



2 pessoas | 15min | 14+ | de Pedro “Cabelinho”

*Todo ano, capivaras e capifãs se reúnem no Rio Capivari para participar do **Torneio Nacional das Capivárias**, no qual grupos de mamíferos de todo o país disputam o controle das águas com a ajuda de seus humanos favoritos. Escolha suas capivaras, fique de olho nos predadores e cuidado com o curso do rio neste duelo capincrível!*

COMPONENTES

- 18 cartas de jogo

PREPARAÇÃO

1. Embaralhe as cartas e faça um monte com o lado do rio para cima.
2. Separe as 3 cartas do topo do monte e coloque-as horizontalmente na mesa, com o rio ainda virado para cima, criando uma linha entre você e a outra pessoa. Este é o rio e cada uma das cartas representa um **segmento do rio**.
3. Vire 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 considerado o **segmento inicial**.
5. Abra 4 cartas do monte e coloque-as ao lado do segmento inicial, com o lado das capivaras para cima. Estas cartas estão **disponíveis**.
6. A pessoa que viu uma capivara mais recentemente é a primeira a jogar.



OBJETIVO

Conseguir o maior número de capivaras, no seu lado do rio, ao fim de cada rodada.

COMO JOGAR

Capivárias é jogado em várias rodadas em um sistema de **melhor-de-três**: a pessoa que ganhar 2 rodadas vence o jogo. Cada rodada é composta de vários turnos, no qual vocês alternarão fazendo suas jogadas. No seu turno, você deve pegar uma das cartas de capivara disponíveis ao lado do monte e colocá-la no rio de acordo com o tipo da carta. Existem quatro tipos de cartas no jogo, que são resolvidas de forma diferente:

Capicrias , **Capiôxes**  e **Capitchês** 

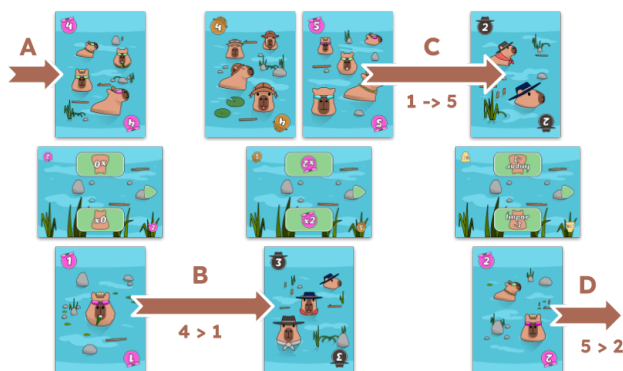
Cartas que façam parte das manadas das capicrias, das capiôxes ou das capitchês só podem entrar no rio a partir do **segmento de rio inicial**. Ao escolher uma dessas cartas, coloque-a abaixo da carta inicial no seu lado do rio, mostrando que a carta contará pontos para você.

Sempre que uma nova carta de capivara entra em um dos segmentos, verifique se outra carta de **capivara da mesma manada já está presente** naquele segmento, independente do lado e da pessoa que a tenha escolhido. Se existir, a carta com o menor número entre as duas **será expulsa para o próximo segmento de rio**, indicado pelas setas.

Como caso especial, **cartas 1 são as únicas que expulsam cartas 5 de mesma manada**, porém são expulsas por qualquer outra da mesma manada.

Esse movimento pode gerar uma reação em cadeia, expulsando outras cartas nos segmentos seguintes do rio. Caso uma carta seja expulsa do terceiro segmento de rio, essa carta sai de jogo e não será mais pontuada nesta rodada.

No fim de um turno, **haverá apenas uma carta de cada manada em cada segmento**, independente do lado em que ela esteja.



Uma carta rosa 4 é colocada no segmento inicial (A). Do outro lado deste segmento, já estava uma carta rosa 1, que, por ser menor, é expulsa para o próximo segmento (B).

No 2º segmento, uma carta rosa 5 já estava presente. Como cartas 1 expulsam cartas 5, a carta rosa 5 é expulsa para o próximo segmento (C).

No 3º segmento, uma carta rosa 2 já estava presente. Como ela é menor, ela é expulsa para fora do rio e não pontua mais (D).

Capionças

Cartas que façam parte da manada das capionças são especiais e podem ser colocadas diretamente em qualquer segmento de rio **que ainda não tenha nenhuma capionça**. Ao escolhê-la, coloque-a embaixo de uma carta de rio para indicar que esse segmento já sofreu o efeito daquela carta. Cada capionça realiza um efeito diferente no segmento escolhido, indicado na sua carta:



Expulsar uma capivara: escolha uma capivara de qualquer manada e qualquer lado do rio e expulse-a para o próximo segmento. Cheque as reações em cadeia como se uma nova carta tivesse entrado em jogo.



Inverter uma capivara: escolha uma capivara de qualquer manada e qualquer lado do rio e troque-a de lado, fazendo com que ela comece a pontuar para a outra pessoa.



Inverter todas as capivaras: troque o lado de todas as capivaras deste segmento do rio, fazendo com que cada carta comece a pontuar para os adversários de seus donos originais.

Fim do turno

Após escolher uma carta e realizar seu efeito, se apenas 1 carta de capivara estiver disponível, **reabasteça** as cartas disponíveis: revele cartas do monte até que 4 cartas estejam disponíveis ou o monte se esgote.

FIM DA RODADA E PONTUAÇÃO

A rodada termina quando você precisar reabastecer as cartas disponíveis e não for possível. Calcule a pontuação da rodada a partir das **cartas que estejam do seu lado do rio**. A pontuação base de cada carta é o número indicado nela. Entretanto, cada segmento apresenta um modificador, que indica quais cartas e como elas são afetadas. Cartas podem assumir valores negativos.



afeta todas as cartas



afeta apenas cartas pares



afeta apenas cartas ímpares



afeta apenas cartas da manada



zera os pontos da carta afetada



dobra os pontos da carta afetada



subtrai da pontuação da carta afetada

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.

FIM DE JOGO

O jogo acaba quando alguém vence 2 rodadas, levando a vitória nesta edição do Torneio Nacional das Capivárias. Se as duas pessoas empatarem nas duas primeiras rodadas, continue jogando até que alguém vença e leve o troféu.