

Ricardo Spinelli

QUISSAMA

O IMPÉRIO DOS CAPOEIRAS



10+



2-5



25min



”Rio de Janeiro, 1868. Quissama é um escravo foragido que conta com a ajuda do detetive inglês Woodruff para encontrar Bernardina, a mãe desaparecida. Enfrente as lutas de capoeira entre Nagoas e Guaiamuns, que dividem o Rio de Janeiro da época. Escolha seus personagens e tome parte nessa trama!”

Ludens Spirit
A mente que joga

Componentes

- 8 cartas de personagem



- Tabuleiro



- 100 cartas



- 80 marcadores, também chamados meeples, sendo 30 meeples pretos de Capoeiras e 10 meeples coloridos para cada jogador (amarelo, branco, verde, vermelho e lilás)



- 10 fichas moedas frente +1 e verso +2



- Tapete organizador



Objetivo



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

Preparação

- 1 Coloque o tabuleiro no centro da mesa;
- 2 Estenda o tapete organizador ao lado do tabuleiro;
- 3 Abra o **Mercado**: embaralhe todas as cartas e desvire as três primeiras, colocando-as no espaço determinado no tapete, com as faces para cima;
- 4 Coloque dois meeples de capoeiras (cor preta) em cada uma das quatro praças;
- 5 Os demais meeples de capoeiras são colocados no espaço determinado no tapete chamado de **Senzala**, para uso posterior.
- 6 Forme a **Galeria** com os oito personagens ao lado do tabuleiro, lado a lado e com as faces para cima;
- 7 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;
- 8 Em seguida, distribua 5 cartas para cada jogador. Os jogadores jogam com suas cartas na mão, ocultando-as dos demais;
- 9 Com o restante forme o baralho de compras, com as faces das cartas viradas para baixo e coloque no espaço determinado no tapete;
- 10 Coloque as moedas, com a face +1, em cada comércio.

(nota: a ilustração está organizada para 5 jogadores)



Que comece o jogo!

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

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.

O tabuleiro é dividido em duas áreas predominantes: uma área Guaiamum (vermelha) e uma Nagoa (azul). Analise suas cartas para decidir em qual lado você abrirá seu 1º comércio. Em seguida, para cada jogada, o jogador combinará as cartas em sua mão para colocar ou movimentar meeples no tabuleiro.

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.



Não é permitido terminar o turno com mais do que 5 cartas.

Se necessário, descarte até ficar novamente com cinco. Sempre que o baralho de compras se esgotar, embaralhe a pilha de descarte, forme um novo baralho de compras e continue jogando.



Conquistar os personagens da Galeria

O jogo tem oito personagens, 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 meeples seus sobre aquela carta, **que pode estar na Galeria ou na área de jogo adversária**. Sim, você pode capturar personagens dos adversários (ver página 12)!

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.

Até um personagem ser conquistado com dois meeples, pode haver meeples 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.



Custo da influência

Cinco moedas (some as moedas das cartas e do(s) seu(s) comércio(s))

Cinco Nagoas (some os Nagoas das cartas)

Três cartas idênticas

Três Libertades

Quatro Guaiamuns (some os Guaiamuns das cartas)

Duas Coroas

Dois Burgueses

Exemplo

Para colocar um meeple sobre a Princesa, descarte 3 Libertades.

um Nagoa, um Burguês e um Guaiamun

Conheça os personagens

Quissama

Habilidade: 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.

Objetivo: Vença o jogo trazendo Bernardina para sua área de jogo.

Nota: Se houver cartas debaixo de Quissama quando este for conquistado por um oponente, tais cartas devem ser descartadas.

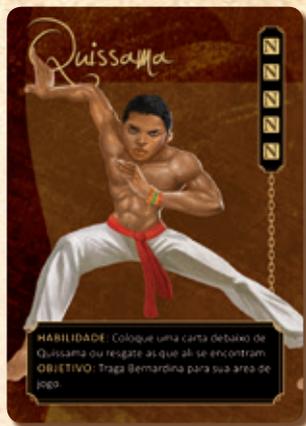


Ilustração da sua área de jogo

Ex.: 2 rodadas após conquistar o Quissama



Woodruff

Habilidade: 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.

Objetivo: Vença o jogo trazendo Bernardina para sua área de jogo.

Nota: 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.



Dica

Utilize-se do valor das cartas e das moedas, geradas através do seu comércio cheio, para pagar o custo de influência do Woodruff.



José de Alencar

Habilidade: Coloque um ministro pagando apenas dois dos três itens do custo normal (coroa, dinheiro e burguês).

Objetivo: Vença o jogo tendo dois ministros seus no Ministério e dois dos seus comércios cheios.



Exemplo de dois comércios cheios.



HABILIDADE: Coloque um marcador seu no Ministério pagando um ícone a menos.
OBJETIVO: Tenha dois comércios cheios e dois ministros no Ministério.

Combinações

Veja abaixo as possibilidades de combinações, utilizando a habilidade do José de Alencar, para colocar um ministro.



Combinações de cartas



Alemão

Habilidade: Roube cartas conforme o número de espaços que seus Guaiamuns ocupam no Cabeça de Porco.

Objetivo: Vença o jogo enchendo o Cabeça de Porco com Guaiamuns.

Nota: 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 dele. A seguir, roube a segunda carta de **outro** adversário. Com 2 adversários e 3 capoeiras, roube 2 cartas de um e 1 carta de outro.



Assim, o **adversário atacado jogará com menos cartas** em seu próximo turno.

Roube cartas conforme seus capoeiras no Cabeça de Porco

Ex.: 3 capoeiras, roube 3 cartas do(s) adversários.



Araújo

Habilidade: 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.

Objetivo: 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 meeple 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

Habilidade: Substitua um meeple adversário por um dos seus, descartando o custo daquele meeple.

Objetivo: Vença o jogo tendo quatro ministros seus no Ministério.

Exemplo: Se houver um meeple branco em um comércio, o jogador amarelo (com Imperador) pode descartar um burguês e duas moedas para retirar aquele meeple branco e colocar um seu, amarelo, no lugar.

Se houver um meeple branco como ministro, o jogador amarelo consegue substituí-lo por seu próprio meeple descartando 1 Burguês, 1 Coroa



e 1 Moeda.

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.



Princesa

Habilidade: No seu turno, **coloque apenas um capoeira na praça** descartando a carta do respectivo capoeira.

Objetivo: Vença o jogo enchendo três praças com capoeiras.

Nota: Se a carta tiver dois capoeiras, o outro poderá ser usado para outra jogada normal no mesmo turno, isto é, combinando-o com outras cartas.



Dica

Combine a habilidade da Princesa + 1 carta de Liberdade para libertar 2 capoeiras na mesma jogada.



Bernardina

Para colocar um meeple sobre Bernardina, o jogador deve ter em sua área de jogo um personagem liberado (isto é, sem meeples sobre ele). Você pode conquistar a Bernardina mesmo ela não sendo o objetivo do personagem que está na sua área de jogo.

Caso haja meeple adversário sobre ela, antes de colocar seu meeple, retire-o pagando o custo de influência, ou seja, três cartas idênticas.

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.



Se Bernardina já estiver em uma área de jogo adversária, não esqueça de adicionar um Burguês ao custo.

Se um jogador for usar a carta **Colar** para colocar seu meeple sobre Bernardina e já houver um meeple adversário ali, use o **Colar** para retirar o meeple adversário, em vez de colocar o seu.

Não é necessário adicionar um Burguês para usar o **Colar** na área adversária.



3 cartas não idênticas



3 cartas idênticas



Importante

A Bernardina é a única personagem que para ser conquistada, a disputa ocorre de forma diferenciada dos outros personagens. Não pode haver mais de um meeple sobre ela, ou seja, se houver um meeple de um adversário sobre ela, antes de colocar seu meeple, retire-o pagando o custo de influência, ou seja, três cartas idênticas.

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.



Conquistando 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.

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.

Exemplo

Para colocar um meeple sobre o Quissama em área adversária, pague cinco Nagoas e um burguês.



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.

Custo de Influência



Escândalo



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 **mová** 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.

O comércio cheio lhe dá direito a uma moeda +1.

Dica

Combine o valor das cartas e das moedas, geradas através do seu comércio cheio, para adquirir novos comércios ou empregar capoeiras.

Adquirindo um Comércio



Empregando um Capoeira



Moedas

O comércio cheio (isto é, com 1 comerciante e 2 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).



Combinação para um Ministro



Valor das cartas e moedas



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.



Baralho de compra

Mercado



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.



Libertar um capoeira



Libertar dois capoeiras



Ataque as Praças e Comércio

Os jogadores podem atacar praças e comércio 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** permite retirar um capoeira de qualquer lugar.

Ataque Guaiamum



Retire um capoeira de qualquer uma das praças Nagoa e coloque-o na Senzala.



O Cabeça de Porco

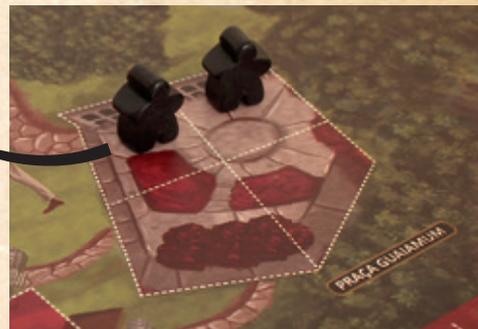
É o cortiço que serve de base para o Alemão Muller, comandante dos Guaiamuns, que rouba e aumenta seu poder.

O jogador com a carta do Alemão pode roubar cartas conforme o número de espaços que seus Guaiamuns ocupam no Cabeça de Porco.

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. Uma das praças Guaiamuns deve estar vazia. Por ser composto de Guaiamuns, o Cabeça de Porco **só pode ser atacado por Nagoas**.



Ataque Nagoa



Recrutando um Capoeira



Cartas Especiais



Escândalo

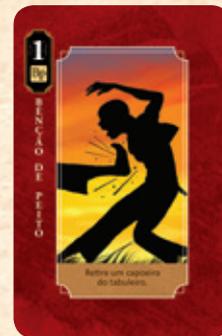
Escolha um ministro e devolva o meeple a seu dono. Não importa a posição no ministério em que o meeple se encontra. Após usar a carta, retire-a do jogo. No entanto, a carta pode ser apenas descartada, não surtindo seu efeito. Nesse caso, permanece no jogo para ser usada mais tarde.



Bênção Imperial

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

Exemplo: utilizando a função Liberdade da carta para libertar um Nagoa da senzala para uma das praças Nagoa.



Bênção de Peito

Escolha qualquer capoeira e retire-o do tabuleiro, devolvendo-o para a senzala. O capoeira pode ser de uma praça, de um comércio ou do Cabeça de Porco.

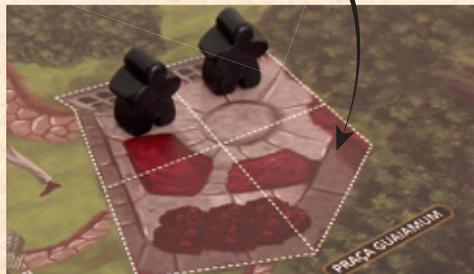
Exemplo: retirar um capoeira de um comércio cheio do adversário para tirar a vantagem +1 Moeda mesmo com capoeira na praça respectiva.





Fuga

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



Colar

Coloque um meeple sobre Woodruff. Se você tem Woodruff, coloque um meeple sobre Bernardina. Não é necessário adicionar um Burguês para usar o **Colar** na área adversária.

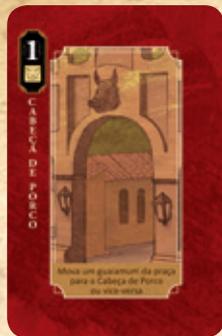


Malta

Retire um marcador do Alemão ou coloque um sobre Quissama. Não é necessário adicionar um Burguês para usar o **Malta** na área adversária.



Cartas Especiais



Cabeça de Porco

Mova um Guaiamum da praça para o Cabeça de Porco ou vice-versa.



Burguesia

Coloque um meeple sobre Alencar ou Araújo.

Não é necessário adicionar um Burguês para usar a **Burguesia** na área adversária.



Família Imperial

Coloque um meeple sobre o Imperador ou a Princesa.

Não é necessário adicionar um Burguês para usar a **Família Imperial** na área adversária.



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.

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

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 **Bênçãos Imperiais**, usando o número de cartas correspondente ao número de jogadores. Exemplo: com 2 jogadores, use 2 Bênçãos Imperiais.
6. Para deixar o jogo mais rápido, faça quantas trocas forem possíveis no **Mercado**. Quando aparecem três cartas idênticas, não renove o **Mercado**.

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!





Ludens Spirit

A mente que joga

ludensspirit.com.br



ATENÇÃO! Não é recomendável para crianças menores de 3 anos por conter partes pequenas que podem ser engolidas.

ATENCIÓN: No es recomendable para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas que pueden ser tragadas.



GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS
PLEASE RETAIN THIS INFORMATION FOR FUTURE REFERENCE

Eric Deshoulières
Artigos Recreativos
Al. São Caetano, 1637

B. Santa Maria
São João del-Rei - SP
CEP 09070-210
CNPJ: 07.482.735/0001-48
Tel: (11) 4421-1656
www.ludensspirit.com.br

JLS009

