

MANUAL DE REGRAS



Todo ano, **capivaras** e capifãs se reúnem para disputar o controle do Rio Capivari. Faça boas escolhas, fique de olho nos predadores e **cuidado com o curso do rio** neste duelo capincrível!

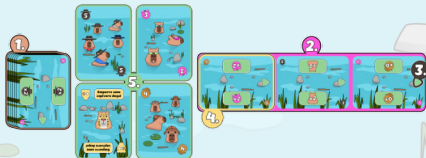
Componentes

18 cartas de jogo (capivaras de um lado, rio do outro lado)

Preparação

1. Embaralhe as cartas e faça um monte com o lado do rio para cima.
2. Coloque 3 cartas do monte na mesa, com o rio para cima, formando uma linha. Cada carta representa um **segmento do rio**.
3. Gire as cartas até que as setas estejam apontando para o mesmo lado, indicando a **direção da corrente**.
4. A carta que estiver mais atrás na corrente é o **segmento inicial** do rio.
5. Coloque 4 cartas do monte ao lado do segmento inicial, com capivaras para cima. Estas cartas são consideradas **disponíveis**.

6. A pessoa que viu uma capivara mais recentemente é a primeira a jogar.



Objetivo do jogo

Vencer 2 rodadas. Vence uma rodada quem, ao fim dela, conseguir mais pontos em seu lado do rio.

Como jogar

Capivárias é jogado em 2 ou mais rodadas, nas quais vocês se alternam fazendo suas jogadas.

No seu turno, você deve pegar uma das cartas disponíveis e **colocá-la no rio**, seguindo as regras de sua manada:



Capicrias



Capiôxes



Capitchês

Cartas destas três manadas só podem entrar no rio **a partir do segmento inicial**. Ao escolher uma dessas cartas, coloque-a no seu lado do rio para mostrar que ela poderá contar pontos para você nesta rodada.

Sempre que uma nova carta entra em um segmento de rio, verifique se há **outra capivara da mesma manada** ali, independente do lado. Se existir, a carta com o **menor número** será empurrada para o próximo segmento, seguindo a direção da corrente.

Caso especial: cartas 1 são as únicas que empurram cartas 5 da mesma manada (e são empurradas por qualquer outra da mesma manada).

Isso pode gerar uma reação em cadeia, empurrando cartas nos segmentos seguintes do rio. Caso uma carta seja empurrada para fora do 3º segmento, descarte-a. No fim do turno, **haverá no máximo 1 carta de cada manada em cada segmento**, independente do lado.

Exemplo de reação em cadeia

A **Capicria 4** é colocada no segmento inicial **(A)**. Do outro lado deste segmento, já estava a **Capicria 1**, que, por ser menor, é empurrada para o próximo segmento **(B)**.

No 2º segmento, a **Capicria 5** já estava lá. Como cartas 1 empurram cartas 5 (caso especial), a **Capicria 5** é, então, empurrada **(C)**.

No 3º segmento, a **Capicria 2** já estava presente. Como ela é menor, ela é empurrada para fora do rio e não pontua mais **(D)**.



Capionças

São especiais e podem ser colocadas diretamente em qualquer segmento de rio **que ainda não tenha capionças**.

Coloque-a embaixo de uma carta de rio para indicar que esse segmento já sofreu o efeito de uma capionça. Realize seu efeito ao jogar a carta:



Empurre uma capivara daqui: escolha qualquer capivara deste segmento e empurre-a para o próximo. Esse movimento pode causar reações em cadeia.



Mude de lado uma capivara daqui: escolha qualquer capivara deste segmento e troque-a de lado.



Mude de lado todas as capivaras daqui: troque o lado de todas as capivaras deste segmento. Se um lado estiver vazio, o outro passa a ficar vazio após esta ação.

Fim de turno

Se apenas 1 carta de capivara estiver disponível no fim do turno: **revele cartas** do monte até que 4 cartas estejam disponíveis (ou até que o monte se esgote).

Fim da rodada e pontuação

Uma rodada termina quando sobrar **apenas 1 carta disponível** e o monte estiver vazio.

Calcule a pontuação da rodada a partir das **cartas que estejam do seu lado do rio**. O valor base de cada carta é o número indicado nela. Entretanto, cada segmento tem um **modificador**, que indica quais cartas e como elas são afetadas. Cartas podem passar a dar pontos negativos por causa disso.

Ganha a rodada quem tiver a maior pontuação total. Em caso de empate, a vitória da rodada é compartilhada e considera-se que ambos venceram a rodada. Quem pegou a última carta começa a próxima rodada.

Fim de jogo

O jogo acaba quando alguém vence 2 rodadas. Se houver 2 empates, jogue novas rodadas até que alguma não empate. Quem vencê-la, vence o jogo.

Modificadores do rio



afeta todas as cartas



afeta só carta par/ímpar



afeta só cartas da manada



afeta a maior/menor carta ali



zera os pontos da carta



dobra os pontos da carta



subtrai da pontuação da carta

jogo e ilustrações de Pedro “Cabelinho”
desenvolvimento por Gabriel Toschi
revisão por Thiago Leite