

Fábulas Fantásticas



Manual de Regras

Era uma vez...

...um boneco de madeira chamado Pinóquio.

Pinóquio era falatrão e não conseguia ficar parado no mesmo lugar por mais tempo do que se leva para pronunciar a palavra "paralelepípedo". Era curioso e mexerico e por causa disso não era bem querido.

Certo dia, numa tarde ensolarada, os famigerados 3 Porquinhos, querendo pregar uma peça no pobre boneco, o convidaram para participar de uma apresentação teatral.

— Pinóquio você será a estrela principal! — Disse Prático sorridente,



enquanto seus irmãos faziam caras e bocas tentando segurar as risadas.

Claro, os 3 Porquinhos estavam armando para o boneco, mas como este era crédulo, ficou irradiante e foi direto para casa ensaiar falas desconexas em frente a um espelho.

— A minha hora de brilhar chegou e eu serei um grande astro dos palcos! — Repetia o boneco vez ou outra entre suas falas.

Chegou o dia da peça e quando Pinóquio finalmente pode ler o roteiro escrito pelo trio suíno, ah, que horror! Não pensou duas vezes e desatou em disparada. Precisava ir para longe daqueles três o mais rápido que pudesse, pois na peça em que atuaria faria o papel de uma marionete e no ápice do espetáculo, que



tragédia, seria jogado na fogueira. Ah, e como Pinóquio temia a fogueira!

Sua fuga espalhafatosa o levou para o interior da Floresta, um lugar mágico e belo e calmante e maravilhoso e cheio de etc, porém estranho e muito vezes perigoso!

Sem notar o quanto havia adentrado a mata, parou apenas quando se encontrou sozinho em uma clareira. Estava rodeado por arbustos multicoloridos e árvores robustas e centenárias que riam e contavam piadas sem graça para elas mesmas e que teimavam em não notá-lo. A mistura do farfalhar das folhas com a multiplicidade dos sons dos mais variados e bisonhos e desconhecidos insetos se transformava em uma cacofonia perfeita de sons naturais que, inacreditavelmente (só por magia), transmitiam alegria e beleza.

Ficha Técnica

Game Design

G. Moraes

Arte

Thiago Glábrio

Layout

G. Moraes + Thiago Glábrio

Manual e Editoração

G. Moraes

Mal havia sentado em uma pedra de ângulos obtusos para descansar, assustou-se ao reparar que a sua frente havia um pequeno goblin (ou duende ou gremlin ou o Yoda...) de orelhas pontudas e pouco mais de 50 centímetros de altura que o encarava com um sorriso zombeteiro (na verdade, um baita sorriso safado).

— Olá, amiguinho — disse o goblin ainda sorridente e com uma voz estridentemente anasalada. — Tenho aqui um elixir que poderá transformá-lo em um menino de verdade! Para isso, basta assinar esse simples contrato, uma mera formalidade, de fato...



O Jogo

Fábulas Fantásticas é um jogo de storytelling, isto é, um jogo de contar histórias. Nele, os jogadores (de 2 a 5) usam os três tipos de cartas para, sequencialmente, contar uma história para lá de fantástica.

Componentes

- 54 cartas (21 Personagens, 15 Locações e 18 Acessórios)
- 1 suporte para a carta de Protagonista
- 1 livro de Regras

O Objetivo

O objetivo do jogo é criar e contar uma história, rodada após rodada, utilizando os três tipos de cartas (Personagens, Locações e Acessórios) com referências aos “*contos de fadas*” consagrados e que servem aqui como elementos da narrativa.

Vencendo o Jogo

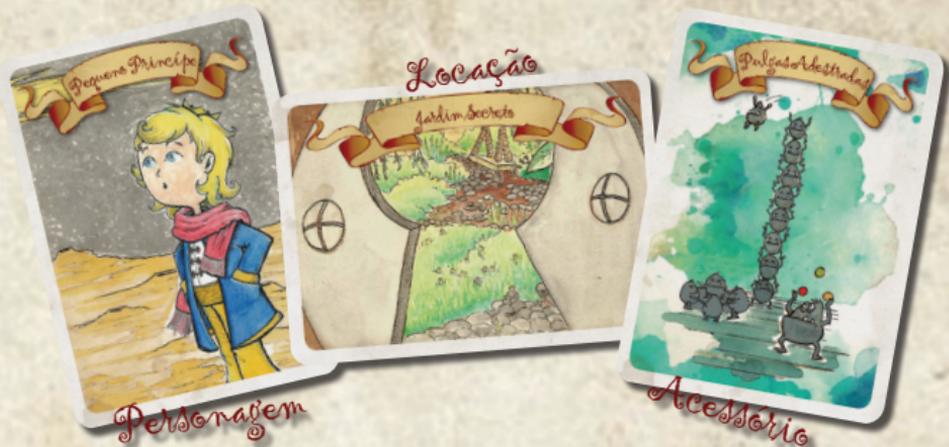
Fábulas Fantásticas é um jogo colaborativo, ou seja, não existe vencedor já que o objetivo é criar uma história para lá de fantástica e divertida. Para jogos competitivos, veja as regras alternativa de Pontos Narrativos e Narrando contra o Tempo, nas páginas 10 e 11.

Preparação

Divida o baralho em três pilhas, conforme o tipo de cada carta:

- A pilha de **Personagens** define o protagonista e os coadjuvantes da cena.
- A pilha de **Locações** define o cenário onde a narrativa ocorrerá (cartas em posição horizontal).
- A pilha de **Acessórios** define objetos que estão no centro do conflito da cena (identificado pelo fundo verde).

O grupo, em comum acordo, define quantas cenas cada jogador deve narrar (de 2 a 5, dependendo do número de jogadores).



Revele, no centro da mesa, duas Locações por jogador em jogo. Esse número pode aumentar de acordo com as quantidades de cenas que serão narradas por cada jogador.

Revele a primeira carta da pilha de Personagens para definir quem será o protagonista (o personagem principal da história e que será utilizado por todos os jogadores em suas respectivas narrativas). Coloque a carta no suporte e deixe no centro da mesa para que todos possam ver quem é.

Distribua 2 cartas de Personagens e 2 cartas de Acessórios para cada jogador manter sob seu controle.

O jogador mais jovem entre todos os presentes é o primeiro a jogar.

Narrando um Capítulo

O jogador da vez escolhe uma das Locações disponíveis na mesa e a coloca a sua frente. Em seguida, abre uma carta de Acessório e uma carta de Personagem (de sua mão ou da respectiva pilha central).

O jogador, então, narra um trecho da história (que é chamado de capítulo) que contenha o Protagonista, o Personagem secundário, a Locação e o Acessório escolhidos.

- O primeiro jogador começa a história com a frase clássica “*era uma vez...*”

- O jogador pode abrir mais cartas de Acessórios ou Personagens em sua rodada (baixando de sua mão ou abrindo das respectivas pilhas centrais) para enriquecer ainda mais a cena.
- O ideal é que cada cena tenha entre dois a cinco minutos de narrativa.

Conclusão do Capítulo

Após narrar à cena, o jogador passa a vez para o jogador seguinte (ordem horária) com a frase *"e a história de <nome do protagonista> segue adiante..."* e o novo jogador começa sua narrativa de onde o jogador anterior parou.

A carta de Locação é devolvida ao centro da mesa para que outro jogador possa optar em reutilizá-la em cenas futuras (nunca na cena seguinte a que foi usada).

A carta de Acessório poderá voltar ao centro da mesa atrelada a carta de Locação ou permanecer atrelada ao Protagonista (reaparecendo no novo capítulo, podendo ou não ser descartada).

Fim de Jogo

O jogo se desenrola por quantas rodadas o grupo desejar (dentro do limite estabelecido pela quantidade de cartas de Locação disponíveis. Nenhuma das pilhas é reembalhada quando chega ao final.

Regra Alternativa: Pontos Narrativos

O foco de *Fábulas Fantásticas* é criar uma história coletiva, mas nada impede que os jogadores compitam entre si para a posição do Contador de Histórias.

Para isso, usa-se a regra de *Pontos Narrativos*, assim, cada carta e marcador (veja a seguir) em jogo vale um ponto. O jogador que somar a maior quantidade de pontos recebe o título de Contador de Histórias.

Durante a fase de Preparação:

- Distribua 5 marcadores para cada jogador (esses marcadores podem feijões, dados, moedas, etc., o importante é que cada jogador receba 5 marcadores iguais e que sejam diferentes dos marcadores dos demais jogadores) e em seguida, cada jogador deve escolher duas Locações e adicionar um marcador em cada carta escolhida.
- Outro jogador pode incluir um marcador em uma Locação previamente escolhida por outro jogador, mas o máximo de marcadores que uma Locação pode receber é 2.
- Cada Locação indica um ponto de vitória e cada marcador em cima da carta, um ponto extra.
- Marcadores não conectados a cartas de Locação (originais do jogador que não foram “gastos”) não são considerados pontos narrativos na somatória para fins de vitória.

Durante a fase de Narração:

- Quando um jogador decide narrar uma Locação com marcadores de outros jogadores, estes podem, a qualquer momento, incluir uma carta de Acessório ou Personagem de sua mão à narrativa.
- Um jogador pode gastar um marcador em sua posse para incluir uma carta de Acessório ou Personagem de sua mão a narrativa de outro jogador. Esse marcador fica atrelado à carta de Locação.
- Após a narrativa, passasse a vez para o jogador seguinte (ordem horária) que começa seu capítulo de onde o jogador anterior parou.

Regra Alternativa: Narrando contra o Tempo

Para dificultar um pouco mais o jogo, principalmente se o grupo desejar um jogo mais competitivo, pode-se definir uma duração máxima do capítulo (por exemplo, 3 minutos) e usar um cronômetro (do celular ou relógio de pulso) para marcar o tempo.

Essa regra alternativa funciona bem em conjunto com os *Pontos Narrativos*, uma vez que podem ser aplicadas penalidades (perdendo os próprios pontos) para os jogadores que extrapolarem o limite de tempo.

