

# Agência (Jogo)

---

Revisão de 19h48min de 20 de abril de 2018 por Peterson ([discussão](#) | [contribs](#))  
(dif) ← [Edição anterior](#) | [Revisão atual \(dif\)](#) | [Versão posterior](#) → (dif)

O que é mais importante: a sociedade ou o indivíduo? A maneira como a pessoa foi criada ou as oportunidades que têm ao longo da vida de mudar, tomar caminhos diferentes e subverter seu contexto inicial? O que conta mais: as cartas que a vida distribui ou como a pessoa as joga? **Agência** transforma o dilema central da sociologia em um jogo de cartas!



Para começar a jogar, baixe, imprime e recorte [os decks](http://petercast.net/public/Agência_conjunto_completo_d_e_decks.pdf) ([http://petercast.net/public/Agência\\_conjunto\\_completo\\_d\\_e\\_decks.pdf](http://petercast.net/public/Agência_conjunto_completo_d_e_decks.pdf)). Com o [tutorial](#) abaixo você já pode se divertir. Mas, se surgirem dúvidas, para entender melhor todos os detalhes do jogo, ou ainda melhorar sua estratégia, consulte o [Manual Completo de Agência \(MCA\)](#) abaixo.

Este jogo está publicado sob a [licença Creative Commons BY-NC-SA \(Atribuição-NãoComercial-Compartilha Igual 4.0 Internacional\)](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR) ([https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt\\_BR](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.pt_BR)), o que quer dizer que você pode usá-lo e modificá-lo livremente desde que para fins não-comerciais, compartilhando as modificações pela mesma licença, e atribuindo a autoria original.

Para informações sobre o desenvolvimento do jogo, visite a [página de discussão](#).

Curta o jogo no [Facebook](http://www.facebook.com/agenciaojogo) (<http://www.facebook.com/agenciaojogo>) e siga-o no [Twitter](http://www.twitter.com/agenciaojogo) (<http://www.twitter.com/agenciaojogo>)!

## Índice

---

### Tutorial básico

- Modo simples
  - Como jogar
  - Como alterar estruturas
  - O que fazer em cada turno
- Modo Bourdieu

### Manual Completo de Agência

- Glossário
- Regras
  - Campo
    - Cartas que influenciam o campo
  - Partidas
    - Ordem de eventos de uma jogada
  - Crises
  - Revoltas
  - Cartas que alteram estruturas
    - Cartas naturais
    - Outras cartas
  - Facilitando ou dificultando alterações estruturais
  - Punições
  - Ideologias e hegemonia
- Lista completa de cartas
  - Deck principal
  - Deck histórico

Deck teórico  
Deck estratégico  
Deck social

## Arquivos

# Tutorial básico

---

Há duas formas de se jogar **Agência**: o **modo simples** e o **modo Bourdieu**. O **modo simples** *não pode* ser jogado com **decks** adicionais; somente com o **deck principal** (ver [Lista completa de cartas no MCA](#)).

## Modo simples

- [Baixe este tutorial em PDF \(http://petercast.net/public/regras-simples.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-simples.pdf)

### Como jogar

- Cada jogador começa com 5 cartas na mão.
- Cada jogador também tem uma carta à sua frente, visível para todos, que *não* pode ser a carta **Liderança** ou a **Nova geração**. Essa carta se chama a estrutura de cada jogador.
- Cada jogador, em sua jogada, deve fazer *exatamente* o que sua estrutura manda.
- O objetivo da **partida** é ficar com nenhuma carta na mão.

É essencial seguir as estruturas *ao pé da letra!* Se uma estrutura manda você descartar 2 cartas, mas você só tem 1, você não ganha o jogo, porque tinha que descartar 2! Se uma estrutura fala sobre "o jogador com mais cartas", não pode haver empate, tem que haver um único jogador com mais cartas que todos os outros!

### Como alterar estruturas

- *Cartas naturais*: as cartas **Liderança** e **Nova geração** servem para alterar estruturas.
- *Crise*: Quando um jogador não consegue fazer o que sua estrutura manda, o jogador com mais cartas (sem ser o jogador que causou a crise) *deve* alterar alguma estrutura. Não precisa ser a que *causou* a crise!
- *Revolta*: se a diferença entre a(s) menor(es) e a(s) maior(es) mão(s) da partida for maior que 3 cartas, o jogador com mais cartas *pode* propor uma alteração de estrutura. Só que algum adversário *precisa* aprovar a mudança para ela valer!

O critério de desempate para resolver uma crise é ser o *próximo* a jogar no fluxo da **partida**; no caso da revolta, é ser o *último* a jogar no fluxo da **partida**.

### O que fazer em cada turno

- Há crise? Então o jogador não joga, uma estrutura é alterada e o **jogo** segue.
- Se não há crise, mas algum jogador puder (e quiser) ativar uma revolta, o jogador daquele **turno** não joga, a revolta sendo aprovada ou não. Depois da revolta, o **jogo** segue.
- Se não há crise ou revolta, o jogador do **turno** faz o que a estrutura manda.
- Depois de seguir a estrutura, o jogador do **turno** pode usar alguma **carta natural**.

## Modo Bourdieu

No **modo Bourdieu**, há duas diferenças. A primeira é que o objetivo do **jogo** é chegar primeiro na linha mais alta do campo (cada partida ganha faz o jogador subir de linha).

O campo é um "tabuleiro" que pode ser desenhado em um papel e representa a corrida pela **vitória** no **jogo**. É feito com 5 linhas numeradas de 0 a 4 e uma coluna para cada jogador (Ver [Figura 1 no MCA](#)). Todos começam o **jogo** na linha 0. Quando um jogador vence, sobe de linha. Depois de cada partida, os jogadores da linha 1 e superiores, de

baixo para cima, devem fazer uma alteração no campo: mudar lateralmente a posição de qualquer jogador no campo. Se um jogador está imediatamente acima de outro no campo, ele está bloqueando o jogador embaixo: nesse caso, o jogador de baixo precisa *acumular duas vitórias* para subir de linha (mas, se ele fizer isso, troca de lugar com o bloqueador).

A segunda diferença é que hegemonias podem ser ativadas. Ver [Ideologias e hegemonia](#) no [MCA](#).

- [Baixe o tutorial para o modo Bourdieu em PDF \(http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf)
- [Baixe o resumo de regras de hegemonia em PDF \(http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf)

O **modo Bourdieu** pode ser jogado com o **deck principal** somente ou com **decks** adicionais; no **deck principal**, contudo, não há nenhuma carta que cause efeitos no campo ou dele dependa.

## Manual Completo de Agência

---

O **Manual Completo de Agência (MCA)** é o recurso máximo do jogo, contendo:

- [Glossário](#)
- [Regras](#)
- [Lista completa de cartas](#)

*Este manual se refere à versão **2.180421** do jogo.*

### Glossário

- **Agência:** Nome do **jogo**. É inspirado no clássico debate sociológico entre os conceitos de agência e estrutura. Ver seção [Discussão teórica](#).
- **Alteração / Alterar** (campo): O jogador move lateralmente um jogador (possivelmente ele próprio) no campo. Ver seção [Campo](#).
- **Alteração / Alterar** (estrutura): O jogador transfere uma carta estrutural de sua mão para uma posição de estrutura dentro da sociedade e transfere a estrutura que ali estava para sua mão.
- **Bloqueador / Bloquear / Bloqueio:** O jogador está no quadrado imediatamente superior ao de outro jogador (é o *bloqueador*), de modo que se este outro jogador vencer uma **partida** ele não poderá subir para a linha superior. Este outro jogador em questão deverá esperar não estar mais bloqueado para subir, ou ainda acumular uma segunda **vitória**, caso em que ele troca de posição no campo com o bloqueador vigente (ainda que ele não seja o mesmo jogador da vitória obstruída ou que tenha, entre as duas **vitórias**, deixado de obstruí-lo em algum momento). Ver seção [Campo](#).
- **Campo:** Tabuleiro em que os jogadores se posicionam e que serve como espécie de "placar" para determinar quem está vencendo e quem está perdendo. Vários eventos durante uma **partida** podem influenciar e ser influenciados pelo estado atual do campo. É através de um objetivo do campo (chegar à linha 4) que um jogador pode vencer o **jogo**. Os jogadores sobem de linha vencendo **partidas**, e ao longo do **jogo** alteram o campo ao mudar as posições uns dos outros. Ver seção [Campo](#).
- **Cartas estruturais:** Cartas que podem ocupar a posição de estrutura na sociedade. Ver [Lista completa de cartas](#).
- **Cartas naturais:** Duas cartas: **Nova geração** e **Liderança**. Ver [Lista completa de cartas](#).
- **comprar:** Integrar à mão a(s) carta(s) no topo do monte (de acordo com a estrutura que o exige).
- **Crise:** Evento de uma **partida** em que as exigências de uma estrutura não conseguem ser cumpridas, gerando uma oportunidade para alteração de estrutura. Embora a estrutura específica que causou a crise não precisa ser alterada pelo jogador que propõe a solução, toda crise *deve* ser solucionada ou a **partida** se encerra sem vencedores. Ver seção [Crises](#).
- **Deck:** Conjunto de cartas usado para jogar **Agência**. Todo **jogo** de Agência exige no mínimo o **deck principal**. Outros **decks** podem ser adicionados para **jogos** com mais cartas e mais possibilidades.
- **Descartar:** Integrar ao monte de descarte uma ou mais cartas da mão (de acordo com a estrutura que o exige).
- **Embaralhar:** Tornar aleatória a sequência de cartas no monte.
- **Empate** (jogo): Pode ocorrer se um ou mais jogadores chegarem à linha 4 do campo ao mesmo tempo por meio de um **empate** na **partida** (que pode ocorrer devido às cartas **Processo decisório com base em consenso**, **Secularismo** e **Alianças estratégicas**). Ver [Lista completa de cartas](#) e a seção [Campo](#).
- **Empate** (partida): Se uma estrutura faz com que mais de um jogador esvazie sua mão, tem-se uma crise, *não* um **empate**. Contudo, as cartas **Processo decisório com base em consenso**, **Secularismo** e **Alianças**

**estratégicas** podem fazer com que mais de um jogador vença a **partida**, e inclusive o **jogo**. Ver [Lista completa de cartas](#).

- **Encerramento** (partida): uma partida *deve* ser encerrada, sem vencedores, se nenhum jogador conseguir propor uma solução para uma crise. *Pode*, ainda, ser encerrada sem vencedores por consenso, caso os jogadores julguem que, dada a sociedade vigente e as mãos dos jogadores, não poderá haver um vencedor.
- **Entregar**: Eleger uma ou mais cartas da mão para transferi-la para a mão de outro jogador (de acordo com a estrutura que o exige).
- **Estrutura**: Carta visível, correspondente a um jogador específico por vez, que orienta a ação exigida do jogador em questão em sua **jogada**.
- **Hegemonia**: Condição específica capaz de encerrar a **partida** e promover efeitos no campo se no mínimo três cartas de uma mesma **ideologia** estruturarem a sociedade. Ver a seção [Ideologias e hegemonia](#).
- **Ideologia**: Grupo de cartas que pode ser estrategicamente utilizado para ativar uma hegemonia. O **deck** conta com 7 **ideologias**, com 8 cartas cada. Ver a seção [Ideologias e hegemonia](#).
- **Jogada**: A atuação de um jogador em sua vez de agir; a "vez" de um jogador.
- **Jogo**: Competição / torneio de **Agência** que se inicia com um campo inicial neutro, com todos os jogadores na linha 0, e que se encerra com **vitória** ou **empate**. Ver seção [Campo](#).
- **Mão**: As cartas (**naturais** e/ou **estruturais**) que um jogador tem à sua disposição para descartar, entregar, trocar e usar para alterar estruturas. A não ser por instrução de algumas cartas específicas, deve ser secreta para os adversários. Ver [Lista completa de cartas](#).
- **MCA**: Manual Completo de **Agência**.
- **Modo Bourdieu**: Maneira de jogar **Agência** que inclui a dinâmica do campo. Pode ser jogado com qualquer combinação de **decks**.
- **Modo simples**: Maneira de jogar **Agência** que exclui a dinâmica do campo. Só pode ser jogado com o **deck principal**, sem **decks** adicionais.
- **Monte**: Cartas à disposição entre os jogadores, virado para baixo, para dar sequência à **partida**. Quando acaba, é substituído pelo monte de descarte, embaralhado.
- **Partida**: Subdisputa do **jogo** cujo objetivo é ficar com nenhuma carta na mão ao final da **jogada**. É através de **vitórias** nas **partidas** que os jogadores sobem de linha no campo. Ver seção [Campo](#).
- **Punição / Punições**: Medidas cabíveis ao jogador que descumprir de má fé as regras do **jogo**, fornecer deliberadamente ou não informações *falsas* aos adversários, ou oferecer-lhes sugestões e avisos tático-estratégicos. Ver seção [Punições](#).
- **Revolta**: Forma, sujeita a critérios específicos, através da qual alterações de estruturas podem ser propostas. Tais alterações exigem a aprovação de ao menos um adversário para se efetivarem. Ver seção [Revoltas](#).
- **Trocar**: Eleger uma ou mais cartas da mão para transferi-la para uma outra mão, recebendo em turno uma ou mais cartas de outra mão (de acordo com a estrutura que o exige). Pode ser uma troca cíclica (transfere-se uma carta à direita e recebe-se da esquerda, p. ex.) ou recíproca (uma troca é efetuada com um único jogador).
- **Turno**: Uma sequência de **jogadas** contendo no mínimo uma **jogada** de cada jogador da perspectiva da **jogada** atual.
- **Sociedade**: Conjunto de todas as estruturas vigentes em um determinado momento em uma **partida**.
- **Sortear**: Um método qualquer (Par ou ímpar; Pedra, papel e tesoura, etc.) usado para decidir entre dois jogadores quando não há mais critérios internos ao jogo.
- **Vitória** (jogo): Chegar primeiro à linha 4 do campo. Ver seção [Campo](#).
- **Vitória** (partida): Ser o primeiro e único jogador a ficar sem cartas na mão.

## Regras

O **MCA** discute as regras do **jogo** presumindo o **modo Bourdieu**. Ele ainda pode ser consultado no caso do **modo simples**; basta ignorar qualquer menção ao campo.

O mínimo de jogadores é 3; embora não haja um máximo específico, o **jogo** comporta até seis pessoas confortavelmente; mais que isso, cada **partida** pode se tornar longa demais (bem como o próprio **jogo**).

No início do **jogo**, os jogadores dispõem-se em círculo e preparam o campo.

Não é necessário designar uma única pessoa para cuidar do campo ao longo de todo o **jogo**.

## Campo

Todo campo possui 5 linhas, numeradas de 0 a 4, e tantas colunas (de posições ocupáveis) quanto jogadores.

Todos os jogadores começam na linha 0. A ordem dos jogadores nas colunas não importa (sendo deliberada pelos jogadores a cada jogo; possivelmente **sorteada**).

O jogador sobe de uma linha para outra ao ganhar uma **partida**. Cada jogador sobe uma linha por vez. O jogador só sobe se o espaço na linha acima estiver livre.

Depois do movimento de subida (devido à **vitória na partida**), cada jogador posicionado na linha 1 ou superior *deve* fazer 1 alteração no campo, movendo qualquer jogador, inclusive a si mesmo, *lateralmente* no campo. Cada jogador é movido 1 *posição* a cada alteração (de uma só vez um jogador não pode mover o outro três posições para a esquerda, por exemplo), e *não* se considera que a coluna da extrema-esquerda está à direita da coluna da extrema-direita (como num mapa-múndi). A ordem das alterações é *ascendente*, e no caso de dois ou mais jogadores na mesma linha, aquele(s) que está(ão) há menos tempo na linha faz(em) sua alteração *primeiro*. Assim, aquele que faz a alteração *final*, imediatamente antes do início da próxima **partida**, é o jogador que está há *mais* tempo na linha *mais* alta (se ainda não for possível determinar a ordem entre dois ou mais jogadores devido a um **empate**, faz-se um **sorteio**; as cartas **Processo decisório com base em consenso**, **Secularismo** e **Alianças estratégicas** podem provocar um empate).

4				
3				
2				
1				
0	J1	J2	J3	J4

Figura 1:  
exemplo de  
campo com 4  
jogadores

As alterações no campo têm por consequência a criação de **bloqueios**, que ocorrem quando um jogador (bloqueador) está obstruindo a passagem de outro (o jogador bloqueado) no campo. Nesse caso, o bloqueado não sobe de linha mesmo se vencer uma **partida**; ele precisa *acumular duas vitórias*, em qualquer período de tempo, para vencer qualquer bloqueio, de qualquer jogador que encontre. Contudo, ao fazê-lo, ele não apenas sobe de linha, mas seu bloqueador, no momento da subida, descende à sua posição. Isto é: se um jogador A **bloqueia** um jogador B, e o jogador B vence *uma partida*, o jogador B não subirá de linha. Se o jogador B permanece na mesma linha por algumas **partidas** (bloqueado ou não *neste meio-tempo*), e na próxima vez que vencer encontrar-se bloqueado (seja pelo jogador A, C ou D; por *qualquer* jogador), ele terá acumulado as duas **vitórias** sob as condições estipuladas, o que lhe permite então não apenas subir de linha, mas *trocar* de posição com o jogador que estiver lhe **bloqueando** no momento. Alternativamente, é claro, o jogador B pode aproveitar um momento de desobstrução para vencer uma **partida** e subir normalmente de linha. Ao mover-se de linhas, e mesmo regressar para linhas inferiores, e encontrar-se obstruído mais uma vez, o jogador retorna à situação inicial de precisar de duas vitórias acumuladas para subir.

O objetivo do **jogo** é ser o primeiro a chegar à última linha.

### Cartas que influenciam o campo

As cartas estruturais que influenciam ou são influenciadas pela dinâmica do campo são:

- As cartas **O julgamento da história** e **Darwinismo social** alteram o campo após o fim da **partida**.
- As cartas **Revoluções burguesas**, **Ataque nuclear**, **Revolução haitiana**, **Obras monumentais**, **Declaração de independência**, **Reforma protestante**, **Reformismo**, **Pragmatismo e disciplina** e **Guerra civil** alteram o campo no meio de uma **partida**.
- As cartas **Monarquia constitucional**, **Biopoder**, **Patrimonialismo**, **Consumismo**, **Vantagem do incumbente**, **A caça aos traidores da revolução**, **Renda básica universal**, **Burocracia partidária**, **Altas taxas de analfabetismo**, **Orçamento participativo**, **O fim das fronteiras** e **Interseccionalidade** causam efeitos na dinâmica da **partida** a partir da situação do campo.
- As cartas **A autonomia do campo** e **Assassinatos políticos** impedem ou limitam alterações no campo após o fim da **partida**.
- A carta **Pax romana** dificulta alterações no campo no meio de uma **partida**.
- As cartas **Secularismo**, **Processo decisório com base em consenso** e **Alianças estratégicas** podem fazer com que dois (ou mais) jogadores cheguem ao mesmo tempo à última linha do campo. Se isto ocorrer, haverá efetivamente um **empate**. Se, ainda neste cenário excepcional, ambos bloqueador e bloqueado ganham a **partida** (com a vitória do bloqueador garantindo-lhe a vitória do **jogo**), é irrelevante que o bloqueado tenha acumulado duas vitórias e estivesse em condições de trocar de posições com o bloqueador: o bloqueador sagra-se o vencedor do **jogo**. Ainda no caso em que, por causa destas cartas, não seja possível decidir qual jogador deve fazer sua alteração no campo primeiro, deve-se **sortear** um deles para fazê-lo primeiro.

Ver também [Lista completa de cartas](#).

## Partidas

Em nenhum momento faz diferença quem **embaralha** as cartas ou as distribui. De todo modo, será necessário **sortear** quem será o primeiro a jogar assim que as mãos e as estruturas estiverem distribuídas para o começo da primeira **partida**. Cada jogador começa toda **partida** com uma mão de 5 cartas, tendo diante de si uma carta que todos podem ver, sua estrutura. Juntas, as cartas de estrutura são chamadas de sociedade. O monte de cartas não utilizadas é virado de cabeça para baixo no centro do círculo. É de seu topo que os jogadores devem comprar cartas. As cartas descartadas formam um outro monte, que deve ser embaralho e utilizado como novo monte quando o anterior acabar, e assim sucessivamente até o final da **partida**. O fluxo inicial da primeira partida é horário.

Nas **partidas** subsequentes, começa aquele que venceu a última, e a **partida** flui na direção em que a última fluía. No caso de **partidas encerradas** sem vencedores, na próxima começa o último vencedor de alguma **partida**, e ela flui na mesma direção em que a última estava fluindo antes de ser **encerrada**. Se no **jogo** ainda não houve vencedor, o jogador que deve começar a segunda **partida** deve ser **sorteado** novamente.

O objetivo de cada jogador em uma **partida** é ficar sem nenhuma carta em sua mão ao *final* de *alguma jogada*. *Não é permitido* ficar com cartas *negativas*, isto é, se o jogador possui 1 carta na mão e se exige que descarte 2, *ele não vence a partida*, mas sim provoca uma crise.

Cada jogador deve fazer *exatamente* o que sua carta de estrutura diz em sua **jogada**. Se isso não for possível, uma crise é ativada. Durante uma crise, um jogador terá a oportunidade de alterar uma estrutura. Com a estrutura alterada, a **partida** segue.

Se o(s) jogador(es) a que / aos quais a instrução de uma estrutura se refere não for(em) especificado(s) ("um jogador", "um adversário", "outro jogador", em vez de "o próximo a jogar", por exemplo), é porque a escolha do(s) jogador(es) em questão fica a cargo do jogador que estiver jogando no momento. *Nesse caso*, contudo, uma crise só é ativada se o jogador não é capaz de, escolhendo adversários disponíveis em concordância com as demais estruturas da sociedade, satisfazer as exigências da estrutura. Se houver escolha, portanto, o jogador não pode escolher alguém que por alguma razão não pode ser escolhido.

Veremos a seguir a dinâmica de uma **jogada** e as diversas maneiras, incluindo crises, de alterar estruturas.

## Ordem de eventos de uma jogada

1. Deve-se verificar se a estrutura não provoca uma crise.
  1. Qualquer parte das instruções de uma carta causa uma crise; se uma das partes causa crise, as outras não podem ser executadas. Por exemplo, se uma carta instrui que o jogador A deve comprar 1 carta e o jogador B deve descartar 2, se o jogador B não puder descartar 2 cartas, o jogador A *não compra* 1 carta, pois *todas* as instruções da carta em questão estão canceladas.
  2. Se houver uma crise, ela deve ser solucionada; isto é, um jogador, seguindo a prioridade de resolução de crises, deve alterar uma estrutura.
  3. Após a resolução, executam-se estruturas com efeitos que se efetivam após uma crise - o caso das cartas **Secularismo** e **Distopia pós-apocalíptica**.
  4. Depois disso a **jogada** acaba, tendo início a **jogada** do próximo jogador.
2. Se a estrutura não causa uma crise, algum jogador que está em condições de iniciar uma revolta pode então fazê-lo.
  1. Tendo a revolta sido bem-sucedida ou não, executam-se estruturas com efeitos que se efetivam após uma revolta (a depender das instruções) - o caso das cartas **Neoliberalismo** e **Secularismo**.
  2. A **jogada** então se encerra, tendo início a **jogada** do próximo jogador.
3. Se não há crise ou revolta, as instruções da estrutura são executadas.
4. Após a execução das instruções da carta na estrutura, o jogador pode usar uma **carta natural** antes de encerrar sua **jogada**.

1. As **cartas naturais** *não podem* ser usadas *antes* de crises, de revoltas, ou da execução das instruções na estrutura, e as **condições** às quais elas fazem referência (por exemplo, menor número de cartas na própria mão no caso da **Liderança**) são as condições que emergem *após* a execução da estrutura.
2. **Cartas naturais** tampouco podem ser usadas *depois* da ocorrência de crises ou revoltas, pois a **jogada** do jogador que sofre um desses dois eventos já terá se encerrado. Entretanto, **cartas naturais** ainda podem ser usadas depois da não-execução de estruturas que tiveram seus efeitos cancelados por outras estruturas caso nenhuma crise tenha sido deflagrada por ocasião disso.

## Crises

Quando um jogador não consegue fazer *exatamente* o que sua estrutura exige, uma crise é ativada.

Crises são ativadas por *ações*, não *condições*. Assim, se uma carta instrui que um jogador X não pode realizar uma determinada ação, a crise não será ativada quando esta carta for executada em uma estrutura, mas quando *a ação que ela proíbe* for executada pelo jogador X, por conta de qualquer estrutura executada.

É importante ressaltar que as cartas devem ser fraseadas com exatidão e propósito: descrições como "todo jogador que..." ou "o(s) jogador(es)" já implicam flexibilidade quanto ao número de jogadores afetados por uma estrutura, o que faz com que uma crise seja menos provável. No entanto, toda estrutura cuja descrição contenha a expressão "o jogador..." faz referência a um único jogador. Por exemplo, "o jogador com mais cartas" significa um único jogador, de modo que se houver 2 pessoas empatadas em maior número de cartas na mão, tem-se uma crise. descartes devem ser executados com exatidão - um jogador com 1 carta não pode descartar 2 ou 3. Por fim, um jogador não pode entregar cartas para si mesmo ou trocar cartas consigo mesmo.

Durante uma **jogada** em crise, a carta perde completamente seu efeito e um **outro** jogador (um jogador *não pode* tirar proveito de sua própria crise) *deverá* alterar *qualquer* estrutura (inclusive a que causou a crise, mas não necessariamente).

Normalmente (isto é, se nenhuma estrutura exigir algo diferente - caso das cartas **Tecnocracia**, **Capital simbólico**, **Psicanálise** e **Bom humor e meditação**), *deverá* alterar a estrutura:

- O jogador com maior número de cartas na mão.
  - Como critério de desempate, entre os jogadores com maior número de cartas na mão, aquele que estiver na linha *mais alta* do campo.
  - Como segundo critério de desempate, dentre os jogadores empatados, o mais próximo a jogar segundo o fluxo vigente do jogo.

Os critérios acima definem qual jogador terá a *prioridade* para fazer a alteração. No entanto, o jogador pode ser incapaz de fazê-lo por dois motivos:

- Alguns estruturas o proíbe de fazê-lo (caso das cartas **A ordem natural das coisas** e **Distopia pós-apocalíptica**); ou
- Ele só possui em sua mão **cartas naturais**, que não podem ocupar o lugar de estruturas.

No entanto, crises *devem* ser solucionadas. Sendo assim, o *segundo* jogador com maior prioridade na resolução da crise deve fazê-lo. A fila de prioridade é definida segundo os critérios delineados acima. Se nenhum jogador for capaz de alterar uma estrutura, a **partida** é encerrada sem vencedores e uma nova se inicia.

*Alterar uma estrutura* (em qualquer circunstância) significa trocar a carta em alguma estrutura por uma na mão do jogador (a carta que estava anteriormente na estrutura é então integrada à mão do jogador). Sendo assim, uma alteração de estrutura *não diminui* o número de cartas na mão do jogador.

Algumas cartas interferem com a dinâmica de outras estruturas, cancelando ou limitando seus efeitos total ou parcialmente, sem causar crise; é o caso das cartas **Guerra total**, **Totalitarismo**, **Defesas naturais**, **Pão e circo**, **O fim da história**, **Meritocracia**, **Estado democrático de direito**, **Pacifismo radical**, **Corrida eleitoral** e **Estatuto do desarmamento**.

## Revoltas

Outra forma de alterar uma estrutura é iniciar uma revolta.

A primeira revolta de uma **partida** só pode ser iniciada após a primeira crise da **partida**. Uma crise e uma revolta não podem ocorrer simultaneamente, tendo a resolução da crise precedência sobre a proposição da revolta. Após uma revolta (bem-sucedida ou não), outra revolta só poderá ocorrer após a próxima crise. Independente se bem-sucedida ou não, uma revolta encerra uma **jogada** imediatamente.

Há oportunidade de causar uma revolta se a diferença no número de cartas entre o(s) jogador(es) com menor número de cartas na mão e o(s) jogador(es) com maior número de cartas na mão for *maior que 3 cartas* (3 cartas não são suficientes; são *4 cartas ou mais*). Nessa circunstância, apenas um jogador pode iniciar uma revolta, sendo ele:

- O jogador com maior número de cartas na mão.
  - Como critério de desempate, entre os jogadores com maior número de cartas na mão, aquele que estiver na linha *mais baixa* do campo.
  - Como segundo critério de desempate, o *último* dos jogadores empatados a jogar na sequência do fluxo da **partida**.

O jogador que tem a prerrogativa de iniciar uma revolta pode escolher não fazê-lo em uma **jogada**, e conservar o direito de fazê-la já na próxima, assim como na subsequente, e também na outra, e assim sucessivamente - *caso as condições para uma revolta ainda sejam satisfeitas*.

*É preciso que um segundo jogador, um adversário, aprove a revolta. Se ela não for aprovada, o status quo se mantém e o jogo segue na ordem prevista.*

## Cartas que alteram estruturas

Algumas cartas permitem que um jogador altere estruturas sem passar por crises ou revoltas.

### Cartas naturais

As **cartas naturais** *não podem ser usadas como estruturas*. Elas são descartadas em circunstâncias específicas, causando efeitos específicos, mais comumente possibilitando alterações de estrutura.

As **cartas naturais** só podem ser descartadas *após* os efeitos da estrutura do jogador, podem ser descartadas na mesma **jogada** em que são compradas, e seu descarte pode fazer com que um jogador vença a **partida**, sem necessidade de que seus efeitos sejam cumpridos. Isto (vencer através do descarte de uma **carta natural**) é uma propriedade das **cartas naturais**; não faculta ao jogador que as descarta optar pela efetivação de seus efeitos *durante* uma **partida**.

- A carta **Liderança** pode ser descartada somente se o jogador têm o menor número de cartas na **partida**.
- A carta **Momento histórico** pode ser descartada a qualquer momento, como a carta **Nova Geração**, embora possibilite a alteração de *duas* estruturas ao mesmo tempo. Entretanto, só faz parte do **deck histórico**.
- A carta **Novo paradigma** "agenda", por assim dizer, uma crise, ao fazer com que uma seja ativada na próxima **jogada** em que houver qualquer descarte. Ela só faz parte do **deck teórico**.
- A carta **Alianças estratégicas** é uma exceção no sentido de que não leva diretamente à alteração de estruturas. No entanto, significativamente muda o sistema de incentivos em relação a quais estruturas os jogadores irão querer alterar, e quando, na medida em que possibilita que mais de um jogador vença ao mesmo tempo, e ainda associa permanentemente a **vitória** de um jogador à **vitória** de outro. Ela só pode ser encontrada no **deck estratégico**.

### Outras cartas

As cartas **Mobilidade social**, **A revolução cultural**, **Liberdade de imprensa e expressão**, **Grandes fluxos migratórios**, **Falência**, **Exploração espacial**, **Movimento estudantil**, **Esquizoanálise**, **Desobediência civil** e **Pragmatismo e disciplina** também possibilitam a alteração de estruturas.



## Facilitando ou dificultando alterações estruturais

Além das cartas que levam diretamente a alterações estruturais, as cartas **Representatividade sociopolítica**, **A revolução cultural**, **Zona autônoma temporária**, **Pós-modernismo**, **Revolução feminista**, **Explosão demográfica**, **Quebra da bolsa de valores**, **Secularismo**, **Existencialismo**, **Teoria do reconhecimento** e **Distopia pós-apocalíptica** as facilitam por permitir que algumas cartas naturais sejam usadas mais frequentemente, por facilitar ou incentivar a resolução de crises ou a efetivação de revoltas, ou ainda por diretamente causar uma crise na jogada subsequente.

Já as cartas **Conservadorismo cultural**, **Republicanismo madisoniano**, **Sufrágio universal obrigatório**, **Microfísica do poder**, **A ordem natural das coisas**, **Pão e circo**, **Perseguição política**, **Métodos contraceptivos contemporâneos**, **Centro histórico tombado**, **Levante de Pentrich**, **Assembleia constituinte**, **Nilismo**, **Pax romana**, **A contrarrevolução**, **Sobrenome tradicional** e **Blockchain** dificultam alterações estruturais por diversos motivos: dificultam a efetivação de revoltas ou incentivam sua não-ativação, punem ou obstaculizam alterações estruturais, ou ainda porque diminuem o número de cartas que podem entrar na sociedade ou dificultam a utilização de cartas naturais.

As cartas **Neoliberalismo** e **Mercenários** têm um efeito duplo; se por um lado aquela leva a uma crise na próxima jogada e esta auxilia na efetivação de revoltas, elas também punem os jogadores que ativam revoltas.

## Punições

O jogador que descumprir de má fé as regras do jogo, fornecer deliberadamente ou não informações falsas aos adversários ou oferecer-lhes sugestões e avisos tático-estratégicos deve ser punido das seguintes formas:

1. O jogador punido desce uma linha no campo, mesmo que para isso precise ser deslocado da coluna em que se encontra no momento.
2. Caso o jogador a ser punido já estiver na linha 0 do campo, ele fica impossibilitado de vencer a partida atual (causa uma crise se ficar sem cartas na mão).

## Ideologias e hegemonia

56 cartas estruturais (divididas em 7 grupos) são identificadas por uma "ideologia" e associadas a uma cor. Se houver no mínimo 2 cartas (com 3 jogadores) ou 3 cartas (com 4 jogadores ou mais) de uma mesma ideologia na sociedade ao final de uma jogada, uma condição especial de vitória pode ser ativada. Para que a condição seja ativada, algum jogador precisa perceber a hegemonia e solicitar sua ativação; se ninguém o fizer, ela pode permanecer na sociedade sem ser ativada e até mesmo desaparecer a partir de alguma alteração de estrutura. A ativação de uma hegemonia não é permitida se ela não estiver mais presente na sociedade.

Por necessariamente depender da existência de um campo, as hegemonias só valem para o modo Bourdieu do jogo.

- Baixe um resumo de regras de hegemonia em PDF (<http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf>)
- **A força dos antepassados:** Vence a partida atual aquele que tiver sido o primeiro vencedor de uma partida no jogo vigente.
  - Observações: Se o vencedor estiver bloqueado, troca de posições com o bloqueador. Esta hegemonia está indisponível enquanto não houver um primeiro vencedor no jogo vigente.
  - Cartas: **A sentença dos reis**, **Oligarquia latifundiária**, **Conservadorismo cultural**, **Monarquia constitucional**, **Reformismo**, **Patrimonialismo**, **Sobrenome tradicional** e **Perseguição religiosa**.
- **O Leviatã benevolente:** Vence a partida atual aquele que venceu mais partidas no jogo vigente (sem contar esta vitória iminente).
  - Observações: Se houver duas ou mais pessoas com o mesmo número de vitórias, tem prioridade aquela que venceu mais recentemente. Se não for possível determinar ainda um vencedor, esta hegemonia fica indisponível.
  - Cartas: **Direitos humanos**, **Representatividade sociopolítica**, **Mobilidade social**, **Ações afirmativas**, **Secularismo**, **Desobediência civil**, **Corrida eleitoral** e **Taxação progressiva global**.

- **A utopia austríaca:** Vence a **partida** atual aquele que estiver na linha mais alta do campo.
  - Observações: Se houver mais de uma pessoa na linha mais alta, tem prioridade aquela que estiver lá há mais tempo. Se não for possível determinar ainda um vencedor, Esta hegemonia fica indisponível.
  - Cartas: **A burocracia do comércio globalizado**, **Neoliberalismo**, **Plano de privatizações**, **O fim da história**, **Meritocracia**, **Consumismo**, **Gentrificação** e **Aristocracia financeira**.
- **O espírito de Cícero:** Vence a **partida** atual aquele que inseriu na sociedade a última carta necessária para atingir esta hegemonia.
  - Cartas: **Liberdade de imprensa e expressão**, **Republicanismo madisoniano**, **Sufrágio universal obrigatório**, **Impeachment**, **Estado democrático de direito**, **Agonismo deliberativo**, **Financiamento público de campanha** e **Renda básica universal**.
- **A serpente do fascismo:** Vence a **partida** atual aquele que está bloqueando outro jogador no campo, caso seja o único a estar nessa condição. Ao mesmo tempo, todos os outros jogadores que puderem descer uma linha no campo (ou seja, não estejam na linha 0) descem uma linha.
  - Observação: Se houver mais de um jogador bloqueando outro, esta **vitória** fica indisponível.
  - Cartas: **O bode expiatório**, **Populismo xenófobo**, **Repressão policial**, **Supremacismo branco**, **Darwinismo social**, **Etnogenocídio**, **Estética da ordem** e **Culto militarista**.
- **A vanguarda do proletariado:** Se o jogador que inseriu na sociedade a última carta necessária para atingir esta hegemonia estiver na linha 3 do campo, ele será o vencedor do **jogo**. No entanto, se não estiver, esta hegemonia causa as seguintes alterações no campo:
  - Todos os jogadores retornam a suas colunas de origem;
  - O jogador que inseriu na sociedade a última carta necessária para atingir esta hegemonia ocupará a linha 3 de sua coluna;
  - O(s) jogador(es) que estava(m) na linha 3, ocuparão a linha 0 de sua(s) respectiva(s) coluna(s);
  - O(s) jogador(es) que estava(m) na linha 2, ocuparão a linha 1 de sua(s) respectiva(s) coluna(s);
  - O(s) jogador(es) que estava(m) na linha 1, ocuparão a linha 2 de sua(s) respectiva(s) coluna(s);
  - E o(s) jogador(es) que estava(m) na linha 0, ocuparão a linha 2 de sua(s) respectiva(s) coluna(s).
  - Cartas: **Materialismo dialético**, **A revolução cultural**, **Estatização dos meios de produção**, **Stalingrado**, **Teoria crítica**, **Populismo de esquerda**, **Pleno emprego** e **A caça aos traidores da revolução**.
- **A sociedade contra o Estado:** Se a maioria dos jogadores estão na mesma linha no campo, vence o **jogo** aquele que colocar na sociedade a última carta necessária para atingir esta hegemonia.
  - Cartas: **Pedagogia libertária**, **Justiça restaurativa**, **Zona autônoma temporária**, **Círculo Kula**, **Anarcossindicalismo**, **Ação direta**, **Processo decisório com base em consenso** e **Confederalismo autogestionário**.

## Lista completa de cartas

Diretrizes para descrição da carta:

- As seguintes palavras (uma instância por carta) devem vir em **negrito**: Variações de "trocar" [carta ou mão]; variações de "comprar"; variações de "descartar"; variações de "entregar". Nestas últimas, o "não" que as acompanha, caso o faça, também é grifado. Além delas, as seguintes palavras: crise; revolta; campo; Nova geração; Liderança.
- Quantidades devem ser escritas em números romanos.
- A frase "Não causa crise" deve ser escrita em *itálico*.

## Deck principal

No **deck principal**, há ao todo 80 cartas (12 **naturais** e 68 **estruturais**). Das **estruturais**, 21 são ideológicas (3 para cada **ideologia**).

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
001	<b>A sentença dos reis</b>	Um adversário <b>compra</b> 4 cartas.	
002	<b>Oligarquia latifundiária</b>	<b>Descarte</b> 1 carta. Os 2 próximos a jogar <b>compram</b> 1 carta.	
003	<b>Conservadorismo cultural</b>	Não proponha ou apoie <b>revoltas</b> .	Se o jogador com prioridade para propor revoltas estiver com esta carta na estrutura, a prioridade não passa à próxima: uma revolta simplesmente não pode ser iniciada nessa condição.
004	<b>Direitos humanos</b>	Todo adversário cuja estrutura faz terceiros comprarem cartas <b>compra</b> 1 carta.	Causa crise caso nenhum adversário compre cartas.
005	<b>Representatividade sociopolítica</b>	A carta <b>Liderança</b> pode ser usada com qualquer número de cartas na mão.	
006	<b>Mobilidade social</b>	Troque de estrutura com alguém com menos cartas. <b>Descarte</b> 1 carta.	O jogador que descarta cartas é aquele cuja estrutura era ocupada por esta carta no <i>início</i> da <b>jogada</b> .
007	<b>A burocracia do comércio globalizado</b>	Todos <b>entregam</b> 2 cartas na direção do fluxo do jogo. O jogador com menos cartas <b>descarta</b> 1 carta.	Um jogador com apenas 1 carta na mão efetivamente vence a <b>partida</b> , pois ele consegue entregar as 2 cartas na direção do fluxo do jogo assim que recebe suas 2 cartas. Ainda causa crise, contudo, se mais de 1 jogador tiver apenas 1 carta na mão.
008	<b>Neoliberalismo</b>	Qualquer jogador que ativar <b>revoltas</b> (mesmo para trocar esta estrutura) <b>compra</b> 1 carta. A jogada seguinte ativa uma <b>crise</b> . <b>Descarte</b> 1 carta.	Qualquer revolta, mesmo mal-sucedida, conta para a compra. A compra é feita logo após a <b>jogada</b> daquele que ativou uma revolta, mas o descarte só na <b>jogada</b> daquele que tem esta carta em sua estrutura.
009	<b>Plano de privatizações</b>	<b>Descarte</b> 2 cartas. Todo adversário <b>compra</b> 1 carta.	
010	<b>Materialismo dialético</b>	<b>Troque</b> 1 carta com o último a jogar. O próximo a jogar <b>descarta</b> 1 carta.	
011	<b>A revolução cultural</b>	As estruturas na sociedade são embaralhadas e recolocadas em posições aleatórias. A jogada seguinte ativa uma <b>crise</b> .	
012	<b>Estatização dos meios de produção</b>	O(s) jogador(es) com menor número de cartas <b>compram</b> 2 cartas.	
013	<b>O bode expiatório</b>	<b>Compre</b> 1 carta. <b>Entregue</b> 1 carta para o último a jogar.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
014	<b>Populismo xenóforo</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para alguém com 5 cartas.	
015	<b>Repressão policial</b>	Você e o último a jogar <b>compram</b> 2 cartas.	
016	<b>Liberdade de imprensa e expressão</b>	<b>Descarte</b> 3 cartas. Altere uma estrutura.	
017	<b>Republicanismo madisoniano</b>	O(s) jogador(es) com menos cartas pode(m) vetar alterações estruturais – exceto a que substitui esta carta. <b>Compre</b> 1 carta.	Serve para qualquer alteração estrutural.
018	<b>Sufrágio universal obrigatório</b>	Cada solução para <b>crise</b> deve ser votada, e só entra em vigor se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam). <b>Compre</b> 1 carta.	
019	<b>Pedagogia libertária</b>	A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. Você e o próximo a jogar <b>descartam</b> 1 carta.	O "próximo a jogar" é o jogador que, <i>após</i> a inversão de fluxo da partida, será o próximo a jogar.
020	<b>Justiça restaurativa</b>	Você e o próximo a jogar <b>descartam</b> 2 cartas.	
021	<b>Zona autônoma temporária</b>	Apoie qualquer <b>revolta</b> . <b>Troque</b> 1 carta com o próximo a jogar.	Qualquer revolta, proposta por qualquer outro jogador, é automaticamente aprovada - inclusive para trocar esta estrutura.
022	<b>Teocracia</b>	O jogador com menos cartas <b>descarta</b> 1 carta.	
023	<b>O sistema escolar</b>	<b>Troque</b> de mão com o próximo a jogar. <b>Compre</b> 1 carta.	
024	<b>Crime organizado</b>	<b>Troque</b> de mão com alguém com no máximo 2 cartas.	
025	<b>Método científico</b>	<b>Troque</b> qualquer carta em sua mão por qualquer carta do <b>monte</b> . <b>Descarte</b> 1 carta. Embaralhe o monte.	Pode-se pegar cartas tanto do monte quanto do monte de monte de descarte.
026	<b>Microfísica do poder</b>	Jogue com a mão à mostra. Não proponha <b>revoltas</b> . <b>Compre</b> 1 carta.	Se o jogador com prioridade para propor revoltas estiver com esta carta na estrutura, a prioridade não passa à próxima: uma revolta simplesmente não pode ser iniciada nessa condição.

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
027	<b>A ordem natural das coisas</b>	Não ofereça soluções para <b>crises</b> . Não proponha ou apoie <b>revoltas</b> .	Caso este seja o jogador com prioridade para resolução das crises, passa-se ao próximo na ordem a partir dos critérios da resolução de crises. No entanto, se o jogador com prioridade para propor revoltas estiver com esta carta na estrutura, a prioridade não passa à próxima: uma revolta simplesmente não pode ser iniciada nessa condição.
028	<b>Guerra total</b>	Apenas estruturas que impliquem descartes, compras ou descartes e compras têm efeito. <i>Não causa crise.</i> <b>Compre 1 carta.</b>	
029	<b>Tecnocracia</b>	O jogador que resolveu a última <b>crise</b> tem prioridade na resolução de crises.	Caso duas cartas diferentes exijam prioridade para a resolução de crises, os critérios normais do <b>jogo</b> tornam-se critérios de desempate. Causa crise caso nenhum jogador tenha resolvido uma crise ainda na <b>partida</b> .
030	<b>O tempo cíclico</b>	A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual. <b>Descarte 1 carta.</b>	
031	<b>Leis trabalhistas</b>	Cada jogador que comprou 1 ou mais cartas no último turno <b>descarta 1 carta</b> . Causa <b>crise</b> caso não haja descarte.	
032	<b>Moralidade escrava</b>	<b>Entregue 1 carta</b> para cada adversário que <b>descartou 1</b> ou mais cartas no último turno. Causa <b>crise</b> caso não haja descarte.	Também causa crise, é claro, se a entrega não puder ser feita porque o jogador não possui cartas suficientes.
033	<b>Carreira no serviço público</b>	Não apoie <b>revoltas</b> . <b>Descarte 1 carta.</b>	
034	<b>Pós-modernismo</b>	As cartas de todas as mãos são embaralhadas e redistribuídas, com cada jogador recebendo o mesmo número de cartas que tinha antes. A jogada seguinte ativa uma <b>crise</b> . <b>Descarte 1 carta.</b>	
035	<b>Inteligência artificial</b>	Todo jogador com 3 cartas ou menos <b>descarta 1 carta</b> .	
036	<b>Revolução feminista</b>	<b>Revoltas</b> não exigem aprovação. <b>Descarte 2 cartas.</b>	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
037	<b>Totalitarismo</b>	Qualquer estrutura que faça mais que 1 jogador comprar, descartar, trocar ou entregar cartas não terá efeito. <i>Não causa crise.</i> <b>Descarte</b> 1 carta.	
038	<b>Corrupção sistêmica</b>	O último a jogar <b>descarta</b> 1 carta. O próximo a jogar <b>compra</b> 1 carta.	
039	<b>Parlamentarismo</b>	O último a jogar <b>compra</b> 1 carta. O próximo a jogar <b>descarta</b> 1 carta.	
040	<b>Golpe de Estado</b>	<b>Troque</b> de mão com o jogador com menos cartas.	
041	<b>Presidencialismo de coalizão</b>	O último a jogar <b>descarta</b> 2 cartas. O próximo a jogar <b>compra</b> 2 cartas.	
042	<b>Resistência guerrilheira</b>	Você e o último a jogar <b>compram</b> 1 carta.	
043	<b>Guerra justa</b>	<b>Descarte</b> 2 cartas. O último a jogar <b>compra</b> 2 cartas.	
044	<b>Guerra santa</b>	<b>Descarte</b> 2 cartas. O próximo a jogar <b>compra</b> 2 cartas.	
045	<b>Indústria cultural e mídia de massa: a sociedade do espetáculo!</b>	Todos <b>descartam</b> 2 cartas. Todos <b>compram</b> 2 cartas.	
046	<b>Disrupção tecnocientífica</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para o último a jogar. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
047	<b>A internet</b>	Todos <b>entregam</b> 1 carta na direção do fluxo do jogo.	
048	<b>A pessoa certa no lugar certo</b>	<b>Descarte</b> 1 carta.	
049	<b>Acúmulo de privilégios</b>	<b>Descarte</b> 3 cartas.	
050	<b>Mobilização popular</b>	O(s) jogador(es) com mais cartas <b>descartam</b> 3 cartas. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
051	<b>Cooperação comunitária</b>	Você e o último a jogar <b>descartam</b> 1 carta.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
052	<b>Aquecimento global</b>	Todos <b>compram</b> 2 cartas.	
053	<b>O imponderável</b>	O jogador com 3 cartas <b>compra</b> 1 carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
054	<b>Reforma agrária</b>	O próximo a jogar <b>descarta</b> 2 cartas.	
055	<b>Grandes fluxos migratórios</b>	<b>Entregue</b> 1 carta para o último a jogar. Altere uma estrutura.	
056	<b>Prosperidade e afluência</b>	O número de cartas a serem <b>descartadas</b> em cada estrutura dobra.	
057	<b>Defesas naturais</b>	Nenhum jogador pode fazer você <b>comprar</b> cartas ou <b>entregar</b> cartas para você. <i>Não causa crise.</i>	
058	<b>Explosão demográfica</b>	Todos podem usar a carta <b>Nova geração</b> sem descartá-la. <b>Troque</b> 1 carta com o próximo a jogar.	
059	<b>Pão e circo</b>	Todos <b>descartam</b> 1 carta se não houve <b>revolta</b> bem-sucedida no último turno. <i>Não causa crise.</i>	
060	<b>Perseguição política</b>	Todo jogador com uma revolta malsucedida na partida <b>compra</b> 1 carta.	Causa crise se nenhum jogador teve uma revolta malsucedida na <b>partida</b> até o momento.
061	<b>Falência</b>	<b>Troque</b> de estrutura com alguém com mais cartas. <b>Compre</b> 1 carta.	
062	<b>Trabalho voluntário</b>	O(s) jogador(es) com mais cartas na mão <b>entregam</b> 1 carta cada para você. <b>Descarte</b> 1 carta.	
063	<b>A máquina política de propaganda</b>	<b>Descarte</b> 1 carta. Os adversários <b>compram</b> 1 carta.	
064	<b>Hubris</b>	<b>Compre</b> 1 carta.	
065	<b>Métodos contraceptivos contemporâneos</b>	A carta <b>Nova geração</b> não pode ser usada.	
066	<b>O sistema prisional</b>	<b>Entregue</b> 1 carta para o último a jogar e 1 carta para o próximo a jogar.	
067	<b>Estado de bem-estar social</b>	O jogador com mais cartas <b>descarta</b> 1 carta.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
068	<b>Legislação ambiental</b>	Cada jogador que descartou 1 ou mais cartas no último turno <b>compra</b> 1 carta. Todos <b>descartam</b> 1 carta.	
998	<b>Nova geração</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 8 destas no <b>deck principal</b> .
999	<b>Liderança</b>	Se você for o jogador com menos cartas na mão, <b>descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 4 destas no <b>deck principal</b> .

### Deck histórico

No **deck histórico**, há 40 cartas (8 **naturais** e 32 **estruturais**). Das **estruturais**, 7 são ideológicas (1 para cada **ideologia**). Este e o **deck** principal somam 120 cartas, das quais 20 são **naturais** e 28 são ideológicas. Com este **deck** somado ao principal, não é possível jogar sem campo.



Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
069	<b>Monarquia constitucional</b>	A estrutura do jogador mais alto no <b>campo</b> não tem efeito. Causa <b>crise</b> caso esta seja a estrutura do jogador na linha mais alta. <b>Compre</b> 1 carta.	Também causa crise na jogada de um jogador que esteja empatado com outro como mais alto no campo.
070	<b>Ações afirmativas</b>	A ordem das jogadas passa a fluir na direção do jogador ao lado com mais cartas. <b>Descarte</b> 1 carta.	Causa crise se os dois jogadores ao lado deste tiverem o mesmo número de cartas.
071	<b>O fim da história</b>	Nenhum jogador pode <b>comprar</b> ou <b>descartar</b> cartas. <i>Não causa crise.</i>	Como esta carta não se refere ao cancelamento dos efeitos de outras cartas, isto significa que outros efeitos dentro de uma mesma carta continuam ativos. Ou seja, se uma carta por exemplo pela que um jogador compre cartas e entregue cartas, este jogador não efetuará as compras, mas efetuará as entregas.
072	<b>Stalingrado</b>	Para cada 3 cartas nas mãos de todos os jogadores, o jogador com menos cartas <b>compra</b> 1 carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	Cartas adicionais além de múltiplos de 3 (9, 12, 15, 18, etc.) não importam.
073	<b>Supremacismo branco</b>	Você e um adversário <b>entregam</b> 3 cartas cada para outro adversário.	O jogador com esta carta em sua estrutura escolhe tanto o adversário que vai entregar cartas quanto o adversário que vai recebê-las.
074	<b>Impeachment</b>	O jogador com menos cartas <b>troca</b> de mão com o segundo jogador com menos cartas.	Causa crise caso não haja um único jogador com mais cartas e um único jogador que seja o único segundo lugar com mais cartas.
075	<b>Círculo Kula</b>	Todos <b>trocam</b> de mão na direção do fluxo do jogo. <b>Descarte</b> 1 carta.	O jogador deve descartar 1 carta de sua nova mão .
076	<b>O julgamento da história</b>	O vencedor da partida volta à linha 0 no <b>campo</b> e não pode vencer o jogo nesta partida. <b>Compre</b> 1 carta.	O jogador deve preferencialmente voltar para sua posição original no campo, mas caso esta esteja ocupada por outro jogador, pode ocupar outro quadrado livre na linha 0. Em caso de discordâncias quanto à posição, ela deve ser <b>sorteada</b> .
077	<b>Revoluções burguesas</b>	Troque de posição, no <b>campo</b> , com alguém em uma linha mais alta. <b>Compre</b> 2 cartas.	
078	<b>Guerra fria</b>	Os 2 jogadores com menos cartas <b>entregam</b> 1 carta para o jogador com mais cartas.	
079	<b>Centro histórico tombado</b>	Somente cartas que já foram parte da sociedade na partida vigente poderão fazer parte dela através da carta <b>Nova geração</b> . <b>Troque</b> 1 carta com o último a jogar.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
080	<b>Tomada da Bastilha</b>	Você e o último a jogar <b>descartam</b> 2 cartas.	
081	<b>Levante de Pentrich</b>	O jogador com mais cartas pode vetar alterações estruturais - exceto a que substitui esta carta. O próximo a jogar <b>compra</b> 1 carta.	
082	<b>Guerra civil</b>	Faça uma alteração no <b>campo</b> . Todos <b>compram</b> 1 carta.	Causa crise caso não seja possível fazer qualquer alteração no campo.
083	<b>Redes sociais na era das câmeras ubíquas</b>	Todos jogam com as cartas na mão à mostra. Todos <b>compram</b> 1 carta.	
084	<b>Estatuto do desarmamento</b>	Entregas não podem ser feitas se forem o único efeito de uma carta. <b>Descarte</b> 1 carta. <i>Não causa crise.</i>	
085	<b>Relações coloniais</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para um adversário.	
086	<b>Exploração espacial</b>	Começando por você e seguindo na ordem do fluxo da partida, cada jogador <b>altera</b> 1 estrutura. Todos <b>compram</b> 1 carta.	O efeito desta carta segue ativo até o final da <b>jogada</b> do jogador em questão, mesmo que esta carta seja alterada durante a execução de seu efeito.
087	<b>Quebra da bolsa de valores</b>	Todo adversário <b>compra</b> 2 cartas. A jogada seguinte ativa uma <b>crise</b> .	
088	<b>Ataque nuclear</b>	Um adversário <b>compra</b> 12 cartas. Desça 1 linha no <b>campo</b> .	Causa crise se o jogador não puder descer 1 linha no campo, inclusive por estar bloqueando alguém.
089	<b>Movimento estudantil</b>	Proponha uma alteração estrutural. Ela deve ser aprovada por um adversário para ser bem-sucedida.	
090	<b>Peste negra</b>	Todos <b>compram</b> um terço do número de cartas na mão do jogador com mais cartas, arredondando o número para cima.	
091	<b>Revolução haitiana</b>	<b>Troque</b> de posição, no <b>campo</b> , com alguém em uma linha mais alta. Todo jogador que estava na mesma linha sobe uma linha.	Na mesma linha que o jogador que tem esta carta na estrutura. Causa crise em diversas circunstâncias, incluindo se algum dos jogadores que precisa subir uma linha não puder fazê-lo por estar bloqueado.
092	<b>Obras monumentais</b>	<b>Compre</b> 10 cartas. Suba 1 linha no <b>campo</b> . Causa <b>crise</b> se você já estiver na linha 3.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
093	<b>Revolução industrial</b>	O número de cartas a serem <b>compradas, descartadas, entregues e trocadas</b> em cada estrutura dobra.	
094	<b>A queda do império</b>	O jogador com 1 carta <b>compra</b> 5 cartas.	
095	<b>Assembleia constituinte</b>	Toda alteração estrutural feita através da carta <b>Liderança</b> precisa ser aprovada por ao menos um adversário. <b>Descarte</b> 1 carta.	
096	<b>Declaração de independência</b>	Faça uma alteração no <b>campo</b> . <b>Descarte</b> 1 carta. O último a jogar <b>compra</b> 1 carta.	Causa crise caso não seja possível fazer uma alteração no campo.
097	<b>Reforma protestante</b>	Faça uma alteração no <b>campo</b> . <b>Entregue</b> 1 carta para o jogador mais alto no campo.	Causa crise caso não seja possível fazer uma alteração no campo ou, é claro, não haja um único jogador mais alto no campo.
098	<b>Associação Internacional dos Trabalhadores</b>	O jogador com menos cartas <b>compra</b> 1 carta se o jogador com mais cartas comprou qualquer número de cartas no último turno.	Causa crise se houver mais de um jogador com mais cartas e/ou mais de um jogador com menos cartas.
099	<b>A erradicação da varíola</b>	Todos <b>descartam</b> 1 carta.	
100	<b>Tratado de Vestfália</b>	Os 2 jogadores com menos cartas <b>não compram</b> cartas. <i>Não causa crise.</i>	
997	<b>Momento histórico</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere duas estruturas.	<b>Carta natural.</b> Há 4 destas no <b>Deck histórico.</b>
998	<b>Nova geração</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck histórico.</b>
999	<b>Liderança</b>	Se você for o jogador com menos cartas na mão, <b>descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck histórico.</b>

### Deck teórico

No **deck teórico**, há 40 cartas (8 **naturais** e 32 **estruturais**). Das **estruturais**, 7 são ideológicas (1 para cada **ideologia**). Este, o **deck principal** e o **deck histórico** somam 160 cartas, das quais 28 são **naturais** e 35 são ideológicas. Com este **deck** somado ao principal, não é possível jogar sem campo.

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
101	<b>Reformismo</b>	Faça uma alteração no <b>campo</b> .	
102	<b>Secularismo</b>	Após uma <b>crise</b> ou <b>revolta</b> bem-sucedida, todos descartam 1 carta. Mais de um jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo. <b>Troque</b> 1 carta com o próximo a jogar.	Se a crise ou revolta troca essa carta, seu efeito é cancelado. Ver seção <b>Campo</b> para observações sobre a dinâmica do <b>jogo</b> em caso de empate.
103	<b>Meritocracia</b>	Nenhum jogador <b>descarta</b> cartas a partir de uma estrutura que não seja a sua. <i>Não causa crise.</i>	
104	<b>Teoria crítica</b>	O último a jogar <b>compra</b> 2 cartas. O próximo a jogar <b>descarta</b> 2 cartas.	
105	<b>Darwinismo social</b>	Ao vencer, o vencedor da partida faz duas alterações no <b>campo</b> , e as faz por último. <b>Descarte</b> 2 cartas.	
106	<b>Estado democrático de direito</b>	Estruturas somente poderão exigir a <b>compra</b> de 1 carta por jogador (não afeta outras ações, como descartes ou entregas). <i>Não causa crise.</i>	
107	<b>Anarcossindicalismo</b>	<b>Descarte</b> 1 carta a cada carta comprada por qualquer jogador, mesmo fora de sua jogada.	
108	<b>Modernidade líquida</b>	Todos <b>trocam</b> de mão na direção contrária ao fluxo do jogo. <b>Compre</b> 1 carta.	
109	<b>Capital simbólico</b>	Tenha prioridade na resolução de <b>crises</b> . <b>Descarte</b> 2 cartas.	Caso duas cartas diferentes exijam prioridade para a resolução de crises, os critérios normais do <b>jogo</b> tornam-se critérios de desempate.
110	<b>A autonomia do campo</b>	O <b>campo</b> não pode ser alterado. O vencedor não sobe de linha no campo.	
111	<b>Biopoder</b>	O(s) jogador(es) mais baixo(s) no <b>campo</b> joga(m) duas vezes. <b>Compre</b> 1 carta.	Caso ao final da primeira <b>jogada</b> o jogador que jogue duas vezes houver alterado alguma estrutura, a segunda <b>jogada</b> deverá já ser realizada no contexto da nova sociedade - inclusive caso a estrutura alterada for a carta <b>Biopoder</b> , caso em que a segunda <b>jogada</b> consecutiva não ocorre.
112	<b>Esquizoanálise</b>	<b>Descarte</b> 2 cartas. Altere esta estrutura.	Pode ser combinado com <b>Nova geração</b> para permanecer na sociedade.

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
113	<b>Mais-valia</b>	<b>Entregue</b> para um adversário a quantidade de cartas descartadas por todos desde sua última jogada. Causa <b>crise</b> em caso de nenhum descarte.	Desde a última <b>jogada</b> do adversário escolhido.
114	<b>Ciência militante</b>	Você e o próximo a jogar <b>compram</b> 1 carta.	
115	<b>Sujeito transpessoal</b>	Todo adversário <b>descarta</b> 2 cartas.	
116	<b>O indivíduo kantiano</b>	<b>Compre</b> 1 carta. <b>Entregue</b> 1 carta para um adversário.	
117	<b>Neoplatonismo</b>	Todo jogador cuja estrutura não faz terceiros comprarem cartas <b>descarta</b> 1 carta.	
118	<b>Existencialismo</b>	Todo adversário pode recusar o efeito de sua estrutura em sua jogada. Todos <b>compram</b> 1 carta. A jogada seguinte ativa uma <b>crise</b> .	
119	<b>Niilismo</b>	A carta <b>Liderança</b> não pode ser usada.	Significa que <i>nenhum</i> jogador pode usar a carta <b>Liderança</b> enquanto esta carta estiver em qualquer estrutura da sociedade.
120	<b>A dialética do espírito</b>	O jogador com mais cartas <b>entrega</b> cartas para o jogador com menos cartas até que os dois tenham o mesmo número de cartas.	
121	<b>Psicanálise</b>	<b>Descarte</b> 1 carta. Tenha prioridade na resolução de crises.	Caso duas cartas diferentes exijam prioridade para a resolução de crises, os critérios normais do jogo tornam-se critérios de desempate.
122	<b>Transvaloração dos valores</b>	O jogador com mais cartas vence a partida.	
123	<b>Amor fati e eterno retorno</b>	O jogador que venceu a última partida vence a partida.	Causa crise se ninguém venceu nenhuma <b>partida</b> ainda.
124	<b>Positivismo</b>	O(s) adversário(s) com número par de cartas pode(m) recusar o efeito de sua(s) estrutura(s) em suas jogadas. <b>Entregue</b> 1 carta para o último a jogar.	
125	<b>Amizade aristotélica</b>	Você e um adversário <b>descartam</b> 1 carta.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
126	<b>Retórica sofista</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para cada adversário que entregou carta(s) para você no último turno.	Causa crise se ninguém entregou cartas para o jogador com esta carta na estrutura no último <b>turno</b> .
127	<b>Teoria queer</b>	Todo jogador que não descartou cartas no último turno <b>descarta</b> 1 carta.	Causa crise se todos descartaram cartas no último <b>turno</b> .
128	<b>A linguagem do universo</b>	Todo jogador com um número não-primo de cartas <b>descarta</b> 1 carta.	Causa crise se ninguém tiver um número não-primo de cartas na mão.
129	<b>Os insultos de Diógenes</b>	Um adversário <b>compra</b> cartas até ter o mesmo número de cartas que o jogador com mais cartas. Causa <b>crise</b> se não puder haver compra de cartas.	Só se pode escolher um jogador que não seja o que já possui mais cartas. Uma crise é ativada se isso não puder ser feito, ou se houver mais que um jogador com mais cartas.
130	<b>Um rio nunca é o mesmo</b>	<b>Descarte</b> a mão inteira. <b>Compre</b> o mesmo número de cartas descartadas.	
131	<b>Iluminismo</b>	O jogador com menos cartas pode recusar o efeito de sua estrutura. Causa <b>crise</b> caso esta seja a estrutura do jogador com menos cartas. <b>Descarte</b> 1 carta.	
132	<b>Teoria do reconhecimento</b>	Todo adversário que aprovou uma <b>revolta</b> proposta por você na partida <b>descarta</b> 1 carta.	
996	<b>Novo paradigma</b>	<b>Descarte</b> esta carta. A próxima estrutura que implicar algum descarte causa <b>crise</b> .	<b>Carta natural.</b> Há 4 destas no <b>Deck teórico</b> .
998	<b>Nova geração</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck teórico</b> .
999	<b>Liderança</b>	Se você for o jogador com menos cartas na mão, <b>descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck teórico</b> .

### Deck estratégico

No **deck** estratégico, há 40 cartas (8 **naturais** e 32 **estruturais**). Das **estruturais**, 7 são ideológicas (1 para cada **ideologia**). Este, somado ao **deck** principal, o histórico e o teórico somam 200 cartas, das quais 36 são **naturais** e 42 são ideológicas. Com este **deck** somado ao principal, não é possível jogar sem campo.

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
133	<b>Patrimonialismo</b>	O jogador mais alto no <b>campo</b> <b>descarta</b> 2 cartas.	
134	<b>Desobediência civil</b>	<b>Compre</b> 1 carta. Altere uma estrutura.	
135	<b>Consumismo</b>	<b>Compre</b> 1 carta. O jogador na linha mais alta do <b>campo</b> <b>descarta</b> 1 carta.	
136	<b>Populismo de esquerda</b>	<b>Entregue</b> 1 carta para alguém com no máximo 2 cartas.	
137	<b>Etnogenocídio</b>	<b>Entregue</b> 3 cartas para o último a jogar e 3 cartas para o próximo a jogar.	
138	<b>Agonismo deliberativo</b>	Qualquer jogador que seja o único a ter uma quantidade de cartas <b>descarta</b> 1 carta.	Como ainda se refere a um único jogador, pode causar crise caso mais de um jogador seja o único a ter uma quantidade de cartas.
139	<b>Ação direta</b>	Escolha qual carta do monte <b>comprar</b> . Embaralhe o monte. <b>Descarte</b> 2 cartas.	
140	<b>Pax romana</b>	Alterações no <b>campo</b> ou de estrutura têm como penalidade a compra de 2 cartas, inclusive a alteração desta estrutura. <b>Compre</b> 1 carta.	As alterações no campo, no caso, são aquelas que ocorrem no decorrer da <b>partida</b> , possibilitadas por cartas específicas, e não as que ocorrem após o término da <b>partida</b> . A penalidade, evidentemente, é aplicada ao jogador que realizou a alteração.
141	<b>Vantagem do incumbente</b>	O jogador mais alto no <b>campo</b> pode recusar o efeito de sua jogada. Causa <b>crise</b> caso esta seja a estrutura do jogador na linha mais alta. <b>Descarte</b> 1 carta.	Também causa crise caso um jogador tente solicitar o efeito desta carta mas haja mais que um jogador empatado como mais alto no campo.
142	<b>Assassinatos políticos</b>	O jogador mais alto no <b>campo</b> não pode alterá-lo, e não pode subir em caso de vitória. <b>Descarte</b> 1 carta.	Se houver dois jogadores empatados como mais altos no campo, esta carta em si não ativa a crise - a crise somente será ativada numa <i>outra</i> carta caso esta outra carta exija que um dos jogadores empatados (ou "o jogador mais alto") altere o campo. Aí sim esta carta, que até o momento só terá providenciado uma regra, tornará impossível o que se apresentar como necessário.
143	<b>O panóptico</b>	Veja as mãos de todos os jogadores. <b>Compre</b> 1 carta.	
144	<b>Crimes de guerra</b>	<b>Compre</b> 2 cartas. O próximo a jogar <b>descarta</b> 2 cartas.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
145	<b>Estado de exceção</b>	O número de cartas a serem <b>compradas</b> em cada estrutura dobra.	
146	<b>Terra arrasada</b>	Compre 1 carta. <b>Entregue</b> 1 carta para o próximo a jogar.	
147	<b>Espionagem</b>	<b>Entregue</b> 1 carta para um adversário e veja sua mão.	
148	<b>Flagelo do imperialismo</b>	Você e o último a jogar <b>compram</b> 2 cartas. O próximo a jogar <b>descarta</b> 2 cartas.	
149	<b>Terrorismo</b>	O próximo a jogar <b>compra</b> 3 cartas.	
150	<b>Sabotagem</b>	O próximo a jogar <b>compra</b> 2 cartas.	
151	<b>Campos de concentração e trabalho forçado</b>	Você e os dois últimos a jogar <b>compram</b> 2 cartas.	
152	<b>Mercenários</b>	Apoie qualquer <b>revolta</b> . Entregue 1 carta para o último jogador que iniciou uma revolta.	Causa crise caso ninguém tenha iniciado uma revolta ainda na <b>partida</b> vigente. Mesmo se a revolta proposta alterar esta carta, o jogador que a tinha por estrutura ainda a apoiará.
153	<b>Hamartia</b>	Todo jogador com várias cartas na mão que chegou a ter apenas 1 carta durante a partida atual <b>compra</b> 1 carta.	Causa crise caso nenhum jogador tenha ficado com 1 carta na mão ao longo da <b>partida</b> vigente.
154	<b>Falsa bandeira</b>	O último a jogar <b>entrega</b> 1 carta para o próximo a jogar.	
155	<b>Pragmatismo e disciplina</b>	Faça uma alteração no <b>campo</b> . <b>Descarte</b> 1 carta. <b>Altere</b> esta estrutura.	Causa crise caso não seja possível fazer qualquer alteração no campo.
156	<b>Rendição incondicional</b>	Escolha um adversário para vencer esta partida.	
157	<b>Zona de exclusão aérea</b>	Os 2 próximos a jogar não poderão comprar cartas. <b>Compre</b> 1 carta.	Causa crise, na <b>jogada</b> de algum dos 2 próximos jogadores, caso suas estruturas exijam compras.
158	<b>Tratados internacionais</b>	Você, o próximo a jogar e o último a jogar <b>descartam</b> 1 carta.	



Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
159	<b>Pacifismo radical</b>	Qualquer estrutura que faça os seus adversários <b>comprar</b> cartas não têm efeito. <i>Não causa crise.</i>	
160	<b>Guerra de conquista</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para cada adversário.	
161	<b>A contrarrevolução</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para cada jogador que alterou uma estrutura no último turno.	
162	<b>Missão de paz da ONU</b>	O jogador com mais cartas <b>entrega</b> 1 carta para um adversário.	
163	<b>Boicotes e abaixo-assinados</b>	O próximo a jogar <b>entrega</b> 1 carta para o último a jogar.	
164	<b>Sociedades secretas</b>	O último a jogar <b>compra</b> 2 cartas.	
995	<b>Alianças estratégicas</b>	Se você tiver mais que duas cartas na mão, descarte esta carta e forme uma equipe com um adversário. Mais de um jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo.	<b>Carta natural.</b> Há 4 destas no <b>Deck</b> estratégico. Formar uma equipe significa que a vitória de qualquer um dos dois torna-se a vitória dos dois. Contudo, em geral qualquer combinação de jogadores (inclusive todos) podem vencer, uma vez que a carta possibilita a vitória de mais de um jogador, seja eles quais forem. Ver seção <b>Campo</b> para observações sobre a dinâmica do <b>jogo</b> em caso de empate.
998	<b>Nova geração</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck</b> estratégico.
999	<b>Liderança</b>	Se você for o jogador com menos cartas na mão, <b>descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 2 destas no <b>Deck</b> estratégico.

### Deck social

No **deck social**, há 50 cartas (4 **naturais** e 46 **estruturais**). Das **estruturais**, 14 são ideológicas (2 para cada **ideologia**). Jogar com todos os **decks** significa jogar com 250 cartas, das quais 40 são **naturais** e 56 são ideológicas. Com este **deck** somado ao principal, não é possível jogar sem campo.

Este **deck**, em vez de adicionar uma nova **carta natural**, adiciona uma nova **regra** ao jogo, a regra do **poder assimétrico**. Cada jogador começa a partida com 8 cartas na mão em vez de 5, e perde 1 carta a cada linha que sobe no campo (se desce uma linha, volta a começar as partidas com 1 carta a mais). Assim, cada jogador na linha 1 começa com 7 cartas, cada jogador na linha 2 começa com 6 cartas, e os jogadores na linha 3 começam cada **partida** com 5 cartas.

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
165	<b>Sobrenome tradicional</b>	<b>Troque</b> 1 carta com o último a jogar. <b>Descarte</b> 1 carta. A carta <b>Nova geração</b> não pode ser usada.	Significa que <i>nenhum</i> jogador pode usar a carta <b>Nova geração</b> enquanto esta carta estiver em qualquer estrutura da sociedade. Cada sentença na orientação é executada individualmente e em sequência; a troca de cartas deve ocorrer antes do descarte durante a execução das instruções.
166	<b>Perseguição religiosa</b>	Nenhuma <b>troca</b> de cartas pode ser feita. <b>Entregue</b> 1 carta para um adversário.	Significa que <i>nenhuma</i> estrutura pode exigir troca de cartas enquanto esta carta estiver em qualquer estrutura da sociedade, sob pena de crise quando o fizer.
167	<b>Corrida eleitoral</b>	Você e o último a jogar <b>não compram</b> cartas. <b>Descarte</b> 1 carta. <i>Não causa crise.</i>	
168	<b>Taxação progressiva global</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para alguém com no máximo 2 cartas.	
169	<b>Gentrificação</b>	<b>Compre</b> 1 carta. <b>Troque</b> de mão com o último a jogar.	
170	<b>Aristocracia financeira</b>	O jogador com menos cartas <b>descarta</b> 2 cartas.	
171	<b>Pleno emprego</b>	<b>Troque</b> 1 carta com o próximo a jogar. <b>Descarte</b> 1 carta.	
172	<b>A caça aos traidores da revolução</b>	O segundo jogador mais alto no <b>campo compra</b> 2 cartas.	
173	<b>Estética da ordem</b>	Todo jogador com um número ímpar de cartas na mão <b>compra</b> 1 carta.	Causa crise caso nenhum jogador tenha um número ímpar de cartas na mão.
174	<b>Culto militarista</b>	<b>Entregue</b> 2 cartas para o último a jogar a cada 1 carta comprada ou entregue para você no último turno.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
175	Financiamento público de campanha	Todos <b>compram</b> 1 carta. <b>Entregue</b> 1 carta para um adversário.	
176	Renda básica universal	O(s) jogador(es) mais baixo(s) no <b>campo descarta(m)</b> 1 carta.	
177	Processo decisório com base em consenso	Mais que 1 pessoa pode vencer esta partida ao mesmo tempo. <b>Descarte</b> 2 cartas.	Ver seção Campo para uma discussão sobre os efeitos que esta carta pode causar no <b>jogo</b> . É conveniente lembrar que ela possui efeitos simplesmente por estar na sociedade, isto é, mesmo que a causa direta da <b>vitória</b> de dois ou mais jogadores tenha sido outra carta, o fato de que esta carta ocupa alguma (qualquer) estrutura na <b>partida</b> é o suficiente para que ela cause seu efeito de possibilitar vitórias simultâneas.
178	Confederalismo autogestionário	O jogador com menos cartas <b>compra</b> 1 carta. <b>Descarte</b> 1 carta. O próximo a jogar <b>descarta</b> 2 cartas.	
179	Sociedade confessional	Mostre sua mão para o último a jogar e o próximo a jogar. <b>Descarte</b> 1 carta.	
180	Humanismo cosmopolita	<b>Troque</b> de estrutura com um adversário com o mesmo número de cartas. <b>Descarte</b> 1 carta.	
181	Distopia pós-apocalíptica	O jogador que resolver <b>crises descarta</b> 2 cartas, enquanto os outros <b>compram</b> 1 carta. <b>Compre</b> 1 carta.	Se o jogador que tiver prioridade para resolver crises não puder descartar 2 cartas, passa-se ao próximo jogador na fila de prioridade.
182	Gamificação	Ao final de cada turno, o jogador que comprou mais cartas <b>compra</b> 1 carta. O que mais descartou, <b>descarta</b> 1 carta.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
183	<b>Planejamento urbano</b>	<b>Compre 1</b> carta. O próximo a jogar <b>descarta 2</b> cartas.	
184	<b>Dívida pública astronômica</b>	<b>Entregue 2</b> cartas para o próximo a jogar.	
185	<b>Blockchain</b>	<b>Compre 1</b> carta. Todos precisam da aprovação de ao menos 1 outro jogador para usar uma carta <b>Nova geração</b> .	Caso não haja aprovação, o jogador em questão sequer descarta a <b>Nova geração</b> . Não há necessidade de explicar o que se deseja fazer com ela antes da aprovação.
186	<b>Dupla jornada</b>	<b>Compre 2</b> cartas.	
187	<b>Bom humor e meditação</b>	Todo jogador tem prioridade para resolver sua própria <b>crise</b> . <b>Descarte 1</b> carta.	
188	<b>Ajuda humanitária</b>	O jogador com no mínimo 7 cartas <b>descarta 1</b> carta.	
189	<b>Crescimento do PIB</b>	Todos <b>descartam 1</b> carta. O(s) jogador(es) com mais cartas <b>compram 1</b> carta.	
190	<b>Júbilo da dívida</b>	Todos <b>descartam 2</b> cartas.	
191	<b>Sigilo pagão</b>	O jogador com três cartas <b>descarta 1</b> carta.	
192	<b>Burocracia partidária</b>	O jogador mais alto no <b>campo</b> <b>descarta 1</b> carta.	
193	<b>Altas taxas de analfabetismo</b>	O(s) jogador(es) mais alto(s) no <b>campo</b> <b>descarta(m) 1</b> carta.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
194	<b>Orçamento participativo</b>	O jogador mais baixo no <b>campo descarta 2</b> cartas. Os demais jogadores <b>compram 1</b> carta cada.	
195	<b>Democracia direta</b>	2 jogadores com o mesmo número de cartas <b>descartam 2</b> cartas.	
196	<b>O fim das fronteiras</b>	Os 2 jogadores empatados na linha mais baixa no <b>campo descartam 2</b> cartas. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
197	<b>Taxação regressiva</b>	O(s) jogador(es) com mais cartas <b>compram 2</b> cartas.	
198	<b>Ocupação desordenada do solo</b>	Você e o próximo a jogar <b>compram 2</b> cartas.	
199	<b>Sindicatos pelegos</b>	O último a ter feito algum descarte <b>compra 1</b> carta.	Pode causar crise caso ninguém tenha descartado nenhuma carta ainda.
200	<b>Epifania e conversão</b>	O último a jogar <b>entrega 2</b> cartas para você. <b>Descarte 1</b> carta.	
201	<b>Identidade religiosa</b>	Você e um adversário <b>trocam</b> de mão e <b>descartam 1</b> carta.	
202	<b>Êxodo rural</b>	Todos <b>compram 1</b> carta.	
203	<b>Interseccionalidade</b>	O jogador com mais cartas e o jogador mais baixo no <b>campo descartam 2</b> cartas cada.	

Número <sup>[1]</sup>	Nome	Efeito	Observações
204	<b>Amor livre</b>	Você e 2 adversários <b>descartam 1</b> carta.	
205	<b>Cultura literária</b>	Você e os 2 últimos a jogar <b>descartam 1</b> carta.	
206	<b>Sucesso profissional</b>	<b>Descarte 2</b> cartas.	
207	<b>Escravidão e tráfico de seres humanos</b>	<b>Entregue 2</b> cartas para um adversário. O último a jogar <b>compra 2</b> cartas. O jogador com menos cartas <b>descarta 3</b> cartas.	Cada sentença na orientação é executada individualmente e em sequência, de modo que o "jogador com menos cartas" no início da <b>jogada</b> pode não ser o mesmo quando esta parte da orientação é executada.
208	<b>Desenvolvimento sustentável</b>	O próximo a jogar <b>compra 1</b> carta. <b>Descarte 1</b> carta.	
209	<b>Ritos de passagem</b>	Todos <b>compram 1</b> carta a cada <b>crise</b> . <b>Descarte 1</b> carta.	
210	<b>Abolicionismo penal</b>	Os 2 últimos a jogar <b>descartam 1</b> carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
998	<b>Nova geração</b>	<b>Descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 3 destas no <b>deck social</b> .
999	<b>Liderança</b>	Se você for o jogador com menos cartas na mão, <b>descarte</b> esta carta e altere uma estrutura.	<b>Carta natural.</b> Há 1 no <b>deck social</b> .

1. Não consta no design das cartas.

## Arquivos

- [Todas as cartas \(de todos os decks\) para imprimir, recortar e jogar \(http://petercast.net/public/Agência\\_conjunto\\_completo\\_de\\_decks.pdf\)](http://petercast.net/public/Agência_conjunto_completo_de_decks.pdf)
  - [Complemento de cartas ideológicas P&B \(http://petercast.net/public/complemento\\_ideologia\\_pb.pdf\)](http://petercast.net/public/complemento_ideologia_pb.pdf)
- [Todas as cartas \(de todos os decks\) para imprimir, recortar e jogar, em arquivo editável \(Libreoffice\) \(http://petercast.net/public/Agência\\_conjunto\\_completo\\_de\\_decks.odt\)](http://petercast.net/public/Agência_conjunto_completo_de_decks.odt)

- [Complemento de cartas ideológicas P&B \(http://petercast.net/public/complemento\\_ideologia\\_pb.odt\)](http://petercast.net/public/complemento_ideologia_pb.odt)
  - [Tutorial básico \(modo simples\) \(http://petercast.net/public/regras-simples.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-simples.pdf)
  - [Tutorial para o modo Bourdieu \(http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf)
  - [Resumo das regras de hegemonia \(http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf)
  - [Lista de cartas, agrupadas por seus efeitos \(http://petercast.net/public/Lista\\_de\\_efeitos.odt\)](http://petercast.net/public/Lista_de_efeitos.odt)
- 

Disponível em "[http://www.petercast.net/wiki/index.php?title=Agência\\_\(Jogo\)&oldid=666](http://www.petercast.net/wiki/index.php?title=Agência_(Jogo)&oldid=666)"

---

Conteúdo disponível sob , salvo indicação em contrário (leia a **página principal** de cada projeto).