

TOMÁS TARRAGÓN

BLA BLA BEL

Um grupo de construtores de todas as partes do mundo decidiu se unir para erguer uma torre tão alta que tocaria o céu. Só tinha um problema: ninguém falava o mesmo idioma! Cada tentativa de comunicação é uma aventura, e entre palavras estranhas e olhares confusos, uma torre improvável começa a tomar forma. Conseguirão esses arquitetos atrapalhados superar a barreira das línguas e terminar a Torre de Bla Bla Bel antes que a confusão derrube tudo?

COMPONENTES



72 Cartas de Idioma
divididas em 8 conjuntos,
indicados pela cor do
marca-página



32 Cartas de Construção



4 Cartas de Material



4 Cartas de Objeto



18 Cartas de Capa
divididas em 2 conjuntos



18 Cartas de Contracapa
divididas em 2 conjuntos



1 Marcador de
Mestre de Obras



9 Marcadores de Construtor
face "Ativo" / face "Inativo"



5 Marcadores de Erro
face "Dia" / face "Noite"

VISÃO GERAL

Bla Bla Bel é um jogo cooperativo onde os jogadores estão tentando construir juntos a Torre de Bla Bla Bel. Em cada rodada, um jogador será o Mestre de Obras da construção, e precisa orientar seus parceiros de equipe sobre qual é o objeto que precisa ser construído na Torre e seu material. Mas neste jogo, a comunicação é o grande desafio, pois cada jogador fala um idioma único, com suas palavras e significados mostrados em seu próprio Dicionário, e só podem falar palavras dos idiomas em jogo. Com o desenrolar da partida, os jogadores podem aprender palavras dos idiomas de seus parceiros e tentar formar um idioma comum.



PREPARAÇÃO

PREPARANDO OS DICIONÁRIOS

- 1 Escolha um conjunto de Cartas de Contracapa (azuis ou vermelhas). Pegue uma quantidade de cartas do conjunto escolhido igual ao número de jogadores na partida e coloque-as com a face dos Objetos virada para cima sobre a mesa, iniciando os **Dicionários**. As Cartas de Contracapa restantes podem ser devolvidas à caixa do jogo.
- 2 Escolha um conjunto de Cartas de Idioma (marca-página de mesma cor). Embaralhe o conjunto escolhido e coloque uma carta aleatória sobre cada Carta de Contracapa na mesa. Garanta que todas as Cartas de Idioma estejam com a face do marca-página virada para cima OU todas estejam com a face sem o marca-página virada para cima. As Cartas de Idioma restantes podem ser devolvidas à caixa do jogo.

IMPORTANTE: ao preparar os Dicionários, tome cuidado para não ler as palavras das Cartas de Idioma, tanto as que serão usadas na partida quanto as que serão devolvidas à caixa do jogo.

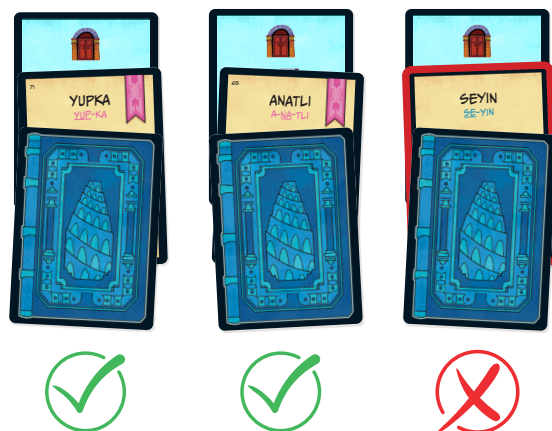


- 3 Escolha um conjunto de Cartas de Capa (azuis ou vermelhas). Coloque uma carta do conjunto escolhido sobre cada Dicionário, com a face dos Materiais virada para baixo. Isto conclui os Dicionários da partida. As Cartas de Capa restantes podem ser devolvidas à caixa do jogo.

Note que a cor das Cartas de Capa não precisa ser a mesma das Cartas de Contracapa.

- 4 Por fim, entregue um Dicionário para cada jogador. Os jogadores podem ler o interior de seus Dicionários livremente durante a partida, mas não devem mostrá-los para os outros jogadores.

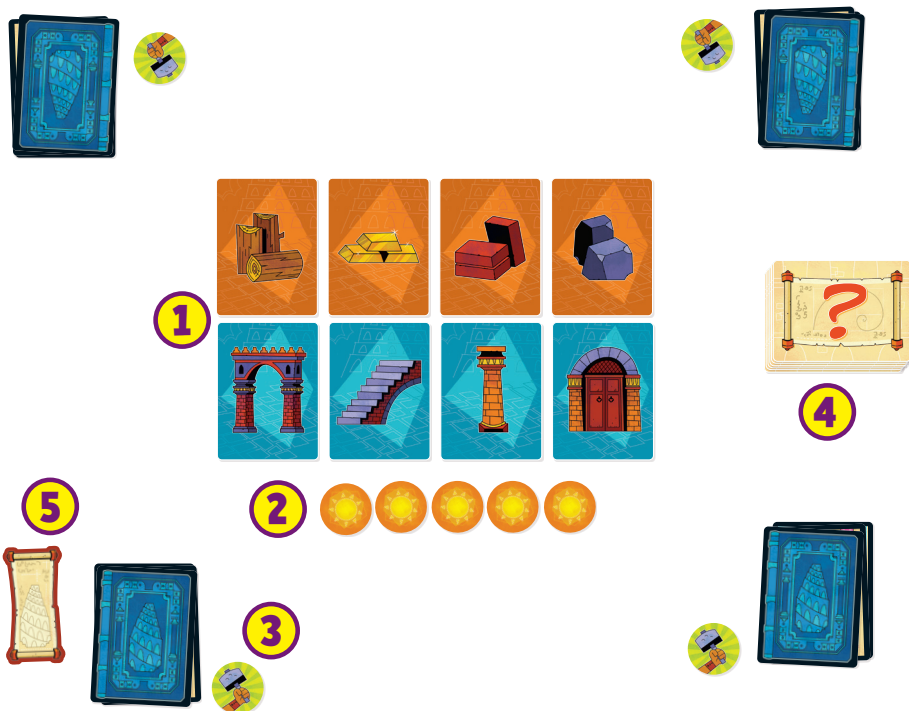
EXEMPLO:



O terceiro Dicionário está incorreto, pois a orientação do marca-página está invertida em relação aos outros.

PREPARAÇÃO GERAL

- 1 Coloque as 4 Cartas de Material no centro da área de jogo, uma ao lado da outra. Faça o mesmo com as 4 Cartas de Objeto, logo abaixo das Cartas de Material.
- 2 Coloque os 5 Marcadores de Erro próximo às Cartas de Objeto, com a face "Dia" virada para cima.
- 3 Cada jogador recebe um Marcador de Construtor e o coloca à sua frente com a face "Ativo" virada para cima.
- 4 Embaralhe todas as Cartas de Construção e forme um baralho virado para baixo no centro da mesa.
- 5 O jogador que é fluente em mais idiomas recebe o Marcador de Mestre de Obras. Ou você pode escolher um jogador aleatoriamente para receber o Marcador de Mestre de Obras.



OS DICIONÁRIOS

Cada jogador possui um **Dicionário** que abrange algumas palavras e seus significados.

Os jogadores podem ler o interior de seus Dicionários livremente durante a partida, mas não devem mostrá-los para os outros jogadores.

A primeira página do Dicionário ensina os nomes em seu idioma para os **4 Materiais** que serão usados na construção da Torre de Bla Bla Bel.

A segunda página ensina os nomes dos **4 Objetos** em seu idioma.

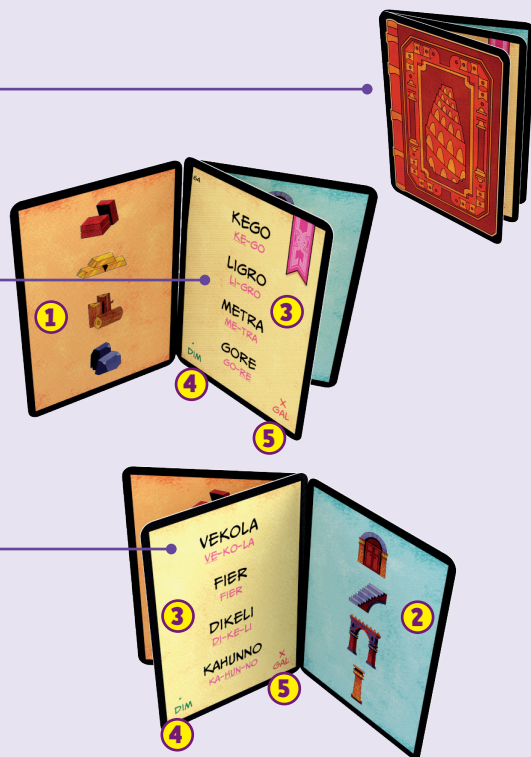
Além das palavras que representam os Materiais e Objetos, as Cartas de Idioma também incluem palavras em seus cantos inferiores que significam "SIM" e "NÃO".

- ① Materiais
- ② Objetos
- ③ Nomes dos Materiais/Objetos em seu idioma
- ④ "SIM" em seu idioma
- ⑤ "NÃO" em seu idioma

Existem similaridades entre palavras que aparecem nas Cartas de Idioma de cada conjunto.

Se duas palavras se parecem, é porque elas significam a mesma coisa.

Descobrir essas similaridades é um de seus recursos para aprender os significados das palavras de seus parceiros de equipe.



MORTILLYON!

MORTILOU?!

④



COMUNICAÇÃO

A comunicação é a parte mais importante de Bla Bla Bel. Os jogadores podem conversar a qualquer momento durante a partida. Porém, as conversas devem ser feitas usando apenas os idiomas dos Dicionários.

Ao se comunicarem, os jogadores:



- Podem usar palavras de **qualquer idioma das cartas em jogo**, mesmo se cometerem pequenos erros.
- Podem dizer os nomes dos jogadores ou apontar para eles.
- Podem fazer gestos para indicar "SIM", "NÃO", "NÃO SEI", "REPETE", 1 (para perguntar sobre o Material) e 2 (para perguntar sobre o Objeto).



- Não podem usar palavras reais ou inventar palavras.
- Não podem indicar palavras através de gestos. Ex.: usar os dedos para representar uma escada.
- Apontar as cartas na mesa (exceto quando o Construtor fizer seu palpite, veja a coluna ao lado).
- Usar a ordem das palavras nos Dicionários para dar dicas. Ex.: ler todas as suas palavras em sequência.

COMO JOGAR

A partida é jogada ao longo de diversas rodadas até que os jogadores concluam a Torre de Bla Bla Bel ou virem todos os Marcadores de Erro para a face "Noite". Cada rodada consiste em 2 fases: **Explicação e Construção**.

FASE I: EXPLICAÇÃO

O Mestre de Obras compra a Carta de Construção do topo do baralho, olha-a secretamente e a coloca virada para baixo à sua frente.

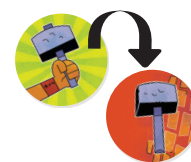
Cada Carta de Construção sempre apresenta um Material e um Objeto.



Agora, o Mestre de Obras deverá explicar para os outros jogadores quais são os itens mostrados na carta.

Lembre-se que todos os jogadores podem falar livremente, tentando entender a informação que o Mestre de Obras quer transmitir, mas respeitando as regras apresentadas na seção "COMUNICAÇÃO".

Quando um dos outros jogadores acreditar que entendeu o que o Mestre de Obras quer dizer, ele pode assumir o papel do **Construtor** da rodada. Para isso, o Marcador de Construtor desse jogador precisa estar com a face "Ativo" virada para cima. Então, ele vira o marcador para a face "Inativo" e aponta para uma Carta de Material e uma Carta de Objeto na mesa para mostrar qual é o seu palpite. Siga então para a Fase II: Construção.



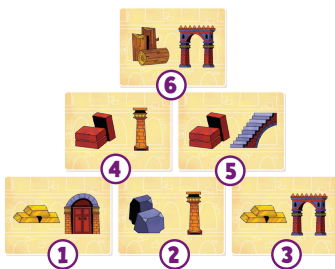
IMPORTANTE: os jogadores com Marcadores de Construtor Inativos **não podem** ser o Construtor da rodada, mas **podem** participar das conversas e ajudar seus parceiros a entender uns aos outros.

FASE II: CONSTRUÇÃO

O Mestre de Obras revela a Carta de Construção. Duas situações podem ocorrer:

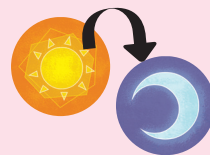
- 1 Se ambos os itens mostrados na Carta de Construção corresponderem às Cartas de Material e Objeto escolhidas pelo Construtor da rodada, a Carta de Construção é adicionada à Torre de Bla Bla Bel.

A Torre de Bla Bla Bel precisa de 3 andares para ser finalizada. O primeiro andar é formado por 3 Cartas de Construção, o segundo por 2 Cartas de Construção e o último andar por 1 Carta de Construção.



Se os três andares da Torre de Bla Bla Bel estiverem concluídos, ela está finalizada e **os jogadores vencem a partida.**

- 2 Se uma ou ambas as Cartas de Material e Objeto escolhidas pelo Construtor da rodada não corresponderem aos itens mostrados na Carta de Construção, a Carta de Construção é descartada virada para cima e os jogadores viram um dos Marcadores de Erro da face “Dia” para a face “Noite”. Se a qualquer momento não houver mais nenhum marcador com a face “Dia” para cima, **os jogadores perdem a partida.**



IMPORTANTE: *vocês podem discutir quais palavras acertaram e erraram (respeitando sempre as regras da seção “Comunicação”, pág. 4).*

Se nenhum dos critérios de fim de partida foi alcançado, siga para o “Fim da Rodada”.

DICAS

- Recomendamos que o Mestre de Obras fale primeiro o Material e depois o Objeto.
- O Mestre de Obras pode usar uma palavra que significa “NÃO” (em qualquer idioma do jogo) para indicar quais Materiais/Objetos ele não quer que sejam escolhidos.
- Use palavras que os outros jogadores já aprenderam. Dessa forma, vocês podem formar um idioma comum entre todos os jogadores.
- É fácil compartilhar as palavras que significam “SIM” e “NÃO”. Ensine-as para os outros jogadores, para que eles também possam usá-las.
- Nos primeiros turnos, é normal que os jogadores não se entendam muito bem, mas não se intimidem por isso. Vocês podem aprender muito com cada erro.
- Os jogadores com o Marcador de Construtor “Inativo” podem e devem participar das conversas para ajudar seus parceiros de equipe a se entenderem.

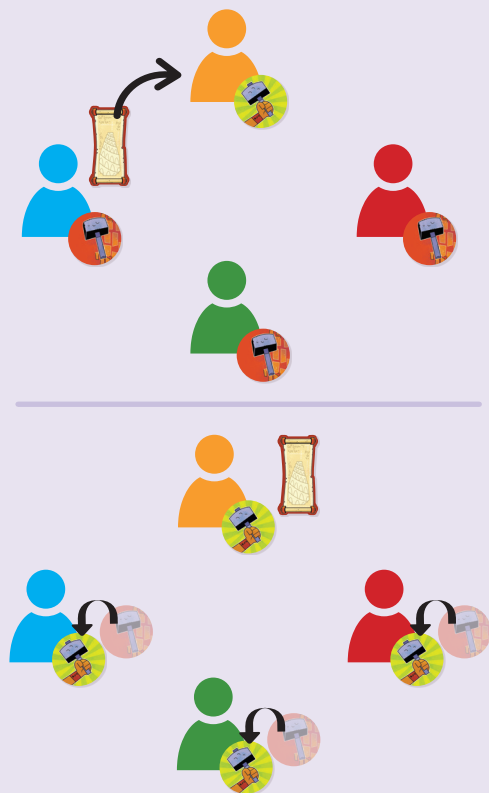
FIM DA RODADA

Passe o Marcador de Mestre de Obras para o próximo jogador em sentido horário.

Se todos os jogadores que não são o Mestre de Obras estiverem com seus Marcadores de Construtor na face "Inativo", TODOS os Marcadores de Construtor são virados para a face "Ativo".

Inicie a próxima rodada pela Fase 1: Explicação.

EXEMPLO



FIM DA PARTIDA

A partida acaba imediatamente quando:

Quando todos os Marcadores de Erro estiverem com a face "Noite" virada para cima.

A Torre de Bla Bla Bel não pôde ser construída. Que pena, vocês perderam a partida!

OU

Os jogadores concluírem o terceiro andar da Torre de Bla Bla Bel.

A Torre de Bla Bla Bel foi construída com sucesso! Vocês venceram a partida!

AUMENTANDO A DIFICULDADE

Se achar que o jogo está muito fácil e quiser um desafio maior, tente usar uma ou mais destas opções avançadas:

- 1 Quando os jogadores errarem um palpite, a Carta de Construção é descartada virada para baixo.
- 2 Use apenas 4 Marcadores de Erro na partida.
- 3 Coloque as Cartas de Construção na Torre de Bla Bla Bel viradas para baixo.



©2026 Grok Games.
Todos Direitos Reservados.

Autor: Tomás Tarragón

Ilustrador: Chris Borges

Designer Gráfico: Luis Francisco

Redator: Pedro Vinicius

Revisora: Michelle Goulart

Diagramador: André Teruya

