Jogo da Evolução

Para 1 a 8 pessoas

[Introdução 2](#_Toc158149875)

[Objetivo do Jogo 2](#_Toc158149876)

[Material 2](#_Toc158149877)

[Bússola Consciencial 2](#_Toc158149878)

[Fichas de Energia (fichas amarelas) 2](#_Toc158149879)

[Ficha Evolutiva Pessoal (FEP) 2](#_Toc158149880)

[Quiz Consciencial 2](#_Toc158149881)

[Propósito de Vida (carta azul) 2](#_Toc158149882)

[Cobra e Escada 2](#_Toc158149883)

[Peões 3](#_Toc158149884)

[Início do Jogo 3](#_Toc158149885)

[Andamento do Jogo 3](#_Toc158149886)

[Balanço Existencial [ ] 3](#_Toc158149887)

[Final do Jogo 3](#_Toc158149888)

[Variantes 3](#_Toc158149889)

[Referências 3](#_Toc158149890)

## Introdução

*O universo possui um número incontável de galáxias dentro de suas múltiplas dimensões. Dentro de tamanha magnitude, “você” é simplesmente, uma “consciência” em franco processo evolutivo, percorrendo diferentes caminhos, por diferentes sistemas e planetas. Em tais caminhos são encontrados desafios evolutivos que, proporcionam resultados positivos ou negativos a todo o cosmo. De acordo com estes resultados podemos identificar se suas ações contribuíram contra ou a favor ao processo evolutivo do cosmo. É o que chamamos de cosmoética (a ética do cosmo) ou anticosmoética (a anti ética do cosmo).*

*Em sua mais recente existência em um planeta mais evoluído que a Terra, você se encontrava em crescimento evolutivo muito positivo. Porém, em um de seus desafios evolutivos, você passou a cometer várias atitudes anticosmoétic*as, *prejudicando ao planeta que habitava e por conta disso, você foi transmigrado para o planeta Terra!*

*Seu nível evolutivo ao chegar na Terra é o de Consréu Transmigrada (1) e é muito próximo ao dos demais habitantes. Contudo, você traz consigo TRAFORES - Traços Fortes, que serão utilizados no seu processo de evolução em diferentes alcances: egocármico (evolução individual da própria consciência), grupocármico (evolução individual e do grupo primário que a consciência se encontra) e policármico (evolução individual, do grupo primário e de um número ainda maior do grupo que a consciência se encontra). Em seu percurso no planeta você passará por pelo menos duas dimensões: intrafísica e extrafísica, em várias rodadas. Dependendo de suas escolhas, poderá fazer cursos intermissivos, onde aumentará seu cabedal de possibilidades conscienciais. Em seus períodos intrafísicos, poderá colocar tudo a teoria em prática (teática). E lembre-se:*

*"Sozinho podemos ir mais rápido, mas juntos vamos mais longe"*

## Objetivo do Jogo

*Chegar ao nível 14 de Cosnciex Livre [zzz]. Para isto, precisa realizar "investimentos evolutivos".*

## Material

O jogo contém as seguintes peças:

* 1 tabuleiro;
* 1 roleta (bússola intraconsciencial [2]);
* Fichas de Energia;
* Cartas de Propósito de Vida (azuis) [5];
* Cartas de Energia Consciencial (amarelas) [6].

## Bússola Consciencial

Definição: xxxxx

No jogo você gira a seta e o número obtido indica o número de casas a percorrer com o peão.

## Fichas de Energia (fichas amarelas)

As fichas de energia representam o "estofo energético" da conscin (consciência intrafísica). Elas são utilizadas para adquirir "Conquistas Evolutivas". O jogador ganha 3 fichas de energia ao ressomar, ganha 1 ficha quando cair na casa verde (FEP+) e perde 1 ficha quando cair na casa vermelha (FEP-).

## Ficha Evolutiva Pessoal (FEP)

As cartas de FEP contam ponto positivo (carta verde de FEP+) ou negativo (carta vermelha de FEP-) e o saldo será avaliado no “Balanço existencial extrafísico”, após a dessoma.

## Quiz Consciencial

Ao cair em uma casa rosa no tabuleiro o jogador escolhe uma questão de 1 a 900, aleatoriamente, no livro "Quiz Trilha Consciencial". O jogador poderá optar por A) responder a pergunta e se acertar a resposta ganhar 2 fichas de energia ou B) deixar outro jogador responder (interassistência) e neste caso se a resposta for correta, todos os jogadores ganham 1 carta de energia e o jogador que cedeu a vez e aquele que respondeu ganham um ponto de FEP+ cada.

## Propósito de Vida (carta azul)

As cartas azuis contêm o propósito de vida do período intrafísico da consciência. O jogador ganha 1 carta na ressoma [7] e devolverá a mesma para o a pilha no Balanço Existencial [8]. O jogador será completista se conseguir colocar 3 fichas de energia sobre a carta, durante o período intrafísico.

## Cobra e Escada

Quando o peão cair em casa que tem escada ele pode usar o atalho para avançar (não para andar para trás) até a casa correspondente. Se o peão cair em casa que tem cobra, ele deve andar para trás (não para frente) até a casa correspondente. Em qualquer dos casos, na casa que cair após a escada ou a cobra, siga a instrução da casa. Só depois acaba a rodada do jogador.

## Peões

Os peões são identificados com personalidades selecionadas da "Aleia dos Gênios da Humanidade" [zzz]. Você pode personalizar os peões selecionando outra personalidade ou utilizando uma foto sua.

## Início do Jogo

Cada jogador gira a Bússola Consciencial. Inicia quem tiver a maior pontuação e assim sucessivamente. Os jogadores escolhem seus peões respeitando a ordem obtida para início do jogo.

Na ordem, cada jogador gira novamente a Bússola Consciencial e o número obtido corresponde ao número de casas a andar. Um jogador só inicia sua vez quando o processo do anterior for concluído.

A primeira casa do jogo é a "Ressoma".

## Andamento do Jogo

Coisas acontecem dependendo da casa que o personagem cair:

* Rosa (Quiz)

## Balanço Existencial [ ]

**Compléxis**. Ter atingido a compléxis no período intrafísico permite à consciência, no jogo, ir diretamente para a 2a dessoma e também ao Balanço Existencial Extrafísico.

**Avaliação**. Ao dessomar a consciência é convidada a avaliar sua existência intrafísica, sua FEP

**FEP**. Caso o saldo da FEP por positivo, pode-se usar o saldo para adquirir "Conquistas Evolutivas" na razão de 1:1, ou seja, para cada ponto de FEP pode-se fazer 1 investimento. Se o saldo for negativo ele deve ser pago com fichas de energia na razão de 1:1.

**Energia**. Depois de apurar a FEP, as fichas de energia que estiverem sobrando na mão do jogador podem ser utilizadas para adquirir "Conquistas Evolutivas" na razão de 1:1.

A cada nível que a consciência sobe xxxxxx As cartas amarelas são mantidas (conquistas evolutivas são perenes)

## Final do Jogo

O jogo finaliza quando a consciência completa os 14 pontos da escala evolutiva, ou seja, é autopromovida à condição de Consciex Livre.

## Variantes

## Referências

[1] Evoluciologia: Tertúlia 940

[2] Bússola Intraconsciencial: Tertúlia 1216

[3] FEP - Ficha Evolutiva Pessoal: Tertúlia 735

[4] Quiz, livro do Michel Chad

[5] Propósito

[6] Energia Consciencial: Tertúlia 1874

[7] Ressoma: zzzzzz

[8] Balanço Existencial: zzzzzz

. Conscienciograma

. Maxiproexis

. Clausula petrea

. Megafraternidade

. Desperto em uma vida