

Júlia e Nicolas ganham 2 pontos cada por esses votos. Além disso, todos os participantes ganham 1 ponto extra cada por terem votado em um dos personagens na liderança. Já que Diego ganhou a menor quantidade de pontos após duas rodadas, é ele quem escolhe qual dos personagens entrará para a história. Ele escolhe a cegonha.

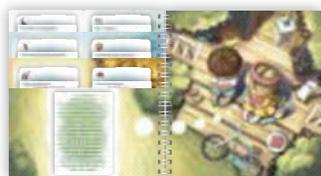


Na terceira rodada, todos os participantes votaram em personagens diferentes e ganharam 1 ponto cada pelos votos recebidos por suas minipáginas. Não há pontos extras nessa rodada, pois nenhum dos personagens recebeu mais votos que os outros. Diego escolhe o personagem para o livro novamente. Já que não há personagens na liderança, ele pode escolher qualquer um. Desta vez, ele escolhe a ovelha de Laís.

Fim da partida

A partida acaba quando a história chega ao fim. (A última minipágina de cada história não contém novos personagens e, portanto, não há votação após inseri-la no livro.) O participante com mais pontos vence.

Agora, vocês podem se recordar da história toda! Vamos ver quem se lembra de todas as reviravoltas. Os ícones de personagem e seus papéis na história (que agora ficam visíveis no topo da última página dupla do livro) os ajudarão a refrescar a memória!



Vocês também podem ler a história completa antes de dormir, discutindo-a e analisando os personagens mais a fundo.

6+

Outros modos de leitura

MODO COOPERATIVO

- para 3-6 participantes:

No início da partida, coloque 2 marcadores no placar, independentemente do número de participantes: um marcador verde para os participantes e um marcador laranja para o livro. Cada participante ainda deve escolher uma minipágina de personagem de sua mão a cada votação. Depois disso, adicione minipáginas da pilha, sem olhar para elas, até totalizar 6 personagens. Embaralhe os seis personagens e os coloque virados para cima nos espaços designados. O objetivo dos participantes é escolher um personagem vencedor, ou seja, o que receberá mais votos. **Vocês não podem discutir ou insinuar em qual personagem irão votar!**

5

Se conseguirem fazer com que haja apenas um personagem vencedor após a votação, os participantes ganham 1 ponto — mova o marcador verde um espaço para frente no placar. Se houver mais de um personagem na liderança ou não houver nenhum, o livro ganha 1 ponto — mova o marcador laranja para frente. Nesse caso, o personagem a ser adicionado ao livro é escolhido aleatoriamente dentre aqueles que se encontram na liderança.

Se, no fim da partida, o marcador verde estiver na frente do marcador laranja no placar, isso significa que vocês contaram a história como um grupo unido e venceram. Parabéns!

Caso contrário, antes de tentar outra vez, talvez seja interessante observar e entender as motivações dos outros participantes ao escolher um personagem para votar.

- para 2 participantes:

Este modo acontece da mesma forma usada no modo para 3-6 participantes, salvo as seguintes diferenças:

- na votação, sempre adicione 2 minipáginas de personagem da pilha (você também pode adicionar apenas 1 minipágina ou até mesmo 3 minipáginas a cada rodada para, assim, tornar a brincadeira mais fácil ou mais difícil);
- caso a votação seja unânime, os participantes ganham 1 ponto;
- se os participantes votarem em personagens diferentes, o livro ganha 1 ponto.

MODO PARA PARTICIPANTES MAIS JOVENS

Não use o placar, os marcadores de participante e fichas neste modo. Use apenas o livro, as minipáginas de história para uma das histórias e as minipáginas de personagem. Após cada trecho da história, cada participante escolhe um personagem de sua mão e explicam sua escolha. Juntos, discutam seus personagens e decidam qual é o mais adequado, inserindo-o no bolso correspondente. No fim da história, ninguém vence ou perde.

HISTÓRIAS COMPLEXAS

Algumas histórias têm mais de um enredo. Se estiver lendo uma dessas histórias (elas são compostas por 10 minipáginas de história), você encontrará minipáginas que o instruirão a escolher entre 2 enredos possíveis para decidir como a história progredirá. Quando se deparar com uma minipágina contendo este símbolo , leia o trecho da história acima do símbolo primeiro. Escolha e vote no personagem em destaque conforme as instruções básicas. Então, leia as duas escolhas exibidas abaixo do símbolo e decida como a história prosseguirá. Você pode fazer isso de forma aleatória (o Narrador embaralha e revela aleatoriamente uma das minipáginas mencionadas) ou pode, junto com os outros participantes, decidir o que os personagens farão a seguir. Insira a minipágina de história escolhida no bolso correspondente e coloque a outra minipágina de volta na caixa (da próxima vez, você pode escolher a outra opção para ver como isso altera a história).

6

Publicado sob licença de Wilfried and Marie Fort © 2019 Todos os direitos reservados.

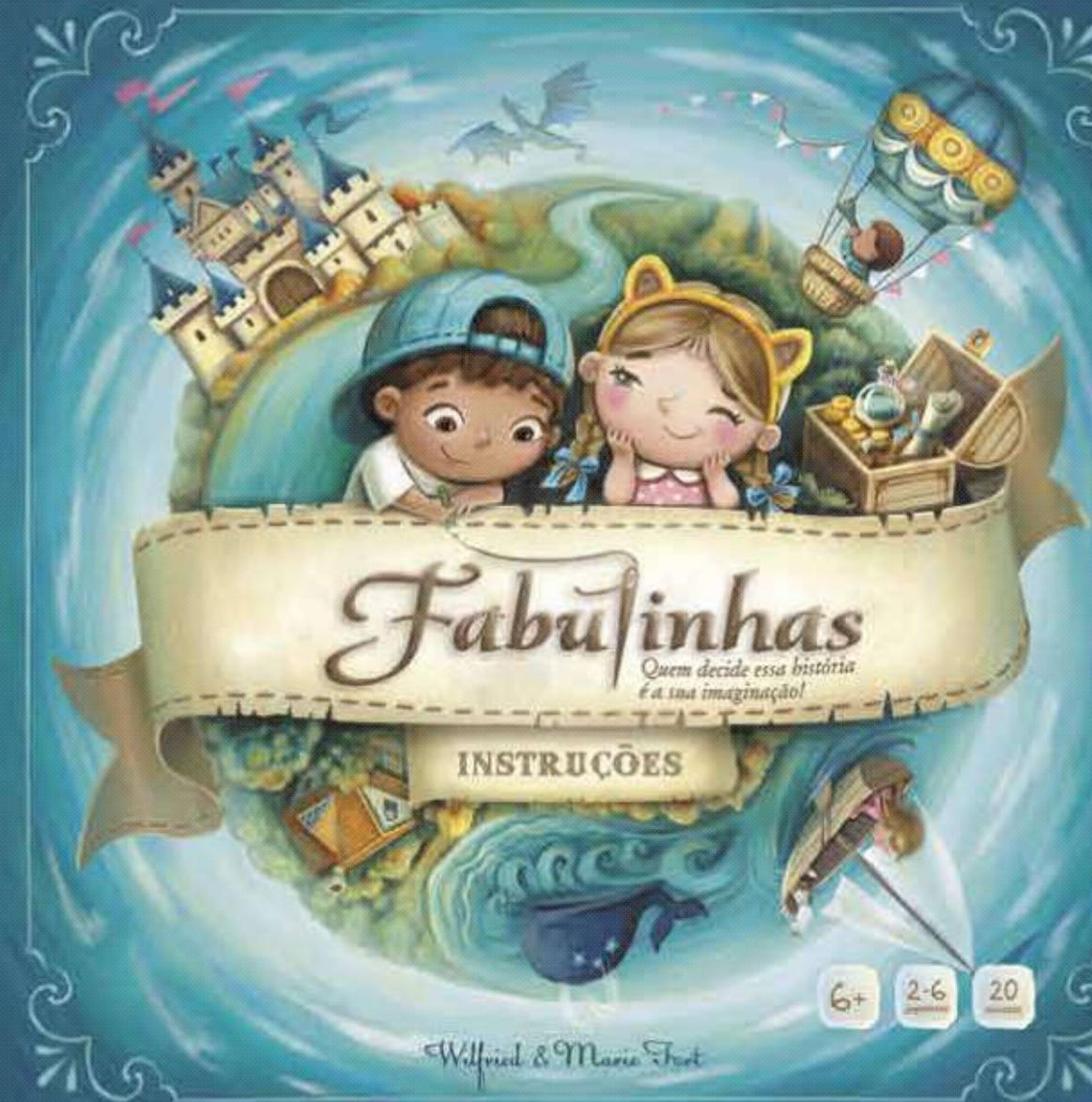


Publicado por Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 Todos os direitos reservados.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III,
room 6A, Moscow, 121096, Russia.
Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com



Galápagos Jogos
Tradutor: Barbara Coelho
Revisão: Evelyn Trippo,
Kévila Cordas e Paula Pizauro
Diagramação BR: Felipe Godinho
e Tatiane Hapanchuk
www.galapagosjogos.com.br

Criado por: Wilfried e Marie Fort
Ilustrações: Eugene Smolenceva, Irina Pechenkina
Desenvolvimento: Ekaterina Pluzhnikova, Alexander Peshkov
Gerente de Projetos: Maria Kravchenko
Layout: Anna Medvedeva, Anastasia Durova
Gerente de Produção: Yuriy Khmelevskoy
As histórias foram escritas por Maria Kravchenko, Anna Serova,
Wilfried e Marie Fort, Ekaterina Pluzhnikova,
Anastasia Ermakova e Svetlana Lobotorova.



6+

2-6

20

Wilfried & Marie Fort

Fabulinhas contém:

- 1 livro com bolsos transparentes
- 38 minipáginas de história dupla face (10 histórias)
- 86 minipáginas de personagem
- 1 área de placar e votação (contém 3 peças encaixáveis)
- 36 fichas de voto (6 conjuntos em cores diferentes, com 6 fichas de símbolos únicos em cada conjunto)
- 6 marcadores de participante (em 6 cores)
- 1 livreto de instruções

6+

Preparação

- 1 Abra o livro na primeira página e o coloque no centro da mesa.
- 2 Monte a área de placar e votação e a coloque abaixo do livro.
- 3 Escolha uma das histórias e pegue todas as minipáginas correspondentes a ela. Para facilitar a identificação das minipáginas, observe o verso delas — cada história tem minipáginas com o fundo da mesma cor. Não se esqueça de verificar ambos os lados das minipáginas, pois elas são dupla face. Os números no canto superior direito das minipáginas de história também são úteis — o primeiro dígito sempre indica o número da história. Por exemplo, para a História 1, todas as minipáginas apresentam o número '1.x'. Coloque o restante das minipáginas de história na caixa; você não precisará delas nesta partida. Organize as suas minipáginas de história em ordem crescente (de 'x.1' a 'x.7'). Insira a primeira minipágina da história escolhida no bolso direito da página dupla (onde há um símbolo de). Coloque o restante das minipáginas de história ao lado do livro.
- 4 Cada participante recebe um conjunto de 6 fichas de voto e um marcador da cor que escolheu. Coloque o seu marcador no início do placar.
- 5 Embaralhe bem as minipáginas de personagem e distribua 5 delas para cada participante. Coloque o restante da pilha virado para baixo ao lado da área de placar e votação.
- 6 Revele a primeira minipágina de personagem da pilha e a insira no bolso esquerdo da primeira página dupla (onde há um símbolo de). Este é o primeiro personagem da sua história.

Era uma vez...

Duas crianças que adoram animais e histórias de aventura encontraram um livro de histórias encantado. Os personagens do livro podiam assumir diferentes papéis — um valente cavaleiro podia se tornar um músico solitário e a bruxa curiosa da história de ontem podia se tornar um ninja desastrado na história de hoje... Participe da diversão e ajude as crianças a deixar as histórias do livro cheias de personagens únicos! Mergulhe na narrativa e use boas doses de fantasia e imaginação para criar os personagens que mais combinam com cada história.



(Exemplo de uma preparação de uma partida com três participantes)

Agora, vocês estão prontos para começar a diversão!

Partida

Cada história consiste em 7 minipáginas (ou 10 se a história for "complexa", conforme explicado em "Histórias Complexas" abaixo). Cada partida é formada por 5 rodadas, nas quais, para cada minipágina de história, exceto a primeira e a última, os participantes escolhem juntos qual será o personagem mais adequado para entrar na história. O papel que esse personagem desempenha na história é indicado em **letras cursivas em negrito** no texto de cada minipágina.

O que há em uma minipágina de história?

(No verso, você verá o papel do personagem neste trecho da história)

- Número da história/Número da minipágina
- Título da história (apenas na primeira minipágina de cada história)
- A história em si (parte dela, pelo menos)
- O personagem a ser escolhido vem sempre em destaque em **letras cursivas em negrito**
- Um papel da história no outro lado da minipágina (ele não tem nenhuma relação com a história atual, então apenas o ignore).

Contando sua história

Escolha o Narrador da história. Ele ou ela participará da partida com os outros, mas também lerá as minipáginas de história e auxiliará os outros participantes com a votação.

O Narrador lê o início da história na primeira página dupla para todos os participantes, vira a página, insere a segunda minipágina de história no bolso correspondente (esses bolsos contêm o símbolo) e lê o próximo trecho da história. Se houver alguma palavra que as crianças não conheçam, encoraje-as a perguntar a um adulto ou a pesquisar para que aprendam seu significado.

Então, cada participante (inclusive o Narrador) escolhe uma minipágina de personagem de sua mão que julgue ser mais adequada à descrição dada na história e a coloca virada para baixo sobre a mesa. A característica do personagem que você está escolhendo sempre aparece em destaque em **letras cursivas em negrito** na minipágina de história. O Narrador pode anunciar o papel do personagem a ser escolhido nesta rodada para todos os participantes.

Quando todos os participantes tiverem escolhido uma minipágina de personagem, o Narrador embaralha as minipáginas escolhidas viradas para baixo e as coloca viradas para cima abaixo do placar, de forma que a minipágina fique associada a um dos símbolos na área de placar e votação. Secretamente, cada participante escolhe o personagem que julgue ser o mais adequado dentre os sugeridos e coloca a ficha de voto contendo o símbolo correspondente a ele virada para baixo sobre a mesa. Depois disso, todos os participantes revelam suas fichas simultaneamente e as colocam ao lado da minipágina na qual votaram. **Lembrete:** você não pode votar no seu próprio personagem!

Importante! As instruções básicas destinam-se a partidas com 3 a 6 participantes. Veja as instruções para partidas com 2 participantes na seção "Outros modos de leitura".

Observação: recomenda-se escolher o participante mais responsável dentre os que sabem ler para ser o Narrador.

Pontuação

Os participantes ganham 1 ponto para cada voto recebido por seu personagem. Além disso, se uma (ou mais) minipágina(s) tiver(em) recebido a maioria dos votos, cada participante que tiver votado nela(s) ganha 1 ponto extra. Se todas as minipáginas receberem 1 voto cada, nenhum ponto extra é concedido. Insira a minipágina de personagem vencedor no bolso esquerdo da página dupla atual (os bolsos destinados a personagens sempre contêm o símbolo). Em caso de empate, o participante com menos pontos no placar escolhe qual dos personagens na liderança será inserido no livro. Caso haja vários participantes nessa situação, a escolha caberá ao mais jovem dentre eles.

Mova o seu marcador no placar de acordo com o número de pontos que ganhou. Descarte os personagens que não venceram a votação e distribua 1 novo personagem da pilha para cada participante.

Então, todos pegam suas fichas de voto de volta, o Narrador vira a página, insere a próxima minipágina de história e os participantes escolhem e votam no personagem mais adequado outra vez.

Exemplo:



Lais, Nicolas, Júlia e Diego escolheram um personagem cada na primeira rodada. Durante a votação, a minipágina de *Júlia* (um ouriço) recebeu 2 votos e as minipáginas de *Diego* e *Lais* (uma tâmia e uma aranha d'água) receberam 1 voto cada. Dessa forma, *Júlia* ganha 2 pontos e *Diego* e *Lais* ganham 1 ponto cada. Ninguém votou no personagem de *Nicolas* (um esquilo) e, portanto, ele não ganha pontos por seu personagem nesta rodada. No entanto, visto que o ouriço de *Júlia* recebeu a maioria dos votos e é, portanto, o personagem vencedor, *Nicolas* e *Lais*, que votaram nele, ganham 1 ponto extra cada. Nesta rodada, portanto, *Júlia* e *Lais* ganham 2 pontos e *Nicolas* e *Diego* ganham 1 ponto cada.



O ouriço é o próximo personagem a entrar na história. As crianças o inserem no bolso vazio e descartam os outros personagens.



Na segunda rodada, os votos das crianças ficam divididos igualmente entre duas minipáginas. A cegonha de *Júlia* e o tubarão de *Nicolas* receberam 2 votos cada.