

# MALA & CUIA

Jordy Adan & Renato Simões

## COMPONENTES



60 Cartas de Item  
(frente e verso)



60 Cartas de Situação



6 Peças de Mala



6 Marcadores Apagáveis

## OBJETIVO DO JOGO

Você está prestes a partir para algum lugar, mas sua mala tem espaço para apenas 4 itens. Você deve arrumar sua bagagem de forma inteligente para que seus amigos saibam o que você está levando.

Durante a partida, os jogadores tentarão adivinhar quais itens seus amigos levariam para as mais diversas situações possíveis. Quanto mais acertarem, melhor será sua pontuação.

Você pode jogar Mala e Cuiá de maneira cooperativa (pág. 2), onde os jogadores trabalham juntos para descobrir os itens corretos de seus aliados e assim alcançar o maior total de pontos, ou de maneira competitiva (pág. 5), onde cada jogador tentará prever os itens mais escolhidos para obter a maior pontuação individualmente.

**Autores:** Jordy Adan & Renato Simões

**Ilustrador:** Chris Borges

**Desenvolvedor:** Robert Coelho

**Designer Gráfico:** Luis Francisco

**Redator:** Pedro Vinicius

**Diagramador:** André Teruya



**grok.**

©2025 Grok Games. Todos Direitos Reservados.

# MODO COOPERATIVO

## PREPARAÇÃO

- 1 Dê uma Peça de Mala e um Marcador Apagável para cada jogador.
- 2 Embaralhe todas as Cartas de Situação e entregue uma virada para baixo para cada jogador. As Cartas de Situação restantes podem ser devolvidas à caixa do jogo.
- 3 Embaralhe todas as Cartas de Item e coloque 10 delas no centro da mesa com faces aleatórias viradas para cima. As Cartas de Item restantes podem ser devolvidas à caixa do jogo.



## COMO JOGAR

Uma partida cooperativa de Mala e Cuiá é dividida em duas fases: **Arrumar a Mala** e **Adivinhar**.

### ARRUMAR A MALA

Esta fase é jogada simultaneamente por todos os jogadores.

Cada jogador olha secretamente sua Carta de Situação e então escolhe quais dos itens dispostos na mesa levaria para a situação que recebeu.

Cada Carta de Situação apresenta uma Situação Geral (A) e uma Situação Bônus (B).

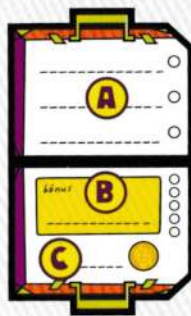
Cada jogador deve escolher exatamente **4 dos 10 itens** disponíveis.

Anote os itens escolhidos em sua Peça de Mala, sem permitir que os outros jogadores vejam.

Um dos 4 itens deve ser anotado no campo **BÔNUS**, indicando que ele foi escolhido para a Situação Bônus descrita na carta.



- A Cada jogador anota aqui os itens escolhidos para a Situação Geral.
- B Cada jogador anota aqui o item escolhido para a Situação Bônus.
- C Cada jogador registra sua pontuação neste campo (confira a fase de Adivinhar).



Quando terminar, cada jogador coloca sua Peça de Mala fechada à sua frente. Quando todos os jogadores tiverem terminado, a partida segue para a fase de **ADIVINHAR**.

## ADIVINHAR

Um jogador é escolhido aleatoriamente para ser o primeiro protagonista.

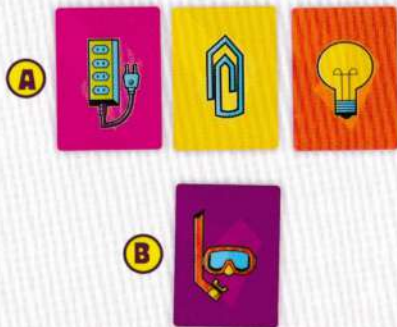
O protagonista deve agora ler suas situações (Geral e Bônus) em voz alta.

Os outros jogadores precisam adivinhar juntos quais itens o protagonista escolheu para a situação.

Os jogadores podem mover as Cartas de Item na mesa e discutir livremente, mas o protagonista não pode falar nada e nem gesticular para dar dicas.

Os jogadores fazem sua adivinhação apontando os 4 itens que acreditam ter sido escolhidos pelo protagonista das demais cartas.

Os jogadores devem indicar explicitamente qual desses itens eles acreditam que o protagonista escolheu para a Situação Bônus **B**, separando-o dos outros três, que seriam destinados para a Situação Geral **A**.



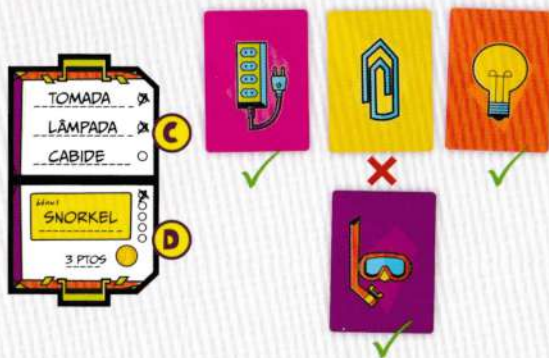
O protagonista então abre sua peça de mala e revela suas escolhas.

Para cada item que os jogadores adivinharam corretamente, a equipe ganha 1 ponto.

**IMPORTANTE:** para um item ser considerado correto, ele deve ter sido indicado pelos demais jogadores na situação específica (Geral ou Bônus) escolhida originalmente pelo protagonista.

**Se a equipe adivinhou corretamente os 4 itens, a equipe ganha 1 ponto extra, totalizando 5 pontos.**

O protagonista anota os pontos que a equipe recebeu no campo apropriado  da sua Peça de Mala.



Neste exemplo, a equipe adivinhou 2 itens da Situação Geral **C** e também o item da Situação Bônus **B**. A equipe marcou 3 pontos.

Não se esqueça de justificar para os demais jogadores porque você escolheu cada um dos itens, isto deixa a partida muito mais divertida!

## FIM DA PARTIDA

Após todos os jogadores terem sido o protagonista na fase de Adivinhar, os jogadores somam os pontos que conseguiram e comparam com a tabela abaixo para verificar como foi o desempenho da equipe.



**3**

**4**

**5**

**6**

### RESULTADO:

**0 - 4**

**0 - 5**

**0 - 6**

**0 - 7**

Talvez seja hora de repensar o que levar na mala...

**5 - 8**

**6 - 10**

**7 - 12**

**8 - 14**

Vocês têm boas ideias, mas ainda precisam organizar melhor suas escolhas.

**9 - 11**

**11 - 15**

**13 - 18**

**15 - 22**

Ótimo trabalho! A equipe está quase pronta para qualquer situação.

**12 - 14**

**16 - 19**

**19 - 24**

**23 - 29**

Impressionante! Vocês sabem exatamente o que e quando levar.

**15**

**20**

**25**

**30**

Perfeito! Vocês são verdadeiros mestres na arte de arrumar malas.

# MODO COMPETITIVO

## PREPARAÇÃO

- 1 Dê uma Peça de Mala e um Marcador Apagável para cada jogador.
- 2 Embaralhe todas as Cartas de Situação e revele uma no centro da mesa. As Cartas de Situação restantes são deixadas em uma pilha ao lado da área de jogo.
- 3 Embaralhe todas as Cartas de Item e coloque 12 delas no centro da mesa, com faces aleatórias viradas para cima. Deixe as Cartas de Item restantes em uma pilha ao lado da área de jogo.



## COMO JOGAR

Uma partida competitiva de Mala e Cuia é jogada ao longo de 4 rodadas, cada uma dividida em três fases: **Novo Destino**, **Arrumar a Mala**, **Comparar a Bagagem**.

### NOVO DESTINO

*Pule esta fase na primeira rodada, pois seus procedimentos já foram feitos durante a preparação da partida.*

Descarte a Carta de Situação da rodada anterior e revele uma nova carta aleatória da pilha no centro da mesa.

Troque as 12 Cartas de Item da rodada anterior por outras 12 da pilha (ou você pode simplesmente virar as Cartas de Item para a outra face, caso ainda não tenha usado seus versos nesta partida).

### ARRUMAR A MALA

Esta fase é jogada simultaneamente por todos os jogadores.

Cada jogador escolhe secretamente quais dos itens dispostos na mesa levaria para a situação mostrada no centro da mesa.

Cada Carta de Situação apresenta uma Situação Geral (A) e uma Situação Bônus (B).

Cada jogador deve escolher exatamente 4 dos 12 itens disponíveis.

Cada jogador anota os itens escolhidos em sua Peça de Mala, sem mostrar para os outros jogadores.

Viajar por  
10 dias no  
Alasca

A

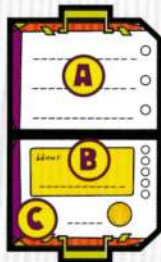
Item bônus!

Após para encontrar  
um urso polar

B

Um dos 4 itens deve ser anotado no campo **BÔNUS**, indicando que ele foi escolhido para a Situação Bônus descrita na carta.

- A** Cada jogador anota aqui os itens escolhidos para a Situação Geral.
- B** Cada jogador anota aqui o item escolhido para a Situação Bônus.
- C** Cada jogador registra sua pontuação neste campo (confira a fase de Comparar a Bagagem).



Quando terminar, cada jogador coloca sua Peça de Mala fechada à sua frente e espere até que todos os jogadores também terminem.

**IMPORTANTE:** nesta fase, você não é permitido falar para os outros jogadores sobre os itens escolhidos nem mesmo gesticular ou dar qualquer tipo de dica direta ou indireta.

Quando todos os jogadores tiverem terminado, a partida segue para a fase de **COMPARAR A BAGAGEM**.

## COMPARAR A BAGAGEM

Simultaneamente, todos abrem e revelam suas Peças de Mala.

Os jogadores comparam os itens que escreveram e recebem pontos por fazerem escolhas iguais aos outros jogadores.

Você recebe 2 pontos para cada um dos 3 itens que escolheu para a **Situação Geral** se pelo menos um oponente também escolheu o mesmo item para a **Situação Geral**.

Além disso, se pelo menos um outro jogador escolheu o mesmo item que você para a **Situação Bônus**, ganhe uma quantidade de pontos igual ao número de jogadores que escolheu este mesmo item bônus (incluindo você).



*Exemplo: na Situação Geral, além de você, Jorge e Angélica também escolheram o Frango, e Angélica também escolheu o Cachimbo. Nenhum outro jogador escolheu a Escada.*

*Na Situação Bônus, Helena e Márcio escolheram o mesmo item que você, o Cabide.*

Cada jogador anota os pontos que recebeu no campo apropriado (●) da sua Peça de Mala. Caso já existam pontos anotados da rodada anterior, apague-os e anote os valores somados.

**Dica:** sugerimos que os jogadores façam suas pontuações um por vez, evitando assim que enganos sejam cometidos.

Após todos anotarem seus pontos, a rodada termina.

Se esta foi a 4ª rodada, siga para o Fim da Partida. Senão, volte para a fase de **NOVO DESTINO** para iniciar uma nova rodada.

## FIM DA PARTIDA

Após o fim da 4ª rodada, a partida acaba. O jogador com mais pontos é o vencedor!

Em caso de empate, os jogadores empatados compartilham a vitória.