POLARIZANDO
A DISPUTA NARRATIVA NA POLÍTICA BRASILEIRA
MANUAL DE REGRAS

ÍNDICE

1 Preparação do jogo 4
1.1 Das cartas 4
1.2 Duração da partida 4
1.3 Preparando a partida 5
1.4 O início da partida 5

2 Conceitos do jogo 6
2.1 Narrativas 6
2.2 Campos políticos 6
2.3 Cartas 7
2.3.1 Personagens 7
2.3.2 Patrimônios 7
2.3.3 Grito de guerra 7
2.3.4 Militantes 7
2.4 Apoio popular 8
2.4.1 Marcador de apoio popular 8
2.5 Hegemonias 8
2.6 Esperança nacional 9
2.7 Monte 9
2.8 Diretório 9
2.9 Descarte 9
2.10 Ciclo político 10

3 Funcionamento do jogo 11
3.1 Objetivo 11
3.2 Dinâmica 11
3.3 Rodada 11
3.3.1 Fase de execução 11
3.3.2 Fase de reposição 12
3.4 Ações 12
3.4.1 Eficiência das ações 12
3.5 Ações básicas 13
3.5.1 Mobilização 14
3.5.2 Diretriz 14
3.5.3 Network 14
3.5.4 Renovação 14
3.5.5 Intelligentsia 14
3.5.6 Propaganda 14
3.6 Ações especiais 14
3.6.1 Vandalizar 16
3.6.2 Insurgir 16
3.6.3 Cancelar 16
3.6.4 Paralisar 16
3.6.5 Reprimir 17
3.6.6 Taxar 17
3.6.7 Alienar 17
3.6.8 Especular 18
3.6.9 Revolução 18
3.6.10 Ocupar 18
3.6.11 Conciliar 19
3.6.12 Lulalá 19
3.6.13 Prender 19
3.6.14 Impeachment 20
3.6.15 Assassinar 20
3.6.16 Golpe de Estado 20
3.7 Inserção de patrimônio 21
3.8 Poderes especiais 21
3.8.1 Poderes personagens 21
3.8.2 Poderes grito de guerra 22
3.8.3 Poderes patrimônio 22
3.8.4 Poderes militantes 22

4 Fim do jogo 22

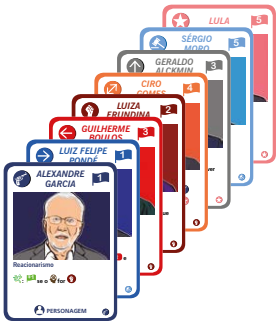
5 Variante para 2 jogadores 23

6 Regras avançadas – luta de classes 24
6.1 Guerra de classes 24
6.2 Conciliação de classes 24

7 F.A.Q. 25

COMPONENTES

144 CARTAS



80 PERSONAGENS

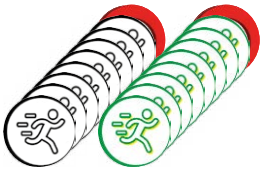
20 MILITANTES

20 GRITOS DE GUERRA

20 PATRIMÔNIOS

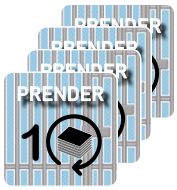
4 NARRATIVAS

112 FICHAS



56 DE CONTROLE DE AÇÕES

4 DA AÇÃO MOBILIZAR



4 DA AÇÃO PRENDER

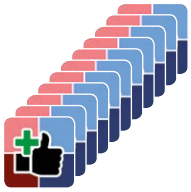
2 DA AÇÃO PARALISAR

2 DA AÇÃO CONCILIAR

2 DA AÇÃO OCUPAR

12 DE 5 APOIO POPULAR COMUM

4 DE 5 APOIO POPULAR INICIAL



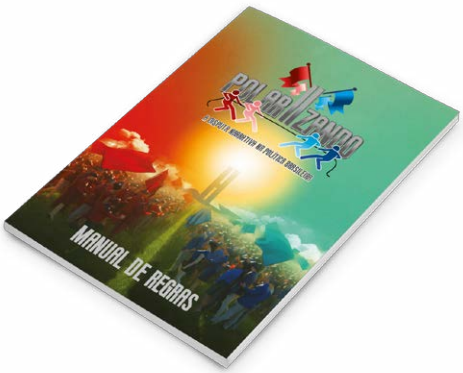
20 DE 1 APOIO POPULAR

4 DE HEGEMONIAS

1 DA ESPERANÇA NACIONAL

1 TERCEIRA VIA / POPULISMO

OUTROS



1 MANUAL DE REGRAS

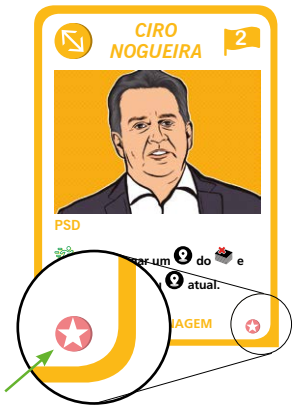
4 CARTÕES DE RESUMO DE REGRAS (1 POR JOGADOR)

1 DADOS DE 6 FACES

1 TABULEIRO

1 PREPARAÇÃO DO JOGO

Para a preparação inicial da partida, seguem-se os seguintes procedimentos:



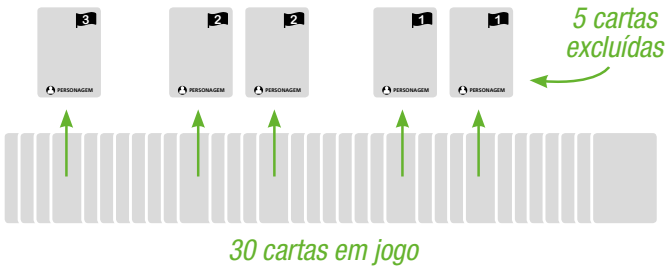
1.1 DAS CARTAS

1 Separe todas as cartas de acordo com o *ícone de narrativa* presente no canto inferior direito em cada uma das cartas.

> *Este ícone determina com qual jogador cada uma das cartas do jogo inicia.*

2 Cada jogador terá **35 cartas**, mas só 30 entrarão no jogo, logo, cada jogador **exclui 5 cartas**:

- 1 carta *Personagem* de *Força 3.* (3)
- 2 cartas *Personagem* de *Força 2.* (2)
- 2 cartas *Personagem* de *Força 1.* (1)



> *A exclusão pode ser feita por **sorteio** ou por **escolha** consciente de cada jogador. Os jogadores decidem.*

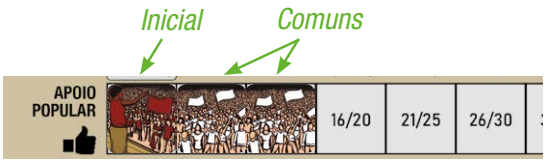
1.2 DURAÇÃO DA PARTIDA

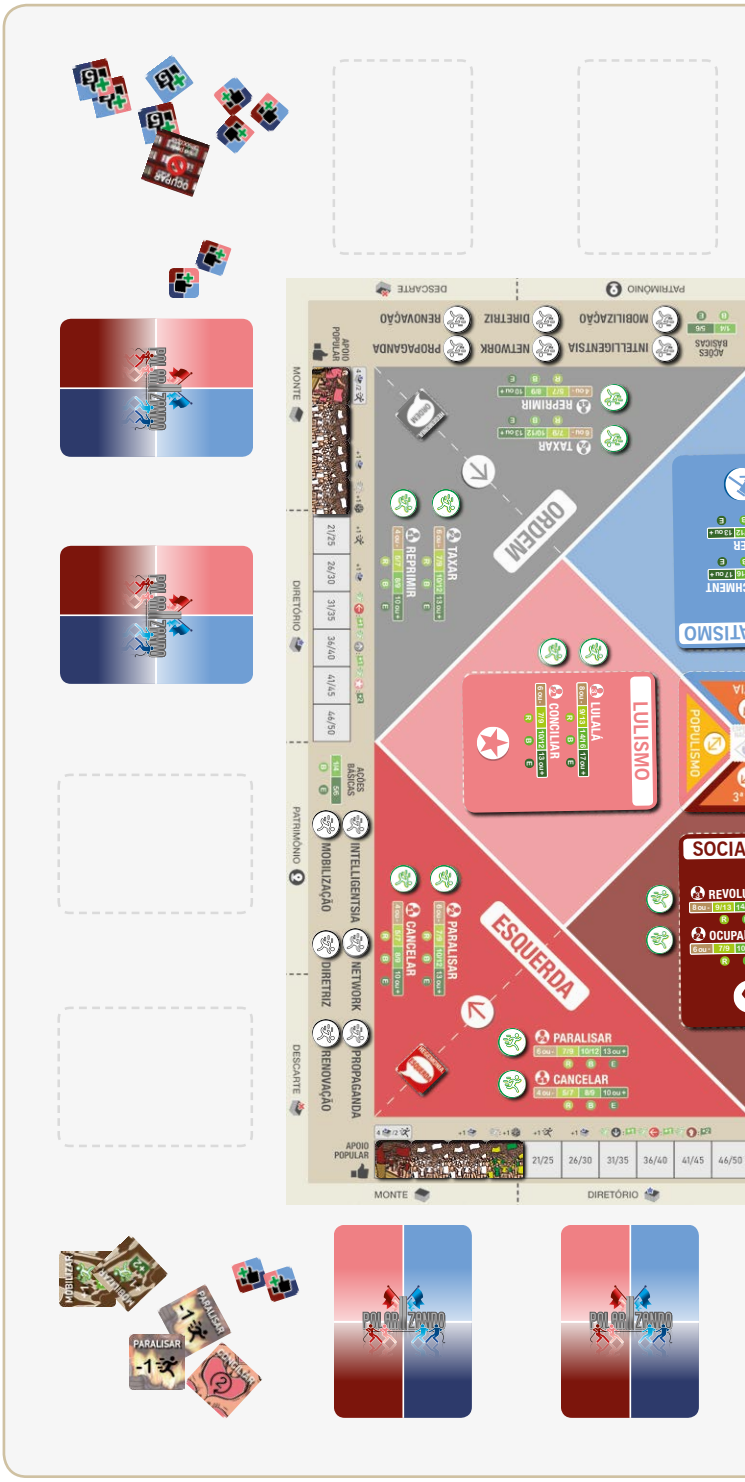
3 Uma vez montado o *deck* de 30 cartas para cada jogador, os jogadores decidem qual a **duração da partida** que vão querer jogar: curta, normal ou longa:

CURTA

Cada jogador preenche seu marcador de *Apoio Popular* com **15 apoiadores** usando:

- 1 ficha de *5 apoio inicial.*
- 2 fichas de *5 apoio popular comum.*

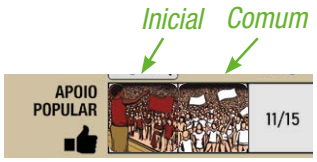




NORMAL

Cada jogador preenche seu marcador de Apoio Popular até o **10** com:

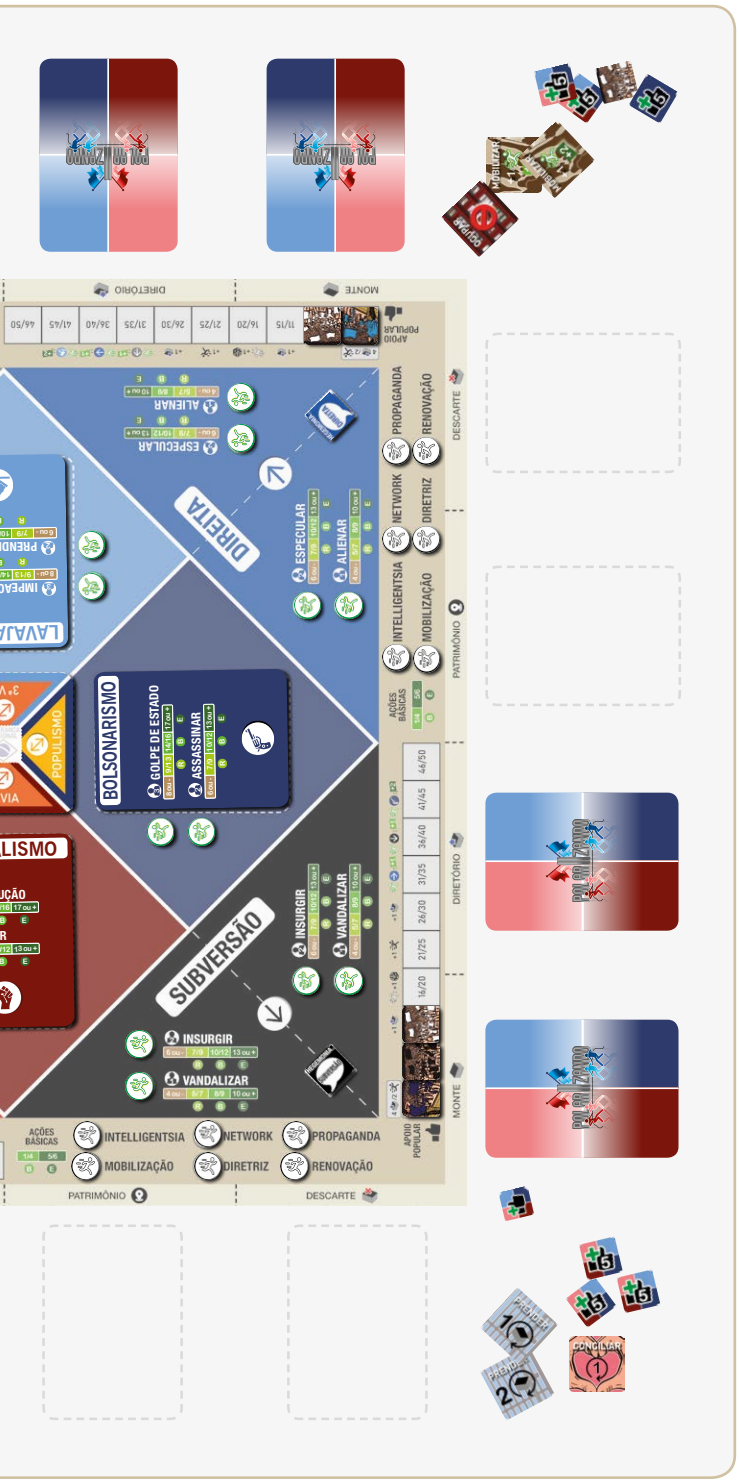
- 1 ficha de *5 apoio inicial.*
- 1 ficha de *5 apoio popular comum.*



LONGA

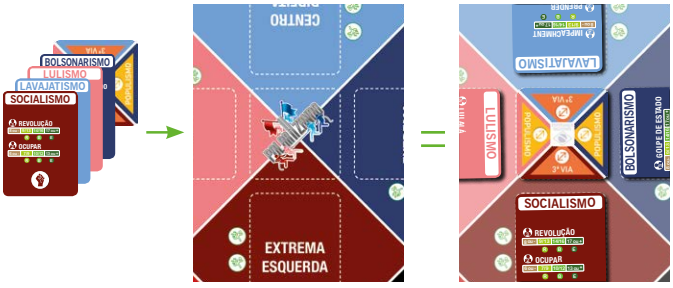
Cada jogador preenche seu marcador de Apoio Popular até o **5** com:

- 1 ficha de *5 apoio inicial.*



1.3 PREPARANDO A PARTIDA

4 Coloque a ficha Terceira Via/Populismo no centro do tabuleiro e as Cartas de Narrativas nos seus locais correspondentes.



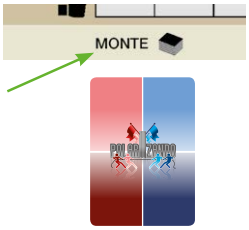
5 Coloque as 48 fichas de *Controle de Ações* nos seus respectivos locais.

> *Lado **desbloqueado** pra cima.*

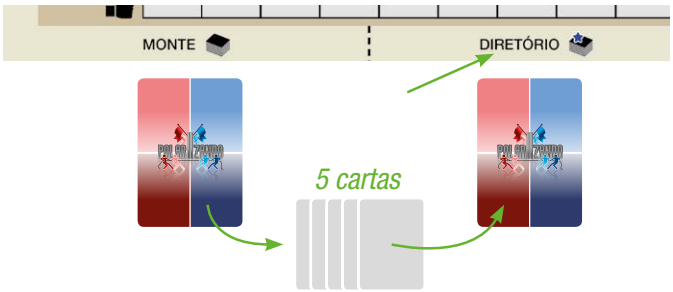
6 Coloque as 4 fichas de *Hegemonia* e a ficha de *Esperança Nacional* nos seus respectivos locais no tabuleiro.

7 Separe as demais fichas e as deixe ao lado do tabuleiro.

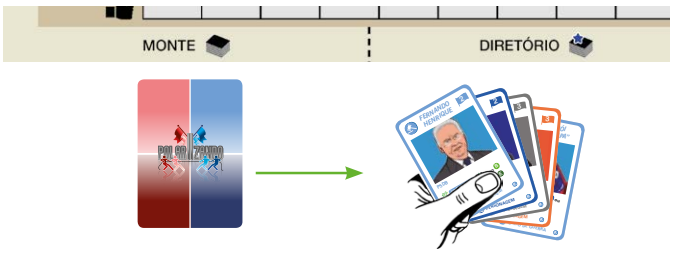
8 Cada jogador embaralha seu deck de cartas e o coloca com a face para baixo no local determinado para o *Monte*.



9 Depois pegue 4 cartas (5 cartas para duração Curta) do *Monte* e coloque-as viradas para baixo no seu *Diretório*.



10 Pegue mais 4 cartas (5 cartas para duração Curta) e mantenha-as em sua mão.



> *A mão de cada jogador é **secreta** e só ele próprio pode vê-la.*

1.4 O INÍCIO DA PARTIDA

11 Cada jogador joga o *dado*. Aquele que tirar o **maior número inicia** a partida. Em caso de empate, eles jogam o dado novamente.

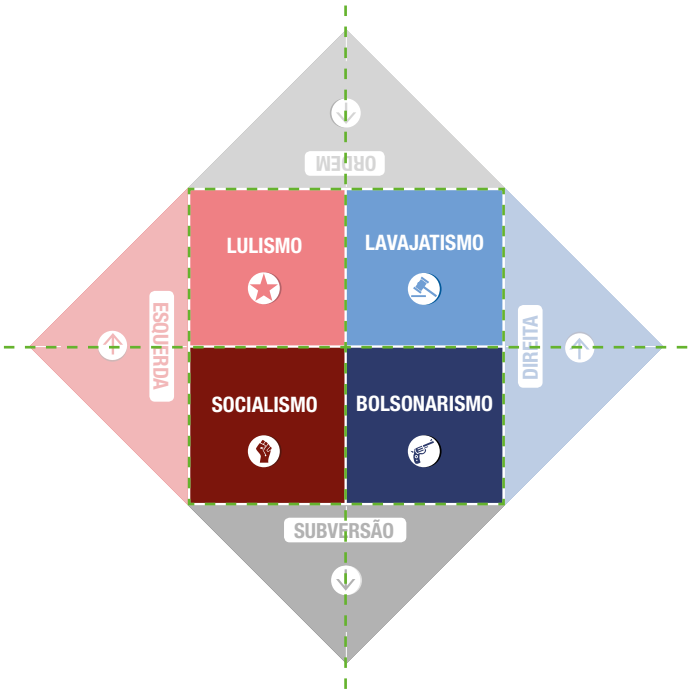
12 A partida segue a ordem do tabuleiro em **sentido horário**.

2 CONCEITOS DO JOGO

2.1 NARRATIVAS

No jogo ***Polarizando***, cada jogador atua como uma *Narrativa Política* em disputa com as demais para ver qual delas obtêm maior apoio popular. Cada narrativa representa um dos quadrados formados pela "bússola política", presente no tabuleiro.

A bússola política possui dois eixos, o primeiro opõe *Esquerda* x *Direita,* o segundo opõe *Ordem* x *Subversão*.



Sendo assim, cada uma das quatro *Narrativas* presentes no jogo será composta pela junção dos polos entre os dois eixos, que são:

Socialismo (Extrema Esquerda): Junção de *Subversão* e *Esquerda*

Lulismo (Centro-Esquerda): Junção de *Ordem* e *Esquerda*

Lavajatismo (Centro-Direita): Junção de *Ordem* e *Direita*

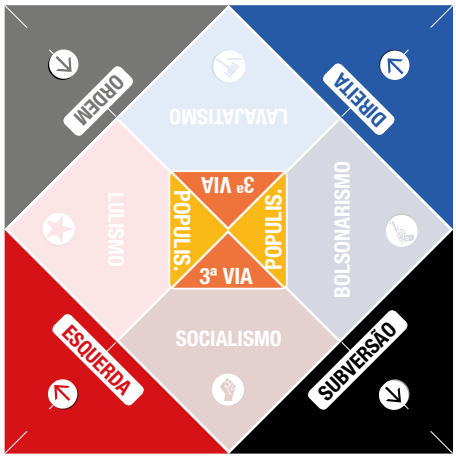
Bolsonarismo (Extrema Direita): Junção de *Subversão* e *Direita*

*Apesar do eixo mais usual encontrado em bússolas políticas ser o **Liberal** x **Autoritário**, achamos que a oposição **Ordem** x **Subversão** representa melhor a disputa narrativa brasileira que queremos retratar no jogo.*

2.2 CAMPOS POLÍTICOS

Os *Campos Políticos* são exatamente os polos dos eixos que formam a bússola política descrita acima: *Subversão* e *Ordem*, *Esquerda* e *Direita*.

Além desses quatro campos políticos, que definem a natureza de cada narrativa, outros dois campos políticos estão presentes no jogo: o *Populismo* e a *Terceira Via*.



Subversão: abrange *Socialismo* e *Bolsonarismo*

Ordem: abrange *Lavajatismo* e *Lulismo*

Esquerda: abrange *Lulismo* e *Socialismo*

Direita: abrange *Bolsonarismo* e *Lavajatismo*

Populismo: abrange *Lulismo* e *Bolsonarismo*

Terceira Via: abrange *Socialismo* e *Lavajatismo*

Reparem que o ícone escolhido para cada um dos campos políticos correspondem a suas posições relativas na bússola política.

Com os seis campos políticos definidos, cada uma das narrativas estará ligada a alguma outra narrativa por meio de algum campo político.

ex. *O **Socialismo** está ligado ao **Lulismo** pela **Esquerda**, ao **Lavajatismo** pela **Terceira Via** e ao **Bolsonarismo** pela **Subversão**.*

2.3 CARTAS

Polarizando é um jogo basicamente de cartas, com o tabuleiro sendo utilizado principalmente para o controle das ações realizadas e a contabilidade de apoio popular, sendo assim, as cartas são as principais ferramentas do jogo. Existem *10 naipes* diferentes de cartas no jogo (que são as *4 narrativas* mais os *6 campos políticos*) e *4* tipos de cartas diferentes: *Personagens*, *Patrimônios*, *Gritos de Guerra* e *Militantes*.

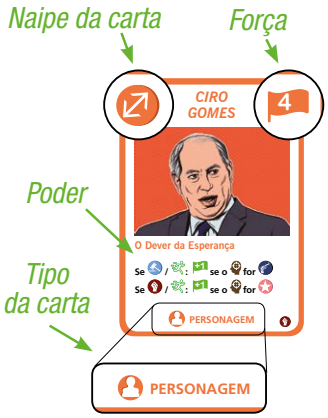
10 naipes de cartas:

4 narrativas *6 campos políticos*

4 tipos de cartas diferentes:

Personagens *Patrimônio* *Grito de Guerra* *Militantes*

2.3.1 PERSONAGENS



As cartas de *Personagem* são as mais comuns, correspondendo à metade das cartas em jogo. Diferentemente das demais, as cartas de personagens têm o item *Força*, variando de *1 a 5* conforme o personagem. As cartas de personagem são utilizadas para realizar as ***ações especiais*** do jogo. Uma vez utilizadas, elas são descartadas.

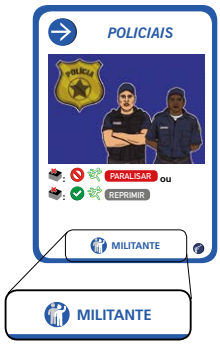
2.3.2 PATRIMÔNIOS

As cartas de *Patrimônio* devem ser inseridas no espaço de patrimônio no tabuleiro de cada jogador. Uma vez inserido, o patrimônio oferece um poder permanente para o determinado jogador, que varia de acordo com o patrimônio inserido.

2.3.3 GRITO DE GUERRA

As cartas de *Grito de Guerra* são utilizadas para causar um determinado efeito no jogo, o seu uso é livre e não conta como uma ação, mas a maioria delas precisam de uma pré-condição para poderem ser utilizadas. Uma vez utilizadas, as cartas são descartadas.

2.3.4 MILITANTES



As cartas de *Militantes* são utilizadas para ***desbloquear*** ou ***bloquear*** espaços de ações, o seu uso é livre e não conta como uma ação. Além disso, elas podem ser utilizadas para aumentar a chance de efetividade em ações básicas e ações especiais. Nesses dois casos, o jogador pode usar uma (e apenas uma) carta militante junto com a(s) carta(s) utilizada(s) na ação específica para inserir **+1** no valor do dado. Uma vez utilizadas, as cartas são descartadas.

> *Caso uma carta militante seja usada para ajudar em alguma ação, seu poder especial NÃO é ativado.*

> *Caso algum jogador queira utilizar uma carta militante para ajudar em alguma ação, ele tem de definir isso ANTES de jogar o dado.*

2.4 APOIO POPULAR

O *Apoio Popular* diz respeito à quantidade da população que apoia uma determinada narrativa. Ganha o jogo quem tiver mais apoio popular quando o jogo terminar, logo, adquirir mais apoio popular é o objetivo de disputa do jogo.

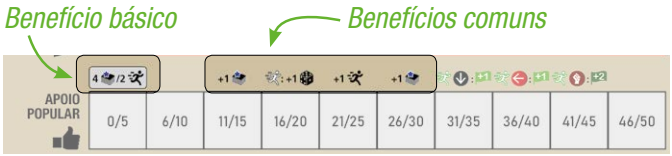
Existem dois tipos de marcador (fichas) de apoio popular no jogo:

Ficha de *5 Apoio Popular*

Fichas de *1 Apoio Popular*

2.4.1 MARCADOR DE APOIO POPULAR

Cada jogador tem seu próprio marcador de apoio popular no tabuleiro. Conforme o jogador vai acumulando mais apoio popular, ele vai recebendo benefícios em detrimento da quantidade de apoio que possui. A partir de 15 apoios populares, um benefício é adicionado a cada 5 pontos de apoio popular que ele obtiver. O **benefício básico** e os benefícios para 15, 20, 25 e 30 apoios são comuns a todos os jogadores:



Benefício básico: independentemente de quantos apoios populares tiver, o jogador realiza duas ações e coloca quatro cartas no seu diretório durante sua rodada.

15 AP, o jogador:
- Coloca uma carta a mais no seu diretório ao final de sua rodada (total de 5 cartas).

20 AP, o jogador:
- Recebe **+1** no valor do dado quando realizar ações básicas.

25 AP, o jogador:
- Realiza uma ação a mais durante sua rodada (total de 3 ações).

30 AP, o jogador:
- Coloca uma carta a mais no seu diretório ao final de sua rodada (total de 6 cartas).

Os benefícios de 35, 40 e 45 apoios são específicos, variando conforme a narrativa:

Socialismo

- **35 AP:** +1 de força em ações de subversão;
- **40 AP:** +1 de força em ações de esquerda;
- **45 AP:** +2 de força em ações socialistas.

Lulismo

- **35 AP:** +1 de força em ações de esquerda;
- **40 AP:** +1 de força em ações de ordem;
- **45 AP:** +2 de força em ações lulistas.

Lavajatismo

- **35 AP:** +1 de força em ações de ordem;
- **40 AP:** +1 de força em ações de direita;
- **45 AP:** +2 de força em ações lavajatistas.

Bolsonarismo

- **35 AP:** +1 de força em ações de direita;
- **40 AP:** +1 de força em ações de subversão;
- **45 AP:** +2 de força em ações bolsonaristas.

*Os benefícios são **cumulativos**. Um jogador com 22 pontos de apoio popular terá o benefício básico e os benefícios de 15 e 20 apoios populares.*

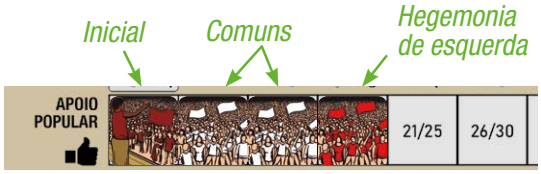
Nenhum jogador pode possuir menos que 5 pontos de apoio popular (sua ficha de 5 pontos de apoio popular inicial). Caso aconteça do jogador ter que perder apoio popular e ficar com menos de 5 pontos, ele não perde, e se por consequência de alguma ação um outro jogador tiver que pegar um ponto de apoio popular dele, este outro jogador pega esse ponto de apoio popular da banca.

2.5 HEGEMONIAS

Além de competirem por apoios populares, os jogadores também competem pelas ***Hegemonias*** dos campos políticos aos quais pertencem. São 4 hegemonias em disputa: ***Esquerda***, ***Direita***, ***Ordem*** e ***Subversão***. E cada jogador compete apenas pelas hegemonias de campos políticos ligadas a sua narrativa.

*O jogador **Socialista** compete apenas pela hegemonia da **Esquerda** e da **Subversão**, uma vez que os campos políticos de **Direita** e **Ordem** não fazem parte da sua disputa narrativa.*

Cada hegemonia conta como ***5 pontos de apoio popular***, e sua ficha deve ser adicionada ao marcador de apoio popular do jogador que a conquistou e com o verso da ficha voltado para cima. Caso um jogador conquiste uma hegemonia que pertença a outro jogador, a ficha desta hegemonia sai do marcador de apoio popular do jogador que a tinha e vai para o marcador do jogador que a conquistou.



No caso de um jogador conquistar uma hegemonia que já seja dele, ele recebe dois pontos de apoio popular do jogador que compete com ele nessa mesma hegemonia.

> ex. *Caso o jogador **Socialista** já possua a hegemonia de subversão e realize alguma ação cujo efeito seja receber a hegemonia de subversão, ele receberá dois pontos de apoio popular do jogador Bolsonarista (que é o outro jogador que compete pela hegemonia de subversão).*

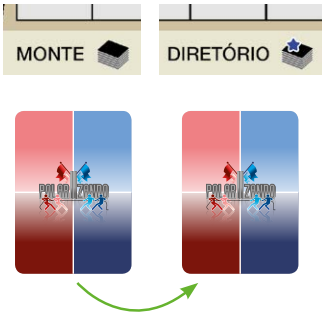
2.6 ESPERANÇA NACIONAL

A *Esperança Nacional* funciona exatamente como uma hegemonia, com a diferença de que ela é disputada por todos os jogadores. Conta também como *5 pontos de apoio popular*, e sua ficha deve ser adicionada ao marcador de apoio popular do jogador que a conquistou.

Caso um jogador conquiste a Esperança Nacional de outro jogador, esta ficha sai do marcador de apoio popular do jogador que a tinha e vai para o marcador do jogador que a conquistou. No caso de um jogador conquistar a Esperança Nacional e ela já pertencer a ele, ele recebe três pontos de apoio popular da banca.

2.7 MONTE

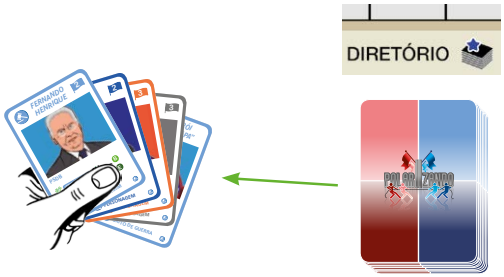
É no *Monte* que ficam as cartas que serão usadas futuramente pelo jogador. As cartas do Monte vão primeiro para o *Diretório* antes de entrarem em jogo. Ambas viradas para baixo.



> ⚠ *Exceção feita pelo efeito da ação básica **Renovação**, que neste caso, as cartas vão direto do Monte para a mão do jogador.*

2.8 DIRETÓRIO

O *Diretório* é o local onde ficam guardadas as cartas que o jogador irá utilizar em sua próxima rodada. Ao final de cada rodada todas as cartas do diretório vão para a mão do jogador. Ter um Diretório com bastante cartas é sempre fundamental para que o jogador possa ter uma rodada futura com boas opções.



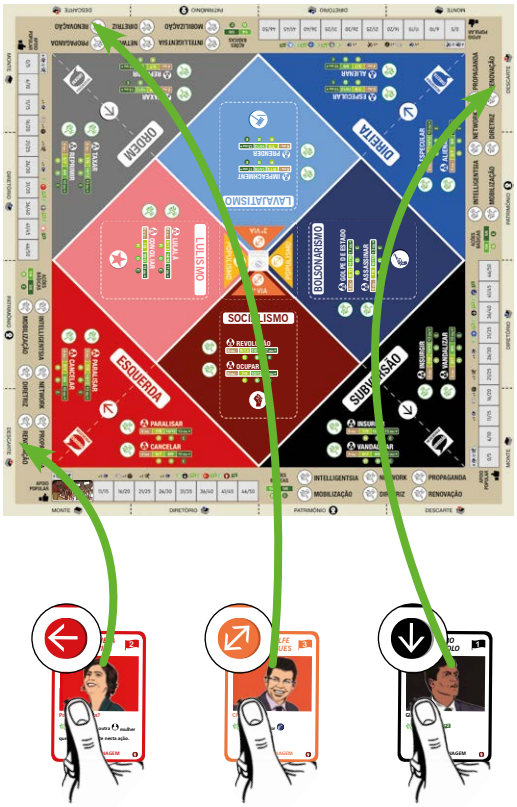
2.9 DESCARTE

O *Descarte* é o local para onde seguem as cartas que forem usadas em alguma *ação básica* ou *especial*, ou por algum efeito de uma *ação específica* ou *poder especial*.

Procedimento ao descartar uma carta:

- **Naipes iguais:** se o naipe da carta descartada for da mesma narrativa política do jogador que a descartou, ela vai para o próprio descarte deste jogador.

• **Naipes diferentes:** se o naipe da carta descartada não for da narrativa do jogador que a descartou, mas de algum campo político, a carta descartada vai para o descarte do jogador que compartilha este mesmo ciclo político com o jogador que a descartou.



*O jogador **Socialista:***

- *Ao descartar uma carta do naipe de **Esquerda**: A descarta no descarte do jogador **Lulista** (que compartilha o campo de esquerda com ele).*
- *Ao descartar uma carta do naipe de **Subversão**: A descarta no descarte do jogador **Bolsonarista** (que compartilha o campo de subversão com ele).*
- *Ao descartar uma carta do naipe de **Terceira Via**: A descarta no descarte do jogador **Lavajatista** (que compartilha o campo de terceira via com ele).*

Um fator que pode mudar o destino de uma carta descartada são as ***hegemonias***. Quando um jogador possuir a hegemonia de um campo político qualquer, ele pode escolher se quando descartar uma carta do naipe da hegemonia que possui, ela vai para o seu próprio descarte ou para o descarte do jogador que compartilha este mesmo campo político.

É importante estar sempre atento ao descartar uma carta para que ela seja descartada sempre no local correto.

*Caso o jogador **Socialista** possua a hegemonia de **esquerda**, ele pode escolher ao descartar essa carta:*
*• Se ela vai para seu próprio descarte ou se vai para o descarte do jogador **Lulista** (que compartilha o campo de esquerda política com ele).*

2.10 CICLO POLÍTICO

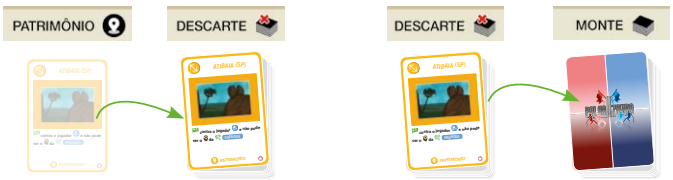
MONTE

O *Ciclo Político* corresponde ao tempo de duração das cartas do monte de um jogador. Ao precisar pegar uma carta do *Monte* para qualquer finalidade e o monte estiver vazio, ocorre o fim de um ciclo político do jogador.

Procedimentos ao fim do Ciclo Político:

- Desbloqueie todos os seus espaços de ação no tabuleiro.

- Descarte, se houver, seu *Patrimônio* atual.
- Embaralhe o *Descarte* e refaça seu *Monte*.



- Caso tenha algum *Personagem* preso:
  - **Se símbolo de 2 ciclos:** vire a ficha para o lado do símbolo de 1 ciclo político.

• **Se símbolo de 1 ciclo:** tire a ficha do Personagem e o coloque em seu Descarte.

• Receba pontos de apoio popular conforme o número de hegemonias que possui no marcador e apoio popular (*Esperança Nacional* conta como uma hegemonia neste caso).

• Pegue o número de cartas faltantes que dispararam o fim do ciclo político e coloque no local determinado.

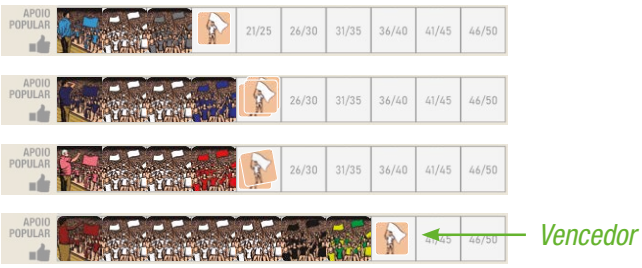
ex. *O jogador **Socialista** tinha que colocar 5 cartas do monte no seu diretório, mas só havia 3 cartas no monte. Depois de colocar as 3 cartas e não ter a quarta carta para colocar, foi disparado o fim do ciclo político. Após todos os procedimentos acima, com o monte refeito, o jogador coloca as duas últimas cartas faltantes em seu diretório.*

⚠ *Caso o fim de um ciclo político seja disparado em decorrência de uma ação, todas as consequências da ação são realizadas ANTES que se iniciem os procedimentos de fim do ciclo político.*

3 FUNCIONAMENTO DO JOGO

3.1 OBJETIVO

No jogo ***Polarizando***, cada jogador atua como uma *Narrativa Política* específica, em disputa com as outras narrativas pela hegemonia da subjetividade da população brasileira. A força de cada narrativa é demonstrada pela quantidade de apoio popular que possui. Vence o jogo quem terminar com mais apoio popular ao final da partida.



3.2 DINÂMICA

O jogo é desenvolvido em **rodadas**, onde cada jogador joga individualmente e faz a quantidade de ações possíveis de acordo com sua conjuntura naquela rodada. Terminando a rodada de um determinado jogador, a vez é do jogador seguinte, e assim por diante.

3.3 RODADA

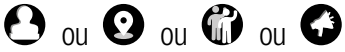
A rodada de cada jogador é dividida em **duas fases:**

- Fase de Execução (primeira fase).
- Fase de Reposição (segunda fase).

3.3.1 FASE DE EXECUÇÃO

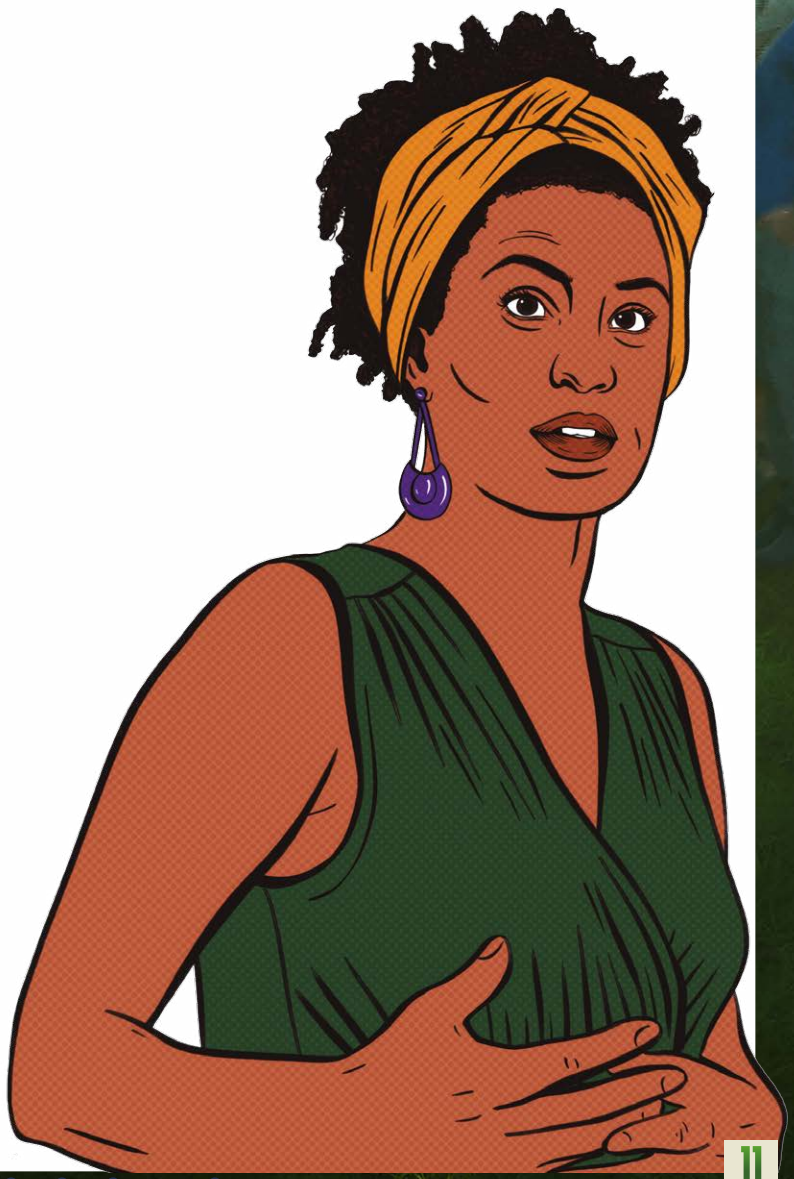
Durante a fase de execução o jogador PODE realizar os seguintes procedimentos:

- Realizar ações básicas (utiliza qualquer carta).



- Realizar ações especiais (utiliza cartas de personagem).

- Realizar uma ação de inserção de patrimônio.



• Utilizar o poder especial de uma carta militante (não conta como uma ação).

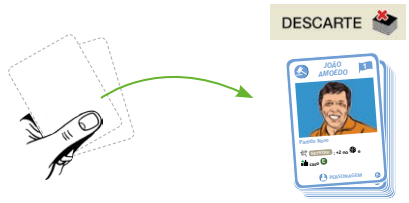
• Utilizar o poder especial de uma carta grito de guerra (não conta como uma ação).

A quantidade de ações que o jogador pode realizar por rodada é determinada pelo seu marcador de apoio popular.

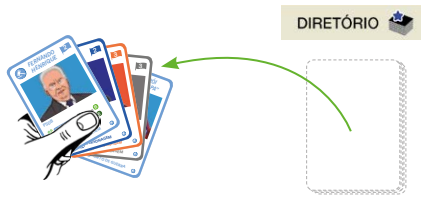
3.3.2 FASE DE REPOSIÇÃO

Durante a fase de reposição, o jogador DEVE realizar os seguintes procedimentos:

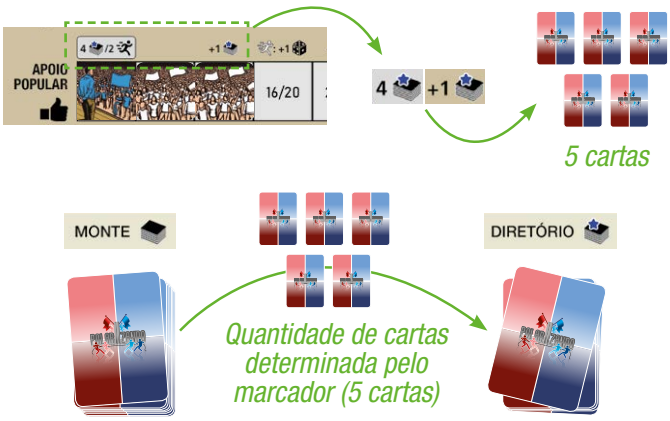
• Descartar todas as cartas que sobrarem em sua mão.



• Pegar todas as cartas do diretório e colocá-las em sua mão.



• Pegar a quantidade de cartas determinada pelo marcador de apoio popular do monte e colocá-las em seu diretório.



Tendo finalizado esses procedimentos, o jogador passa a vez.

*Poderes especiais que podem ser usados na vez de outro jogador também devem ser usados durante a **Fase de Execução** do determinado jogador. As cartas que podem ser usadas na rodada de outro jogador têm este símbolo no canto inferior esquerdo.*

Ao descartar, sempre fique atento para que as cartas sejam colocadas no local correto.

3.4 AÇÕES

As ações são o cerne do jogo, e é por elas que os jogadores conseguem conquistar apoios populares, hegemonias e a esperança nacional.

Existem três tipos de ações no jogo:

• **Ações básicas.**
• **Ações especiais.**
• **Inserção de patrimônio.**

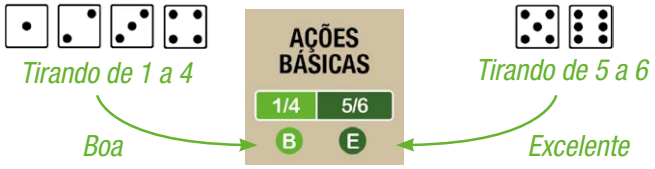
Todos os espaços de ações básicas e especiais possíveis estão presentes no tabuleiro. Estes espaços começam desbloqueados e, assim que um jogador realiza determinada ação, ela é bloqueada (vire a ficha de controle de ação para bloquear). Uma vez bloqueada, esta ação não pode ser realizada até que seja desbloqueada novamente.

O jogador, ao escolher realizar uma ação básica ou especial, deve bloquear o espaço de ação ANTES de realizar a ação, para que não esqueça de bloqueá-la depois.

3.4.1 EFICIÊNCIA DAS AÇÕES

Tanto as ações básicas como as especiais têm diferentes graus de eficiência.

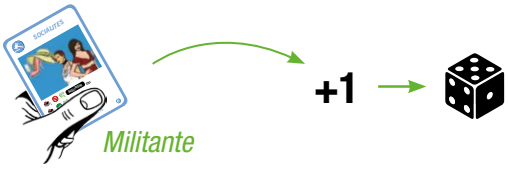
As ações básicas têm apenas dois graus: **Boa** ou **Excelente**. O grau de eficiência é ***determinado pelo valor do dado*** jogado durante a ação: de 1 a 4 ela é considerada boa e 5 ou 6 é considerada excelente.



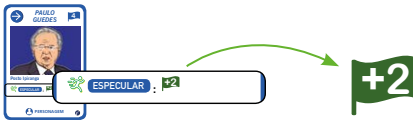
Já as ações especiais têm quatro graus de eficiência diferentes: **Insatisfatória**, **Regular**, **Boa** ou **Excelente**. O grau de eficiência é ***determinado pela soma das forças dos personagens envolvidos na ação mais o valor do dado*** jogado durante a ação. Quanto maior o grau de eficiência, melhor a qualidade da ação, evidentemente. O valor necessário para atingir cada um desses níveis, segundo a quantidade de personagens envolvidos em determinada ação, segue a tabela a seguir:

Além das forças dos personagens e do valor do dado, outros fatores podem influenciar o grau de eficiência de uma ação:

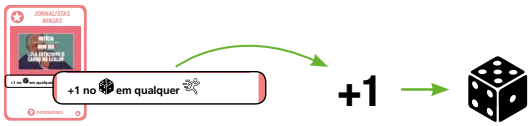
- Utilização de uma carta de militante para inserir +1 no valor do dado.



- Poderes especiais dos personagens envolvidos na ação.



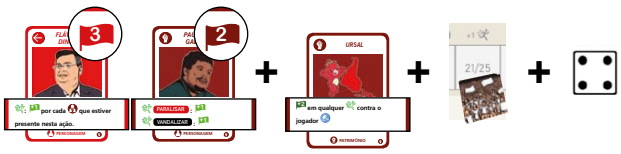
- Poder dos patrimônios em jogo.



- Benefício conquistado no marcador de apoio popular.

*O jogador **Socialista** resolve realizar uma ação de **Paralisar** onde o jogador alvo escolhido é o **Lavajatista**.*

Como Paralisar é uma ação de dois personagens, ele escolhe utilizar os personagens Flávio Dino e Paulo Galo para realizar a ação. O jogador Socialista tem o patrimônio Ursal ativado e seu marcador de apoio popular está em 22 pontos. Ele resolve não adicionar nenhum militante e, ao jogar o dado, tira o valor 4.



Contando os pontos (a eficiência):

- ***+5** das Forças dos Personagens*
  3 do Flávio Dino + 2 do Paulo Galo.
- ***+2** de poder especial dos personagens envolvidos*
  O Paulo Galo tem +1 de força quando realiza uma ação Paralisar, e o Flávio Dino ganha +1 de força para cada personagem socialista que participa de uma ação junto com ele.
- ***+2** de poder do patrimônio*
  A Ursal dá +2 de força em qualquer ação contra o jogador Lavajatista.
- ***+4** valor no dado.*

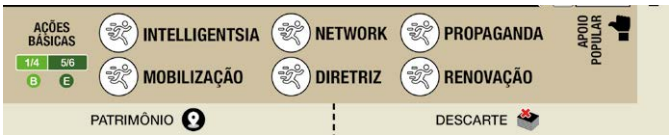
Como o jogador Socialista não decidiu adicionar nenhum militante e os pontos de apoio popular que ele possui no momento não ativam nenhum benefício referente a esta ação, essas duas variáveis não interferem na eficiência da ação.

A eficiência desta ação é de 13 pontos (5+4+2+2), o que caracteriza a eficiência desta ação de dois personagens como Excelente.

Para facilitar a visualização dos jogadores, tanto o número de personagens necessários como o grau de eficiência de ação foram colocados junto ao espaço de cada ação especial no tabuleiro.

3.5 AÇÕES BÁSICAS

As ações básicas são ***ações comuns a todos os jogadores***. As ações básicas estão localizadas no canto inferior direito no tabuleiro de cada jogador.



Para realizar uma ação básica, o jogador segue estes procedimentos:

- Utilizar QUALQUER carta para poder realizar a ação.

• Decidir se utilizará uma carta militante qualquer para adicionar +1 no valor do dado.

• Jogar o dado.

> *Lembre-se de que, caso o jogador já possua 20 pontos de apoio popular ou mais em seu marcador, ele já tem um benefício de +1 valor no dado em ações básicas.*

As ações básicas são as seguintes:

3.5.1 MOBILIZAÇÃO

Boa: na próxima rodada, o jogador tem direito a realizar mais uma ação especial com +1 de Força.

Excelente: na próxima rodada, o jogador tem direito a realizar mais uma ação especial com +2 de Força.

> *O jogador pega a ficha "Mobilização" e coloca na sua frente para não esquecer desta ação extra na próxima rodada. Após a ação extra, descarta a ficha.*

3.5.2 DIRETRIZ

Boa: o jogador desbloqueia um espaço de ação qualquer.

Excelente: o jogador desbloqueia dois espaços de ações quaisquer.

> *O jogador não pode escolher desbloquear o próprio espaço de ação de Diretriz.*

3.5.3 NETWORK

Boa: o jogador coloca uma carta do monte em seu diretório.

Excelente: o jogador coloca duas cartas do monte em seu diretório.

3.5.4 RENOVAÇÃO

Boa: o jogador coloca até duas cartas de sua mão na pilha de descartes e depois coloca a mesma quantidade de cartas descartadas do monte em sua mão.

Excelente: o jogador coloca até quatro cartas de sua mão na pilha de descartes e depois coloca a mesma quantidade de cartas descartadas do monte em sua mão.

3.5.5 INTELLIGENTSIA

Boa: o jogador inspeciona as cartas de seu diretório. Após isso, coloca uma carta de sua mão no seu diretório.

Excelente: o jogador inspeciona as cartas de seu diretório. Após isso, coloca até duas cartas de sua mão no seu diretório.

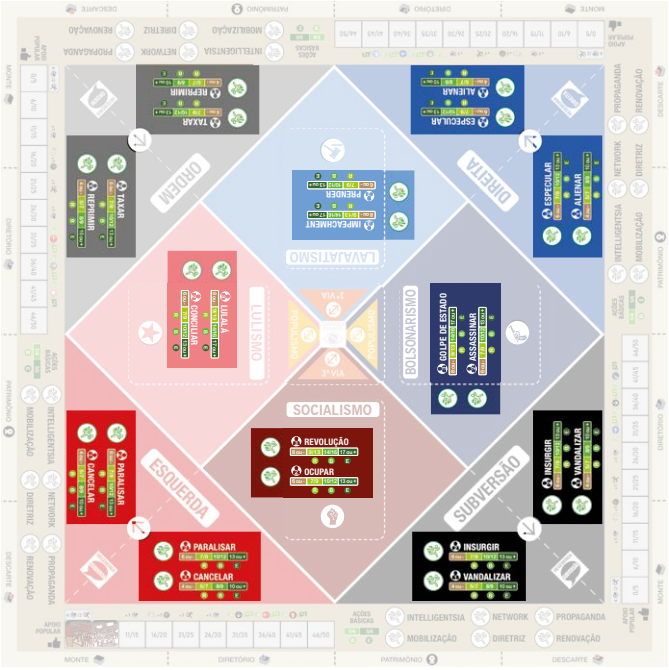
3.5.6 PROPAGANDA

Boa: o jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Excelente: o jogador recebe um ponto de apoio popular de um jogador qualquer que ele escolher.

3.6 AÇÕES ESPECIAIS

As ações especiais são as principais ações do jogo. Elas estão localizadas nas partes mais centrais do tabuleiro. Essas ações ***NÃO são comuns a todos***, e cada jogador só pode realizar as ações que são próprias de sua narrativa e de seus campos políticos. Para realizar as ações especiais é necessário utilizar cartas de personagem.

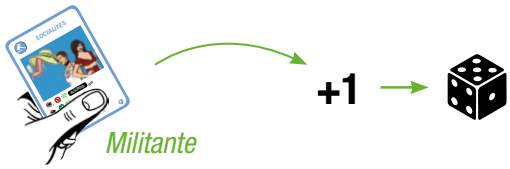


Para realizar uma ação especial, o jogador segue estes procedimentos:

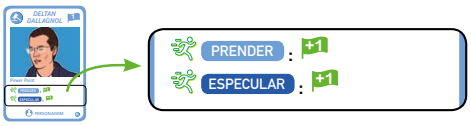
• Define qual ação realizará, e escolhe e mostra os PERSONAGENS que irão realizar esta ação (o número de personagens necessários a serem escolhidos pode variar de 1 a 3 dependendo da ação).

• Determine, se houver, quem será o jogador alvo da ação.

• Decida se utilizará uma carta militante qualquer para adicionar +1 no valor do dado.



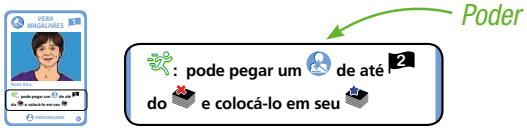
• Verifique se algum dos personagens têm algum poder especial que contribua na eficiência desta ação.



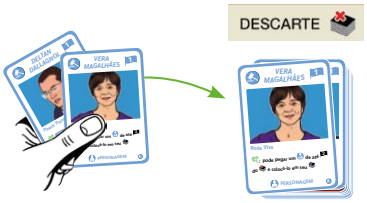
• Joga o dado.

• Realiza os efeitos da ação segundo a eficiência da ação obtida.

• Verifique se algum dos personagens têm algum poder que aconteça APÓS a realização da ação.



• Descarta os personagens envolvidos na ação.



A maioria dos poderes específicos dos personagens acontecem quando eles participam de ações especiais, fique atento a estes poderes quando realizar uma ação. E lembre-se, os poderes são efetuados ANTES que as cartas sejam descartadas.

No total são **16 ações especiais** diferentes:

- 2 para cada um dos campos políticos:
  – Subversão, Esquerda, Ordem e Direita.
- 2 para cada narrativa:
  – Socialismo, Lulismo, Lavajatismo e Bolsonarismo.

As ações especiais e seus efeitos são as seguintes:

3.6.1 VANDALIZAR

> “ As pessoas decidem se elas querem uma estátua de um genocida e abusador de mulheres ”
>
> Paulo Galo

Insatisfatória: Nada Acontece.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta uma carta de patrimônio qualquer de sua mão.

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta TODAS as cartas de patrimônio que tiver em sua mão. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe mais um ponto de apoio popular do jogador alvo.

3.6.2 INSURGIR

> “ Vamos fuzilar a petralhada aqui no Acre! ”
>
> Jair Bolsonaro

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta seu atual patrimônio. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta seu atual patrimônio. O jogador pega um personagem de até 3 de força do seu descarte, coloca no seu diretório e recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Subversão.

3.6.3 CANCELAR

> “ O feminismo é o movimento mais intolerante que já conheci. ”
>
> Sara Winter

Insatisfatória: Nada Acontece.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta uma carta de personagem qualquer de sua mão.

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta a carta de personagem com mais força que tiver em sua mão. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe mais um ponto de apoio popular do jogador alvo.

3.6.4 PARALISAR

> “ Graças a Deus, estamos encerrando essa greve! ”
>
> Michel Temer

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo realiza uma ação a menos na próxima rodada. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

R → : -1 na próxima /

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo realiza uma ação a menos na próxima rodada e tem menos 2 de força quando realizar qualquer ação especial. O jogador recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

B → : -1 na próxima e : -2 / : do

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Esquerda.

E → : B e + ESQ

O jogador alvo pega a ficha "Paralisar" e coloca na sua frente para não esquecer que realizará uma ação a menos na próxima rodada. O jogador alvo descarta a ficha assim que sua próxima rodada terminar.

3.6.5 REPRIMIR

> "Quem não reagiu está vivo!"
>
> Geraldo Alckmin

Insatisfatória: Nada Acontece.

Nada acontece.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta uma carta de militante qualquer de sua mão.

R → : →

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta TODAS as cartas de militante que tiver em sua mão. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

B → : todas → / :

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe mais um ponto de apoio popular do jogador alvo.

E → : B e do

3.6.6 TAXAR

> "Imposto é sempre roubo. Podemos tolerá-lo e até pagá-lo, mas nunca respeitá-lo."
>
> Olavo de Carvalho

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

: -

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo coloca uma carta qualquer de sua mão na pilha de descartes. O jogador coloca uma carta do monte no seu diretório e recebe um ponto de apoio popular da banca.

R → : x1 / : x1 e

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo coloca duas cartas quaisquer de sua mão na pilha de descartes. O jogador coloca duas cartas do monte no seu diretório e recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

B → : x2 / : x2 e do

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Ordem.

E → : B e + ORD

3.6.7 ALIENAR

> "O Brasil não era racista até criarem cotas!"
>
> Alexandre Garcia

Insatisfatória: Nada Acontece.

Nada acontece.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta uma carta de grito de guerra qualquer de sua mão.

R → : →

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo descarta TODAS as cartas de grito de guerra que tiver em sua mão. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

B → : todas → / :

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe mais um ponto de apoio popular do jogador alvo.

3.6.8 ESPECULAR

> “ Ao ajudar grandes empresas, ”
> o governo vai ganhar dinheiro.
>
> *Paulo Guedes*

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador coloca uma carta da mão na pilha de descarte e coloca duas cartas do monte em seu diretório. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Boa: o jogador coloca duas cartas da mão na pilha de descarte e coloca quatro cartas do monte em seu diretório. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Direita.

3.6.9 REVOLUÇÃO

> “A revolução saiu de pauta, a não ser nos discursos.”
>
> *Paulo Arantes*

Insatisfatória: o jogador perde dois pontos de apoio popular.

Regular: todos os demais jogadores descartam seu patrimônio atual (caso tenham) e o jogador coloca cartas do monte no seu diretório de acordo com a eficiência desta ação (Regular: 1, Boa: 2, Excelente: 3).

Boa: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Subversão.

Excelente: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a Esperança Nacional.

3.6.10 OCUPAR

> “ O MTST ocupa terreno improdutivo, a casa do ”
> Bolsonaro não me parece uma coisa muito produtiva.
>
> *Guilherme Boulos*

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador OCUPA o patrimônio atual do jogador alvo e recebe um ponto de apoio popular da banca.

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador OCUPA PERMANENTEMENTE o patrimônio atual do jogador alvo e recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Esquerda.

Ocupar: o jogador alvo coloca a ficha **Ocupar** com este lado em cima de seu patrimônio atual, e o poder do patrimônio perde o efeito. Para desocupar, caso queira, o jogador alvo tem de gastar uma ação para desocupar o patrimônio.

Ocupar permanentemente: o jogador alvo coloca a ficha **Ocupar** com este lado em cima de seu patrimônio atual, e o poder do patrimônio perde o efeito. O jogador alvo não pode desocupar, e o espaço de patrimônio só fica disponível ao término do ciclo político do jogador alvo.

3.6.11 CONCILIAR

> “Nosso governo também tem uma TV, a Globo!”
>
> *José Dirceu*

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo não pode te atacar na próxima rodada. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

R → : Não pode te atacar na próxima / :

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador alvo não pode te atacar nas duas próximas rodadas. O jogador recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

B → : Não pode te atacar nas duas próximas / : do

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Ordem.

E → : B e + ORD

O jogador alvo pega a ficha “Conciliar” e coloca na sua frente para não esquecer que não pode atacar o jogador lulista. O jogador alvo descarta a ficha assim que as rodadas em que não pode atacar o jogador lulista terminarem.

3.6.12 LULALÁ

> “Não sou mais um ser humano, sou uma ideia.”
>
> *Luís Inácio Lula da Silva*

Insatisfatória: o jogador perde dois pontos de apoio popular.

Regular: o jogador recebe 2 pontos de apoio popular e coloca cartas do monte no seu diretório de acordo com a eficiência desta ação (Regular: 1, Boa: 2, Excelente: 3).

R → : / :

Boa: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Esquerda.

B → : R e + ESQ

Excelente: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a Esperança Nacional.

E → : B e +

3.6.13 PRENDER

> “A responsabilidade de um parlamentar federal é enorme e também a sua culpabilidade quando pratica crimes”
>
> *Sérgio Moro*

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador PRENDE um personagem de até 2 de Força do jogador alvo. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

R → : Prenda um de até 2 do / :

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador PRENDE um personagem de até 3 de Força do jogador alvo. O jogador recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Direita.

PRENDER: quando um personagem é preso, o jogador que teve o personagem preso o coloca do lado direito de sua pilha de descarte e insere a ficha "Prender" com o lado "2 ciclos" virado para cima. Após terminar seu próximo ciclo político, o jogador vira a ficha com o lado de "1 ciclo" para cima, e depois do próximo ciclo, a ficha é retirada e o personagem é colocado na pilha de descartes.

Só podem ser presos personagens que estejam na pilha de descarte do jogador alvo.

Outra maneira de um personagem sair da prisão é com o uso da carta "Lula Livre", que só pode ser utilizada pelo jogador lulista.

3.6.14 IMPEACHMENT

> "Impeachment é remédio constitucional!"
>
> Janaína Paschoal

Insatisfatória: o jogador perde dois pontos de apoio popular.

Regular: todos os demais jogadores descartam um personagem de 3 ou mais de Força (caso tenham algum) e o jogador coloca cartas do monte no seu diretório de acordo com a eficiência desta ação (Regular: 1, Boa: 2, Excelente: 3).

Boa: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Ordem.

Excelente: o jogador realiza os efeitos do nível anterior e recebe a Esperança Nacional.

3.6.15 ASSASSINAR

> "A polícia vai mirar na cabecinha e fogo!"
>
> Wilson Witzel

Insatisfatória: o jogador perde um ponto de apoio popular.

Regular: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador ASSASSINA um personagem de até 1 de Força do jogador alvo. O jogador recebe um ponto de apoio popular da banca.

Boa: o jogador escolhe um outro jogador alvo. O jogador ASSASSINA um personagem de até 2 de Força do jogador alvo. O jogador recebe um ponto de apoio popular do jogador alvo.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Subversão.

Assassinar: ao ser assassinado, o personagem é excluído do jogo.

Só podem ser assassinados personagens que estejam na pilha de descarte do jogador alvo.

A única forma de um personagem que foi assassinado voltar ao jogo é com o uso da carta Marielle Vive, que só pode ser utilizada pelo jogador socialista.

3.6.16 GOLPE DE ESTADO

> "Basta um soldado e um cabo pra fechar o STF."
>
> Eduardo Bolsonaro

Insatisfatória: o jogador perde dois pontos de apoio popular.

Regular: todos os demais jogadores descartam uma carta de militante e uma carta de grito de guerra (caso tenham), e o jogador coloca cartas do monte no seu diretório de acordo com a eficiência desta ação (Regular: 1, Boa: 2, Excelente: 3).

Boa: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a hegemonia da Direita.

Excelente: o jogador realiza todos os efeitos do nível anterior e recebe a Esperança Nacional.

3.7 INSERÇÃO DE PATRIMÔNIO

A terceira ação possível no jogo é a inserção de patrimônio. O jogador pega uma carta de patrimônio que esteja em sua mão e a coloca no lugar correspondente no tabuleiro (caso o jogador já tenha um patrimônio no local, ele descarta o patrimônio antigo e insere o novo).

Uma vez inserido, o patrimônio fornece ao jogador, de forma permanente, o poder que está descrito na carta. O patrimônio que estiver em jogo é considerado o "patrimônio ativo" do jogador.

> *Lembre-se de que o patrimônio ativo do jogador é sempre descartado ao final de seu ciclo político.*

3.8 PODERES ESPECIAIS

Todas as cartas do jogo têm poderes especiais únicos, fazendo com que cada uma das cartas do jogo tenha sua singularidade. Apesar dessa singularidade, a maioria dos poderes são padronizados, e o padrão se repete em outras cartas. Abaixo listamos os principais padrões de poderes encontrados nas cartas:

3.8.1 PODERES PERSONAGENS

- Caso o personagem seja usado para realizar uma das ações especiais explícitas na carta, a ação recebe mais 1 de força.

- Caso o personagem seja usado para realizar a ação especial explícita na carta, a ação recebe mais 2 de força.

- Caso o personagem seja usado para realizar a ação especial explícita na carta, você recebe mais um ponto de apoio popular se a eficiência da ação for boa e dois pontos de apoio popular se a eficiência da ação for excelente.

- Caso o personagem seja usado para realizar a ação básica explícita na carta, o valor do dado recebe +2 pontos, e se a eficiência da ação for excelente, você recebe um ponto de apoio popular.

- Caso o personagem seja usado para realizar uma ação especial junto com o tipo de personagem descrito, a ação recebe mais 1 de força para cada tipo deste personagem descrito que estiver presente.

- Caso o personagem seja usado para realizar uma ação especial contra o jogador alvo explícito na carta, a ação recebe mais 1 de força.

- Caso o personagem seja usado para realizar uma ação especial, você pega o tipo de carta descrita do descarte e a coloca no seu diretório.

• Pode descartar o personagem, na vez do outro jogador, para anular a ação especial explícita na carta, mesmo que não seja o jogador alvo da ação, e recebe mais um ponto de apoio popular. O jogador que teve sua ação anulada não realiza a ação, descarta todas as cartas que selecionou para fazer a ação, mas não bloqueia seu espaço de ação.

3.8.2 PODERES GRITO DE GUERRA

• Usados após uma das ações determinadas na carta (não conta como uma ação), você coloca uma carta do monte no seu diretório e recebe um ponto de apoio popular.

• Usado na vez de outro jogador e após ocorrer uma das ações determinadas na carta, o jogador que realizou a ação coloca uma carta do diretório dele no descarte e você recebe um ponto de apoio popular.

3.8.3 PODERES PATRIMÔNIO

• Qualquer ação especial onde você for o jogador alvo recebe -2 de força.

• Caso você escolha como jogador alvo da ação especial o jogador descrito na carta, sua ação especial recebe +2 de força.

• Caso você escolha como jogador alvo da ação especial o jogador descrito na carta, sua ação especial recebe +1 de força e você não pode ser o jogador alvo da ação descrita na carta.

• Você pode realizar a ação descrita na carta de forma livre uma vez por rodada e com +1 de força. Fazer a ação de forma livre significa que ela pode ser realizada mesmo com a ação bloqueada no tabuleiro e que, ao ser realizada, também não bloqueia o espaço de ação.

3.8.4 PODERES MILITANTES

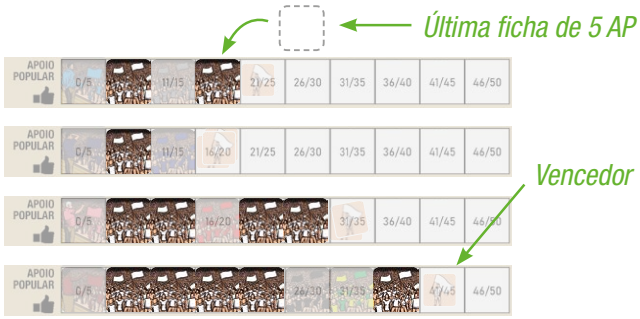
• Caso o militante seja descartado (não conta como uma ação), você pode desbloquear ou bloquear (dependendo do símbolo) o espaço de ação descrito na carta.

4 FIM DO JOGO

O jogo pode terminar de duas maneiras:

• Quando um jogador conseguir obter 50 pontos de apoio popular, será considerado vencedor.

• Quando todas as 12 fichas comuns de 5 apoios populares estiverem inseridas nos marcadores de apoio popular, nesse caso, o jogador que tiver mais apoio popular quando a última ficha for inserida vence o jogo.



5 VARIANTE PARA 2 JOGADORES

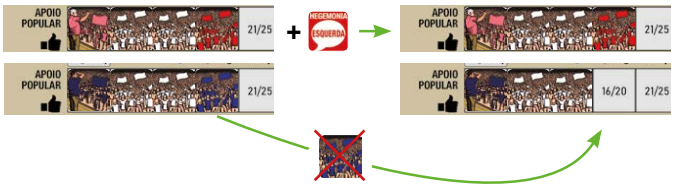
Na variante de dois jogadores, um jogador joga com o Lulismo e o outro com o Bolsonarismo. Nesse caso, apenas as cartas do naipe Populismo vão variar entre os jogadores, todas as demais sempre vão ficar no mesmo descarte do jogador.

Além disso, há uma pequena adaptação na regra sobre as hegemonias para que a jogabilidade não seja prejudicada.

Como o Lulismo e o Bolsonarismo não competem em nenhuma hegemonia (o primeiro compete na hegemonia da Esquerda e da Ordem e o segundo na da Direita e da Subversão) quando um dos jogadores conquistar uma hegemonia, ela pode se realizar de três formas diferentes, dependendo da configuração do jogo no momento em que ela ocorre:

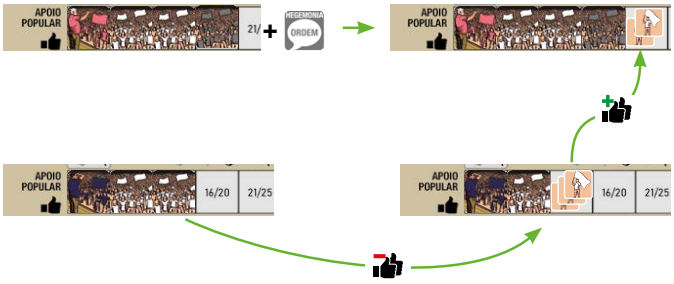
• Caso o jogador que conquistou a hegemonia não possua a hegemonia, ele a recebe.

• Caso o jogador que conquistou a hegemonia já possua a hegemonia que ele conquistou e o outro jogador possua a hegemonia diametralmente oposta, o outro jogador perde essa hegemonia que ele possuía.



ex. *O jogador Lulista conquista a hegemonia de esquerda, mas ele já possui essa hegemonia, enquanto o jogador Bolsonarista já possui a hegemonia de direita. Nesse caso, como consequência da conquista da hegemonia de esquerda pelo jogador Lulista, o jogador Bolsonarista perde a sua hegemonia de direita e a coloca novamente no tabuleiro.*

• Caso o jogador que conquistou a hegemonia já possua a hegemonia que ele conquistou e o outro jogador NÃO possua a hegemonia diametralmente oposta, o jogador que conquistou a hegemonia recebe dois pontos de apoio popular do outro jogador.



ex. *O jogador Lulista conquista a hegemonia de ordem, mas ele já possui essa hegemonia, enquanto o jogador Bolsonarista NÃO possui a hegemonia de subversão. Nesse caso, como consequência da conquista da hegemonia de ordem pelo jogador Lulista, o jogador recebe dois pontos de apoio popular do jogador Bolsonarista.*

Todas as demais regras e dinâmicas também valem para o jogo com quatro jogadores.

6 REGRAS AVANÇADAS – LUTA DE CLASSES

Para os jogadores já familiarizados com o jogo, sugerimos que experimentem também jogá-lo com as regras avançadas. Estas regras trazem uma imersão ainda maior no tema do jogo e permitem novas táticas e estratégias.

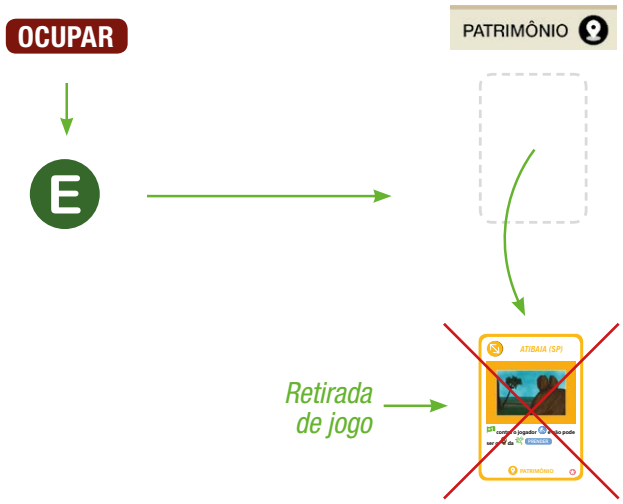
As regras avançadas: luta de classes é composta por duas disputas diferentes, a guerra de classes e a conciliação de classes.

6.1 GUERRA DE CLASSES

A guerra de classes é focada na disputa entre o jogador Socialista e o Bolsonarista.

Nos dois casos, os jogadores têm um bônus se conseguirem realizar uma ação especial de sua narrativa de dois personagens com eficiência excelente contra o outro jogador:

• **Jogador Socialista:** caso consiga realizar uma ação de OCUPAR contra o jogador bolsonarista com eficiência excelente, em vez de bloquear permanentemente o patrimônio do jogador alvo, ele pode destruí-lo, fazendo com que a carta do patrimônio específico seja retirada do jogo.



• **Jogador Bolsonarista:** caso consiga realizar uma ação ASSASSINAR contra o jogador socialista com eficiência excelente, em vez de poder assassinar um personagem de até 2 de força do deck de descarte, pode assassinar qualquer personagem socialista.

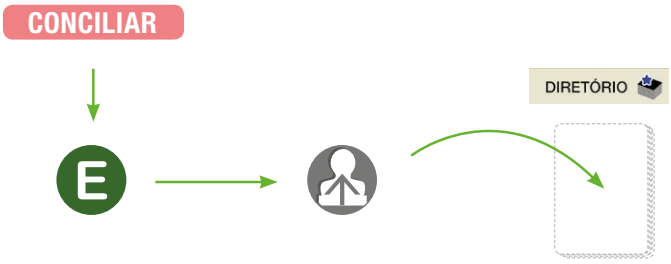
Repare que com esse bônus da ação bolsonarista as personagens Marielle Franco e Sônia Guajajara poderão ser assassinadas, fazendo com que o grito de guerra "Marielle Vive" seja ainda mais estratégico durante o jogo.

6.2 CONCILIAÇÃO DE CLASSES

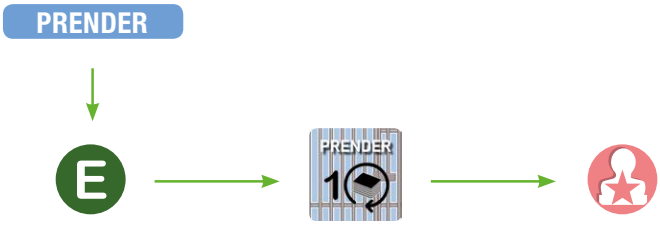
A conciliação de classes é focada na disputa entre os jogadores Lulista e Lavajatista.

Nos dois casos, os jogadores têm um bônus se conseguirem realizar uma ação especial de sua narrativa de dois personagens com eficiência excelente contra o outro jogador:

• **Jogador Lulista:** caso consiga realizar uma ação de CONCILIAR contra o jogador lavajatista com eficiência excelente, além dos efeitos normais da ação, pode pegar também qualquer personagem de ordem do deck do jogador lavajatista e colocá-lo no seu diretório.



• **Jogador Lavajatista:** caso consiga realizar uma ação PRENDER contra o jogador lulista com eficiência excelente, em vez de poder prender um personagem de até 3 de força do deck de descarte, pode prender qualquer personagem lulista.



Repare que com esse bônus da ação lavajatista os personagens Lula e José Dirceu poderão ser presos, fazendo com que o grito de guerra "Lula Livre" seja ainda mais estratégico durante o jogo.

7 F.A.Q.

No link abaixo você pode acessar as dúvidas mais frequentes que não estão descritas nesse manual:

https://wp.me/p6BzPg-7nN

Caso sua dúvida também não esteja contemplada na página do F.A.Q., você pode mandar um e-mail para *jogosautonomia@gmail.com* para que adicionemos seu questionamento em nossa página.

"A noção de polarização tornou-se uma explicação tão abrangente no debate atual que muitos já se perguntam se ela de fato explica alguma coisa, e o quê. É inegável que ela parece captar uma verdade sobre nosso tempo. Das redes sociais à política eleitoral, observamos por toda parte processos do tipo que Gregory Bateson descreveu como cismogênicos, em que grupos respondem às ações uns dos outros com reações que gradualmente consolidam não apenas suas respectivas identidades, mas também sua oposição mútua e compreensão recíproca como únicas alternativas possíveis num espaço bipartido. Ao mesmo tempo, é precisamente porque processos de polarização estão por toda parte que o termo pode ser enganoso. Afinal, nada garante que se esteja falando da mesma polarização ou identificando os mesmos polos com as mesmas relações entre eles. O risco de confusão é ainda maior porque, num ambiente polarizado, é de se esperar que as realidades percebidas a partir de diferentes perspectivas divirjam a ponto de serem praticamente incompatíveis; e porque acusar um adversário de radicalização ou situar-se fora do que se identifica como dois extremos são movimentos estratégicos naturais no interior de um tabuleiro atravessado por uma ou mais polarizações."

Rodrigo Nunes, *Do transe à vertigem*
Ensaios sobre bolsonarismo e um mundo
em transição. (Ubu Editora, 2022)

FICHA TÉCNICA

Coordenação geral
Cauê Ameni e Guilherme Cianfarani

Criação, direção de arte e produção gráfica
Guilherme Cianfarani

Diagramação e design gráfico
Alexandre Gomes e Gabi Leite

Ilustração dos componentes
Paula Villar

Ilustração da capa
Marcus Penna

Playtesters
Gabriel Volich, Gercyane Oliveira, Alex Antunes, Marcos Morcego,
Sarah Fonseca e André Takahashi

Revisão
Lígia Marinho

AUTONOMIA
LITERÁRIA

Editora Autonomia Literária LTDA
Rua Conselheiro Ramalho, 945
01325-001, Bela Vista, SP

www.autonomialiteraria.com.br
autonomialiteraria@gmail.com
facebook.com/autonomialiteraria
twitter.com/AutonomiaLiter2
youtube.com/autonomialiteraria
instagram.com/autonomialiteraria