNBOXJOGOS.COM