

QUISSAMA

O JOGO

por Ricardo Spinelli

COMPONENTES

• 100 cartas, sendo:

- 30 de Capoeiras (10 de um Guaiamum e 5 de dois, 10 de um Nagoa e 5 de dois),
- 20 de Moeda (15 de uma e 5 de duas),
- 12 de Liberdade,
- 12 de Burguês,
- 6 de Coroa,
- 6 de Escândalo,
- 5 únicas (Colar, Malta, Cabeça de Porco, Burguesia e Família Imperial),
- 5 de Bênção Imperial,
- 2 de Bênção de Peito,
- 2 de Fuga.

- 70 marcadores, também chamados meeples, sendo 30 meeples pretos de Capoeiras e 10 meeples coloridos para cada jogador (amarelo, branco, verde e vermelho);
- 8 cartas de personagem: Quissama, Woodruff, Alemão, Araújo, Princesa, Alencar, Imperador e Bernardina;
- 10 fichas moedas marcadas **+1** e **+2**;
- 1 tabuleiro.

Para dois a quatro jogadores (com expansão para cinco).

OBJETIVO DO JOGO

Conquistar pelo menos 1 carta personagem e realizar o objetivo nela escrito.

PREPARAÇÃO

Coloque o tabuleiro no centro da mesa e forme a **Galeria** com os oito personagens ao lado do tabuleiro, lado a lado e com as faces para cima.

Embaralhe todas as cartas e desvire as três primeiras, colocando-as ao lado do tabuleiro, lado a lado e com as faces para cima. Esta área de 3 cartas é chamada de **Mercado**.

Coloque dois meeples de capoeiras em cada uma das quatro praças. Os demais capoeiras são colocados em área fora do tabuleiro, a **Senzala**, para uso posterior. Cada jogador escolhe uma cor e pega os 10 meeples daquela cor, formando sua **área de jogo**, que é a área em frente a cada jogador onde ficarão seus meeples e, mais adiante no jogo, suas cartas de personagens.

Em seguida, distribua 5 cartas para cada jogador e com o restante forme o baralho de compras, com as faces das cartas viradas para baixo. Os jogadores jogam com suas cartas na mão, ocultando-as dos demais.

Sorteie quem será o 1º jogador. Os jogadores jogam em turnos a partir do 1º e prosseguem em sentido horário.

VISÃO GERAL DA PARTIDA

Os jogadores usam seus turnos para combinar cartas e colocar seus meeples no tabuleiro de modo a obter benefícios que melhorem seu desempenho no jogo. Dependendo da posição em que se encontra, um meeple pode ser um **Ministro**, um **Comerciante** ou uma **Influência**. O **Ministério** dá ao jogador mais cartas e, portanto, mais possibilidades; as **Praças** providenciam trabalhadores para os **Comércios**, que por sua vez dão mais dinheiro ao jogador; o **Cabeça de Porco** possibilita o roubo de cartas dos adversários; o **Mercado** (fora do tabuleiro) permite trocas de cartas. A maneira de vencer é determinada de acordo com os personagens conquistados durante o jogo, através dos marcadores de **Influência**, que são os meeples colocados sobre as cartas de personagens. Cada jogador pode ter mais de um personagem e quem primeiro atingir o objetivo de um de seus personagens é o vencedor.

QUE COMECE O JOGO!

No primeiro turno, após olhar suas cartas, cada jogador escolhe **um dos dez comércios** disponíveis e coloca um meeple de sua cor em um dos espaços do comércio.

Em seguida, para cada jogada, o jogador combinará as cartas em sua mão e eventuais moedas para colocar ou movimentar marcadores no tabuleiro. Descarte cartas indesejadas e **complete a mão** com 5 cartas, encerrando seu turno. Não é permitido terminar o turno com mais do que 5 cartas. Se necessário, descarte até ficar novamente com cinco.

CONQUISTAR OS PERSONAGENS DA GALERIA

O jogo tem oito personagens de destaque, cada um com uma habilidade diferente que pode ser usada apenas uma vez em cada jogada e um objetivo que permite ganhar o jogo.

Os personagens conquistados vão para a área de jogo dos jogadores. Para isso, o jogador deve ser o primeiro a colocar dois marcadores seus sobre aquela carta, **que pode estar na Galeria ou na área de jogo adversária**. Sim, você pode capturar personagens dos adversários (ver próximo tópico)!

Para colocar um meeple, verifique o **custo de Influência** para o personagem específico, indicado por ícones no canto superior direito das cartas de personagens. Para pagar o custo de **Influência**, descarte as cartas necessárias. Assim, para colocar um meeple sobre:

- **Quissama**, pague o custo com cinco Nagoas (some os nagoas das cartas);
- **Woodruff**, com cinco Moedas (some as moedas das cartas e do(s) seu(s) comércio(s), ver mais adiante);
- **Alemão**, com quatro Guaiamuns (some os guaiamuns das cartas);
- **Bernardina**,* com três cartas idênticas (observe, por exemplo, que uma carta de 1 nagoa não é idêntica a uma carta de 2 nagoas!)
- **Princesa**, com três Liberdades;
- **Imperador**, com um Burguês, um Nagoa e um Guaiamum;
- **Alencar**, com duas Coroas;
- **Araújo**, com dois Burgueses;

Até um personagem ser conquistado com dois marcadores, pode haver marcadores dos outros jogadores nele também. Assim, após colocar seu segundo meeple, o jogador retira todos os meeples (seus e adversários) sobre o personagem e o traz para sua área de jogo, podendo usar suas habilidades apenas a partir de seu próximo turno. Os meeples retirados são devolvidos para os respectivos jogadores. Se um jogador conquistar um personagem e já tiver o objetivo dele cumprido, ele vence o jogo.

* Nota: para colocar um marcador sobre **Bernardina**, o jogador deve ter em sua área de jogo um personagem liberado (isto é, sem meeples sobre ele). Se já existir um marcador adversário sobre ela, o jogador deverá pagar o custo de influência para tirá-lo. Nesse caso, irá pagar o custo duas vezes em duas rodadas: na primeira rodada para tirar o meeple adversário, e em outra para colocar o seu.

CONQUISTAR OS PERSONAGENS NA ÁREA DE JOGO ADVERSÁRIA

Para colocar um meeple sobre um personagem que já se encontra na área de jogo adversária, **adicione um Burguês** ao Custo de Influência. Por exemplo: para colocar um meeple sobre o Quissama em área adversária, pague cinco nagoas e um burguês.

Um personagem conquistado que tenha um meeple adversário sobre ele **não pode ser utilizado**, nem para habilidade e nem para vitória. O jogador que tiver um meeple adversário em sua área de jogo pode removê-lo pagando o mesmo **Custo de Influência** (sem ter que acrescentar um Burguês) e devolvendo-o ao adversário.

HABILIDADES DOS PERSONAGENS

A habilidade de cada personagem só pode ser utilizada **uma vez por turno**, mas se um jogador tiver em sua área de jogo mais de um personagem, poderá jogar em um mesmo turno as habilidades de cada um deles e vencerá através de qualquer um dos objetivos em seu poder.

As habilidades e objetivos dos personagens estão descritos nas próprias cartas de personagens.

Em caso de dúvidas, examine a seção **MAIS DETALHES**.

OS CAPOEIRAS E AS PRAÇAS

O mapa é dividido em regiões Nagoa (azul) e Guaiamum (vermelha). Cada região tem duas praças onde os capoeiras livres se encontram. As praças fornecem trabalhadores para os comércios conectados a elas (veja as estradas que as unem). Para colocar um capoeira na praça, o jogador deve **descartar uma Liberdade e um Capoeira** da respectiva malta (Nagoa ou Guaiamum) e colocar o meeple de capoeira na praça correspondente (vindo da senzala, ou seja, de fora do tabuleiro). Com cartas de duplos capoeiras, precisará duas Liberdades ou então libertará apenas um capoeira. Sempre que a regra se refere a **capoeiras**, eles podem ser Nagoas ou Guaiamuns e podem ser somados nas cartas. Por exemplo: três cartas de um nagoa correspondem a uma carta de um nagoa e outra de dois.



OS COMÉRCIOS

O mapa tem 10 comércios, delimitados por três espaços, um para burguês e dois para capoeiras. Os capoeiras empregados no comércio vêm obrigatoriamente da praça correspondente, conectada a ele por uma estrada. Para estabelecer um comércio, adquira-o com **uma carta de Burguês e duas Moedas** e coloque o meeple de sua cor em um dos 3 espaços, simbolizando o Burguês, dono do comércio. Para empregar um capoeira no comércio, pague **duas Moedas e um Capoeira** da respectiva malta e **mov**a um capoeira da praça para o comércio. É necessário que esse comércio já tenha um Burguês! Um jogador pode começar um novo comércio sem ter enchido seus comércios já existentes, mas um comércio nunca pode ter apenas capoeiras.



COMERCIANTE



EMPREGAR UM CAPOEIRA

AS MOEDAS

O comércio cheio (isto é, com um Burguês e dois capoeiras trabalhadores) gera dinheiro extra. Para cada comércio cheio, pegue uma ficha de moeda e coloque-a em sua área de jogo, com o lado +1 para cima, para usá-la juntamente com a combinação de cartas, a partir do próximo turno. Por exemplo, se o jogador que já tem o comércio cheio quiser colocar um ministro, ele pode usar um Burguês, uma Coroa e uma ficha de Moeda (como se fosse uma carta)! A ficha permanece em sua área de jogo, para uso em outros turnos. Sempre que a regra se refere a moedas, elas podem ser somadas nas cartas e fichas. “Duas moedas”, portanto, pode significar 2 cartas de 1 moeda, 1 carta de 2 moedas, ou ainda usar moeda(s) proveniente(s) do(s) comércio(s).

O MINISTÉRIO

O Ministério é composto de seis ministros. Cada Ministro dá ao jogador o direito de comprar uma carta no início de seu turno. Para colocar um ministro, **descarte um Burguês, uma Coroa e uma Moeda** e coloque um meeple



no espaço do ministério marcado com o número 1. Se já houver um ministro na casa 1, mova o ministro anterior para a casa 2, colocando o novo ministro na casa 1. Faça isso sucessivamente, ou seja, sempre que um novo ministro tentar ocupar uma casa que já esteja ocupada por outro, mova o anterior para a casa seguinte. Se um ministro estiver na casa 6 e tiver que ser deslocado, ele abandona o ministério, voltando para a área do jogador correspondente. **Atenção:** mova um ministro apenas quando necessário. **Exemplo:** as casas 1 e 3 estão ocupadas e a casa 2, livre. Isto acontece porque o ministro na casa 2 foi retirado por um **Escândalo**. Mova o ministro da casa 1 para a 2, gerando espaço para o novo ministro, mas o da casa 3 permanece onde está.

ATAQUES ÀS PRAÇAS E COMÉRCIOS

Os jogadores podem atacar praças e comércios adversários. Para atacar, descarte cartas que totalizem 3 capoeiras **de uma mesma malta** e ataque a praça ou comércio da malta **oposta**. Assim, para atacar uma praça ou comércio na região nagoa, o jogador descarta, por exemplo, uma carta com dois guaiamuns e outra com um guaiamum. O jogador retira um nagoa da praça ou comércio atacado e **remove-o do tabuleiro (volta para a Senzala)**. Caso ataque com mais capoeiras (duas cartas de dois, por exemplo), o capoeira adicional pode ser usado no mesmo turno para outra jogada, mas se não for usar, o que sobrar ao fim do turno será desperdiçado.



Um comércio só pode ser atacado se sua praça estiver vazia. Desta forma, o primeiro alvo é sempre a praça. **Exceção:** a carta **Benção de Peito** pode retirar um capoeira de qualquer lugar.

O CABEÇA DE PORCO

É o cortiço que serve de base para o Alemão Muller, comandante dos guaiamuns, que rouba e aumenta seu poder. O jogador com a carta do Alemão pode roubar cartas conforme o número de espaços que seus guaiamuns ocupam no Cabeça de Porco (ver a seção MAIS DETALHES). Coloque guaiamuns nos espaços disponíveis no Cabeça de Porco recrutando-os das praças, da mesma maneira que se faz com o comércio (pagando **duas Moedas e um Guaiamum**).

O Cabeça de Porco pode ser atacado da mesma forma que um comércio, porém, por ser composto de guaiamuns, o Cabeça de Porco só pode ser atacado por nagoas.



O MERCADO

O mercado sempre tem 3 cartas em oferta. Para utilizá-lo, troque **uma** carta da mão com qualquer uma das que lá estão. **Só é permitida uma ação no mercado por turno**. Sempre que o Mercado tiver 3 cartas idênticas, renove-o. Para isso, descarte aquelas 3 cartas e substitua-as por 3 novas, vindas do baralho de compras.

CARTAS ESPECIAIS

Benção Imperial: Escolha apenas **UM** dos ícones apresentados na carta, ou seja, funciona como coringa.

Benção de Peito: Escolha um capoeira de uma praça ou de um comércio (não importa se a praça está ocupada ou não) e retire-o do tabuleiro.

Escândalo: Escolha um ministro e devolva o meeple a seu dono. Não importa a posição no ministério em que o meeple se encontra. Após usar a carta, retire-a do jogo. No entanto, a carta pode ser apenas descartada, não surtindo seu efeito. Nesse caso, permanece no jogo para ser usada mais tarde.

Fuga: Pegue um capoeira da Senzala (fora do tabuleiro) e coloque-o em qualquer uma das quatro praças.

RESUMO DA MECÂNICA DO JOGO

A cada turno, os jogadores obedecem à seguinte **ordem de jogo**:

- 1) Se possui um ou mais ministros no **Ministério**, compre uma carta para cada ministro seu no início de cada novo turno.
- 2) Use as **Habilidades** dos seus personagens;
- 3) Monte combinações de cartas com ou sem o uso do **Mercado** e com suas eventuais **Moedas** extras;
- 4) **Finalize sua jogada** descartando as cartas indesejadas e **complete a mão** com 5 cartas, encerrando seu turno.

Sempre que o baralho de compras se esgotar, embaralhe a pilha de descarte, forme um novo baralho de compras e continue jogando.

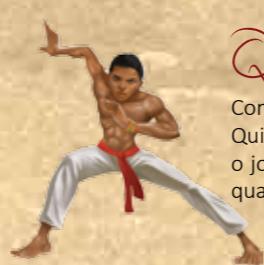
Bom jogo!

Quer aprender a jogar com vídeo?
Acesse o QR Code com seu leitor.

Ou acesse:
ludensspirit.com.br/
quissama/regra_video_
quissama



MAIS DETALHES



Quissama

Compre uma carta e coloque-a, virada para cima (com os ícones visíveis), debaixo de Quissama OU resgate todas as cartas que ali se encontram, trazendo-as para sua mão. Vença o jogo trazendo Bernardina para sua área de jogo. Se houver cartas debaixo de Quissama quando este for conquistado por um oponente, tais cartas devem ser descartadas.

Escolha um jogador e troque com ele **uma** carta de sua mão com a dele. Examine a mão do jogador e decida qual carta de cada mão será trocada. Você pode decidir não trocar nenhuma. No entanto, isso não lhe dá o direito de, no mesmo turno, escolher outro jogador para ver a mão. Vença o jogo trazendo Bernardina para sua área de jogo.



Alemão

Roube cartas conforme os seus capoeiras no Cabeça de Porco.

Atenção: havendo mais de um adversário, o jogador deve alternar o roubo de cartas na sua vez. **Exemplo:** com 2 adversários e 2 capoeiras no Cabeça de Porco, escolha um adversário e, sem ver sua mão, pegue **uma** carta daquele oponente. A seguir, roube a segunda carta de **outro** oponente. Com 2 adversários e 3 capoeiras, roube 2 cartas de um e 1 carta de outro. Assim, o jogador atacado jogará com menos cartas em seu próximo turno. Vença o jogo enchendo o Cabeça de Porco com guaiamuns.

Conte uma moeda **extra** para cada um de seus comércios cheios. Ou seja, cada comércio passa a valer duas moedas, e não uma. Para isso, vire sua moeda deixando o lado **+2** para cima. Vença o jogo tendo quatro comércios cheios.

Nota: Se o Araújo for conquistado de um adversário, o jogador que o conquistou passará a usar a(s) moeda(s) do lado +2 para seu(s) comércio(s) e o adversário que perdeu o Araújo voltará a usar sua(s) moeda(s) no valor +1. Se o Araújo receber um marcador de influência enquanto ele está em uma área de jogo de um jogador, este último não poderá mais usar as moedas do lado +2 mas apenas do lado +1.



Imperador

Substitua um marcador adversário por um dos seus, descartando o custo daquele marcador.

Exemplo: se houver um marcador azul em um comércio, o jogador amarelo (com Imperador) pode descartar um burguês e duas moedas para retirar aquele marcador azul e colocar um seu, amarelo, no lugar. Outro exemplo: se houver um marcador azul como ministro, o jogador amarelo consegue substituí-lo por seu próprio marcador descartando 1 Burguês, 1 Coroa e 1 Moeda. Vença o jogo tendo quatro ministros seus no Ministério.

* Nota: Se um comércio do Araújo (portanto usando a moeda +2) for conquistado por um jogador do Imperador, a moeda passa para a área de jogo deste último, que a usará com o lado +1 para cima.

MAIS DETALHES

Woodruff



José de Alencar

Coloque um ministro pagando apenas dois dos três itens do custo normal (coroa, dinheiro e burguês). Vença o jogo tendo dois ministros seus no Ministério e dois dos seus comércios cheios.

Para colocar um marcador em Bernardina, o jogador deve ter pelo menos um personagem liberado (isto é, sem meeples sobre ele). Caso haja meeples adversários sobre ela, antes de colocar seu meeple, retire-os pagando o mesmo custo por cada um deles, ou seja, 3 cartas idênticas. Se Bernardina já estiver em uma área de jogo adversária, não esqueça de adicionar um Burguês ao custo. Nota: se um jogador for usar a carta **Colar** para colocar seu marcador sobre Bernardina e já houver um marcador adversário ali, use o **Colar** para retirar o marcador adversário, em vez de colocar o seu.

REGRAS AVANÇADAS:

Após estar bem familiarizado com o jogo, experimente as variantes abaixo. Use-as separadamente ou combine-as como achar mais interessante!

1. Reduza o número inicial de 2 para 1 capoeira em cada praça;
2. O jogador só pode conquistar **1 personagem** durante toda a partida, limitando assim seu objetivo e habilidade. A regra sobre bloquear um personagem adversário permanece.
3. Diminua a **Galeria**. Forme-a com **Quissama, Bernardina** e sorteie os demais personagens conforme o número de jogadores. Exemplo: uma partida com 3 jogadores poderia ser jogada com Alemão, Imperador, Araújo, além de Quissama e Bernardina. Ideal para variar a estratégia.
4. Controle os **Escândalos**, usando **uma carta a mais** do que o número de jogadores. Exemplo: com 2 jogadores, use 3 Escândalos.
5. Controle as **Benções Imperiais**, usando o número de cartas correspondente ao número de jogadores. Exemplo: com 2 jogadores, use 2 Benções Imperiais.
6. Para deixar o jogo mais rápido, faça quantas trocas forem possíveis no **Mercado**. Quando aparecem três cartas idênticas, não renove o **Mercado**.

Agradecimentos

Agradeço a todos os envolvidos na criação do jogo QUISSAMA, em especial a meu filho Guilherme, que foi meu braço direito no processo de desenvolvimento; à minha esposa Helena e minha filha Bianca, que deram-me o suporte necessário para realizar este sonho, estando entre os primeiros playtesters; ao Maicon, por ter aceito que eu criasse o jogo baseado em seu livro; aos diversos amigos e amigos de amigos que testaram o jogo no Brasil e na Alemanha; ao pessoal da Belli Studio, em especial ao Jean e ao Pepi, por sua incansável busca da excelência artística; ao Lukita e todo o pessoal do OnBoard, por acreditarem no projeto e serem fundamentais na divulgação da campanha; ao Jack Explicador, por seu espaço e influência na mídia especializada. Agradeço também ao Eric e a todo o pessoal da Ludens Spirit, que se envolveram a fundo na realização deste projeto. A todos vocês, o meu MUITO OBRIGADO!

Princesa



Bernardina

