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 postos políticos do legislativo e do executivo do país. O jogo é composto por personagens, políticos e eventos reais que marcaram a vida política do país desde 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**.

Este documento foi desenvolvido com o intuito de servir como uma base prévia de entendimento do jogo para todos os participantes que forem testar o protótipo do jogo. Primeiro apresentaremos uma estrutura das REGRAS RESUMIDAS seguindo a ordem dos acontecimentos do jogo e depois os CONCEITOS que dão base ao jogo, para facilitar o entendimento entre mecânica e tema e também deixar as regras e a dinâmica do jogo de forma clara. Não se assustem com a quantidade de informação, é propositadamente um jogo complexo e cheio de componentes, em uma primeira leitura pode parecer confuso, mas é uma base para servir de consulta enquanto joga-se o jogo apenas, e não o livro de regras final. Divirtam-se! Quequeré!

**REGRAS RESUMIDAS**

As regras serão explicadas segundo a ordem dos acontecimentos da rodada. Com dito anteriormente, cada rodada representa um ano. E os acontecimentos do ano seguem a Agenda Politica apresentada abaixo:

*Figura 01: “Agenda Política”![](data:None;base64,)*

**1 - CONVENÇAO 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 o dinheiro em 4 itens diferentes:

* **Força**: cada jogador investe a quantidade de **$** que quiser. O jogador que mais investir **$** em força ganha **10** pontos de força, 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 novas concessões de mídia. O custo é de **4$** caso ele já tenha ao menos uma concessão no estado que ele escolheu ou **5$** caso seja uma concessão em um estado que seu partido ainda não possua qualquer mídia.
* **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 stress) ou de **5$** (gerando investigação)

*Figura 02: “Convenção Partidária”![](data:None;base64,)*

b) Todos os jogadores mostram simultaneamente suas ***Fichas de Convenção Partidária***

c) Confere-se o **$** investido em **Força**: distribua os pontos relativos pra cada partido no *Marcador de Força*.

d) Confere-se o **$** investido em **Concessão de Mídia**: distribua os pontos relativos pra cada partido no *Marcador de Mídia* de cada Estado e no Brasil.

e) Entregue uma **Televisão** e um **Jornal** para o jogador que tenha mais mídia 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 ponto de **Stress** de um político qualquer. Cada Dossiê o partido tenta inserir **(APS)** um ponto de **Stress** ou de **Investigação** 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 ministros 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 **Força** 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 partido após a Fase #08 da atual rodada). Em caso de empate de força 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.
* **Ministros do STF**: alguns Ministros do STF podem ser influenciados por partidos ao custo de 4 pontos de **Força**. Em caso de dois ou mais partidos investirem no mesmo ministro começa-se colocando a influência sempre pelo partido mais fraco (da esquerda pra direita). Pode-se influenciar apenas 2 ministros por rodada.

*Figura 03: “Influência”![](data:None;base64,)*

**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 **Ponto de Investigação**. **(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 **Ponto de Investigação**. **(APS)**
* **CPI\***: sorteia duas **CPI's**, escolhe uma para ir ao **STF** ou engaveta as duas. **– ação obrigatória (per**Lars Von Tries**de 1 Legado caso engavete a CPI)\***

**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 o dividendo 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 uma participação no Fundo de Pensão para qualquer partido. **(PAS)**

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

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

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

* **Investigação**: pode inserir **Prioridade** em qualquer político que tenha um **Ponto de Investigação**. **(APS)**
* **Arquivamento**: pode retirar um **Ponto de Investigação** de um político qualquer. **(PAS)**

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

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

g) SAÚDE – pode realizar uma ação:

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

h) EDUCAÇÃO – pode realizar uma ação:

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

i) EMPREGOS – pode realizar uma ação:

* **Trabalho**: caso não faça **CRR**, receba **+1 Leg**

j) DESENVOLIMENTO – pode realizar uma ação:

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

**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. **(APS)**
* **Demissão**: pode demitir um Ministro qualquer. **(APS) / -1 Legado** para cada demissão.

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

*Figura 04: “Cargos e Ações*

**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 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 pontos de **força** ou 4$ e escolhe o voto do juiz.

Voto Independente: caso o juiz não tenha sido influenciado por nenhum partido jogasse 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 – REORGANIZAÇAO DE CARGOS**

Fase #07: fase em que se reorganizão 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 força que quer gastar para determinado ministério, o partido que gastar mais força escolhe o futuro ministro. O partido do Presidente da República já começa com 2 de força e partidos da Base Aliada governista começam com 1 de força.

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 Legado de acordo com o cargo de seus políticos que possuam algum cargo.

b) Cada partido recebe o Dinheiro 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 Fundos de Pensão 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) 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 dos 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 mídia em uma UF escolhe um candidato da respectiva UF para ganhar 4 votos, o partido que estiver em segundo escolhe um candidato para ganhar 2 votos. Já o partido que tiver mais mídia em todo o Brasil dá 4 votos para um candidato presidencial e segundo 2 votos. 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 dinheiro quiser a cada campanha, cada 1$ corresponde a 1 voto nas eleições estaduais e cada 2$ a 1 voto nas eleições federais. Soma-se estes votos aos votos iniciais de cada candidato e pronto: os candidatos com mais voto em cada eleição é o futuro governador e presidente. Em caso de empate é eleito o político que tenha investido menos dinheiro, 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 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 escolhe1; Presidente do Senado veta 1; Presidente da República escolhe1; Presidente do Senado veta 1; Presidente da República escolhe1. Em caso do presidente da República e do Senado serem do mesmo partido, este escolhe direto os 5 Juízes sem maiores problemas.

**CONCEITOS**

Agora serão apresentado os principais conceitos que embasram o desenvolvimento do jogo e suas relações com as regras e as mecânicas.

**1 - 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 ocupa 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.

**2 - 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 ( **$** ) no *Homens Partidos* 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.

**3 - FORÇA**

A força é o parâmetro que balisa a relação de poder entre os partidos no jogo. As formas de ganhar força ( **Frç** ) no *Homens Partidos* 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 ( **Frç** ) 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 – Reoarganização de Cargos: para influenciar a escolha de um novo Ministro.

d) Ataques: não se gasta pontos de forças 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.

**4 – 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 ( **Mid** ) no *Homens Partidos* 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 ( **Mid** ) 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 nos Estados e no Brasil recebem votos de acordo com seu poder midiático.

**4.1 – MEIOS DE COMUNICAÇÃO**

Os meio de comunicação: Televisão e Jornal são utilizados durante ações de ataque/defesa entre partidos, ou em ações passivas da seguinte forma:

a) APT – Ataque Partidário:

Televisão + ou – 2 no 2d6

Jornal + ou – 1 no 2d6

b) APS – Ataque Pessoal:

Televisão + ou – 1 no 1d6

2 Jornais + ou – 1 no 1d6

c) Ações Passivas:

Televisão + ou – 2 no 2d6

Jornal + 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 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.

**5 – AÇÕES**

A maioria dos cargos (com exceção de Governadores e alguns Ministros) 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 ponto de stress ( **Str** ) para o político que a praticou.

**5.1 – 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 ponto de stress e de investigação que tiver o político atacado.

**5.2 – 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 +.

**6 – STRESS**

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

- Cada ponto de stress conta para o político -1 no valor dos dados quando sofrer um APS,

- Caso um político possua três pontos de stress ele é automaticamente demitido do cargo, com exceção do presidente, que pode ter um número ilimitado de stress (mas enfraquece sua posição).

Um político recebe pontos de stress toda vez que realiza uma ação que foi mal sucedida, ações bem sucedidas não geram stress, outra forma de ganhar stress é sofrer um dossiê bem sucedido. As únicas formas de retirar pontos de stress 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 pontos de stress.

**7 – 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 Ponto de Investigação, caso seja o partido mais forte o sucesso é no valor de 4 ou + no 1d6. Ressalta-se que independentemente do valor tirado no nado o político sempre pega o dinheiro que desviou.

**8 – INVESTIGAÇÃO**

Políticos sob suspeita de corrupção recebem pontos de investigação. Os polítcos podem receber pontos de investigação ( **Inv** ) de três formas destintas:

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 Justiçá realize uma ação bem sucedida de Investigação contra determinado político.

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

Políticos que tenham um Ponto de Investigação ( **Inv** ) :

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;

c) cada Ponto de Investigação conta como um Ponto de Stress em caso de APS;

**8.1 – PRIORIDADE**

Caso um político já tenha um ponto de investigação ao receber outro, ele recebe uma marca de prioridade. A prioridade funciona da seguinte forma:

a) Aumenta em +3 o calor 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 Ponto de Investigação, ele é automaticamente demitido.

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

**9 – MARKETING 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 Ponto de Stress de um político específico, cada partido pode realizar 3 Marketings por Convenção Partidária. Os Dossiês podem ser de dois tipos: o que custa 3$ e insere um Ponto de Stress em qualquer político que ainda não possua stress, ou 5$ para inserir um Ponto de Investigação. No caso do último, a tentativa de dossiê de investigaç~ao é considerado um APS.

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

**10 – DEMISSÃO**

Políticos que possuam cargos podem ser demitidos. Um político é demitido automaticamente assim que ele possuir 3 pontos de stress (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 pontos de stress que possui e só pode ter um cargo novamente na rodada seguinte depois de sua demissão. Pontos de Investigação não são retirados dos políticos quando são demitidos.

**11 – CASSAÇÃO**

Políticos que possuam cargos podem ser cassados. Um determinado político pode sofrer processo de cassação caso tenha um ou mais pontos de investigação. 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.

**12 – PREVIDÊNCIA SOCIAL**

Políticos que possuam cargos podem ser cassados. Um determinado político pode sofrer processo de cassação caso tenha um ou mais pontos de investigação. 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.

DIRETRIZ PARTIDÁRIA