

Capulana é um tecido tradicional de Moçambique usado para fazer peças de roupa, cingir a cabeça, carregar bebês, como toalha de mesa, cortina, etc.

Capulana é um jogo de negociação e montagem de padrões, de 2 a 5 jogadores, que celebra o tecido tradicional de Moçambique. Os jogadores disputam faixas coloridas, trocam entre si e costumam fileiras para criar a capulana mais valiosa.

As peças são adquiridas por meio de um leilão um pouco diferente: o “dinheiro” do leilão também são faixas de Capulana! E além disso, o valor dos lances ofertados pelos jogadores são trocados entre si.

COMPONENTES

5 cartas de tecido inicial
10 cartas de marcador de jogador
11 cartas de objetivo
56 cartas de tecido
5 cartas de apoio ao jogador (player aid)

OBJETIVO DO JOGO

Ao final de 4 rodadas, tecer a melhor Capulana, com os maiores conjuntos de faixas da mesma cor ou

da mesma estampa. No total temos 3 cores possíveis (amarelo, verde e vermelho), e 3 padrões de estampas (losango, triângulo e onda) que, para efeitos práticos no manual, chamaremos apenas de “estampa”.

A Capulana de cada jogador só conta pontos a partir de um **CONJUNTO**, ou seja, a partir de uma **SEQUÊNCIA** de **pelo menos 3 faixas iguais (em cor ou estampa) adjacentes, onde cada faixa valerá 1 ponto**.

PREPARAÇÃO (ver Figura I)

A. Tecido inicial: Separe as cartas de tecido inicial (contendo a palavra “Capulana” escrita do lado esquerdo da carta) e, aleatoriamente, distribua uma para cada jogador. Estas cartas serão a primeira peça de tecido de cada jogador, e começam viradas para cima na frente de cada um.

B. Marcador de jogador: Entregue a cada jogador um par de cartas de marcador de jogador da mesma cor desta carta inicial;

C. Cartas de faixa roxa e preta: Separe as cartas de faixa de valor roxas das cartas com faixa de valor pretas. Embaralhe as cartas com faixa de valor pretas e distribua 7 cartas para cada jogador. Em seguida embaralhe este monte de cartas restantes juntamente

com o monte de cartas roxas.

D. Cartas abertas: Abra no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores, uma quantidade de cartas igual ao número de jogadores, ou seja, para 4 jogadores, deixe 4 cartas abertas lado-a-lado.

E. Cartas de objetivo: Embaralhe as cartas de Objetivo e disponha 3 também ao alcance de todos os jogadores. Estes objetivos valerão pontos extras no final da partida.



Figura I: Preparação

COMO JOGAR

Uma partida acontece ao longo de 4 rodadas, e cada rodada segue 4 etapas principais: anúncio, oferta, leilão e tecelagem.

1 - ANÚNCIO

No início de cada rodada, **revele** na mesa um número de **cartas de tecido** igual ao número de jogadores. Essas cartas ficarão disponíveis para disputa em **dois turnos de leilão**.

2 - OFERTA

Cada jogador fará 2 ofertas no leilão e poderá ofertar **1 a 3 cartas** de tecido de sua mão (viradas para baixo) juntamente com seu marcador, à frente de uma das cartas de tecido disponíveis na mesa.

Importante: caso você tenha **apenas 1 carta na mão**, pode dar um lance vazio (ofertar 0). Neste caso, só coloque seu marcador como lance na frente da carta.

Primeira oferta: começando pelo jogador inicial e seguindo em **sentido horário**, cada jogador realiza sua **primeira oferta** (ver Figura II).



Figura II: Primeira oferta

Segunda oferta: começando pelo **último jogador**, e em sentido **anti-horário**, cada um vai fazer um **novo lance** no leilão, em uma **carta diferente** da primeira oferta (ver Figura III).

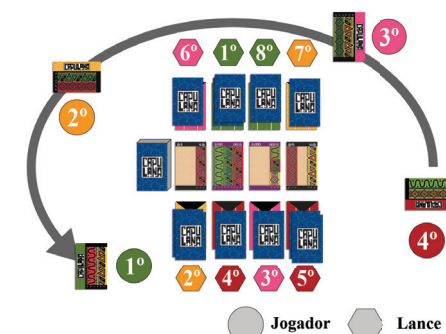


Figura III: Segunda oferta

Importante: Um jogador não pode ofertar dois lances para uma mesma carta. Cada **carta anunciada** pode ter no **máximo duas ofertas** de jogadores diferentes.

3 - LEILÃO

Começando pela carta mais à esquerda e seguindo uma de cada vez, revelem os lances ofertados para aquela carta.

O jogador que deu o **maior lance** fica com a carta

anunciada, e também fica com as cartas de tecido ofertadas pelo jogador perdedor do leilão. O jogador perdedor do leilão fica com as cartas ofertadas pelo vencedor do leilão. Desta forma, o jogador que perdeu poderá ter tecidos melhores e mais valiosos do que ofertou anteriormente (ver Figura IV).

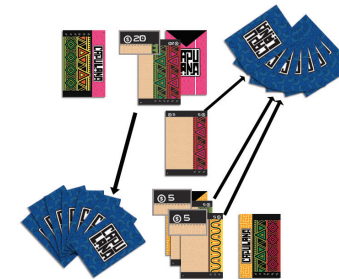


Figura IV: Leilão

O jogador rosa ofereceu \$20 no tecido central, e o jogador amarelo ofereceu \$10 (2 cartas de \$5). Portanto, o jogador rosa venceu o leilão. Ele pega a carta anunciada da disputa, e também as 2 cartas de valor \$5 ofertadas pelo jogador amarelo. O jogador amarelo, por sua vez, pega a carta ofertada pelo jogador rosa (a carta valendo \$20).

Em caso de empate, vence o jogador que ofertou uma maior quantidade de cartas nesse lance.

Se o empate persistir, o jogador mais próximo ao primeiro jogador, é o vencedor deste leilão.

Caso apenas 1 jogador tenha dado lance vazio, fica com a carta do outro jogador, e o vencedor fica apenas com a carta ofertada.

Caso ambos tenham dado lance vazio, vence o jogador mais próximo em sentido horário do primeiro jogador.

Caso não seja possível um jogador dar lance em outra carta e acabe sozinho em um leilão, ele fica APENAS com a carta ofertada, e suas cartas oferecidas como lance são descartadas.

Ao final desta etapa, todas as cartas que foram anunciadas, e as cartas ofertadas pelos jogadores devem estar na mão de seus novos donos.

4 - TECELAGEM

Simultaneamente, cada jogador pode baixar entre zero e duas cartas em sua Capulana.

Cada jogador só pode ter 1 Capulana, e as cartas de tecido só podem ser dispostas no final da fileira de cartas, à direita das cartas que já estão à sua frente.

Cada carta pode ser posicionada **por cima, por baixo** (cobrindo parcialmente ou sendo parcialmente coberta pela última carta colocada) ou apenas **encostada lateralmente**. No entanto, **nenhuma carta pode ser totalmente coberta, nem cobrir completamente** outra já colocada. Em todas as situações, **ao menos uma faixa de cada carta de tecido deve permanecer visível**.

As cartas de tecido podem também ser rotacionadas 180 graus, ou seja, podem ficar de “cabeça pra baixo”, de forma que valor numérico pode ficar apontando para cima ou para baixo.

A Capulana não pode ficar com nenhuma faixa de tecido cru (sem estampa) visível **no final do seu turno**. Cada jogador deve baixar os tecidos da melhor forma possível (ver Figura V).



Figura V: Tecelagem



(continuação da Figura V)

Ao final desta etapa, apenas quando todos jogadores tiverem concluído a Tecelagem, volte para a etapa Anúncio.

FINAL DE JOGO

Ao final das 4 rodadas, o jogo termina. Para a **pontuação final** some os pontos da capulana de cada jogador e adicione os pontos das **cartas de objetivo** que cada jogador cumpriu (cada jogador pode pontuar no máximo 1 vez em cada objetivo). Se o objetivo é para “**todos que tiverem**”, significa que todos os jogadores que cumprirem o objetivo ganham os pontos totais da carta. Se o objetivo for para “**quem tiver**”, apenas o jogador que conseguiu a maioria ganha os pontos. Em caso de empate, dividem-se os pontos arredondados para baixo entre os jogadores que lideraram.

PONTUAÇÃO DOS TECIDOS DA CAPULANA

Comece contando da esquerda para a direita, primeiro as cores, depois os padrões de estampa;

Os pontos são contabilizados a partir de **conjuntos** de pelo menos 3 faixas iguais, seja pela cor ou pela estampa, EM SEQUÊNCIA. O jogador terminou a partida com uma capulana composta por 11 faixas de tecido, sendo que a 7 e 8 são **faixas curingas** (ver Figura VI).

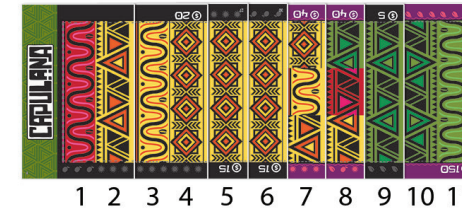


Figura VI: Pontuação Final

A faixa 7 significa que é uma **faixa amarela e qualquer estampa**. A faixa 8 significa que é **qualquer cor, mas com a estampa de triângulos**.

Contagem por cores:

As faixas de 2 a 8 são contadas como amarelas, portanto, no total temos 7 faixas amarelas: **+ 7 pontos**;

As faixas de 8 a 11 são contadas como verdes (faixa 8 é um curinga de todas as cores), portanto **+4 pontos**.

Contagem por estampas:

As faixas de 4 a 7 são contadas como losangos (faixa 7 é um curinga de todas as estampas), portanto **+4 pontos**.

As faixas de 7 a 10 são contadas como triângulos (faixa 7 é um curinga de todas as estampas), portanto **+4 pontos**;

Total: **19 pontos**

Ficou com alguma dúvida?
Acesse o QR Code:



CRÉDITOS

Game Design: Estevan Isaak

Game Develop: Thiago Castro, André Ruz

Arte e Ilustração: Dandi

Design Gráfico: Dandi

Diagramação: Marcel Lambertini

Revisão: Igor Raposo, André Ruz, Thiago Castro,

Vinícius Figueiredo

Playtests: Thiago Castro, Vinícius Figueiredo, André Ruz, Joka Jr.

Agradecimento: À Embaixada da República de Moçambique, que apreciou nosso jogo, e nos permitiu utilizar o tema Capulana, a fim de promover a cultura não apenas de Moçambique, mas de todo continente Africano, e expandir a criatividade de quem está jogando.

CAPULANA

MANUAL DE JOGO