



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 costuram 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.

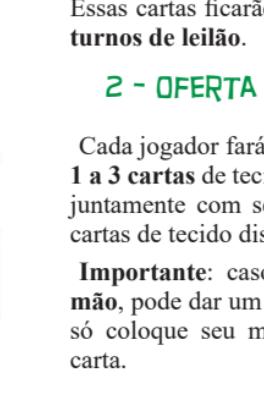
B. Marcador de jogador: Entregue a cada jogador um par de cartas de marcador de jogador da mesma cor desta carta inicial;

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.



COMO JOGAR

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.

3 - LEILÃO

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).

4 - VENCEDOR

Primeira oferta: começando pelo jogador inicial e

segundo em **sentido horário**, cada jogador realiza sua **primeira oferta** (ver Figura II).

5 - VENCEDOR

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

leilão e tecelagem.

6 - TECELAGEM

anunciada, também ficam com as cartas de tecido

ofertadas pelo jogador precedendo o leilão. O jogador

precedendo o leilão fia com as cartas ofertadas pelo

vencedor do leilão. Desta forma, o jogador que

pediu poderá tecer os melhores mas valiosos

do que ofertou anteriormente (ver Figura V).

7 - PONTUAÇÃO

8 - VENCEDOR

9 - VENCEDOR

10 - VENCEDOR

11 - VENCEDOR

12 - VENCEDOR

13 - VENCEDOR

14 - VENCEDOR

15 - VENCEDOR

16 - VENCEDOR

17 - VENCEDOR

18 - VENCEDOR

19 - VENCEDOR

20 - VENCEDOR

21 - VENCEDOR

22 - VENCEDOR

23 - VENCEDOR

24 - VENCEDOR

25 - VENCEDOR

26 - VENCEDOR

27 - VENCEDOR

28 - VENCEDOR

29 - VENCEDOR

30 - VENCEDOR

31 - VENCEDOR

32 - VENCEDOR

33 - VENCEDOR

34 - VENCEDOR

35 - VENCEDOR

36 - VENCEDOR

37 - VENCEDOR

38 - VENCEDOR

39 - VENCEDOR

40 - VENCEDOR

41 - VENCEDOR

42 - VENCEDOR

43 - VENCEDOR

44 - VENCEDOR

45 - VENCEDOR

46 - VENCEDOR

47 - VENCEDOR

48 - VENCEDOR

49 - VENCEDOR

50 - VENCEDOR

51 - VENCEDOR

52 - VENCEDOR

53 - VENCEDOR

54 - VENCEDOR

55 - VENCEDOR

56 - VENCEDOR

57 - VENCEDOR

58 - VENCEDOR

59 - VENCEDOR

60 - VENCEDOR

61 - VENCEDOR

62 - VENCEDOR

63 - VENCEDOR

64 - VENCEDOR

65 - VENCEDOR

66 - VENCEDOR

67 - VENCEDOR

68 - VENCEDOR

69 - VENCEDOR

70 - VENCEDOR

71 - VENCEDOR

72 - VENCEDOR

73 - VENCEDOR

74 - VENCEDOR

75 - VENCEDOR

76 - VENCEDOR

77 - VENCEDOR

78 - VENCEDOR

79 - VENCEDOR

80 - VENCEDOR

81 - VENCEDOR

82 - VENCEDOR

83 - VENCEDOR

84 - VENCEDOR

85 - VENCEDOR

86 - VENCEDOR

87 - VENCEDOR

88 - VENCEDOR

89 - VENCEDOR

90 - VENCEDOR

91 - VENCEDOR

92 - VENCEDOR

93 - VENCEDOR

94 - VENCEDOR

95 - VENCEDOR

96 - VENCEDOR

97 - VENCEDOR

98 - VENCEDOR

99 - VENCEDOR

100 - VENCEDOR

101 - VENCEDOR

102 - VENCEDOR

103 - VENCEDOR

104 - VENCEDOR

105 - VENCEDOR

106 - VENCEDOR

107 - VENCEDOR

108 - VENCEDOR

109 - VENCEDOR

110 - VENCEDOR

111 - VENCEDOR

112 - VENCEDOR

113 - VENCEDOR

114 - VENCEDOR

115 - VENCEDOR

116 - VENCEDOR

117 - VENCEDOR

118 - VENCEDOR

119 - VENCEDOR

120 - VENCEDOR

121 - VENCEDOR

122 - VENCEDOR

123 - VENCEDOR

124 - VENCEDOR

125 - VENCEDOR

126 - VENCEDOR

127 - VENCEDOR

128 - VENCEDOR

129 - VENCEDOR

130 - VENCEDOR

131 - VENCEDOR

132 - VENCEDOR

133 - VENCEDOR

134 - VENCEDOR

135 - VENCEDOR

136 - VENCEDOR

137 - VENCEDOR

138 - VENCEDOR

139 - VENCEDOR

140 - VENCEDOR

141 - VENCEDOR

142 - VENCEDOR

143 - VENCEDOR

144 - VENCEDOR

145 - VENCEDOR

146 - VENCEDOR

147 - VENCEDOR

148 - VENCEDOR

149 - VENCEDOR

150 - VENCEDOR

151 - VENCEDOR

152 - VENCEDOR

153 - VENCEDOR

154 - VENCEDOR

155 - VENCEDOR

156 - VENCEDOR

157 - VENCEDOR

158 - VENCEDOR

159 - VENCEDOR

160 - VENCEDOR

161 - VENCEDOR

162 - VENCEDOR

163 - VENCEDOR

164 - VENCEDOR

165 - VENCEDOR

166 - VENCEDOR

167 - VENCEDOR

168 - VENCEDOR

169 - VENCEDOR

170 - VENCEDOR

171 - VENCEDOR

172 - VENCEDOR



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.

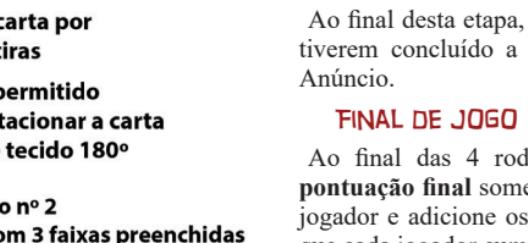
A Capulana não pode ficar com nenhuma faixa de tecido cru (sem estampa) visível **no final do seu turno**. Cada jogador deve baixar os tecidos da melhor forma possível (ver Figura V).

Situação nº 1 Carta com Tecido Cru

X Não pode deixar tecido cru à mostra

X Não pode deixar tecido cru à mostra

Figura V: Tecelagem



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.

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:

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).

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