



Quequeré Jogos

# HOMENS PARTIDOS

*“Esse é tempo de partido,  
tempo de homens partidos.  
Em vão percorremos volumes,  
viajamos e nos colorimos.  
A hora pressentida esmigalha-se em pó na rua.  
Os homens pedem carne. Fogo. Sapatos.  
As leis não bastam.  
Os lírios não nascem de lei.  
Meu nome é tumulto,  
e escreve-se na pedra!”*

*trecho de “Nosso Mundo” de Carlos Drummond de Andrade*

Homens Partidos é um jogo que retrata a disputa partidária no Brasil após a primeira eleição direta presidencial no país com o término da Ditadura Militar. Nele, cada participante representa um partido político em disputa com os demais no intuito de controlar os principais cargos do legislativo e do executivo. O jogo é composto por personagens, políticos e eventos reais que marcaram a vida política brasileira de 1990 até 2014. O jogo é desenvolvido em rodadas e cada rodada corresponde a um ano, ganha o jogo o partido que ao final de 2014 tiver acumulado mais legado político.

Os partidos realizam ações diversas ao longo do jogo: concorrem em eleições, atacam desastrosos, criam alianças, influenciam o judiciário, nomeiam ministérios, desviam verba pública (caso queiram), criam relações com grandes figuras, ou seja, tudo que seja necessário para a apropriação e manutenção do poder. Em tempo de homens partidos como o nosso vale a velha máxima: Aos amigos, tudo, aos inimigos, a lei!

Quequeré!

## MANUAL DE REGRAS RESUMIDAS

# CONCEITOS

Nesta primeira parte do manual serão apresentados os principais conceitos para familiarização do jogador e facilitar o entendimento das regras.

## 1 – PARTIDOS

Cada jogador representa um partido. Ao total são 6 opções de partidos que os jogadores podem escolher em jogar:

- a) **PMDB** (Partido do Movimento Democrático Brasileiro)
- b) **PSDB** (Partido da Social Democracia Brasileira)
- c) **DEM** (Democratas)
- d) **PT** (Partido dos Trabalhadores)
- e) **PPD** (Partidos Pequenos de Direita)
- f) **PPE** (Partidos Pequenos de Esquerda)

Cada um dos partidos controlaram **Políticos** e também contam com **Personalidades** em sua esfera de influência. No jogo os partidos tem suas características representadas em três marcadores diferentes:

- a) Legado ( 🏆 );
- b) Força ( 🔴 );
- c) Concessões de Mídia ( 📺 );

Os partidos também adquirem três tipos de fichas diferentes ao longo do jogo:

- a) Dinheiro ( \$ );
- b) Fundos de Pensão ( 💰 );
- c) Meios de Comunicação ( Televisão 📺 / Jornal 📰 );

## 2 – POLÍTICOS

Apenas políticos podem exercer cargos, cada um dos políticos do jogo possuem as seguintes características:

- a) Partido Atual;
- b) Vida Pública (representando em quais os anos ele pode estar em jogo);
- c) UF (Unidade Federativa a qual pertence);
- d) Verba (o quanto repassa de \$ pro partido na fase de *Dividendos*)
- e) Poder Especial;

### 3 – PERSONALIDADES

As personalidades que estão na esfera de influência de cada partido servem para auxiliar o jogador nas mais diversas fases e ações do jogo. Existem 14 tipos de áreas diferentes de onde uma personalidade pode ser:

- Educação ( 🎓 );
- Subversão ( 🧨 );
- Arte ( 🎨 );
- Esporte ( ⚽ );
- Comunicação ( 🗣️ );
- Construção Civil ( 🏗️ );
- Varejo ( 🛒 );
- Judiciário ( 🏛️ );
- Propaganda ( 😊 );
- Economia ( 💰 );
- Alta Sociedade ( 🍷 );
- Religião ( 🕌 );
- Agricultura ( 🌱 );
- Tecnocracia ( 🏢 );

### 4 – LEGADO 🏆

Legado é toda a história construída pelo partido ao longo de sua existência, o partido que tiver mais legado ao final do jogo é o vencedor. Existem três formas de ganhar legado ( 🏆 ) durante o jogo, a principal forma é:

- Fase 08 – Dividendos: quando são pontuados os cargos que cada político ocupam no momento.

As outras duas possibilidades são:

- Eventos Históricos: alguns eventos históricos tem como consequência reverter legado para determinados políticos ou cargos.

- Fase 08 – Dividendos: em decorrência de alguns poderes especiais de políticos e personalidades.

Pontos de Legado são intransferíveis e não podem ser utilizado em negociações.

### 5 – DINHEIRO 💰

Assim como na vida real, é o dinheiro no jogo que possibilita o crescimento do partido e a criação de várias frentes de manobras e disputas. Um jogo com pouco dinheiro é certamente um jogo frágil e com possibilidades limitadas. As formas de ganhar dinheiro ( 💰 ) são as seguintes:

a) Eventos Históricos: alguns eventos históricos tem como consequência reverter dinheiro para determinados políticos ou cargos.

b) Corrupção: caso o jogador escolha desviar a verba do cargo correspondente – Fase 03; Fase 04 e Fase 05

c) Fase 08 – Dividendos: entrega o dinheiro específico das verbas dos políticos com cargos, dos poderes especiais dos políticos e personalidades, das diretrizes partidárias e de fundos de pensão.

O dinheiro ( \$ ) é utilizado para os seguintes propósitos:


a) Fase 01 – Convenção Partidária: para adquirir Força, Concessões de Mídia, criar planos de Marketing e elaborar Dossiês.

b) Fase 02 – Influência: para adquirir Personalidades.

c) Fase 06 – Judiciário: para influenciar votos do STF

d) Fase 09 – Eleição: para adquirir votos em eleições de executivo.

## 6 – FORÇA

A força é o parâmetro que balisa a relação de poder entre os partidos no jogo. As formas de ganhar força (  ) são as seguintes:

a) Eventos Históricos: alguns eventos históricos tem como consequência reverter força para determinados políticos ou cargos.

b) Fase 01 – Convenção Partidária: investindo dinheiro para adquirir força.

c) Fase 04 C – Ministério da Defesa: tirando ou colocando força em determinado partido.


d) Fase 08 – Dividendos: pode ser a ocorrência de determinados poderes de políticos, personalidades e de diretrizes partidárias.

A força (  ) é utilizado para os seguintes propósitos:

a) Fase 02 – Influência: para adquirir Políticos e Juízes do STF.


b) Fase 06 – Judiciário: para influenciar votos do STF.

c) Fase 07 – Reorganização de Cargos: para influenciar a escolha de um novo Ministro.

d) Ataques: não se gasta  em ataques, mas o partido mais forte envolvido no ataque tem bônus durante a ação – Fase 03; Fase 04 e Fase 05.

Pontos de Força são intransferíveis e não podem ser utilizado em negociações.

## 7 – CONCESSÕES DE MÍDIA

Os partidos também possuem concessões de mídia, e suas concessões são divididas por UF's. As formas de ganhar concessões de mídia (  ) são as seguintes:

a) Fase 01 – Convenção Partidária: investindo dinheiro para adquirir concessão de mídia.

b) Fase 04 E – Ministério da Comunicação: retirando ou dando concessão de mídia para determinado partido.

As concessões de mídia ( 📺 ) são utilizadas para os seguintes propósitos:

a) Fase 01 – Convenção Partidária: os partidos com mais concessões de mídia tem direito a receber meios de comunicação: Televisão e Jornal

b) Fase 09 – Eleição: os partidos com mais concessões de mídia nas UF e no Brasil recebem votos de acordo com seu poder midiático.

## 7.1 – MEIOS DE COMUNICAÇÃO

Existem dois meios de comunicação: Televisão ( 📺 ) e Jornal ( 📰 ). Eles são utilizados durante ações de ataque/defesa entre partidos, ou em ações passivas da seguinte forma:

a) APs – Ataque Pessoal:

📺 + ou – 2 no 2d6

📰 + ou – 1 no 2d6

b) APT – Ataque Partidário:

📺 + ou – 1 no 1d6

2 📰 + ou – 1 no 1d6

c) Ações Passivas:

📺 + ou – 2 no 2d6

📰 + ou – 1 no 2d6

Os meios de comunicação podem ser inseridos em qualquer ataque, mesmo que o partido do jogador que o possui não esteja envolvido. Os jogadores podem ir adicionando o quanto quiserem de meios de comunicação em um ataque, contanto que nem o ataque nem a defesa possua mais de dois meios de comunicação de diferença um do outro. Uma vez decidido que ninguém quer inserir mais meios de comunicação, o ataque é realizado.

## 8 – AÇÕES

A maioria dos cargos (com exceção dos governos estaduais e alguns ministérios) tem a possibilidade de realizar ações durante sua jogada. As ações podem ser ações de ataque ou ações passivas. Todas ações quando mal sucedidas geram um 🗣️ para o político que a exerceu.

### 8.1 – AÇÕES DE ATAQUES

Os ataques são ações específicas onde há atrito entre dois políticos, há dois tipos de ataque no jogo: o Ataque Partidário ( **ATP** ) e o Ataque Pessoal ( **APS** ).

a) Ataque Partidário: o atacante rola 1d6 e o defensor também, o partido mais forte aumenta em +1 o valor de seu dado. O que tiver maior número ganha, em caso de empate rerrolam-se os dados.



b) **Ataque Pessoal:** o atacante rola 2d6, se o partido dele for mais forte que o do defensor adicione o valor de +1 no valor do 2d6, se for mais fraco -1 no valor. O valor que o atacante tem que tirar nos dados varia de acordo com o cargo do defensor:

- Presidente: 12
  - Legislativo: 11 ou +
  - Personalidades e Governadores: 10 ou +
  - Ministros: 9 ou +
- Some +1 no valor do 2d6 para cada 🗡️ que tiver o político atacado.

## 8.2 – AÇÕES PASSIVAS

Os ações passivas ( **PAS** ) são as demais ações que não envolvem um confronto direto entre políticos de partidos diferentes. Para que haja sucesso na ação o partido tem que tirar 4 ou + em 1d6. Se o partido for o partido mais forte do jogo o valor para sucesso é de 3 ou +.

## 9 – STRESS 🗡️

Os pontos de stress representam o desgaste sofrido por cada político durante a função de seu cargo. Os pontos de stress ( 🗡️ ) influenciam o jogo da seguinte forma:

- Cada 🗡️ conta para o político -1 no valor dos dados quando sofrer um **APS**,
- Caso um político possua três 🗡️ ele é automaticamente demitido do cargo, com exceção do presidente, que pode ter um número ilimitado de 🗡️ (mas enfraquece sua posição).

Um político recebe 🗡️ toda vez que realiza uma ação que foi mal sucedida, ações bem sucedidas não geram stress, outra forma de ganhar stress é ser alvo de um dossiê. As únicas formas de retirar 🗡️ de um político é fazendo planos de marketing pra ele ou pedindo demissão do cargo em qual ocupa. Políticos que possuam cargos não podem ter nem receber 🗡️.

## 10 – CORRUPÇÃO

No jogo é possível que políticos desviem recursos públicos para os fundos partidários. Todos os cargos, com exceção da Presidência da República, da Vice-Presidência e do Ministro do Exterior, possuem uma verba específica. Caso o jogador resolva pegar esta verba para si ele comete corrupção ( **CRR** ).

Cada vez que um jogador cometer corrupção ele joga 1d6, caso tire 5 ou + não acontece nada, em caso de valor menor ele recebe um 💰, caso seja o partido mais forte do jogo o sucesso é no valor de 4 ou + no 1d6. Ressalta-se que, independentemente do valor tirado no dado, o político sempre pega o dinheiro que desviou.

## 11 – INVESTIGAÇÃO 🕵️

Políticos sob suspeita de corrupção recebem pontos de investigação. Os políticos podem receber pontos de investigação ( 🕵️ ) de três formas distintas:

- a) Fase 01 – Convenção Partidária: caso um partido adversário faça um dossiê especial bem sucedido contra um político.

b) Fase 04 D – Ministério da Justiça: caso o Ministro da Justiça realize uma ação bem sucedida de Investigação contra determinado político.



c) Corrupção: caso um político realize uma corrupção mal sucedida.

Políticos que tenham um Ponto de Investigação (  ) :

a) Estão sujeitos as ações de cassação realizadas pelo Presidente do Senado e da Câmara dos Deputados;


b) Podem ser indiciados em determinadas CPI's;

### 11.1 – PRIORIDADE

Caso um político já tenha um  ao receber outro , ele passa a ter prioridade. A prioridade funciona da seguinte forma:

a) Aumenta em +3 o valor do 2d6 caso o político sofra uma **APS** de Cassação.






b) Caso um político qualquer tenha que ser indiciado em uma CPI, os políticos com prioridade tem que ser indiciados primeiro.

c) Caso um político com prioridade vá receber um outro , ele é automaticamente demitido.

Pontos de Investigação só são retirados dos políticos ao final de 4 anos após eles terem recebido a marcação.





## 12 – MARKETINGS e DOSSIÊS

Marketings e Dossiês são ferramentas que os partidos desenvolvem durante o jogo para recuperarem a imagem de políticos de seu partido ou para atacar políticos adversários. Os dois só podem ser desenvolvidos durante a fase de Convenção Partidária.

Cada Marketing custa 2\$ e retira um  de um político específico, cada partido pode realizar 3 Marketings por Convenção Partidária. Os Dossiês podem ser de dois tipos: o simples que custa 3\$ e insere um  em qualquer político que ainda não possua , ou o especial que custa 5\$ para inserir um  em qualquer político que não possua . No caso do último, a tentativa de dossiê é considerado um **APS**.

Marketings e Dossiês só podem ser realizados em políticos que possuam cargos.

## 13 – FUNDOS DE PENSÃO




Uma outra forma de se adquirir \$ no jogo é sendo o controlador dos fundos de pensão (  ). Durante a fase de dividendos o jogador que tiver mais  escolhe se irá retirar o dinheiro da Previdência Social ou se irá deixar capitalizar. Caso tire o dinheiro o fundo desvaloriza e caso deixe capitalizar valoriza. O poder de remuneração dos fundos depende de quantos  estão em jogo. Quanto mais  maior o \$ proveniente dos fundos.






| PREVIDÊNCIA SOCIAL |                                   |    |    |    |   |
|--------------------|-----------------------------------|----|----|----|---|
| Fundos de Pensão   | Capitalizar <<< \$ >>> Rendimento |    |    |    |   |
| ≤ 2                | 1                                 | 1  | 1  | 1  | 1 |
| ≤ 5                | 2                                 | 1  | 1  | 1  | 1 |
| ≤ 8                | 3                                 | 2  | 1  | 1  | 1 |
| ≤ 11               | 5                                 | 3  | 2  | 1  | 1 |
| ≤ 14               | 8                                 | 5  | 3  | 2  | 1 |
| ≤ 17               | 14                                | 8  | 5  | 3  | 2 |
| ≤ 20               | 21                                | 14 | 8  | 5  | 3 |
| ≤ 23               | 35                                | 21 | 14 | 8  | 5 |
| ≤ 26               | 50                                | 35 | 21 | 14 | 8 |

Figura 01: "Previdência Social"


## 14 – ALIANÇAS

Durante qualquer momento do jogo, dois partidos podem construir uma aliança. Uma vez em aliança, eles não podem realizar ações de ataque entre si (com exceção do Ministro da Casa Civil) e nem iniciar CPI's contra políticos do partido aliado. As alianças só podem ser quebradas às vésperas de eleições gerais. Caso algum partido queira romper a aliança durante o jogo ele pode, mas perde: 2  + 2  e insere 1  no político de seu partido que ocupar o maior cargo no momento. Todo partido que estiver em aliança com o seu é considerado sua base aliada, os demais são considerados oposição. O **PPD** e o **PPE** não podem fazer aliança entre si, e após a morte de Mário Covas nem o **PT** com o **PSDB**.

## 14 – DEMISSÃO

Políticos que possuam cargos podem ser demitidos. Um político é demitido automaticamente assim que ele possuir 3  (com exceção do Presidente da República) ou por uma decorrência da ação de demissão do Presidente. Uma vez que o político for demitido ele perde todos os  que possui e só pode ter um cargo novamente na rodada seguinte depois de sua demissão,  não são retirados dos políticos quando são demitidos.

## 15 – CASSAÇÃO

Políticos que possuam cargos podem ser cassados. Um determinado político pode sofrer processo de cassação caso tenha um ou mais . Políticos que forem cassados perdem o cargo e ficam 8 anos inelegíveis para qualquer cargo. Caso um político queira evitar a cassação ele pode pedir demissão antes do julgamento de uma cassação.

Em relação as CPI's e Operações da Polícia Federal, tanto políticos (com ou sem cargo) quanto Personalidades podem ser alvo, e caso sejam considerados culpado em algum julgamento, são excluídos do jogo.

## 16 - DIRETRIZ PARTIDÁRIA

Ao início de cada novo mandato, todos os partidos escolhem uma diretriz partidária. Esta diretriz é mantida até o final do mandato e não pode ser substituída até lá. São 15 tipos de diretrizes diferentes, cada uma delas exige um pré-requisito específico para poder ser implantada, e elas servem para potencializar o poder do partido de acordo com sua estrutura.

# REGRAS RESUMIDAS

As regras serão explicadas segundo a ordem dos acontecimentos da rodada, cada rodada representa um ano na história. E os acontecimentos do ano seguem a Agenda Política apresentada abaixo:

| AGENDA           |                               |   |  |          |     |     |
|------------------|-------------------------------|---|--|----------|-----|-----|
| 1.               | CONVENÇÃO PARTIDÁRIA          | \$: Força / Mídia / Marketing / Dossiê    | Força: n\$ - 1(10)/2(8)/3(6)/4(2)/5(1)<br>Mídia: 5/4\$ Marketing: 2\$ (máx:3)<br>Dossiê: 3/5\$ (máx:1) |          |     |     |
| 2.               | INFLUÊNCIA                    | a) POLÍTICOS: (Frç)                       | AÇÕES  |          |     |     |
|                  |                               | b) JUÍZES: (Frç)                          |  |          |     |     |
|                  |                               | c) PERSONALIDADES: (\$)                   | AGRESSIVAS   | PASSIVAS |     |     |
| EVENTO HISTÓRICO |                               |   | APT  | APS      | OUT | CRR |
| 3.               | LEGISLATIVO (LEG)             | a) SENADOR (SEN)                          | ✓  | ✓        | ✓   | ✓   |
|                  |                               | b) DEPUTADO (DEP)                         | ✓  |          | ✓   | ✓   |
| 4.               | MINISTÉRIO PRESIDENCIAL (MIN) | a) CASA CIVIL (CCV)                       |  | ✓        |     | ✓   |
|                  |                               | b) FAZENDA (FAZ)                          |  | ✓        |     | ✓   |
|                  |                               | c) DEFESA (DEF)                           | ✓  |          | ✓   | ✓   |
|                  |                               | d) JUSTIÇA (JST)                          |  |          | ✓   | ✓   |
|                  |                               | e) COMUNICAÇÕES (COM)                     | ✓  |          | ✓   | ✓   |
|                  |                               | f) RELAÇÕES EXTERIORES (EXT)              | ✓  |          | ✓   | ✓   |
|                  |                               | g) SAÚDE (SAU)                            |  |          |     | ✓   |
|                  |                               | h) EDUCAÇÃO (EDC)                         |  |          |     | ✓   |
|                  |                               | i) TRABALHO (TRB)                         |  |          |     | ✓   |
|                  |                               | j) DESENVOLVIMENTO (DSV)                  |  |          |     | ✓   |
| 5.               | EXECUTIVO (EXE)               | a) PRESIDENTE (PRS)                       | ✓  | ✓        |     |     |
|                  |                               | b) GOVERNADORES (GOV)                     |  |          |     | ✓   |
| 6.               | JUDICIÁRIO                    | a) STF                                    |  |          |     |     |
|                  |                               | b) POLÍCIA FEDERAL ( 2003 em diante)      |  |          |     |     |
| EVENTO HISTÓRICO |                               |   |  |          |     |     |
| 7.               | REORGANIZAÇÃO DE CARGOS       | PRS: +2 Frç; BA: +1 Frç / Senado e Câmara |  |          |     |     |
| 8.               | DIVIDENDOS                    | DINHEIRO / LEGADO                         |  |          |     |     |
| 9.               | ELEIÇÕES                      | 1994 / 1998 / 2002 / 2006 / 2010 / 2014   |  |          |     |     |

Figura 02: "Agenda Política"

## 1 - CONVENÇÃO PARTIDÁRIA

Fase #01: fase em que os jogadores decidem qual diretriz seguir com os recursos (\$) dos seus partidos. Os acontecimentos desta fase seguem a seguinte ordem:

a) Todos os jogadores preenchem a **Ficha de Convenção Partidária** secretamente. Na ficha o jogador pode investir \$ em 4 itens diferentes:

- Força** : cada jogador investe a quantidade de \$ que quiser. O jogador que mais investir \$ ganha 10 🚩, o segundo 8 🚩, o terceiro 6 🚩, o quarto 4 🚩, o quinto 2 🚩 e o sexto 1 🚩.
- Concessões de Mídia**: o jogador pode adquirir até 3 📺. O custo é de 4\$ caso ele já tenha ao menos uma 📺 na UF que ele escolheu ou 5\$ caso seja uma concessão em uma UF que seu partido ainda não possuía 📺.

- **Marketing:** o jogador pode desenvolver até 3 Marketings, ao custo de **2\$** cada um.
- **Dossiê:** o jogador pode montar 1 Dossiê contra qualquer partido ao custo de **3\$** (gerando 🗨) ou um Dossiê Especial ao custo de **5\$** (gerando 📁).

| FASE #01: Ficha de Convenção Partidária |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|---|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|
| Itens                                   | Anos      |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|   | 1991      | 1992      | 1993      | 1994      | 1995      | 1996      | 1997      | 1998      | 1999      | 2000      | 2001      | 2002      |
| <b>Força</b>                            | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        | \$        |
|   | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        | UF        |
| <b>Concessão de Mídia</b>               |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|   | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos |
| <b>Marketing</b>                        |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
|   | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos | Políticos |
| <b>Dossiê</b>                           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |
| <b>Gasto Total</b>                      |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |           |


Figura 03: “Convenção Partidária”




- b) Todos os jogadores mostram simultaneamente suas **Fichas de Convenção Partidária**
- c) Confere-se o \$ investido em 🗨: distribua os pontos relativos pra cada partido no Marcador de Força.
- d) Confere-se o \$ investido em 📁: distribua os pontos relativos pra cada partido no Marcador de Mídia de cada UF e no Brasil.
- e) Entregue uma **Televisão** e um **Jornal** para o jogador que tenha mais 📁 em todo o Brasil, uma **Televisão** para o segundo e um **Jornal** para o terceiro.
- f) Começando pelo jogador mais fraco até o mais forte, distribua seus **Marketings** e **Dossiês** entre os políticos. Cada Marketing retira um 🗨 de um político qualquer. Cada Dossiê o partido tenta inserir um 🗨 ou 📁 em um político qualquer que esteja ocupando um cargo.
- g) Utiliza-se o poder de Políticos e Personalidades que tenham seu poder especial relativo à fase de Convenção Partidária.

## 2 - INFLUÊNCIA

Fase #02: fase em que os jogadores podem adquirir políticos de outros partidos, apoio de personalidades de diversas áreas e influenciar juízes do STF. Os acontecimentos desta fase seguem a seguinte ordem:

- a) Todos os jogadores preenchem a **Ficha de Influência** secretamente. Na ficha o jogador pode realizar 3 tipos de influência:
- **Políticos:** alguns políticos podem ser adquiridos por outros partidos, consulte a tabela *Transferência Partidária* para saber quais políticos seu partido pode adquirir e quanto de 🗨 mínima é necessária para cada aquisição. Políticos que estejam entrando em jogo e políticos que estejam em cargos não podem ser adquiridos, com exceção em ano de

eleições (e neste caso ele só troca de partido após a Fase #08 da atual rodada). Em caso de empate em  na aquisição de um mesmo político, o partido mais forte fica com ele. Pode-se influenciar apenas 2 políticos por rodada.

- **Personalidades:** algumas personalidades importantes da sociedade brasileira podem assumir certas ligações mais próximas com determinados partidos. Podem ser influenciadas apenas as personalidades que estão entrando no jogo na determinada rodada ou personalidades que estejam disponíveis porque abandonaram algum partido. Os partidos apostam  para adquirir as personalidades. Leva o partido que mais investir  na aquisição, o dinheiro de quem perdeu volta ao partido. Em caso de empate a personalidade fica com o partido mais forte. Pode-se influenciar no máximo 3 personalidades por rodada.
- **Juízes do STF:** alguns juízes do STF podem ser influenciados por partidos ao custo de 4 . Em caso de dois ou mais partidos investirem no mesmo juiz começa-se colocando a influência sempre pelo partido mais fraco (da esquerda pra direita). Pode-se influenciar apenas 2 juízes por rodada.

| FASE #02: Ficha Influência |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|----------------------------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|------|
| Itens                      | Anos |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
|                            | 1991 | 1992 | 1993 | 1994 | 1995 | 1996 | 1997 | 1998 | 1999 | 2000 | 2001 | 2002 |
| Políticos                  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  |
|                            | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   | \$   |
| Personalid.                |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |      |
| Ministros do STF           | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  | Frç  |

Figura 04: “Influência”



## EVENTO HISTÓRICO #01

Vira-se uma carta do Monte de Eventos: o evento acontece automaticamente.



## 3 - LEGISLATIVO

Fase #03: fase em que os jogadores que comandam a **Câmara dos Deputados** e o **Senado Federal** realizam as suas ações.

a) **SENADOR** – pode realizar 3 tipos de ações distintas:

- **Executivo:** pode cancelar uma ação do Presidente da República. (**APS**) – fase #05a
- **Cassação:** pode cassar qualquer político que tenha algum . (**APS**)
- **Orçamento Ministerial:** repassa 1 de verba de um Ministério para outro. (**APT**)

b) **DEPUTADO** – pode realizar 3 tipos de ações distintas:

- **Executivo:** pode cancelar uma ação do Presidente da República. (**APS**) – fase #05a
- **Cassação:** pode cassar qualquer político que tenha algum . (**APS**)
- **CPI:** sorteia duas CPI's, escolhe uma para ir ao STF ou engaveta as duas. – ação obrigatória, perde 2  caso engavete as CPI's


## 4 – MINISTÉRIO PRESIDENCIAL

Fase #04: fase em que os jogadores que comandam **Ministérios** realizam as suas ações.



a) **CASA CIVIL** – pode realizar 1 tipo de ação:

- **Lobby:** pode escolher o partido que os próximos 4 Ministérios atacam (caso o Ministro seja da Base Aliada) ou não atacam (caso o Ministro não seja da Base Aliada). (**APS**)



b) **FAZENDA** – pode realizar 2 tipos de ações distintas:

- **Imposto de Renda:** pode retirar a verba de um político qualquer com cargo neste turno e transferir para a Previdência Social. (**APS**)
- **Fundos de Pensão:** pode retirar **3\$** da Previdência Social e dar um  para qualquer partido. (**PAS**)

c) **DEFESA** – pode realizar 2 tipos de ações distintas:



- **Coerção:** -2  para um partido por -1\$ do orçamento deste ministério. (**APT**)
- **Inteligência:** +2  para um partido por -1\$ do orçamento deste ministério. (**PAS**)

d) **JUSTIÇA** – pode realizar 2 tipos de ações distintas:

- **Investigação:** pode inserir um  em um político qualquer. (**APS**)
- **Arquivamento:** pode retirar um  de um político qualquer. (**PAS**)

Nenhum político pode sofrer mais que uma investigação ou arquivamento por rodada.


e) **COMUNICAÇÕES** – pode realizar 2 tipos de ações distintas (máximo de 3 ações por rodada):

- **Revisão de Concessões:** pode retirar uma  de um partido qualquer. (**APT**)
- **Nova Concessão:** pode dar uma  para um partido qualquer. (**PAS**)


f) **RELAÇÕES EXTERIORES** – pode realizar 1 tipo de ação:

- **Diplomacia:** pode retirar um evento da pilha de eventos. Pode negociar com outros jogadores qual evento retira. (**PAS**)


g) **SAÚDE** – pode realizar uma ação:

- **Hospitais:** caso não faça **CRR**, receba +1 


h) **EDUCAÇÃO** – pode realizar uma ação:

- **Escolas:** caso não faça **CRR**, receba +1 

i) **TRABALHO** – pode realizar uma ação:

- **Empregos:** caso não faça **CRR**, receba +1 


j) **DESENVOLVIMENTO** – pode realizar uma ação:

- **Infraestrutura:** caso não faça **CRR**, receba +1 

## 5 - EXECUTIVO

Fase #05: fase em que os jogadores que comandam **Cargos Executivos** realizam as suas ações.

a) **PRESIDENTE** – pode realizar 3 tipos de ações distintas:

- **Verbas Estaduais:** pode repassar **1\$** de verba de um **Governo** para outro. (**APT**)
- **Network:** pode retirar uma Personalidade de um partido qualquer. (**APT**)
- **Demissão:** pode demitir um Ministro qualquer. (**APS**) / -2  para cada demissão.


b) **GOVERNADORES** – podem apenas fazer **CRR**

## 6 - JUDICIÁRIO

Fase #06: fase em que o **Poder Judiciário** realiza suas ações.

a) STF – Caso a Câmara dos Deputados tenha enviado alguma CPI ao STF, esta é a fase em que ocorre o julgamento. O julgamento ocorre da seguinte maneira:

Da esquerda para direita os 5 Juízes do STF vão votando um a um para a condenação ou absolvição dos investigados pela CPI. Antes do voto de cada juiz, o primeiro jogador que possui influência em determinado juiz escolhe se vai utilizar de sua influência para decidir o voto deste ou não, caso ele não queira a opção se abre pro segundo jogador que tenha influência neste juiz e assim por diante. Caso ninguém queira usar a influência que tem sobre o juiz ou caso ele não possua influência de nenhum partido, o voto é decidido de forma automática. Como são 5 votos no total, a condenação ocorre caso haja 3 ou mais votos a favor da condenação, caso contrário, os indiciados são absolvidos.

Voto Influenciado: o partido que resolveu utilizar sua influência em determinado juiz perde 2  ou 4\$ e escolhe o voto do juiz.

Voto Independente: caso o juiz não tenha sido influenciado por nenhum partido joga-se 1d6: 1 a 4 é voto para absolvição, e 5 ou 6 voto pra condenação.

Qualquer político ou personalidade que for alvo de CPI é julgado, esteja em jogo ou não, tenha algum cargo ou não. E em caso de condenação é excluído do jogo.





b) **POLÍCIA FEDERAL** – Esta fase entra no jogo a partir de 2003 e funciona exatamente como uma segunda ação do STF, a única diferença é que a investigação a ser julgada não vem via Câmara dos Deputados com uma CPI e sim diretamente com base em uma investigação da Polícia Federal.

## EVENTO HISTÓRICO #02

Vira-se uma carta do Monte de Eventos: o evento acontece automaticamente.

## 7 – REORGANIZAÇÃO DE CARGOS


Fase #07: fase em que se reorganiza os cargos que estão pendentes no tabuleiro.

a) Ministérios: para cada ministério que tiver vago há uma disputa pelo cargo. Cada partido escolhe secretamente a quantidade de  que quer gastar para determinado ministério, o partido que gastar mais  escolhe o futuro ministro. O partido do Presidente da República já começa a disputa com 2  e partidos da Base Aliada governista com 1 .

b) Governadores / Senador / Deputado: caso a posição esteja vaga assume o vice.

## 8 – DIVIDENDOS

Fase #08: fase em que os partidos recebem dividendos de acordo com suas estruturas. São cinco tipos de dividendos que ocorrem:

a) Cada partido recebe o  de acordo com o cargo de seus políticos que possuam algum cargo.



b) Cada partido recebe o \$ de acordo com a verba do perfil de seus políticos que possuam algum cargo.

c) Cada partido recebe (caso haja) dividendos de acordo com o poder especial de seus políticos que possuam algum cargo e de suas personalidades.

d) Cada partido recebe (caso haja) dividendos de acordo com sua Diretriz Partidária.

e) O partido com maior número de 🟢 pode, caso queira, retirar o dividendo referente ao valor que ele ocupa no momento.

É apenas durante esta fase que os jogadores podem dar e negociar dinheiro e meios de comunicação um com o outro.

## 9 – ELEIÇÕES

Fase #09: fase em que acontecem as Eleições Gerais e Eleição do Congresso

As Eleições Gerais acontecem de 4 em 4 anos a partir de 1994: 1994; 1998; 2002; 2006; 2010; 2014. As Eleições do Congresso acontece de 2 em 2 anos a partir de 1992: 1992; 1994; 1996; 1998; 2000; 2002; 2004; 2006; 2008; 2010; 2012; 2014.

Os acontecimentos desta fase seguem a seguinte ordem:

a) Caso Eleições Gerais: cancele todas as atuais Alianças. Os jogadores podem agora refazer as Alianças ou criar novas.

b) Caso Eleições Gerais: retire TODOS os políticos de seus atuais cargos. Caso apenas Eleições do Congresso: retire os presidentes do Senado e da Câmara dos Deputados de seus cargos e pule para a letra G.

c) Cada partido escolhe secretamente um de seus políticos para disputar cada um dos cargos executivos (12 Governos Estaduais e Governo Federal). Alguns políticos dependendo do governo em disputa e do ano da eleição já começam com uma base de votos que facilita sua eleição. O jogador não necessariamente tem que lançar uma candidatura própria para todos os cargos em disputa, ele escolhe quais irá participar ou não.

d) Após cada partido ter escolhido seus candidatos para cada um dos governos em disputa, os jogadores decidem qual candidato as mídias irão apoiar. Partido que tiver mais 🗳️ em uma UF escolhe um candidato da respectiva UF para ganhar 2 votos, o partido que estiver em segundo escolhe um candidato para ganhar 1 voto, o mesmo acontece para eleição presidencial. Depois soma-se os pontos de mídia dado pra cada candidato com os votos base dele e anote na **Ficha de Eleição**

e) Agora, cada jogador secretamente doa o quanto \$ quiser a cada campanha, cada 1\$ corresponde a 1 voto nas eleições estaduais e cada 2\$ a 1 voto na eleição presidencial. Soma-se estes votos aos votos iniciais de cada candidato e pronto: os candidatos com mais voto em cada eleição são os futuros governadores e presidente. Em caso de empate é eleito o político que tenha investido menos \$, se ainda permanecer o empate é eleito o candidato do partido mais forte. O vice presidente é escolhido pelo partido mais forte da Base Aliada vencedora, e os vices governadores são os candidatos que ficaram em segundo lugar nas eleições estaduais. Caso algum candidato a governador tenha tido mais de 70% dos votos em um estado, ele também escolhe o vice-governador.

f) Após serem nomeados os cargos executivos e seus vices ocorre a nomeação ministerial, que acontece da seguinte forma:

- o partido do Presidente escolhe um nove para ministro da Casa-Civil.

- a Base Aliada (incluindo o partido do presidente) escolhe um ministério cada um, em ordem que o partido do presidente quiser.

- os partidos de oposição escolhem um ministério cada um (ordem que o partido do presidente quiser), mas caso o atual presidente tenha sido eleito com mais de 60% dos votos, a Base Aliada repete a mesma ação de escolha de ministério novamente ANTES da escolha dos partidos de oposição.

- Repete-se os dois últimos itens até acabarem os cargos de ministros.

g) Ocorre a Eleição do Congresso para definir os presidentes da Câmara dos Deputados e do Senado. Cada partido tem direito a votos de acordo com as UF's em que governa. Cada partido escolhe secretamente pra quais partidos vão seus votos, que obviamente pode ser o seu, tanto da Câmara de Deputados como do Senado. Os partidos com mais votos em cada uma das eleições eleje o presidente de cada casa. O partido que ficar em segundo lugar em cada eleição escolhe o vice.

h) Em caso de Eleições Gerais são preenchidos os Juízes do STF, para cada mandato há 11 possibilidades de escolha, sendo que 5 entrarão no jogo, a escolha é feita da seguinte forma:

Partido do atual Presidente da República escolhe 1; Presidente do Senado veta 1; Presidente da República escolhe 1; Presidente do Senado veta 2; Presidente da República escolhe 1; Presidente do Senado veta 2; Presidente da República escolhe 1; Presidente do Senado veta 1; Presidente da República escolhe 1. Em caso do presidente da República e do Senado serem do mesmo partido, este escolhe direto os 5 Juízes sem maiores problemas.