Como jogar Agência

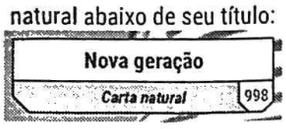
Assista ao vídeo em
http://petercast.net/agencia/video

ou siga as instruções abaixo:

Conhecendo o baralho

Este baralho tem **12** cartas **naturais** e **68** cartas **estruturais**.

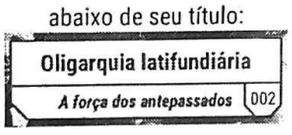
Verifique se uma carta é natural abaixo de seu título:



Toda carta que não é natural é estrutural.

21 cartas estruturais são também **ideológicas**. Elas podem ser de uma entre **7** ideologias, cada uma com nome e cor diferentes.

A ideologia de uma carta também aparece (colorida) abaixo de seu título:



Vencendo o jogo

Vence a partida o primeiro jogador a **descartar sozinho** todas as suas cartas no fim de sua jogada.

O vencedor da partida pode subir de linha no **campo**, o "placar" do jogo. Todos os jogadores começam na linha 0 do campo; para vencer o jogo, seja o primeiro a chegar à última linha!

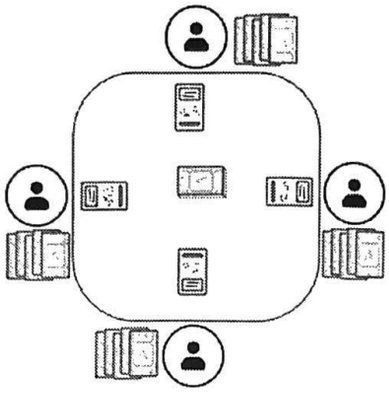
Jogando as partidas

Cada jogador começa a partida com 5 cartas na mão.

Todo jogador também começa a partida com uma carta que todos podem ver: essa é a **estrutura** de cada jogador.

Cartas naturais **nunca** podem ser estruturas.

Na figura abaixo, um exemplo de início de partida entre 4 jogadores (no centro da mesa, o monte, com as cartas que sobraram):



O conjunto das estruturas se chama **sociedade**.

O primeiro a jogar é sorteado. Os jogadores devem ler atentamente a estrutura desse jogador: deve ser feito **exatamente** o que ela exige.

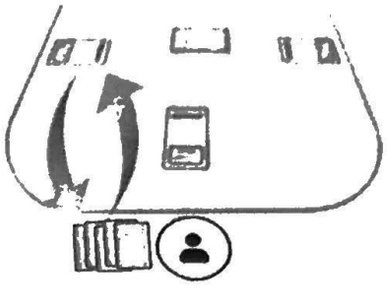
O mesmo deve ser feito para o próximo jogador, e assim por diante. A cada jogada deve ser feito **exatamente** o que a estrutura da vez exige, até o fim da partida, quando um jogador fica sem cartas em sua mão no fim de sua jogada.

No começo do jogo, o fluxo da partida é horário. O "próximo a jogar" está à esquerda do jogador da vez.

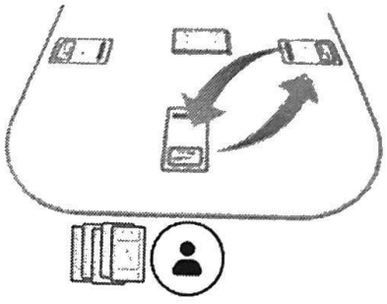
Depois de fazer o que a estrutura manda, há algumas coisas que o jogador da vez **pode fazer** (uma por jogada) **antes de passar a vez** para o próximo jogador:

- **Usar uma carta natural**. Algumas cartas naturais podem ser usadas para mudar ou trocar estruturas.

"Mudar uma estrutura" quer dizer substituí-la por uma carta estrutural à mão.

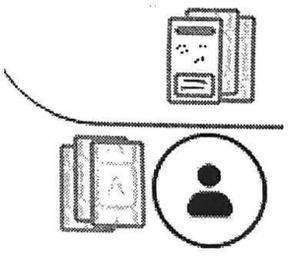


"Trocar estruturas" quer dizer substituir uma por outra na sociedade.



- **Um movimento**. Um jogador pode mudar uma estrutura por uma carta estrutural de sua mão que seja de sua ideologia.

- **Marcar ou desmarcar uma carta**. Marcar uma carta é colocá-la debaixo da estrutura, virada para baixo, como na figura abaixo.



Cada jogador pode marcar no máximo 2 cartas.

Cartas marcadas ainda podem ser descartadas, entregues ou trocadas para obedecer uma estrutura (elas fazem parte da mão do jogador), mas **não podem** ser usadas ao mudar estruturas.

▸ **Uma revolta**. Um jogador com 2 cartas marcadas pode **propor** aos adversários uma mudança **ou** troca de estruturas.

O jogador que propõe uma revolta deve explicar exatamente o que quer fazer: sua proposta só vale se **um adversário apoiá-la!** Se não, o jogo segue sem que nada mude.

Independente de a proposta ser aceita ou não, depois de uma revolta as cartas que o jogador havia marcado são imediatamente desmarcadas.

Sofrendo (e resolvendo) crises

É essencial seguir as estruturas **ao pé da letra!** Se uma estrutura manda um jogador descartar 2 cartas, mas ele só tem 1 na mão, ele não ganha a partida, porque deveria descartar 2. Se uma estrutura manda "o jogador com mais cartas" fazer alguma coisa, tem que haver um único jogador com mais cartas que todos os outros.

Nesses e em outros casos, acontece uma **crise**: o jogador que causou a crise não faz **nenhuma parte** do que sua estrutura manda, automaticamente marca uma carta (se tiver cartas para marcar), e o seu **adversário com mais cartas** "resolve a crise", isto é, **muda uma estrutura** (qualquer uma).

Se dois ou mais adversários estiverem **empatados** com mais cartas, o mais próximo a jogar resolve a crise.

Se o jogador que causou a crise tiver 2 cartas marcadas, ele deve fazer uma **revolta**.

⚠ Nenhum jogador pode causar uma crise em sua jogada se puder não fazê-lo.

Jogando com ideologias

Todo jogador começa o jogo sem ideologia, mas pode se filiar ou ser filiado a uma delas a partir de cartas específicas (como a **Nova geração**).

⚠ Nenhum jogador pode ter mais de uma ideologia, e jogadores não podem compartilhar ideologias.

Um jogador pode permanecer filiado a uma ideologia por todo o jogo! Contudo, as mesmas cartas que permitem filiações a ideologias também permitem desfiliações.

Além de poder fazer movimentos, a vantagem de ter uma ideologia é poder **vencer por hegemonia**: se 3 cartas da sua ideologia (ou 2, num jogo entre 3 pessoas) estiverem na sociedade, você vence a partida!

Conquistando o campo

O campo é um quadriculado com 5 linhas (numeradas de 0 a 4) e uma coluna para cada jogador. Ele deve ser desenhado em um pedaço de papel no início do jogo. Na figura abaixo, um exemplo de jogo entre João, Maria, Pedro e Ana:

4				
3				
2				
1				
0	J	M	P	A

Vence o jogo quem chega primeiro na última linha (linha 4).

Depois que a partida acaba e o vencedor sobe de linha, todo jogador a partir da linha 1 **deve** (se puder) mudar a posição de algum jogador no campo (pode ser até ele mesmo!) para um quadrado livre à esquerda ou à direita. Isto se chama **deslocar um jogador**.

Quem está mais acima no campo desloca por último; entre jogadores na mesma linha, desloca por último quem está há mais tempo nessa linha (se ainda houver empate, faz-se um sorteio).

3		
2		P
1	M	
0	J	

Se um jogador fica "em cima" de outro no campo (exemplo à esquerda), ele está **bloqueando** o jogador de baixo.

O jogo fica mais difícil para o jogador bloqueado. Ele não pode subir de linha, e se vence descartando todas as cartas ou por causa de uma estrutura, continua a mesma partida com 5 novas cartas (isso é anotado no campo – exemplo à direita – e se chama **"ficar na divisa"**).

3		
2		P
1	M	
0	J	

Mas bloquear também é perigoso! Se um jogador na divisa vence uma partida, sobe de linha de qualquer jeito, porque se ainda estiver bloqueado, **troca de posição** com o bloqueador (faz uma **"inversão"** - exemplo à esquerda).

3		
2		P
1	J	
0	M	

⚠ Um jogador perde seu status de divisa ao mudar de linha.

Vitórias por hegemonia são especiais. Se o jogador não estiver bloqueado, vence normalmente; mas, se estiver, faz uma inversão diretamente, sem precisar ficar na divisa primeiro!

*Para conhecer o jogo mais a fundo – para jogar em equipes ou entre apenas 2 jogadores – ou tirar dúvidas, consulte o **Manual Completo de Agência** em http://petercast.net/agencia/*