

Bardo

Tecendo Histórias

MANUAL DE INSTRUÇÕES



SUMÁRIO

Introdução	1
Regras Oficiais do Jogo	1
Modos Alternativos de Jogo	1
Dicas da Deckard: Como Mediar o Jogo	2
Sobre as Cartas	2
Proposta Pedagógica	2
Curiosidade: A Verdadeira História dos Bardos....	3
Proteção das Cartas	3



Bardo

Tecendo Histórias

Introdução

Bem-vindos ao universo de Bardo! Mais do que um simples jogo de cartas, esta é uma jornada sem limites pelos domínios da imaginação. Em um mundo onde estamos cada vez mais cercados por respostas prontas, Bardo é um convite para que você, seus amigos e sua família se reúnam ao redor da mesa para construir algo totalmente novo, repleto de lembranças e momentos especiais.

Inspirado nos antigos contadores de histórias, este jogo foi desenvolvido para liberar a criatividade ao máximo. No modo principal de jogo, não existem pontos ou competição, a recompensa é a narrativa épica, engraçada ou dramática que vocês criarão juntos.

Neste manual, além das regras detalhadas, você encontrará materiais extras para guiar a aventura, a proposta pedagógica e modos alternativos para adaptar a experiência a qualquer perfil de jogador.

Regras Oficiais do Jogo

Idade recomendada: A partir de 4 anos | Jogadores: 2 a 8 jogadores

O Objetivo: Criar uma história coletiva única. Nesse momento, esqueça a contagem de pontos ou a busca pelo primeiro lugar: A regra máxima é se divertir e deixar a imaginação fluir sem amarras!

Preparação (Setup):

1. Embaralhe bem as 62 cartas.
2. Distribua 5 cartas para cada jogador. É mais divertido manter as cartas em segredo, porém, nos primeiros jogos com crianças menores, não há problema em deixá-las abertas na mesa.
3. Decidam em conjunto quem será o primeiro a jogar. O jogo segue no sentido horário.

Como Jogar (O Seu Turno):

- **O Início:** O primeiro jogador escolhe uma de suas cartas, baixa-a no centro da mesa e inicia a história da maneira que achar melhor, usando a ilustração da carta como tema ou inspiração.
- **A Continuação:** Na sua vez, o próximo jogador deve baixar uma de suas cartas e continuar a história exatamente do ponto em que o jogador anterior parou.
- **A Missão do Turno:** Use a sua carta para enriquecer a trama. Introduza novos personagens, mude o cenário ou crie reviravoltas inesperadas!
- **A Regra de Ouro:** O passado é imutável. A história flui como um rio. Não é permitido "corrigir", negar ou apagar o que já foi dito por outro jogador! A narrativa só anda para frente.

Fim de Jogo e o Grande Final: A partida se encerra: Quando a última carta do último jogador for baixada na mesa. Quem baixar esta última carta recebe a missão de narrar o Grande Final da história, amarrando as pontas soltas (ou deixando um mistério no ar).

O Desafio do Bardo (Bônus): Após o fim do jogo, lance o desafio final para a mesa: "Alguém consegue recontar a história completa, do início ao fim, usando apenas a memória?"

Modos Alternativos de Jogo

Para garantir que o Bardo ofereça diferentes níveis de desafio e se adapte a diferentes ambientes, propomos modos alternativos:

1. Modo "Chave de Ouro" (Competitivo - Ideal para 7 a 10 anos)

Como jogar: As regras são as mesmas do jogo oficial, com uma mudança: quando todos os jogadores tiverem apenas uma carta na mão, começa uma rodada onde cada carta representa a possibilidade de um final diferente.

O Congelamento: A história é "congelada" neste ponto. O primeiro jogador baixa sua carta e narra o seu final. O próximo jogador faz o mesmo, até que todos tenham apresentado seus finais alternativos.

Fim de Jogo e Votação: Todos os jogadores votam no melhor final (não é permitido votar no próprio final). O vencedor ganha 1 ponto (se houver empate, ambos ganham 1 ponto). O jogo recomeça e termina de fato quando um jogador atingir 3 pontos.

2. Modo "A Arte do Improviso"

Como jogar: Os jogadores iniciam com a mão vazia (sem as 5 cartas iniciais). Na sua vez, o jogador deve virar a carta do topo do monte para, instantaneamente, usá-la para iniciar ou continuar a história.

Fim de Jogo: Quando o último jogador virar a sua quinta carta do monte, ele narra o desfecho e o jogo chega ao final.

Dicas da Deckard: Como Mediar o Jogo

Estimule a imaginação das crianças menores! No começo, é normal que algumas façam uma leitura mais literal das cartas (ex: "É um esquilo").

Quando um adulto indaga de forma sutil sobre o que está na mente da criança, isso desbloqueia facilmente a imaginação. Faça perguntas guiadas como:

"Qual o nome desse personagem?"

"De onde ele veio?"

"O que ele está querendo fazer agora?"

"Como ele está se sentindo?"

Esses pequenos empurrões criativos funcionam muito bem para manter o desenrolar do jogo fluido e engajador!



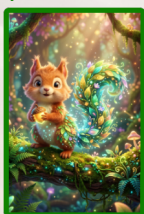
Sobre as Cartas

Mesmo com um foco subjetivo, o jogo foi criado com base estatística em diversos tipos de cartas para que as histórias fluam mais facilmente. As 6 principais categorizações utilizadas nas ilustrações foram

Personagens | Eventos e Situações | Lugares | Emoções | Objetos | Surreais

Praticamente todas as cartas se encaixam em 3 ou mais categorias. Isso faz com que o jogo fique mais interessante. Por exemplo: Uma carta que foi utilizada como um personagem pode ser utilizada como uma emoção em outra partida, com história e contextos completamente diferentes. Isso confere ao jogo flexibilidade e rejogabilidade praticamente infinita. As cartas mais interessantes são justamente as que permitem maior liberdade criativa!

Exemplo de múltiplas interpretações para uma mesma imagem (que será usada para construir parte de uma história):



- **Local:** Uma floresta encantada onde os animais se transformam?
- **Personagem:** Um mago que consegue se disfarçar em seres da natureza?
- **Objeto:** Uma noz mágica que dá poderes a quem a consome?
- **Sentimento:** A felicidade do esquilo em cumprir sua jornada?
- **Evento/Situação:** A magia fez com que animais e plantas se misturassem?

Proposta Pedagógica

Bardo foi cuidadosamente desenhado para ser uma ferramenta ativa no desenvolvimento cognitivo, linguístico e social de crianças e adultos. Em um cenário onde o tempo excessivo de telas oferece um consumo passivo de informações, Bardo exige participação ativa e interação humana real.

O jogo atua fortemente em quatro pilares de desenvolvimento: Criatividade, Flexibilidade, Memória e Socialização.

Criatividade e Flexibilidade: Ao ser desafiado a conectar uma carta aleatória (que, inicialmente, pode parecer não ter relação com o contexto) a uma história em andamento, o cérebro treina o improviso, o pensamento lateral e a resolução rápida de problemas. A criatividade flui livremente para dar vida a



novas tramas, enquanto a flexibilidade cognitiva permite que o jogador desapegue dos seus planos iniciais e adapte-se instantaneamente às reviravoltas da narrativa.

Escuta Ativa e Atenção Focada: Para manter a coerência da história, o jogador precisa ouvir atenta e genuinamente o que os outros construíram, combatendo a dispersão e treinando o foco sustentado.

Fluência Verbal, Vocabulário e Oratória: Transformar pensamentos em palavras de forma rápida é um desafio estimulante. O jogo atua como um laboratório seguro para a prática da fala em público, incentivando a expansão do vocabulário e a organização de frases com clareza.

Memória e Retenção Sequencial: A lógica de construir uma narrativa exige que os jogadores retenham e organizem na mente os eventos passados. Além disso, o "Desafio do Bardo" ao final da partida é um excelente exercício neurocognitivo focado especificamente em fortalecer a memória de curto e médio prazo.

Socialização, Inteligência Emocional e Colaboração: Por ser estritamente cooperativo, o jogo é uma poderosa ferramenta de socialização, ensinando os jogadores a interagir e a construir em grupo. A "Regra de Ouro" ensina a técnica do "Sim, e...", onde você valida a ideia do outro e constrói algo a partir dela, promovendo empatia, resiliência e um profundo senso de equipe.

Curiosidade: A Verdadeira História dos Bardos

Muito antes de se tornarem os heróis carismáticos e aventureiros musicais da cultura pop e dos jogos de RPG, os bardos foram figuras históricas reais e de extrema importância política, cultural e social, principalmente nas antigas sociedades da Europa (que habitavam regiões como a atual Irlanda, Escócia, País de Gales e a Gália).

Longe de serem apenas "animadores de taverna", eles pertenciam à elite intelectual de seus povos. Devido a uma escolha filosófica e cultural, essas sociedades não utilizavam a escrita para registrar sua história e suas leis (eles acreditavam que o conhecimento sagrado devia ser mantido vivo na mente). Portanto, o bardo era, na prática, a biblioteca viva do seu povo.



Proteção das Cartas

As cartas foram confeccionadas com os melhores materiais disponíveis, com gramatura e acabamento muito acima dos padrões de mercado, porém, sempre estaremos limitados à relativa fragilidade do papel. Tendo isso em vista, agregado ao fato de que este jogo tende a ser muito manuseado por crianças, recomendamos o uso de "sleeves": protetores plásticos que aumentam consideravelmente a durabilidade das cartas, além de protegê-las de manchas, gordura e outros fatores externos. Caso se interesse por essa proteção, segue a medida ideal dos sleeves para estas cartas: **70mmx110mm**.