Agência

Versão 4.190617

Subsídio didático I: categorias de cartas estruturais, comparação entre cartas ideológicas, lista de efeitos, proporções de efeitos nos decks e lista de cartas naturais

Este documento detalha certas relações estruturais entre as cartas de **Agência**, facilitando o trabalho de professores tanto na preparação de aulas quanto em eventuais customizações do jogo para seus contextos específicos.

Ele inclui: uma categorização de cartas; um quadro comparativo das cartas ideológicas; uma lista que agrupa as cartas por seus efeitos; e, por fim, um detalhamento da proporção entre certa categorias de efeitos em cada deck, para efeito de equilíbrio de decks. Letras iniciais indicam o pertencimento a decks ("P" para Principal, "H" para Histórico e assim por diante).

Categorização de cartas estruturais

Certamente quase todas as cartas estruturais poderiam estar em quase todas as categorias, porém a ideia foi agrupá-las de acordo com o que lhes é mais característico; nos muitos casos em que uma mesma carta pode ser interpretada de múltiplas formas, por assim dizer, explica-se em que sentido ela foi categorizada de maneira ambígua. As categorias podem ajudar a selecionar grupos de cartas para formar decks personalizados, que ajudariam a abordar algum tema de maneira mais direta e específica.

Sistemas políticos

- A sentença dos reis (#001 – P – Amarelismo)
- Oligarquia latifundiária (#002 – P – Amarelismo)
- Neoliberalismo (#008 – P – Azulismo), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Ditadura do proletariado (#011 – P – Vermelhismo), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Republicanismo madisoniano (#017 – P – Marronismo)
- Autogestão revolucionária (#020 – P – Pretismo), no sentido de que implica uma certa organização política.
- Teocracia (#022 – P)
- Tecnocracia (#029 – P)
- Totalitarismo (#037 – P)
- Parlamentarismo (#039 – P), entendendo que ele também pode abarcar monarquias constitucionais em que o poder do rei / da rainha é severamente reduzido.
- Bonapartismo (#069 – H – Amarelismo), no sentido de que implica um certo estilo de governo

- Estado de bem-estar social (#070 – H - Roxismo), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Vida pirata (#092 – H), no sentido de que implica uma certa organização política.
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Os caracóis de Chiapas (#107 – H), no sentido de que implica uma certa organização política.
- Nomadismo e evasão (#196 – E), no sentido de que implica uma certa organização política.
- Aristocracia financeira (#206 – S – Azulismo), representando a plutocracia.
- Corporativismo nacionalista (#210 – S – Verdismo), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Patrimonialismo (#238 – S), no sentido de que implica uma certa forma de Estado e um certo estilo de governo.
- Organização dual (#246 – S), no sentido de que implica uma certa organização política.

Elementos de sistemas políticos

- Sufrágio universal (#005 – P – Roxismo)
- Populismo xenófobo (#014 – P – Verdismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Coesão autoritária (#015 – P – Verdismo), no sentido de que pode influenciar políticas de governo.
- Liberdade de imprensa e expressão (#016 – P – Marronismo), no sentido de que pode estar incorporada em leis.
- Governo de leis (#018 – P – Marronismo)
- Processo decisório com base em consenso (#019 – P – Pretismo)
- Microfísica do poder (#026 – P)
- Revolução feminista (#036 – P), no sentido de que pode estar incorporada em leis.
- Corrupção sistêmica (#038 – P), no sentido de que pode influenciar dinâmicas políticas.
- Presidencialismo de coalizão (#041 – P)
- Mobilização popular (#050 – P), no sentido de que pode ser estar incorporada em leis, ou influenciar dinâmicas políticas.
- Cooperação comunitária (#051 – P), no sentido de que pode ser estar incorporada em leis, ou influenciar dinâmicas políticas.
- Burocracia partidária (#053 – P)
- A máquina política de propaganda (#063 – P), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Perseguição política e repressão policial (#065 – P), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Populismo penal (#066 – P), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Representatividade sociopolítica (#067 – P)
- Legislação ambiental (#068 – P)
- Supremacismo branco (#073 – H – Verdismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.

- Estatuto do desarmamento (#084 – H), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Tratado de Vestfália (#100 – H)
- Magistratura sorteada (#106 – H)
- Direito babilônico (#112 – H)
- O conselho de mulheres Igbo (#113 – H), no sentido de que pode ser uma estratégia política
- Secularismo (#116 – T - Roxismo), no sentido de que pode estar incorporado em leis.
- Democracia contestatória (#120 – T – Marronismo)
- Representação imperativa e revogável (#121 – T – Pretismo)
- Biopoder (#125 – T)
- Doutrina do choque (#150 – T), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Populismo de esquerda (#162 – E – Roxismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Cercamento do bem comum (#163 – E – Azulismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Agonismo deliberativo (#166 – E – Marronismo), no sentido de que pode estar incorporado em leis.
- Pax romana (#168 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Vantagem do incumbente (#169 – E)
- Pão e circo (#170 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Estado de exceção (#173 – E)
- Imperialismo (#176 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Terrorismo (#177 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Reformismo (#188 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Cooptação (#195 – E), no sentido de que pode ser uma estratégia política
- Guerra comercial (#199– E), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo e que tem alcance em termos de relações internacionais.
- Ações afirmativas (#203 – S – Roxismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- A caça aos traidores da revolução (#208 – E – Vermelhismo), no sentido de que pode ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Financiamento público de campanha (#211 – S – Marronismo)
- Justiça inquisitória (#223 - S)
- Orçamento participativo (#230 – S)
- Democracia direta (#231 – S)
- O fim das fronteiras (#232 – S)

- Patriarcado (#247 – S), no sentido de que pode estar incorporado em leis e ser uma estratégia que se traduz em políticas de governo.
- Plebiscitos, referendos e pesquisas de opinião (#252 – S)

Sistemas econômicos

- A burocracia do comércio globalizado (#007 – P – Azulismo)
- Neoliberalismo (#008 – P – Azulismo), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Trabalho assalariado e mais-valia (#009 – P - Azulismo), representando o modo de produção capitalista.
- Economia planificada (#010 – P – Vermelhismo)
- Ditadura do proletariado (#011 – P – Vermelhismo), representando o modo de produção do socialismo soviético / marxista.
- Autogestão revolucionária (#020 – P – Pretismo), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Estado de bem-estar social (#070 – H - Roxismo), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Vida pirata (#092 – H), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Os caracóis de Chiapas (#107 – H), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Corporativismo nacionalista (#210 – S – Verdismo), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Coletivismo cooperativista (#214 – S – Pretismo)
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que implica uma certa dinâmica econômica.
- Georgismo (#222 - S)
- Potlach (#241 – S)
- Feudalismo (#242 – S)
- Círculo Kula (#244 – S)

Dinâmicas econômicas

- Pleno emprego (#012 – P – Vermelhismo)
- Leis trabalhistas (#031 – P)
- Êxodo rural (#033 – P)
- Corrupção sistêmica (#038 – P), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Dívida pública astronômica (#042 – P)
- Disrupção tecnocientífica (#046 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Reforma agrária (#054 – P)
- Grandes fluxos migratórios (#055 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Prosperidade e afluência (#056 – P)
- Explosão demográfica (#058 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.

- Instrumentos estatais de intervenção econômica (#059 – P)
- Recessão econômica (#061 – P)
- Trabalho voluntário (#062 – P), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Crescimento do PIB (#064 – P)
- Revolução verde (#076 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Levante de Pentrich (#081 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Redes sociais na era das câmeras ubíquas (#083 – H), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Revolução dos baldinhos (#085 - H)
- A inflação de Muça I (#087 – H)
- Revolução industrial (#093 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Uberização do trabalho (#096 – H)
- As guerras do ópio (#104 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Doutrina do choque (#150 – T), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Utilitarismo (#152 – T), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Populismo de esquerda (#162 – E – Roxismo), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Cercamento do bem comum (#163 – E – Azulismo)
- Sindicalismo (#164 – E – Vermelhismo)
- Terra arrasada (#174 – E), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Greve geral (#178 – E), no sentido de que influencia a economia.
- Guerra total (#193 – E), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Cooptação (#195 – E), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Guerra comercial (#199 – E), no sentido de que é uma questão econômica.
- Taxação progressiva (#204 – S – Roxismo)
- Gentrificação (#205 – S – Azulismo), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Renda básica universal (#212 – S – Marronismo)
- Consumismo (#217 – S), no sentido de que pode influenciar a economia.
- Jubileu (#226 – S), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Cunhagem monetária (#228 – S)
- Taxação regressiva (#233 – S)
- Proibição de substâncias (#237 – S), no sentido de que esse tipo de evento pode influenciar a economia.
- Organização dual (#246 – S), no sentido de que organiza a economia.

Atitudes culturais e visões de mundo

- Conservadorismo cultural (#003 – P – Amarelismo)
- Culto militarista (#013 – P – Verdismo)

- Populismo xenófobo (#014 – P – Verdismo), no sentido de que é uma atitude que em certos momentos se difunde entre a população.
- Coesão autoritária (#015 – P – Verdismo), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Governo de leis (#018 – P – Marronismo)
- A ordem natural das coisas (#027 – P)
- Revolução feminista (#036 – P), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Guerra justa (#043 – P), no sentido de que a ideia de que uma dada guerra é justa pode ser difundida entre a população em certos momentos.
- Diversidade étnico-cultural (#044 – P), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Cultura literária (#060 – P), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Trabalho voluntário (#062 – P), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Populismo penal (#066 – P), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Bonapartismo (#069 – H – Amarelismo), no sentido de que muitos podem ter por valor a ideia de que é necessário "uma pessoa forte" à frente de um governo para "impôr ordem" ao que seria desordeiro.
- Supremacismo branco (#073 – H – Verdismo), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Levante de Pentrich (#081 – H), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Estatuto do desarmamento (#084 – H), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Incursões mongóis (#111 – H), no sentido de que crer na validade de um tal projeto pode ser um valor difundido entre a população.
- O conselho de mulheres Igbo (#113 – H), no sentido de que essa solidariedade pode ser um valor difundido entre a população.
- Meritocracia (#115 – T – Amarelismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- O fim da história (#117 – T – Azulismo)
- Materialismo dialético (#118 – T – Vermelhismo)
- Darwinismo social (#119 – T - Verdismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Perspectivismo ameríndio (#124 – T)
- Esquizoanálise (#126 – T)
- Pós-modernismo (#127 – T)
- Teoria crítica (#128 – T)
- Neoplatonismo (#131 – T)
- Existencialismo (#132 – T)
- Niilismo e anomia (#133 – T)

- Psicanálise (#135 – T)
- Amor fati e eterno retorno (#137 – T)
- Positivismo (#138 – T)
- Retórica sofista (#140 – T)
- Teoria queer (#141 – T)
- Cinismo (#143 – T)
- Um rio nunca é o mesmo (#144 – T)
- Teoria do reconhecimento (#146 – T)
- Ceticismo (#151 – T)
- Utilitarismo (#152 – T), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- A revolução silenciosa (#153 - T), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Justiça como equidade (#154 – T), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Maiêutica (#155 – T)
- Ascetismo (#156 – T)
- A banalidade do mal (#158 – T)
- Almas aguadas (#159 – T)
- Bushido (#160 – T)
- Moralismo comportamental (#161 – E – Amarelismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Imperialismo (#176 – E), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Terrorismo (#177 – E), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Pragmatismo e disciplina (#183 – E)
- Pacifismo radical (#187 – E)
- Reformismo (#188 – E), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Resistência guerrilheira (#194 – E), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Nomadismo e evasão (#196 – E), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Antifascismo (#197 – E), no sentido de que pode ser um valor difundido entre uma população.
- A família nuclear (#201 – S – Amarelismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Ações afirmativas (#203 – S – Roxismo), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- A caça aos traidores da revolução (#208 – E – Vermelhismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Estética da ordem (#209 – S – Verdismo)
- Pedagogia libertária (#213 – S – Pretismo), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Humanismo cosmopolita (#216 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.

- Consumismo (#217 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Justiça restaurativa (#227 – S), no sentido de que pode ser um valor difundido entre a população.
- Patrimonialismo (#238 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Interseccionalidade (#239 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Amor livre (#240 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.
- Organização dual (#246 – S), no sentido de que está entrelaçado a uma questão de valor e tradição.
- Patriarcado (#247 – S), no sentido de que esse pode ser um valor difundido entre a população.

Princípios de relações sociais

- Direitos humanos (#004 – P – Roxismo)
- Coesão autoritária (#015 – P – Verdismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Liberdade de imprensa e expressão (#016 – P – Marronismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Governo de leis (#018 – P – Marronismo)
- Método científico (#025 – P)
- Identidade religiosa (#032 – P)
- Revolução feminista (#036 – P), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Corrupção sistêmica (#038 – P), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Diversidade étnico-cultural (#044 – P), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Populismo penal (#066 – P), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Supremacismo branco (#073 – H – Verdismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Tombamento cultural (#079 – H), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Redes sociais na era das câmeras ubíquas (#083 – H), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Estatuto do desarmamento (#084 – H), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Direito babilônico (#112 – H)
- Meritocracia (#115 – T – Amarelismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Secularismo (#116 – T - Roxismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Darwinismo social (#119 – T - Verdismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Modernidade líquida (#122 – T)
- Capital simbólico (#123 – T)
- Ubuntu (#129 – T)
- O indivíduo kantiano (#130 – T)
- A dialética do espírito (#134 – T)
- Transvaloração dos valores (#136 – T)
- Amizade aristotélica (#139 – T)

- Racionalismo e iluminismo (#145 – T)
- Moralidade escrava (#147 – T)
- O tempo cíclico (#148 – T)
- O tempo mecânico (#149 – T)
- Utilitarismo (#152 – T), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Justiça como equidade (#154 – T), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- A banalidade do mal (#158 - T)
- Moralismo comportamental (#161 – E – Amarelismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Agonismo deliberativo (#166 – E – Marronismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Ação direta e grupos de afinidade (#167 – E – Pretismo)
- Imperialismo (#176 – E), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Terrorismo (#177 – E), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Nomadismo e evasão (#196 – E), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Antifascismo (#197 – E), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- A família nuclear (#201 – S – Amarelismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- A caça aos traidores da revolução (#208 – E – Vermelhismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Pedagogia libertária (#213 – S – Pretismo), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Sociedade confessional (#215 – S)
- Humanismo cosmopolita (#216 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Consumismo (#217 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Polarização política (#220 – S)
- Justiça restaurativa (#227 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Medicina preventiva (#225 – S)
- Feitiçaria (#227 – S)
- Proselitismo religioso (#236 – S)
- Patrimonialismo (#238 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Interseccionalidade (#239 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Amor livre (#240 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.
- Organização dual (#246 – S), no sentido de que orienta dinâmicas sociais.
- Patriarcado (#247 – S), no sentido de que pode orientar dinâmicas sociais.

Dinâmicas e instituições sociais

- Mobilidade social (#006 – P – Roxismo)
- Populismo xenófobo (#014 – P – Verdismo), no sentido de que ativa discriminação, e suas reações, entre diferentes grupos sociais.
- Zona autônoma temporária (#021 – P – Pretismo)
- O sistema escolar (#023 – P)
- Crime organizado (#024 – P)
- Planejamento urbano (#028 – P)

- Ritos de passagem (#030 – P)
- Guerra civil (#034 – P)
- Inteligência artificial (#035 – P)
- Revolução feminista (#036 – P), no sentido de que pode ser um movimento dentro de uma sociedade.
- Corrupção sistêmica (#038 – P), no sentido de que pode permear a sociedade.
- Golpe de Estado (#040 – P)
- Guerra justa (#043 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Indústria cultural e mídia de massa: a sociedade do espetáculo! (#045 – P)
- Disrupção tecnocientífica (#046 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Movimento estudantil (#048 – P)
- Acúmulo de privilégios (#049 – P)
- Mobilização popular (#050 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Cooperação comunitária (#051 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Grandes fluxos migratórios (#055 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Explosão demográfica (#058 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Cultura literária (#060 – P), no sentido de que pode permear a sociedade.
- Trabalho voluntário (#062 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- A máquina política de propaganda (#063 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Perseguição política e repressão policial (#065 – P), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Populismo penal (#066 – P), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Universidade de Bolonha (#082 – H)
- Revolução dos baldinhos (#085 - H)
- Protestos na Praça da Paz Celestial (#108 – H)
- Decolonização (#157 - T)
- Cercamento do bem comum (#163 – E – Azulismo), no sentido de que este tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Hong Kong (#071 – H – Azulismo)
- Stalingrado (#072 – H – Vermelhismo)
- O Partido dos Panteras Negras (#105 – H)
- Companhia Holandesa das Índias Orientais (#109 - H)
- Supremacismo branco (#073 – H – Verdismo), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Sereníssima república (#074 – H – Marronismo)
- Makhnovitchina (#075 – H – Pretismo)

- Revolução verde (#076 – H), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Revoluções burguesas (#077 – H)
- Guerra fria (#078 – H)
- Tombamento cultural (#079 – H), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Cruzadas (#080 – H)
- Levante de Pentrich (#081 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Redes sociais na era das câmeras ubíquas (#083 – H), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Estatuto do desarmamento (#084 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Relações coloniais (#221 - S), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais, e de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Caminhada lunar (#086 – H)
- Maio de 68 (#088 – H)
- Revolta da vacina (#089 – H)
- Revolução haitiana (#091 – H)
- Revolução industrial (#093 – H), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais, e de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- A queda do império (#094 – H)
- A internet (#095 – H)
- Reforma protestante (#097 – H)
- Associação Internacional dos Trabalhadores (#098 – H)
- Ilha de Páscoa (#101 – H), no sentido de que representa as grandes navegações polinésias.
- Quilombo dos Palmares (#102 – H)
- As guerras do ópio (#104 – H), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- A Grande Guerra às Emus (#110 – H)
- Incursões mongóis (#111 – H), no sentido de que foi um evento histórico (instituição) específico, com uma dinâmica generalizável (uma guerra de conquista territorial).
- O conselho de mulheres Igbo (#113 – H), no sentido de que é uma instituição regular, que ativa uma certa dinâmica social.
- Centro para Cultura e Divertimento (#114 – H)
- Etnogenocídio (#165 – E – Verdismo)
- Pax romana (#168 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Pão e circo (#170 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- O panóptico (#171 – E)
- Crimes de guerra (#172 – E)
- Terra arrasada (#174 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Colaboração com forças de segurança (#175 – E)
- Greve geral (#178 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Campos de concentração e trabalho forçado (#179 – E)
- Mercenários (#180 – E)

- Acordo de não-proliferação nuclear (#181 – E)
- Falsa bandeira (#182 – E)
- Rendição incondicional (#184 – E)
- Zona de exclusão aérea (#185 – E)
- Tratados internacionais (#186 – E)
- A contrarrevolução (#189 – E)
- Missão de paz da ONU (#190 – E)
- Boicotes e abaixo-assinados (#191 – E)
- Patrulhamento migratório e aduaneiro (#192 – E)
- Guerra total (#193 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Resistência guerrilheira (#194 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Nomadismo e evasão (#196 – E), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Antifascismo (#197 – E), no sentido de que pode se cristalizar em um movimento político (instituição) específico.
- Os bastidores do poder (#198 – E)
- Grupos de extermínio (#200 – E)
- A família nuclear (#201 – S – Amarelismo), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Perseguição religiosa (#202 – S – Amarelismo)
- Ações afirmativas (#203 – S – Roxismo), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Gentrificação (#205 – S – Azulismo), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- A revolução cultural (#207 – S – Vermelhismo)
- Pedagogia libertária (#213 – S – Pretismo), no sentido de que é uma prática institucionalizada.
- Gamificação (#218 – S)
- Publicidade infantil (#219 – S)
- Justiça inquisitória (#223 - S)
- Justiça restaurativa (#227 – S), no sentido de que é uma prática institucionalizada.
- Ajuda humanitária (#224 – S)
- Jubileu (#226 – S), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.
- Altas taxas de analfabetismo (#229 – S)
- Ocupação desordenada do solo (#234 – S)
- Abolicionismo penal (#235 – S)
- Proibição de substâncias (#237 – S), no sentido de que pode ser algo em que uma sociedade se engaje.
- Escravidão e tráfico de seres humanos (#243 – S)
- Métodos contraceptivos contemporâneos (#245 – S)
- Organização dual (#246 – S), no sentido de é uma certa dinâmica social.
- Sacrifícios cerimoniais (#248 – S)
- Festividades populares (#249 – S)
- Sociedades secretas (#251 – S)

- A revolução silenciosa (#153 - T), no sentido de que esse tipo de evento pode causar mudanças sociais.

Condições materiais

- Aquecimento global (#052 – P)
- Defesas naturais (#057 – P)
- Revolução verde (#076 – H), no sentido de que alterou as condições materiais.
- Tombamento cultural (#079 – H), no sentido de que se refere à preservação de elementos materiais.
- Peste negra (#090 – H)
- A erradicação da varíola (#099 – H)
- Ilha de Páscoa (#101 – H), no sentido de que representa uma localização física e a questão dos desafios técnicos envolvidos nas navegações.
- O desastre de Chernobil (#103 – H)
- A linguagem do universo (#142 – H)
- Infraestrutura turística (#250 – S)

Quadro comparativo de cartas ideológicas

	Amarelismo	Roxismo	Azulismo	Vermelhismo	Verdismo	Marronismo	Pretismo
Sistemas políticos	**001, 002, 069**	070	008, 206	011	210	017	020
Elementos de sistemas políticos		005, 116, 162, 203	163	208	014, 015, 073	**016, 018, 120, 166, 211**	019, 121
Sistemas econômicos		070	**007, 008, 009**	010, 011	210		020, 214
Dinâmicas econômicas		162, 204	163, 205	012, 164		212	
Atitudes culturais e visões de mundo	003, 069, 115, 161, 201	203	117	118, 208	**013, 014, 015, 073, 119, 209**	018	213
Princípios de relações sociais	115, 161, 201	004, 116		208	015, 073, 119	016, 018, 166	167, 213
Dinâmicas e instituições sociais	201, 202	006, 203	071, 163, 205	072, 207	014, 073, 165	074	021, 075, 213
Causa descartes	002, 069, 201	006, 070, 203	007, 008, 071, 163	010, 011, 012, 164	015, 119, 210	018, 166, 212	020, 075, 167 213
Causa compras	**001, 002, 069**	004, 005	008, 163	072, 208	015, 209	017, 211	020, 167
Causa entregas	161, 202	162, 204	007, 009		**013, 014, 073, 165**	016, 211	
Causa trocas	201	116		012		074	021
Facilita alterações estruturais		006	008, 205	**010, 118, 207**		074	020, 021
Dificulta alterações estruturais	003	005	008, 117	011		**017, 018, 074, 120**	075, 121, 213
Muda conquistas		**203**					
Outros efeitos	069, 115	116, 203	117, 206	072, 207	119	016	**019, 167, 213, 214**

Cartas agrupadas por efeitos

Esta classificação permite àqueles que querem fazer novas cartas, ou experimentar com outros efeitos, por exemplo, não criem uma carta com o mesmo efeito que uma já existente, ou se organizem melhor ao fazê-lo.

Descartar

O jogador descarta __.

1	2	3
010 Economia planificada **(O jogador com mais conquistas muda uma estrutura.)**	006 Mobilidade social **(Troque de estrutura com um adversário com menos cartas.)**	049 Acúmulo de privilégios
011 Ditadura do proletariado **(Somente o(s) jogador(es) com mais cartas pode(m) usar a carta Liderança.)**	119 Darwinismo social **(O vencedor da partida toma 1 conquista de um adversário.)**	
030 Ritos de passagem **(Se possível, todo jogador compromete 2 cartas ao sofrer crise.)**	123 Capital simbólico **(Tenha prioridade na resolução de crises.)**	
075 Makhnovtchina **(Esta estrutura não pode ser mudada através de uma revolta.)**		
084 Estatuto do desarmamento **(Nenhum jogador poderá entregar mais de 1 carta por jogada (não afeta outras ações, como descartes ou compras). Não causa crise.)**		
127 Pós-modernismo **(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 crise.)**		
135 Psicanálise **(Tenha prioridade na resolução de crises.)**		
151 Ceticismo **(Veja a mão do último a jogar. Não comprometa cartas.)**		
176 Imperialismo **(Você pode vetar qualquer mudança estrutural, exceto a que substitui esta carta.)**		
183 Pragmatismo e disciplina **(Mude uma conquista. Mude esta estrutura.)**		
203 Ações afirmativas **(A ordem das jogadas passa a fluir na direção do jogador ao lado com mais cartas. / Mude uma conquista.)**		
210 Corporativismo nacionalista **(a cada 1 carta comprada pelos adversários desde a última jogada do jogador)**		
215 Sociedade confessional **(Mostre sua mão para o último a jogar e o próximo a jogar.)**		
216 Humanismo cosmopolita **(Troque de estrutura com um adversário com o mesmo número de cartas.)**		
228 Cunhagem monetária **(a cada 8 descartes e/ou entregas feitos por qualquer jogador desde que esta estrutura foi colocada na sociedade)**		

__ descarta(m) __.

O único jogador a ter uma quantidade de cartas	1		166 Agonismo deliberativo **(Não causa crise.)**
Último a jogar	1		
Próximo a jogar	1		
O jogador com menos cartas	1		022 Teocracia
			088 Maio de 68 **(se não houve revolta bem-sucedida desde a última jogada do jogador) (Mude uma conquista. Altere a ideologia de um jogador.)**
			220 Polarização política **(Jogadores não podem alterar ideologias. Não causa crise.)**
O jogador com 2 cartas	1		
O(s) jogador(es) com 2 cartas	1		
O jogador com 3 cartas	1		
O(s) jogador(es) com 3 cartas	1		
O jogador com 4 cartas	1		
O(s) jogador(es) com 4 cartas	1		
O jogador com 5 cartas	1		
O(s) jogador(es) com 5 cartas	1		
O jogador com 6 cartas	1		
O(s) jogador(es) com 6 cartas	1		
O jogador com no mínimo 7 cartas	1		224 Ajuda humanitária
O(s) jogador(es) com no mínimo 7 cartas	1		
O jogador com mais cartas	1		070 Estado de bem-estar social
O jogador mais menos conquistas	1		
O jogador com mais conquistas	1		169 Vantagem do incumbente
O jogador e o último a jogar	1		051 Cooperação comunitária
O jogador e os 2 últimos a jogar	1		060 Cultura literária **(Altere a ideologia de um jogador.)**
O jogador e o próximo a jogar	1		018 Governo de leis **(Qualquer jogador que propor uma revolta compra 2 cartas – exceto para mudar esta estrutura, se bem-sucedida.)**
			085 Revolução dos baldinhos **(Mude uma conquista.)**
			213 Pedagogia libertária **(A resolução de toda crise exige a mudança da estrutura da jogada. / A ordem das jogadas**

			passa a fluir na direção contrária à atual.)
O jogador e os 2 próximos a jogar	1		
O jogador e um adversário	1		139 Amizade aristotélica
O jogador, o último a jogar e o próximo a jogar	1		186 Tratados internacionais
O jogador e 2 adversários	1		240 Amor livre **(Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo. Mude uma conquista.)**
Todo jogar com 1 carta	1		
Todo jogador com 2 cartas ou menos	1		
Todo jogador com 3 cartas ou menos	1		035 Inteligência artificial
Todo jogador com 4 cartas ou menos	1		
Todo jogador com 5 cartas ou menos	1		
Todo jogador com 2 cartas ou mais	1		
Todo jogador com 3 cartas ou mais	1		
Todo jogador com 4 cartas ou mais	1		
Todo jogador com 5 cartas ou mais	1		
Todo jogador com um número primo de cartas	1		
Todo jogador com um número não-primo de cartas	1		142 A linguagem do universo
Todo jogador cuja estrutura não faz terceiros comprar cartas	1		131 Neoplatonismo
Todo jogador que aprovou uma revolta proposta pelo jogador na partida	1		146 Teoria do reconhecimento
Todo jogador que não descartou cartas desde a última jogada do jogador	1		141 Teoria queer **(Não é possível vencer por hegemonia.)**
2 últimos a jogar	1		235 Abolicionismo penal **(A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.)**
Os 2 últimos a jogar e o próximo a jogar	1		
Os último a jogar e os 2 próximos a jogar	1		
Os 2 últimos a jogar e os 2 próximos a jogar	1		
O(s) jogador(es) menos conquistas	1		067 Representatividade sociopolítica **(Mude uma conquista.)**
			212 Renda básica universal
O(s) jogador(es) com mais conquistas	1		053 Burocracia partidária
			229 Altas taxas de analfabetismo **(Revoltas só possibilitam trocas de estruturas.)**
O(s) jogador(es) com mais cartas	1		164 Sindicalismo
Todo adversário com número de conquistas igual ao seu	1		091 Revolução haitiana **(Tome 2**

			conquistas do jogador com mais conquistas.)
Todos	1		099 A erradicação da varíola
			148 O tempo cíclico **(O fluxo do jogo não pode ser alterado. Não causa crise.)**
			170 Pão e circo **(se não houve revolta bem-sucedida desde a última jogada do jogador) (Não causa crise.)**
			249 Festividades populares **(Enquanto esta estrutura estiver na sociedade, você será considerado o jogador com mais conquistas. Mude uma conquista.)**
			227 Justiça restaurativa **(Você pode mudar uma estrutura colocada na sociedade por um adversário desde a sua última jogada.)**
Último a jogar	2		
Próximo a jogar	2		054 Reforma agrária
O jogador com menos cartas	2		071 Hong Kong
			104 As guerras do ópio **(Estruturas que implicam compras não podem ser mudadas.)**
O jogador com mais cartas	2		
O jogador com menos conquistas	2		
O jogador com mais conquistas	2		238 Patrimonialismo
O jogador e o último a jogar	2		
Os 2 jogadores com o mesmo número de cartas	2		
3 jogadores com o mesmo número de cartas	2		
O jogador com mais cartas e o com menos conquistas	2		239 Interseccionalidade **(Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo.)**
O jogador com mais cartas e o com mais conquistas	2		
O jogador com menos cartas e o com menos conquistas	2		
O jogador com menos cartas e o com mais conquistas	2		
Os 2 jogadores com mais cartas	2		102 Quilombo dos Palmares **(Revoltas não exigem aprovação.)**
O(s) jogador(es) com mais cartas	2		226 Jubileu
Os 2 jogadores com menos conquistas	2		232 O fim das fronteiras **(A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.)**
Todo jogador que comprou 1 ou mais cartas desde a última	2		031 Leis trabalhistas

jogada do jogador			
Os adversários	2		129 Ubuntu **(Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo.)**
Todos	2		
Um adversário	3		
Último a jogar	3		
Próximo a jogar	3		
O jogador com menos cartas	3		
O jogador com mais cartas	3		
O jogador e o último a jogar	3		
O jogador e o próximo a jogar	3		
O(s) jogador(es) com menos cartas	3		
O(s) jogador(es) com mais cartas	3		
Todos	3		
Os adversários	?		145 Racionalismo e iluminismo **(suas cartas comprometidas, se houver)** **(O jogador compromete 1 carta, se possível)**

__ descarta(m) __. __ descarta(m) __.

O jogador com menos conquistas	1	Um adversário escolhido pelo jogador com mais conquistas	1	230 Orçamento participativo
O jogador	2	O próximo a jogar	1	036 Revolução feminista **(Revoltas não exigem aprovação.)**

Comprar

O jogador compra __.

1	2
005 Sufrágio universal **(Toda mudança estrutural feita com a carta Liderança deve ser votada, e só é aprovada se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam).)**	077 Revoluções burguesas **(Tome 2 conquistas de um adversário com mais conquistas.)**
017 Republicanismo madisoniano **(O(s) jogador(es) com menos cartas pode(m) vetar mudanças estruturais – exceto a que substitui esta carta.)**	
026 Microfísica do poder **(Jogue com a mão à mostra. / Não proponha revoltas.)**	
061 Recessão econômica **(Troque de estrutura com um adversário com mais cartas.)**	
110 A Grande Guerra às Emus	

125 Biopoder **(O(s) jogador(es) com menos conquistas joga(m) duas vezes.)**	
168 Pax romana **(Mudanças de estrutura (inclusive desta), têm como pena a compra de 2 cartas.)**	
171 O panóptico **(Veja as mãos de todos os adversários.)**	
185 Zona de exclusão aérea **(Os 2 jogadores com mais cartas não compram cartas.)**	
192 Patrulhamento migratório e aduaneiro **(O(s) jogador(es) com mais conquistas não recebem cartas de jogadores com mais cartas. Não causa crise.)**	
252 Plebiscitos, referendos e pesquisas de opinião **(Toda solução para crise deve ser votada, e só é aprovada se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam).)**	

__ compra(m) __.

O último a jogar	1		
O próximo a jogar	1		081 Levante de Pentrich **(O jogador com mais cartas pode vetar mudanças estruturais - exceto a que substitui esta carta.)**
			177 Terrorismo
O último a ter feito algum descarte	1		195 Cooptação **(Não apoie revoltas.)**
Todo adversário que faz terceiros comprarem cartas	1		004 Direitos humanos
O jogador com 3 cartas	1		
O jogador com 4 cartas	1		
O jogador com mais cartas	1		
O jogador e o último a jogar	1		194 Resistência guerrilheira **(Não é possível vencer por hegemonia.)**
O jogador e o próximo a jogar	1		128 Teoria crítica **(Altere a ideologia de um adversário.)**
O jogador com mais cartas e o jogador com menos cartas	1		089 Revolta da vacina
Todo jogador com número ímpar de cartas na mão	1		209 Estética da ordem
Todo jogador que chegou a ter durante a partida atual (ao final de sua jogada), ou tem agora, apenas 1 carta na mão	1		227 Feitiçaria
Todo jogador com revolta malsucedida na partida	1		065 Perseguição política e repressão policial
O(s) jogador(es) com mais cartas	1		199 Guerra comercial **(O jogador com menos cartas não descarta cartas.)**
O(s) jogador(es) com menos conquistas	1		223 Justiça inquisitória
Todos	1		033 Êxodo rural
			034 Guerra civil **(Nenhum jogador pode vencer por hegemonia. / Mude uma conquista.)**

			052 Aquecimento global **(Esta estrutura não pode ser mudada através de crise.)**
			083 Redes sociais na era das câmeras ubíquas **(Todos jogam com as cartas na mão à mostra.)**
			132 Existencialismo **(Todo adversário pode recusar o efeito de sua estrutura em sua jogada. / A jogada seguinte ativa uma crise.)**
O último a jogar	2		251 Sociedades secretas
O próximo a jogar	2		
O jogador com menos cartas	2		072 Stalingrado **(Para cada 3 cartas nas mãos de todos os jogadores) (A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.)**
			098 Associação Internacional dos Trabalhadores **(Altere a ideologia de um jogador.)**
O jogador com menos conquistas	2		
O jogador com mais conquistas	2		
O segundo jogador com mais conquistas	2		208 A caça aos traidores da revolução
O jogador e o último a jogar	2		
O jogador e o próximo a jogar	2		234 Ocupação desordenada do solo
O jogador e os 2 últimos a jogar	2		179 Campos de concentração e trabalho forçado
O jogador e os 2 próximos a jogar	2		
O(s) jogador(es) com menos cartas	2		
O(s) jogador(es) com mais cartas	2		233 Taxação regressiva
Todo adversário que fez terceiros comprarem ou receberem cartas desde a última jogada do jogador	2		112 Direito babilônico
Todo adversário cuja estrutura faz o jogador com menos conquistas comprar cartas	2		157 Decolonização **(Mude uma estrutura.)**
Os adversários	2		
Todos	2		
Último a jogar	3		175 Colaboração com forças de segurança
Próximo a jogar	3		
O jogador com menos cartas	5		094 A queda do império
Um adversário	?		001 A sentença dos reis **(até 4)**
Um adversário	?		143 Cinismo **(até ter o mesmo número de cartas que o jogador com mais cartas) (Causa crise se**

			não puder haver compra de cartas.)
Todos	?		090 Peste negra **(um terço do número de cartas na mão do jogador com mais cartas, arredondando o número para cima)**

__ compra(m) __. __ compra(m) __.

O jogador	3	O último a jogar e o próximo a jogar	2		103 O desastre de Chernobil **(Nenhum jogador pode trocar cartas com você. / A jogada seguinte ativa uma crise.)**

Entregar

O jogador entrega __ para __.

1	Um adversário		202 Perseguição religiosa **(Nenhuma troca de cartas pode ser feita.)**
1	Último a jogar		055 Grandes fluxos migratórios **(Mude uma estrutura)** 138 Positivismo **(Todo adversário com número par de cartas pode recusar o efeito de sua estrutura em sua jogada.)**
1	Último a jogar (a cada 1 carta adquirida pelo jogador desde a última jogada do jogador)		013 Culto militarista
1	Próximo a jogar		
1	O último jogador que propôs uma revolta.		180 Mercenários **(Apoie qualquer revolta)**
1	Adversário com no máximo 2 cartas		162 Populismo de esquerda
1	O jogador com mais conquistas		097 Reforma protestante **(Mude uma conquista.)**
2	Último a jogar		046 Disrupção tecnocientífica **(A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.)**
2	Próximo a jogar		109 Companhia Holandesa das Índias Orientais
2	Um adversário		221 Relações coloniais
2	Alguém com no máximo 2 cartas		204 Taxação progressiva
2	Adversário com no mínimo 5 cartas		014 Populismo xenófobo
2	Um adversário com número par de cartas na mão		092 Vida pirata
2	1 para o último a jogar e 1 para o próximo a jogar		
2	Cada adversário que mudou uma estrutura na partida		189 A contrarrevolução
2	Cada adversário que entregou cartas para o jogador desde a		140 Retórica sofista

	última jogada do jogador		
2	Cada adversário		
6	3 para o último a jogar e 3 para o próximo a jogar		165 Etnogenocídio
?	Um adversário		009 Trabalho assalariado e mais-valia **(a quantidade de cartas descartadas por todos desde a última jogada do jogador)**

__ entrega(m) __ para __.

Último a jogar	1	O jogador		242 Feudalismo **(Todo jogador pode solicitar que um adversário com mais conquistas vete a mudança da estrutura do solicitante.)**
Último a jogar	1	Próximo a jogar		182 Falsa bandeira
Próximo a jogar	1	Último a jogar		191 Boicotes e abaixo-assinados
Um adversário	1	Outro adversário		059 Instrumentos estatais de intervenção econômica **(Tenha prioridade na resolução de crises.)**
O jogador com mais cartas	1	Um adversário		190 Missão de paz da ONU
Os 2 jogadores com mais conquistas	1	O jogador com mais cartas		078 Guerra fria **(Altere a ideologia de um adversário com menos conquistas.)**
O(s) jogador(es) com mais cartas	1	O jogador		
O jogador e um adversário	1	O jogador com mais cartas		161 Moralismo comportamental
Todos	1	(fluxo do jogo)		106 Magistratura sorteada **(Um adversário com número ímpar de cartas na mão muda uma estrutura.)**
Todos	2	(fluxo do jogo)		095 A internet **(Se retirada da sociedade, ativa uma crise na jogada seguinte.)**
O jogador e um adversário	3	Um adversário		073 Supremacismo branco
Um adversário	3	Outro adversário		158 A banalidade do mal **(Aquele pode se recusar a fazê-lo, caso em que compra 2 cartas.)**
O jogador com mais cartas	?	O jogador com menos cartas		134 A dialética do espírito **(até que os dois tenham o mesmo número de cartas)**

__ entrega(m) __ para __. __ entrega(m) __ para __.

Todos	1	(Fluxo do jogo)	O jogador	1	Um adversário		016 Liberdade de imprensa e expressão **(Nenhum jogador com cartas comprometidas pode comprar cartas.)**

Trocar (cartas)

O jogador troca __ com __.

1	Último a jogar		079 Tombamento cultural **(Se a estrutura do jogador com mais conquistas for retirada da sociedade, ativa uma crise na jogada seguinte.)**
1	Próximo a jogar		021 Zona autônoma temporária **(Apoie qualquer revolta.)**
			058 Explosão demográfica **(Todos podem usar a carta Nova geração para trocar estruturas sem descartá-la.)**
			116 Secularismo **(Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo.)**
			236 Proselitismo religioso
2	Um adversário		113 O conselho de mulheres Igbo **(Se o jogador com mais cartas tiver cartas comprometidas, revoltas não exigem aprovação.)**
Mão	Adversário com no máximo 2 cartas		
Mão	Jogador com menos cartas		040 Golpe de Estado **(Mude uma conquista.)**
Mão	Monte		

__ troca __ com __.

O jogador com menos cartas	Mão	Segundo jogador com menos cartas		198 Os bastidores do poder

Híbridos

__ descarta(m) __. __ descarta(m) __.

O jogador	3	Os adversários	2		087 A inflação de Muça I **(A jogada seguinte ativa uma crise.)**

__ descarta(m) __. __ compra(m) __.

O jogador	1	Último a jogar	1		
O jogador	1	Próximo a jogar	1		
O jogador	1	O jogador com menos cartas	1		020 Autogestão revolucionária **(Revoltas podem ser propostas com apenas 1 carta comprometida.)**
O jogador	1	O jogador com mais cartas	1		

O jogador	1	O jogador com mais cartas, se houver	1		042 Dívida pública astronômica **(O jogador que resolver uma crise compra 1 carta.)**
O jogador	1	Os 2 últimos a jogar	1		069 Bonapartismo **(Tenha prioridade na resolução de crises.)**
O jogador	1	Os 2 próximos a jogar	1		002 Oligarquia latifundiária
O jogador	1	Qualquer um que propor revolta	1		
O jogador	1	Todo adversário com um número de cartas diferente do do jogador	1		015 Coesão autoritária
O jogador	1	Todo adversário com ideologia	2		037 Totalitarismo **(Qualquer estrutura que faça mais de 1 jogador descartar cartas não terá efeito. Não causa crise.)**
O jogador	1	Os adversários	1		
Último a jogar	1	Próximo a jogar	1		038 Corrupção sistêmica
Último a jogar	1	Próximo a jogar	2		
Próximo a jogar	1	Último a jogar	1		039 Parlamentarismo
Próximo a jogar	1	Último a jogar	2		
Quem mais descartou	1	Quem mais comprou	1		218 Gamificação
O jogador com menos cartas	1	Um adversário	3		248 Sacrifícios cerimoniais
O jogador com mais cartas	1	O jogador com menos conquistas	1		
O jogador com mais conquistas	1	O jogador	1		217 Consumismo
O(s) jogador(es) com menos cartas	1	O(s) jogador(es) com mais cartas	1		149 O tempo mecânico
O jogador e o(s) jogador(es) com mais conquistas	1	O jogador e o(s) jogador(es) com mais conquistas	1		082 Universidade de Bolonha **(escolhem qual carta comprar)**
Todos	1	O jogador	1		
Todos	1	O(s) jogador(es) com mais cartas	1		064 Crescimento do PIB
O jogador	2	Último a jogar	1		250 Infraestrutura turística
O jogador	2	O jogador que retirar esta estrutura da sociedade	1		008 Neoliberalismo **(A jogada seguinte ativa uma crise.)**
O jogador	2	Os adversários	1		163 Cercamento do bem comum

O jogador	2	Último a jogar	2		043 Guerra justa
O jogador	2	Próximo a jogar	2		
O jogador	2	Os 2 próximos a jogar	2		
O jogador	2	Os adversários	2		111 Incursões mongóis **(Esta estrutura só pode ser mudada em uma crise.)**
O jogador	2	O jogador	3		
Último a jogar	2	Próximo a jogar	1		
Último a jogar	2	Próximo a jogar	2		041 Presidencialismo de coalizão
Próximo a jogar	2	O jogador	1		028 Planejamento urbano
Próximo a jogar	2	O jogador	2		172 Crimes de guerra
Próximo a jogar	2	Último a jogar	1		
Próximo a jogar	2	Último a jogar	2		
Próximo a jogar	2	O jogador com mais cartas	1		237 Proibição de substâncias
Próximo a jogar	2	O jogador e o último a jogar	2		
O jogador com menos cartas	2	Todos	1		080 Cruzadas **(Tome 1 conquista de um adversário.)**
O jogador e um adversário	2	O jogador e um adversário	1		167 Ação direta e grupos de afinidade **(escolhem qual carta comprar)**
Todos	2	Cada jogador que descartou 1 ou mais cartas desde a última jogada do jogador	1		068 Legislação ambiental
Todos	2	Todos	2		045 Indústria cultural e mídia de massa: a sociedade do espetáculo! **(Altere a ideologia de um adversário.)**
O jogador	3	O jogador	2		086 Caminhada lunar **(Mude uma conquista.)**
O jogador	?	O jogador	1		096 Uberização do trabalho **(descarta sua(s) carta(s) comprometida(s))**

__ compra(m) __. __ descarta(m) __. __ descarta(m) __.

O jogador com menos cartas	1	O jogador	1	Próximo a jogar	2		
O jogador	Mão	O jogador	Mão	O jogador	1		144 Um rio nunca é o mesmo **(Descarte a mão inteira. Compre o mesmo número de cartas descartadas. Descarte 1 carta.)**

__ entrega(m) __ para __ e __ descarta(m) __.

O jogador	1	Um adversário	O jogador	1		
O jogador com menos cartas	1	O jogador com mais cartas	O jogador com mais cartas	1		
Um adversário	1	O jogador	O jogador	1		101 Ilha de Páscoa **(o jogador escolhe qual carta quer receber) (Mude uma conquista.)**
Um adversário	1	Outro adversário	O jogador	2		200 Grupos de extermínio
O(s) jogador(es) com mais cartas	1	O jogador	O jogador	1		062 Trabalho voluntário
Todos	1	(fluxo do jogo)	O jogador com mais cartas	1		
Todos	1	(fluxo do jogo)	O jogador com mais cartas	2		
Todos	1	(contrafluxo do jogo)	O jogador com mais cartas	1		
Todos	1	(contrafluxo do jogo)	O jogador com mais cartas	2		
Todos	2	(fluxo do jogo)	O jogador com menos cartas	1		007 A burocracia do comércio globalizado
Todos	2	(fluxo do jogo)	O jogador com menos cartas	2		
Todos	2	(contrafluxo do jogo)	O jogador com menos cartas	1		
Todos	2	(contrafluxo do jogo)	O jogador com menos cartas	2		

__ entrega(m) __ para __ e __ compra(m) __.

O jogador	1	Último a jogar	O jogador	1		066 Populismo penal
O jogador	1	Próximo a jogar	O jogador	1		174 Terra arrasada
O jogador	1	Um adversário	O jogador	1		
O jogador	1	Um adversário	Todos	1		211 Financiamento público de campanha

__ entrega(m) __ para __. __ descarta(m) __. __ compra(m) __.

O jogador	2	Um adversário	O jogador com menos cartas	3	Último a jogar	2		243 Escravidão e tráfico de seres humanos

O jogador	1	Um adversário	O jogador	1	O jogador	1		130 O indivíduo kantiano
O último a jogar	1	O jogador	O jogador	2	O jogador	1		025 Método científico **(escolhem qual carta comprar)**

___ troca __ com __ e __ descarta(m) __.

O jogador	1	Último a jogar	O jogador	1		201 A família nuclear
O jogador	1	Próximo a jogar	O jogador	1		012 Pleno emprego
O jogador	1	Cada adversário	O jogador	1		044 Diversidade étnico-cultural **(Muda uma conquista.)**
O jogador	Mão	Um adversário	O jogador e o adversário	1		032 Identidade religiosa
O jogador	Mão	Um adversário com no máximo 2 cartas.	O jogador	1		024 Crime organizado
Todos	Mão	(fluxo do jogo)	O jogador	1		244 Círculo Kula
Todos	Mão	(fluxo do jogo)	Todos	1		124 Perspectivismo ameríndio

___ troca(m) __ com __ e __ compra(m) __.

O jogador	Mão	Próximo a jogar	O jogador	1		023 O sistema escolar **(Mude uma conquista.)**
Todos	Mão	(contrafluxo do jogo)	O jogador	1		122 Modernidade líquida

___ troca(m) __ com __ e __ entrega(m) __ para __.

O última a jogar	2	O jogador	O próximo a jogar	2	O jogador		246 Organização dual

Outros efeitos

Não proponha ou apoie revoltas.	003 Conservadorismo cultural
Mais de 1 jogador pode vencer esta partida ao mesmo tempo. Nenhum jogador pode descartar cartas naturais para vencer a partida.	019 Processo decisório com base em consenso
Não resolva crises. Não proponha ou apoie revoltas.	027 A ordem natural das coisas
O jogador que resolveu a última crise nesta partida tem prioridade na resolução de crises. Não causa crise.	029 Tecnocracia
Proponha uma mudança estrutural. Ela deve ser aprovada por um adversário para ser bem-sucedida. Mude uma conquista.	048 Movimento estudantil

Revoltas podem ser propostas com apenas 1 carta comprometida. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	050 Mobilização popular
O número de cartas a serem descartadas em cada estrutura dobra.	056 Prosperidade e afluência
Nenhum jogador pode entregar cartas para você ou fazer você comprar cartas. Não causa crise.	057 Defesas naturais
Altere a ideologia de um adversário.	063 A máquina política de propaganda **(Mude uma conquista.)**
Qualquer jogador que apoiar revoltas (exceto para mudar esta estrutura) compra 3 cartas. Mude a estrutura do próximo a jogar.	074 Sereníssima república
O número de cartas a serem descartadas em cada estrutura dobra, exceto para o jogador com menos cartas, se houver, caso em que triplica.	076 Revolução verde
O número de cartas a serem compradas, descartadas, entregues e trocadas em cada estrutura dobra.	093 Revolução industrial
O(s) jogador(es) com mais conquistas não compram cartas. Não causa crise.	100 Tratado de Vestfália
Revoltas podem ser propostas com apenas 1 carta comprometida. O(s) jogador(es) com menos conquistas não compram cartas.	105 O Partido dos Panteras Negras
Nenhum jogador compra cartas a partir de uma estrutura que não seja a sua. Não causa crise. Mude uma conquista.	107 Os caracóis de Chiapas
Qualquer jogador que propor revoltas compra 3 cartas. Mude esta estrutura.	108 Protestos na Praça da Paz Celestial
Mude uma conquista. Se possível, você e um adversário comprometem uma carta.	114 Centro para Cultura e Divertimento
Nenhum jogador descarta cartas a partir de uma estrutura que não seja a sua. Não causa crise.	115 Meritocracia
Nenhum jogador pode comprar cartas, descartar cartas, alterar ideologias ou fazer movimentos. Não causa crise.	117 O fim da história
O jogador com mais cartas muda a estrutura do jogador com menos cartas.	118 Materialismo dialético
Todo jogador pode solicitar que um adversário com menos cartas que o solicitante vete uma mudança estrutural.	120 Democracia contestatória
Toda mudança estrutural pode ser vetada por um jogador com mais cartas que o jogador que fez a mudança.	121 Representação imperativa e revogável
Altere a sua ideologia. Mude esta estrutura. Mude uma conquista.	126 Esquizoanálise
A carta Liderança não pode ser usada.	133 Niilismo e anomia
Todo jogador pode vencer ao descartar mais cartas do que tem à mão.	136 Transvaloração dos valores
O jogador que venceu a última partida vence a partida.	137 Amor fati e eterno retorno
O jogador com mais cartas vence a partida.	147 Moralidade escrava
O jogador com menos cartas tem prioridade para resolver crises.	150 Doutrina do choque

A carta Liderança só pode ser usada para mudanças estruturais que impliquem descartes.	152 Utilitarismo
Se possível, mude uma conquista. Altere a ideologia de 2 jogadores.	153 A revolução silenciosa
O(s) jogador(es) com mais conquistas não descarta(m) cartas. Não causa crise.	154 Justiça como equidade
Um adversário muda uma conquista. Outro adversário compra qualquer carta do monte. Não proponha ou apoie revoltas.	155 Maiêutica
Ganhe uma conquista se ao final desta partida você for o jogador com mais cartas.	156 Ascetismo
Revoltas podem ser propostas sem cartas comprometidas.	159 Almas aguadas
Ganhe uma conquista se ao final desta partida você não ganhar nenhuma conquista.	160 Bushido
O número de cartas a serem compradas em cada estrutura dobra.	173 Estado de exceção
Todo jogador pode vetar uma mudança estrutural que implique entrega de cartas.	181 Acordo de não-proliferação nuclear
Escolha um adversário para vencer esta partida.	184 Rendição incondicional
Qualquer estrutura que faça os seus adversários comprar cartas não terá efeito. Não causa crise.	187 Pacifismo radical
Não proponha ou apoie revoltas. Mude uma estrutura.	188 Reformismo
Além desta, apenas estruturas que impliquem descartes e/ou compras têm efeito. Não causa crise.	193 Guerra total
O(s) jogador(es) com mais cartas não compram cartas. Não causa crise.	196 Nomadismo e evasão
O(s) jogador(es) com mais cartas pode(m) vetar mudanças estruturais feitas ou propostas pelo jogador com menos cartas.	197 Antifascismo
Qualquer estrutura que implique descartes não terá efeito. Mude esta estrutura.	178 Greve geral
Troque uma estrutura por outra.	205 Gentrificação
O jogador com menos cartas vence a partida.	206 Aristocracia financeira
As estruturas na sociedade são rearranjadas aleatoriamente.	207 A revolução cultural **(A jogada seguinte ativa uma crise.)**
O número de cartas a serem descartadas dobra para o(s) jogador(es) com mais cartas, e a serem compradas dobra para o(s) jogador(es) com menos cartas.	214 Coletivismo cooperativista
Você pode vetar o uso da carta Nova geração.	219 Publicidade infantil
Somente o(s) jogador(es) com mais conquistas pode(m) **comprar** cartas. Não causa crise.	222 Georgismo
Estruturas somente poderão exigir a compra de 1 carta por jogador (não afeta outras ações, como descartes ou entregas). Não causa crise.	225 Medicina preventiva

Toda revolta deve ser votada, e só é aprovada se contar com a maioria dos votos (empates não aprovam).	231 Democracia direta
Todo jogador que receber cartas ganha 1 conquista ao fazê-lo. Causa crise se esta carta for a estrutura do jogador com mais conquistas.	241 Potlach
A carta Nova geração não pode ser usada.	245 Métodos contraceptivos contemporâneos
O jogador com mais conquistas pode vetar mudanças estruturais – exceto a que substitui esta carta.	247 Patriarcado

Proporções dos efeitos

Na medida em que decks são customizados para experiências didáticas específicas, eles podem ficar desequilibrados: se mais cartas com efeitos de compras são incluídas, por exemplo, em detrimento de cartas com efeitos de descarte ou entrega, pode ser muito mais difícil acabar uma partida, e o jogo torna-se arrastado e entendiante. Abaixo estão listadas as proporções dos efeitos nos decks oficiais para três grupos de cartas: aquelas que implicam descartes e/ou entregas, aquelas que implicam compras mas não implicam descartes ou entregas, e aquelas que só possuem outros efeitos, sem implicar descartes, entregas ou compras.

Deck principal (80 cartas, 68 estruturais)

- Cartas com descartes e/ou entregas: **45** (66% das estruturais, 56% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **11** (16% das estruturais, 14% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **12** (18% das estruturais, 15% de todas)

Deck histórico (54 cartas, 46 estruturais)

- Cartas com descartes e/ou entregas: **25** (54% das estruturais, 46% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **12** (26% das estruturais, 22% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **9** (20% das estruturais, 17% de todas)

Deck teórico (54 cartas, 46 estruturais)

- Cartas com descartes e/ou entregas: **21** (46% das estruturais, 39% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **7** (15% das estruturais, 13% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **18** (39% das estruturais, 33% de todas)

Deck estratégico (54 cartas, 40 estruturais)

- Cartas com descartes e/ou entregas: **20** (50% das estruturais, 37% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **10** (25% das estruturais, 19% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **10** (25% das estruturais, 19% de todas)

Deck socioeconômico *(62 cartas, 52 estruturais)*

- Cartas com descartes e/ou entregas: **32** (62% das estruturais, 52% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **8** (15% das estruturais, 13% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **12** (23% das estruturais, 19% de todas)

Baralho completo *(304 cartas, 252 estruturais)*

- Cartas com descartes e/ou entregas: **143** (56% das estruturais, 47% de todas)
- Cartas com compras, sem descartes e/ou entregas: **48** (19% das estruturais, 16% de todas)
- Cartas sem descartes, entregas ou compras: **61** (24% das estruturais, 20% de todas)

Lista de cartas naturais

Todos os decks adicionais trazem mais cartas “Liderança” e “Nova geração” para o baralho; esta lista, no entanto, lista apenas as cartas específicas de cada deck.

- ***Deck principal***
  - 999 Liderança (8 cartas)
    - Descarte esta carta e mude uma estrutura. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
  - 998 Nova geração (4 cartas)
    - Descarte esta carta para trocar uma estrutura por outra ou alterar a ideologia de um jogar. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
- ***Deck histórico***
  - 997 Assembleia constituinte (1 carta)
    - Descarte esta carta e mude 2 estruturas. O jogador com mais conquistas, se houver, poderá vetar uma mudança. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
  - 996 Declaração de independência (1 carta)
    - Descarte esta carta e mude a estrutura de um adversário com mais conquistas. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
  - 995 Primavera política (1 carta)
    - Se você tiver mais que 2 cartas na mão, descarte esta carta, mude uma conquista se possível, e mude uma estrutura.
  - 994 Obra monumental (1 carta)
    - Se você tiver mais que 2 cartas na mão e não for o jogador com mais conquistas, descarte esta carta para comprar 10 cartas e ganhar 1 conquista.
- ***Deck teórico***
  - 993 Novo paradigma (4 cartas)
    - Descarte esta carta. Mude uma conquista. A jogada seguinte ativa uma crise.
- ***Deck estratégico***
  - 992 Aliança estratégica (4 cartas)
    - Se você tiver mais que 2 cartas na mão, descarte esta carta e escolha um jogador ao qual se aliar nesta partida: ambos a vencerão se qualquer um vencê-la.
  - 991 Realinhamento estratégico (2 cartas)
    - Se você tiver mais que 2 cartas na mão, descarte esta carta e desfaça uma aliança. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.
  - 990 O último recurso (1 carta)
    - Descarte esta carta para que um adversário compre 12 cartas. Perca uma conquista.
  - 989 O elemento da surpresa (1 carta)
    - Descarte esta carta para descartar mais 3 cartas.
  - 988 Assassinatos políticos (1 carta)
    - Descarte esta carta para fazer com que um adversário devolva uma conquista para o monte. Só pode ser usada uma vez por partida.
  - 987 Espionagem (1 carta)
    - Descarte esta carta para ver a mão de um adversário.

    - 986 Sabotagem (1 carta)
        - Se você tiver mais que 2 cartas na mão, descarte esta carta para alterar o fluxo da partida.
    - 985 Desobediência civil (1 carta)
        - Se você tiver mais que 2 cartas na mão, descarte esta carta para poder vetar uma mudança estrutural até o final desta partida.
- **Deck socioeconômico**
    - 984 Ativismo (6 cartas)
        - Descarte esta carta para alterar a ideologia de um jogador, ou mudar uma conquista, ou alterar o fluxo da partida. Se esta for a última carta em sua mão, descarte-a para vencer a partida.