

Um jogo de Alberto Duvivier Tembo • Auber Bettinelli • Thelma Löbel

ABSTRATUS POP!



2 - 6
jogadores



8 a
99 anos



30
minutos

MANUAL DE REGRAS



Zebra 5
Jogo e Arte



**Ludens
Spirit**
A mente que joga

Contém 6 kits do jogador, em 6 cores diferentes. Cada kit é composto por:
2 placas transparentes, 1 placa espelhada, 4 varetas, 1 pirâmide, 1 cilindro transparente,
1 ficha sem furo, 3 fichas com furo, 2 esferas, 3 cubos, 3 círculos e 3 cilindros.



36 Cartas



ADVERSÁRIO

1

36 Cartas

BRILHANTE

2

36 Cartas



ESCALAR

3

36 Cartas



CLICK

24

© 2004




Figure 1 shows six rows of colored circles. Each row contains three 'X' marks and five colored circles labeled AZ, CZ, LJ, LL, RS, and VD. The colors of the circles change from row to row, illustrating the concept of a 'color' for each letter.

Marcador de
Primeiro
Jogador

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é associar as esculturas às suas respectivas palavras.

Como jogar

Modo para 3 a 6 jogadores.

Regras para
2 jogadores no final
do manual!

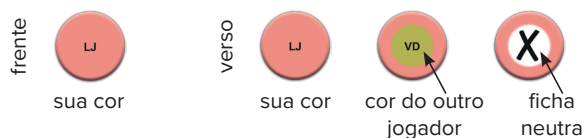
Reserve um espaço amplo, uma mesa grande ou até mesmo o chão para jogar.

Cada jogador recebe 1 kit do jogador, 1 marcador de pontuação e as fichas de votação da cor correspondente, que o identificará de agora em diante.

As **fichas de votação** têm 2 lados. A frente possui a cor do jogador e o verso possui diferentes faces e será usado para as votações, reveladas ao final de cada rodada.

No verso, você encontrará 1 face com a própria cor, 5 faces com as cores dos outros jogadores e 3 faces com o símbolo X (neutras).

No início da partida, cada jogador deve sempre estar com 6 fichas, a da sua cor e as dos outros jogadores. Se não houver 6 jogadores na partida, ele deve completar com as fichas neutras.



Assim, em uma partida com jogadores lilás, laranja, cinza e azul, cada jogador terá consigo 2 fichas neutras, totalizando 6 fichas. Guarde as outras fichas na caixa.

Cada partida possui 4 rodadas. Em cada rodada, será utilizado um nível de carta e cada jogador utilizará uma ficha de ação.

Cada jogador pega aleatoriamente **4 Fichas de Ação**, sem mostrá-las a ninguém.

Escolham um dos jogadores para ficar com a **ficha POP** de primeiro jogador.

Na primeira rodada, cada jogador pega uma carta, começando pelo deck número 1, lê para si a palavra e a guarda sem mostrá-la a ninguém.

Agora cada jogador deve escolher qual de suas fichas de ação quer usar nessa rodada e colocá-la na frente de si, voltada para baixo. Não poderá trocá-la depois de ser escolhida.

O jogador com a **ficha POP** é o primeiro a mostrar sua ficha de ação aos demais e realizar a ação indicada. Depois dele, o jogador à esquerda deve fazer o mesmo e assim por diante.

Após todos os comandos das fichas de ação serem realizados, os jogadores devem usar suas peças para representar a palavra sorteada. Não é necessário usar todas as peças. Podem escolher quantas e quais peças usar, respeitando os comandos das fichas de ação usadas naquele turno (veja a sessão “**Fichas de Ação**”).

Não é permitido usar as peças para escrever algo ou “desenhar” símbolos.

Quando todos tiverem terminado suas construções, cada jogador encaminha sua carta, com a palavra voltada para baixo, para o centro da mesa.

Caso seja uma partida com menos de 6 jogadores, além das cartas em jogo, algumas devem ser acrescentadas, voltadas para baixo, de forma que sempre tenham 6 cartas na rodada. Deve-se fazer da seguinte forma:

Para uma partida com **3 jogadores**, adicionam-se mais 3 cartas do mesmo nível,
 Para uma partida com **4 jogadores**, adicionam-se mais 2 cartas do mesmo nível,
 Para uma partida com **5 jogadores**, adiciona-se mais 1 carta do mesmo nível,
 Em partidas de 6 jogadores, nenhuma carta será adicionada.

O jogador com a ficha POP será responsável por embaralhar e revelar todas as palavras, formando uma coluna.

A partir desse momento, os jogadores tentam adivinhar qual palavra refere-se a cada construção.

Fichas de Ação



Assim que ler a carta com a palavra que deverá representar, cada jogador deve separar sua ficha de ação que usará na rodada. A seguir, todos devem revelá-las ao mesmo tempo. As ações então começam a ser realizadas, partindo do jogador que tiver a ficha **POP**, e seguindo em sentido horário. Cada ação só será realizada quando a anterior finalizar. Ao final da rodada, estas fichas de ação são descartadas.

As fichas de ação se dividem em 3 grupos:

A) Fichas simples: são fichas com um comando **sem** o sinal ↻. Suas ações devem ser feitas na rodada e permanecem até o final do jogo, a não ser que outra ficha a desfça. Por exemplo: se um jogador usar “Roube 4 peças” na 1ª rodada, as peças permanecerão com ele até o final do jogo – a menos que alguma ficha de ação de outro jogador reverta esta ação.

As fichas simples podem ser de:

Doação: o jogador deve doar um número determinado de peças de seu kit a um ou mais jogadores à sua escolha (ex: Doe 3 peças) ou retirar peças de um jogador e as doar para um outro (ex: Retire 4 peças de alguém e doe para outra pessoa). **IMPORTANTE:** as peças doadas devem, obrigatoriamente, ser usadas naquela rodada!

Restrição: O jogador não pode usar naquela rodada um tipo específico de peça ou terá um número determinado de peças a serem usadas em sua construção.

Troca: Na ficha “Troque a palavra de alguém por uma nova”, você escolhe um oponente para que ele pegue uma nova palavra naquela rodada.

Roubo: O jogador pode roubar peças de um ou mais jogadores. **IMPORTANTE:** as peças roubadas devem, obrigatoriamente, ser usadas naquela rodada!

Negociação: As negociações ocorrem apenas se os jogadores chegarem a um consenso; caso contrário, a ficha não terá efeito. Já os comandos PEGAR, ROUBAR, TROCAR, RETIRAR e DOAR são obrigatórios.

B) Fichas reversíveis: são as fichas que contém o sinal . Estas fichas contêm ações mais drásticas, mas ao final da rodada elas são desfeitas.

IMPORTANTE: as peças adquiridas devem, obrigatoriamente, ser usadas na rodada, mas ao final da mesma, serão devolvidas aos seus donos originais, conforme figuravam no início do jogo.

Exemplo: o jogador laranja havia roubado uma esfera lilás e outra azul na rodada 1. Mas, na 3ª rodada, o jogador cinza usou a ficha “Pegue todas as esferas ” e, nesta rodada, ele deverá usar todas as esferas em sua construção. Ao final, devolverá todas aos seus donos originais. Ou seja, os jogadores lilás e azul receberão de volta suas esferas roubadas pelo jogador laranja na rodada 1.

C) Zebras: As fichas Zebras possuem 2 funções. Servem como:

- Ficha de imunidade; quem a jogar não poderá ser afetado por nenhuma ficha de ação naquela rodada. A única exceção é com fichas de negociação, caso o jogador deseje participar de uma negociação livre.

- Para multiplicar os pontos no final da rodada, caso tenha pelo menos 2 Zebras na mesa. Assim, os pontos ganhos naquela rodada por quem utilizou as Zebras, serão multiplicados pelo número de Zebras aparentes.

Exemplo: os jogadores laranja e lilás utilizaram suas fichas de ação com Zebras na 2ª rodada. Nesta rodada, seus pontos serão multiplicados por 2! Caso o jogador cinza tivesse também jogado sua ficha de Zebra, os 3 jogadores teriam triplicado seus ganhos naquela rodada!

A Zebra dourada: além de ter os poderes da Zebra comum, esta ficha também pode roubar o poder de uma ficha de ação jogada antes dela, na mesma rodada, de qualquer outro jogador.

Atenção: se o primeiro jogador revelar a ficha de ação da Zebra dourada, ela não poderá copiar o efeito de nenhuma outra ficha.

Observação geral: A ficha de ação de um jogador pode interferir numa ação de uma ficha lançada anteriormente.

Exemplo de jogo: Nesta rodada, o jogador laranja usa a ficha “Roube 3 peças” e rouba um espelho, uma esfera lilás e outra azul. Porém, o jogador azul usa, na sequência, a ficha “Pegue todas as esferas”. Portanto, o jogador laranja passa todas as esferas, inclusive a lilás e azul que ele havia roubado nessa rodada.

Como votar

Depois das construções prontas, é hora de tentar acertar a correspondência delas com as palavras abertas na mesa.

Pegue a ficha de votação da cor do jogador que acredita pertencer aquela construção, com a cor do jogador voltada para baixo e a sua cor voltada para cima, e coloque ao lado da carta correspondente à palavra que escolheu, conforme a imagem.

Em seguida faça o mesmo com todas as outras construções, inclusive com a sua própria, posicionando a ficha que tem a sua cor na palavra correspondente à sua obra. Use as fichas neutras para votar nas palavras que você acredita não corresponder a nenhuma construção, caso não haja 6 jogadores na partida.

Atenção: cuidado para não demonstrar ou deixar verem seus votos! Isso pode ajudar os outros jogadores.

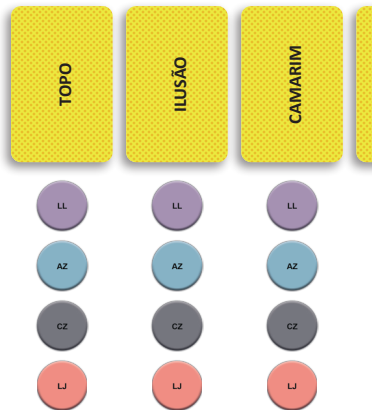


 Jogador 4



(Destaque)

Revelada a sequência das pa



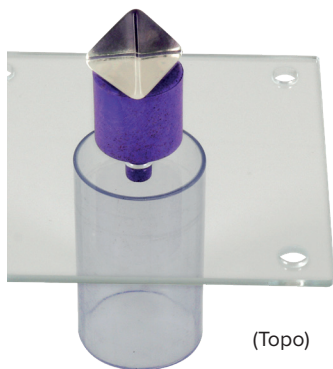
(Cópia)

Quando todos os jogadores terminarem suas construções, acontece a votação. Esta é simultânea entre todos os jogadores!

Após todos terem terminado seus votos, recomendamos alinhar as fichas de votação conforme a imagem para facilitar a conferência.



Jogador 1



(Topo)

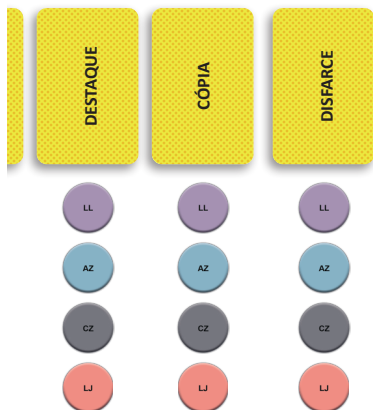
Dica:

Olhe para uma construção por vez.
Pense na palavra que parece
combinar melhor com ela.



Jogador 2

as palavras desta rodada.



(Camarim)



Jogador 3

Este é um exemplo de
um jogo com 4 jogadores.

MARCANDO OS PONTOS EM CADA RODADA

1 PONTO sempre que acertar a palavra referente a uma construção feita por outro jogador.	1 PONTO para cada jogador que acertou a sua construção.
x2 (dobrar) se acertar todas as construções da rodada.	x2 (dobrar) se todos os jogadores acertarem a sua construção.

Todas as fichas de votação são viradas.

Cada jogador utilizou a ficha da sua cor para indicar qual é a palavra que sua escultura representou. Esta indicação serve como um gabarito, ajudando na hora de conferir os pontos.

Neste exemplo, o **Jogador 1** indicou a palavra TOPO, o **Jogador 2** indicou a palavra CAMARIM, o **Jogador 3** indicou a palavra CÓPIA e o **Jogador 4** indicou a palavra DESTAQUE.

	Jogador 1	Jogador 2	Jogador 3	Jogador 4
TOPO				
ILUSÃO				
CAMARIM				
DESTAQUE				
CÓPIA				
DISFARCE				

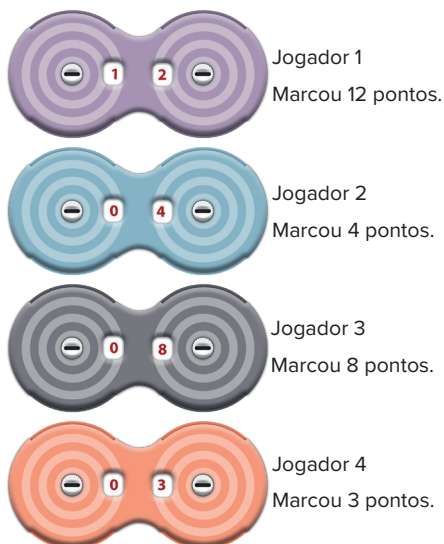
O **Jogador 1** foi votado por todos os outros jogadores, marca 3 pontos e dobra, somando 6 pontos, e acertou todos os outros jogadores, marca 3 pontos e dobra. No total, marcou 12 pontos.

O **Jogador 2** foi votado por 2 jogadores (lilás e cinza), marca 2 pontos, e acertou as palavras de 2 jogadores (lilás e cinza). No total, marcou 4 pontos.

O **Jogador 3** foi votado por todos os outros jogadores: marca 3 pontos e dobra, somando 6 pontos. Acertou as palavras de 2 jogadores (azul e lilás). No total, marcou 8 pontos.

O **Jogador 4** foi votado por 1 jogador (lilás), marca 1 ponto, e acertou as palavras de 2 jogadores (lilás e cinza). No total, marcou 3 pontos.

Use o marcador de pontuação considerando que o lado direito é a casa da unidade e, o lado esquerdo, da dezena. Gire o marcador até indicar o número correto.



FINAL DA RODADA

Verifique se houve Zebras nessa rodada e, se houve, multiplique a pontuação dos jogadores correspondentes.

Recolha as cartas já utilizadas nessa rodada e avancem para as cartas de próximo nível.

Caso alguma ficha ↻ tenha sido utilizada nessa rodada, devolva as peças aos seus respectivos donos.

A cada rodada, some os pontos obtidos aos já adicionados no marcador de pontuação até o final da partida.

Vence quem tiver mais pontos ao final das 4 rodadas!

Agora mãos à obra: você está pronto para criar e jogar. Bom jogo!

Se terminar empatado... vamos fazer mais 1 rodada?

CARTAS PERSONALIZÁVEIS

Você também pode criar uma nova categoria de palavras usando as cartas em branco para compor o jogo.

GLOSSÁRIO

1. BLACK FRIDAY (Inglês) - Evento em que lojas dão descontos em diversos produtos na última sexta-feira do mês de novembro.

2. BON-VIVANT (Francês) - Pessoa que “vive bem” e aproveita coisas que trazem prazer e satisfação à vida, como comida, bebida, arte e cultura.

3. BOOM - Onomatopéia de explosão, designa o som produzido por uma bomba. Aumento súbito ou desenvolvimento acelerado de algo.

4. CLICK (Inglês) - Barulho do ato de clicar um botão, de uma máquina fotográfica ou de um mouse, por exemplo. Pode ser usado para dizer que alguém foi fotografado ou recebeu uma curtida.

5. CLOSET (Inglês) - Cômodo usado geralmente para guardar roupas e calçados, encontrado em casas espaçosas.

6. CRUSH (Inglês) - Pode significar a pessoa por quem se está apaixonado, ou a pessoa que é admirada, mesmo secretamente. Ou ainda alguém que forma um par romântico com outra pessoa.

7. DELAY (Inglês) - Atraso ou falta de sincronia em objetos eletrônicos; falta de compreensão ou demora na resposta de alguma coisa.

8. DELIVERY (Inglês) - Pedido realizado através de aplicativos, sites ou telefone que tem rápida entrega, oferecendo comodidade.

9. DIET (Inglês) - Produtos isentos de substâncias como açúcar, glúten, colesterol ou gordura, em geral relacionados a pessoas com restrição alimentar.

10. DISPLAY (Inglês) - Mostruário ou peça de propaganda e marketing destinada a atrair os consumidores.

11. DJ (Inglês) - Artista que seleciona, reproduz e faz mixagens de composições musicais em pistas de dança, bailes, clubes, boates e danceterias.

12. FAKE (Inglês) - Pessoa, objeto ou ato que não é autêntico. Muito usada para falar dos perfis e notícias falsas que circulam pela internet.

13. FASHION (Inglês) - Algo ou alguém que está na moda, ou relacionado à indústria da moda.

14. FAST-FOOD (Inglês) - Comida preparada com rapidez, como hambúrguer e batata frita, geralmente servida em shoppings, lanchonetes, etc.

15. GLAMOUR (Inglês) - Charme, encantamento ou magnetismo de pessoas, objetos ou ambientes. Também associado ao luxo e riqueza.

16. GPS (Inglês) - Sistema operacional de navegação que mostra a posição exata de algo ou de alguém, através de sinais recebidos por satélite.

17. LOOK (Inglês) - Aspecto, aparência, estilo ou característica de alguém. Normalmente se refere a escolhas de roupas e de moda.

18. MARKETING (Inglês) - Conjunto de estratégias que tentam convencer o público em relação a determinado produto, serviço, ideia ou pessoa. Estudo do mercado consumidor.

19. MIX (Inglês) - Expressão que designa mistura. Pode também designar variedade de marcas ou estilos na cultura pop.

20. NERD (Inglês) - Pessoa que se dedica ao estudo ou ao trabalho de maneira intensa. Pessoa aficionada por determinado assunto da cultura pop (como literatura, HQs, séries).

21. OFFLINE (Inglês) - Sem ligação direta ou remota a um computador ou a uma rede de computadores. Sem conexão, desligado ou fora de linha.

22. ONLINE (Inglês) - Conectado a um computador ou a qualquer outro dispositivo com acesso à internet.

23. OUTDOOR (Inglês) - Grande painel com propaganda, em geral de 3 x 9 metros, colocados próximos a ruas, avenidas e rodovias.

24. PAPARAZZI (Italiano) - Fotógrafos que perseguem celebridades em busca de fotos exclusivas, geralmente com teor comprometedor e indiscreto.

25. POINT (Inglês) - Local de encontro de um determinado grupo de pessoas; às vezes usado para designar um local de sucesso, que está na moda.

26. POP (Inglês) - Abreviação de popular; em geral designa algo ou alguém conhecido, famoso, querido, seguido, desejado; usado pra se referir à cultura de massa, voltada ao consumo rápido e de muitas pessoas. Também usado para o movimento de arte moderna que usa os códigos da cultura pop.

27. POPSTAR (Inglês) - Astro da cultura pop; pessoa famosa que atrai a atenção de diversos fãs.

28. RANKING (Inglês) - Sistema de classificação, em que uma pessoa, estabelecimento ou objeto ocupa numa determinada escala.

29. RUSH (Inglês) - Pressa, acúmulo; período do dia em que o tráfego das grandes cidades se congestiona (hora do rush).

30. SELFIE (Inglês) - Fotografia que alguém tira de si mesmo, geralmente com o celular, para divulgar em redes sociais;

31. TOP (Inglês) - Ótimo, de boa qualidade, melhor. Top de linha.

32. TOUR (Francês) - Viagem, passeio ou programa com um roteiro programado ou com conteúdo especialmente selecionado.

33. TRASH (Inglês) - Ruim estranho, medonho, estragado; de má qualidade ou de gosto duvidoso.

34. UP (Inglês) - Significa “para cima”: dar uma melhorada. Subir de nível. Usa-se também no sentido de complementar, atualizar um sistema (upgrade). Pode significar postar, ou compartilhar um conteúdo nas redes.

35. VIP (Inglês) - Pessoa importante, com certa influência e algum tipo de privilégio.

36. ZOOM (Inglês) - Termo oriundo da fotografia, que designa uma aproximação ou ampliação de uma imagem.

PARA JOGAR EM 2 JOGADORES

Os jogadores não competem entre si, mas ganham ou perdem juntos. Se os dois jogadores tiverem escolhido palavras iguais, isso não é um problema! É divertido comparar duas construções diferentes que representam a mesma palavra.

Modo Fácil

1. Os jogadores escolhem 9 cartas e as dispõem na mesa de jogo, para que possam ser lidas. Se desejarem, podem misturar categorias de cartas;
2. Cada jogador escolhe duas palavras das cartas que estão na mesa para escrever em um papel, sem que o outro jogador saiba quais palavras foram escolhidas;
3. Cada jogador deve fazer duas construções diferentes representando cada uma das suas palavras. Pode-se usar 2 kits de peças, se for combinado pela dupla. Também é possível usar uma ampulheta e fazer as construções com tempo delimitado.
4. Cada jogador tenta acertar quais as palavras escolhidas pelo seu parceiro.
5. Final: Se cada jogador acertar as duas palavras de seu parceiro, a dupla venceu o desafio!

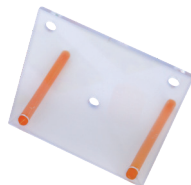
Modo difícil

1. Os jogadores, frente a frente, dispõem 4 colunas, com 5 cartas em cada, na mesa. Desse modo, na mesa teremos uma fileira para cada categoria de cartas.
2. Os jogadores escolhem uma palavra de cada fileira e anotam em segredo em um papel.
3. Os jogadores precisam representar cada uma das quatro palavras escolhidas, usando apenas 1 kit de peças.
4. Final: Cada jogador tenta acertar as quatro palavras do outro. Não é permitido dar dicas, apenas indicar à qual categoria pertence cada construção. Se TODAS as construções forem adivinhadas, a dupla vence o jogo!

Pense bem ANTES de escolher as palavras, pois será necessário planejar o uso das peças nas quatro construções diferentes!



NERD	FAST-FOOD	BOOM	GLAMOUR	OUTDOOR
APOSTAR	DESISTIR	LACRAR	RIVALIZAR	CONFUNDIR
BRILHANTE	DESNECESSÁRIO	ULTRAPASSADO	ORIGINAL	LOTADO
VAZIO	CAMARIM	DOCE	OBJETO DE DESEJO	COMPETIÇÃO



Não forçar o encaixe das varetas. Caso a vareta fique presa, gire a peça para um lado e a vareta para o outro até que ela se solte.



Zebra5
Jogo e Arte



**Ludens
Spirit**
A mente que joga



**“ATENÇÃO! NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS
MENORES DE 3 (TRÊS) ANOS POR CONTER PARTE(S)
PEQUENA(S) QUE PODE(M) SER ENGOLIDA(S) OU ASPIRADA(S).”**

Fabricado por: Ludens Indústria e Comércio
CNPJ: 07.482.735/0001-48
Av Tiete, 2491 salão 1, 3 e 4 - B. Campestre
Santo André - SP - CEP 09070-310
ludens@ludensspirit.com.br - SAC (11) 4421-1656
www.ludensspirit.com.br