

# Compêndio Normativo Agência

O **Compêndio Normativo Agência (CNA)** é uma compilação de orientações oficiais sobre o jogo, servindo como referência (complementando o manual oficial) para produções bibliográficas e torneios.

Esta é a **segunda edição** do CNA para a versão **4.190617** do jogo, publicada em 08/08/2019.

## Seção 1: Definições terminológicas

**1.1** Um jogo de Agência é uma competição com base no Deck principal de Agência (no mínimo) e nas regras do manual de Agência.

**1.2** A mão de um jogador é o conjunto de cartas sob sua posse durante uma partida.

**1.3** Uma jogada é a subdivisão elementar de uma partida, com cada partida sendo uma sucessão de jogadas.

**1.4** Cada jogada é atribuída a um jogador (é sua “vez”), sendo composta pela execução dos efeitos da estrutura do jogador e pela ação do jogador – ou por procedimentos de crise.

**1.5** Ideologia é um atributo dos jogadores e de algumas cartas estruturais.

**1.6** Monte é o conjunto de cartas utilizado no início de uma partida para dispor as mãos e estruturas dos jogadores, ficando subsequentemente disponível ao longo da partida.

**1.7** Comprar carta(s) significa integrar à mão carta(s) do topo do monte.

**1.8** Descartar carta(s) significa desfazer-se de carta(s) da mão, colocando-as em uma pilha de descarte, viradas para baixo.

**1.9** Entregar carta(s) significa transferir carta(s) para a mão de outro(s) jogador(es).

**1.10** Trocar carta(s) significa transferir carta(s) da própria mão para a mão de outro(s) jogador(es), simultaneamente recebendo carta(s) dele(s).

**1.11** Uma aliança é uma relação entre 2 jogadores em que a vitória de

um implica a vitória do outro na mesma partida.

**1.12** O nome da carta está indicado no topo da carta.

**1.13** O indicador de deck aparece abaixo do canto inferior esquerdo do nome da carta, identificando a qual deck adicional uma carta pertence, sendo ausente nas cartas do Deck principal.

**1.14** O indicador de movimento aparece abaixo do nome da carta, quando há, e transmite informações sobre a possibilidade de movimentos relativa à carta em questão, podendo também indicar também a ideologia de uma carta.

**1.15** O indicador de numeração aparece abaixo do canto inferior direito do nome da carta.

**1.16** Toda carta estrutural recebe um número único, com três algarismos, de 001 a 899.

**1.17** Toda carta natural recebe um número único de 901 a 999.

**1.18** O(s) efeito(s) de uma carta são todas as instruções que aparecem na parte inferior da carta.

**1.19** O efeito direto de uma carta é aquele que só é executado na jogada daquele que possui a carta em sua estrutura, sendo marcado visualmente com um elemento de fundo branco e cantos de ângulo reto.

**1.20** O efeito geral de uma carta é aquele que influencia a dinâmica de todas as jogadas a qualquer momento da partida, sendo marcado visualmente com um elemento de fundo cinza e cantos chanfrados.

**1.21** O fluxo de uma partida é o sentido (horário ou anti-horário) de sucessão entre as jogadas.

**1.22** Uma revolta bem-sucedida é aquela em que o jogador que a propõe obtém o apoio de um adversário, efetivando-se.

**1.23** Uma revolta malsucedida é aquela em que o jogador que a propõe não obtém o apoio de quaisquer adversários.

**1.24** A subversão é o momento em que um jogador tenta convencer os adversários a apoiar sua revolta.

**1.25** Uma crise jogada zero é o momento em que a primeira jogada de uma partida causa crise.

**1.26** Uma vitória jogada zero é uma vitória que ocorre na primeira jogada de uma partida.

## Seção 2: Orientações normativas

**2.1** A pilha de descarte poderá ser embaralhada para recompor o monte caso este tenha se esgotado.

**2.2** Cartas naturais descartadas enquanto ação do jogador precisam ser mostradas para os demais jogadores ao serem descartadas.

**2.3** Toda aliança é automaticamente encerrada ao fim de uma partida.

**2.4** Se um jogador com 2 cartas comprometidas sofre uma crise e não pode por alguma razão propor uma revolta, reverte-se à crise.

**2.5** Quando uma partida é encerrada sem vencedores, ela deve ser substituída no âmbito do jogo por uma nova.

**2.6** Uma partida pode ser encerrada sem vencedores a qualquer momento, desde que por consenso dos jogadores.

**2.7** Em nenhum momento faz diferença quem embaralha e distribui as cartas no começo de cada partida.

**2.8** Todas as instruções de efeito direto devem ser executadas na ordem em que são apresentadas.

**2.9** Nenhum jogador pode trocar cartas consigo próprio.

**2.10** Toda vez que um efeito fizer referência a “o jogador” ou “o adversário”, como em “o adversário com mais cartas” ou “o jogador com menos conquistas”, está indicando *um único* jogador, a partir de um critério absoluto. Se o efeito fizer referência a “um jogador” ou “um adversário”, como em “um adversário com menos cartas” ou “um adversário em uma linha mais alta”, está indicando um escopo de possibilidades a partir de um critério relativo (um adversário com menos cartas *que o jogador com esta carta na estrutura*). Caso a instrução utilize de marcadores plurais opcionais, como em “o(s) jogador(es) com menos cartas”, isso indica termos absolutos (como no caso d’ “o jogador”), mas com tolerância a empates (neste último exemplo, pode haver dois ou mais jogadores, talvez até mesmo todos, empatados como possuidores do menor número de cartas à mão).

**2.11** Se o(s) jogador(es) a que / aos quais a instrução de uma

estrutura se refere não for(em) especificado(s) (somente “um jogador” ou “um adversário”, por exemplo), a escolha deste(s) jogador(es) em questão *fica a cargo do jogador da jogada*.

**2.12** Somente efeitos diretos ativam crises, ainda que o façam por incidência de um efeito geral.

**2.13** Quanto a cada jogador, a existência e o número de cartas comprometidas, conquistas, cartão-ideologia, bem como o número de cartas à mão, devem estar sempre inequivocamente à vista dos adversários.

**2.14** Durante a subversão, jogadores podem fazer promessas e compartilhar informações (com exceção, conforme manual, de indicações sobre vitórias iminentes); porém, não são obrigados a ser sinceros ou, posteriormente, cumprir com suas promessas.

**2.15** Caso duas ou mais cartas que conferem prioridade na resolução de crises estejam na sociedade ao mesmo tempo, o critério regular (maior número de cartas à mão) é usado como primeiro critério de desempate; se isto ainda não for suficiente, usa-se o critério de desempate (ser o mais próximo a jogar segundo o fluxo da partida) como segundo critério de desempate.

**2.16** Caso duas ou mais cartas que conferem prioridade na resolução de crises estejam na sociedade ao mesmo tempo, e o jogador determinado como tendo a maior prioridade (ver **CNA 2.15**) estiver por algum motivo impedido de resolver a crise, as cartas que conferem a referida prioridade voltam a ser consideradas como primeiro critério para determinar a ordem das prioridades.

**2.17** Se houver na sociedade ao mesmo tempo uma ou mais cartas que permitem vetos a (certos tipos de) mudanças estruturais e uma ou mais cartas que exigem que (certos tipos de) mudanças estruturais sejam votadas para ser aprovadas, primeiro a mudança deve ser votada para que o(s) jogador(es) capacitado(s) para vetá-la possa(m), se assim desejar(em), fazê-lo.

**2.18** O simples descarte de uma carta natural (por exemplo, se uma estrutura exige que um jogador descarte 1 carta e o jogador resolve descartar uma carta natural neste momento) não produzirá seus efeitos; para tanto, o descarte deve ser deliberado e feito enquanto ação do jogador.

**2.19** Enquanto os jogadores forem aliados eles não são considerados adversários entre si para todos os efeitos, o que inclui a consequência de que um(uns) não pode(m) apoiar a revolta do(s) outro(s).

**2.20** Uma partida pode ter múltiplas alianças, inclusive envolvendo três ou mais jogadores.

**2.21** Implicar certos efeitos (como descartes, compras, etc) significa conter a possibilidade de tais efeitos, mesmo que em um determinado momento eles não sejam possíveis.

## Seção 3: Diário de jogo

**3.1** O diário de jogo é um registro dos eventos de um jogo, incluindo cada uma de suas partidas, a partir de uma sintaxe específica definida no CNA.

**3.2** A sintaxe do diário de jogo é organizada em torno dos conceitos de evento e consequência.

**3.3** Eventos são separados entre si por pontos finais, exceto no caso de eventos-jogada e eventos-partida, que sempre devem iniciar linhas.

**3.4** Eventos podem ou não gerar consequências, mas caso o façam, estas são registradas entre parênteses, imediatamente conectadas aos seus eventos geradores.

**3.5** Consequências são separadas entre si por vírgulas.

**3.6** Uma consequência pode ser em si um evento, no sentido de que gera suas próprias consequências.

**3.7** A seguinte tabela relaciona os códigos para eventos e consequências.

PART <i>numero</i>	Evento-partida: afirma o começo de uma partida. Tem como consequências os nomes dos jogadores, suas posições na mesa (de acordo com a geografia da partida) e as estruturas distribuídas para cada um (usa-se o marcador "=" para essa relação).
ID	Evento que tem como consequências o nome de um jogador e a ideologia à qual está se associando, sendo usado no início do jogo, mas também, como consequência, em cada instância de alteração de ideologia dentro de uma partida (usa-se o marcador "=" para essa relação).

CONQ	Evento que descreve quantas conquistas cada jogador tem (usa-se o marcador "=" para essa relação) e quais são (entre colchetes). <i>Não é usado</i> para mudanças de conquista, caso em que se usa uma consequência de troca (com o sinal "="). Deve ser o último evento do diário de jogo, pois descreve a situação final das conquistas, evidenciando o vencedor.
J <i>número</i>	Evento-jogada. Tem como consequências o nome do jogador, o número de cartas desmarcadas em sua mão, e o número de cartas marcadas em sua mão.
<i>número da estrutura</i>	Evento-estrutura. Segue-se imediatamente a todo evento-jogada e tem como consequência a descrição da execução dos efeitos da estrutura (o que pode incluir uma crise).
=	Utilizado para declarar estados atuais de determinados elementos, como no eventos-partida, além de alianças. Quando se trata de descrever o que ocorre com o número de cartas nas mãos dos jogadores, ou mesmo trocas em geral (mudanças de estruturas, troca de cartas, mudanças de conquistas), "=" simboliza trocas.
+	Utilizado em geral para indicar transição ou aplicação. Assim, uma carta inserida na sociedade é indicada com "+". Quando um jogador aprova uma ação de outro jogador, ação esta que precisava de aprovação, isso é marcado como um "+" e o nome do jogador que a aprovou, logo depois da ação que precisava de aprovação. Quando se trata de descrever o que ocorre com o número de cartas nas mãos dos jogadores, "+" simboliza compra.
-	Utilizado em geral como subtração ou rompimento. Uma aliança rompida é indicada com "-", bem como uma estrutura retirada da sociedade. Quando se trata de descrever o que ocorre com o número de cartas nas mãos dos jogadores, "-" simboliza descarte.
>	Usado para indicar entrega de cartas.
F	Troca de fluxo da partida.
m	Representa a mão de um jogador.
X	Crise. É sempre a consequência de um evento-estrutura (a carta que é a razão pela qual a crise ocorreu), mas é um evento em si, tendo por consequência o nome do jogador que a resolveu e a alteração estrutural que ele fez.
CN	Evento que descreve a utilização de uma carta natural. Tem por consequências o número da carta e seus efeitos.
MV	Evento que descreve um movimento. Tem por consequência a mudança estrutural ocorrida.
+c	Evento de comprometimento de carta. Relaxar uma carta é registrado como "-c". O relaxamento automático de cartas (por exemplo, após a proposição de uma revolta) não é registrado.
R	Revolta: tem como consequência a proposta em si e o jogador que a apoiou - ou sua desaprovação (através do símbolo "Q").

- Q Evento usado para qualquer situação em que uma ação de um jogador é vetada ou não vem à fruição (como uma revolta que ninguém aprova). Ele frequentemente aparecerá como consequência, relacionado ao acontecimento vetado, mas poderá ser um evento em si mesmo, com suas consequências sendo qual carta possibilitou esse veto e quais suas circunstâncias (por exemplo, qual jogador determinou o veto).
- PU Punição: tem por consequência o nome do jogador e as conquistas perdidas.
- V Evento que declara a vitória de um jogador na partida. Tem por consequência o nome do jogador ou dos jogadores vitoriosos.

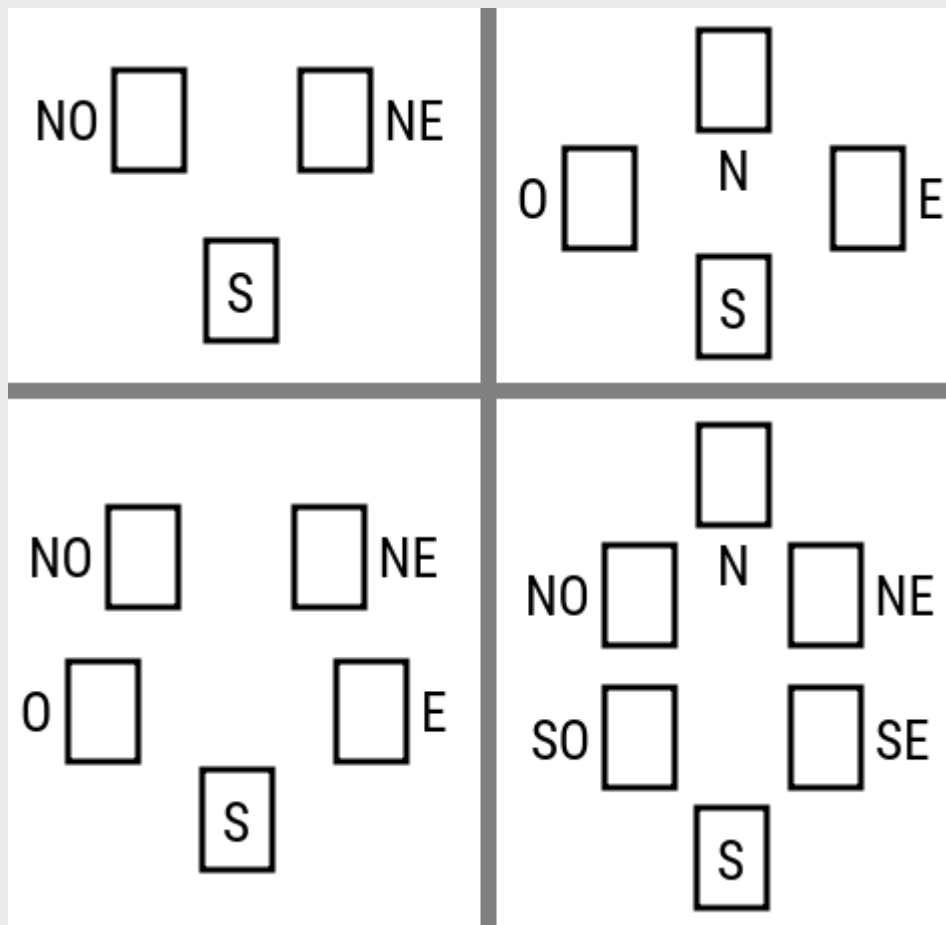
**3.8** Colchetes podem ser usados para explicitar as cartas referenciadas em um determinado momento, desde que essa informação seja de conhecimento de todos os jogadores.

**3.9** Toda partida possui uma “geografia” (uma forma de descrever as posições dos jogadores na mesa uns em relação aos outros) determinada pela quantidade de jogadores e pelo jogador que a inicia.

**3.10** Na geografia de uma partida, a posição de cada jogador é descrita como um ponto cardeal.

**3.11** Na geografia de uma partida, a posição do jogador que inicia a partida é sempre o Sul (S), com cada um dos demais jogadores no círculo tendo sua posição definida a partir da definição do jogador enquanto “Sul” da partida.

**3.12** A seguinte figura exhibe os pontos cardiais a serem aplicados para os jogadores em relação ao jogador na posição Sul:



**3.13** Ao descrever a geografia da partida, os jogadores devem ser citados na ordem em que se prevê que jogarão seguindo o fluxo da partida e começando com o jogador na posição Sul.

**3.14** O diário de jogo deve se iniciar com um evento ID, explicitando as ideologias iniciais de cada jogador, e na linha seguinte o evento PART1.

**3.15** Na linha seguinte à linha em que se registra o evento de vitória (V) deve haver um evento CONQ antes do próximo evento-partida.

## Exemplos comentados de diário de jogo

Este é o diário para um jogo de Agência (versão 4.190617) entre três pessoas fictícias (João, Aline e Maria). Observe que o evento que declara as ideologias deve vir primeiro (uma vez que deve também ser feito primeiro no jogo). Sendo a primeira partida, é necessário sortear o primeiro a jogar. O primeiro a jogar é o “Sul” da partida, e a posição dos demais jogadores é descrita em relação ao primeiro a jogar, com os pontos cardeais indicados no CNA. Esta partida começa com uma crise jogada-zero.



ID(João=Amarelismo, Aline=Verdismo, Maria=Pretismo).  
 PART1(Aline=S=068, Maria=NO=047, João=NE=004).  
 J1(Aline, 5, 0). 068(X(Maria+019-004)).  
 J2(Maria, 5, 0). 047(Maria-1, João-1, Aline-1). +c.  
 J3(João, 4, 0). 019(). +c.  
 J4(Aline, 3, 1). 068(Aline+1, Maria+1, João+1, Aline-2, Maria-2, João-2).  
 +c.  
 J5(Maria, 2, 1). 047(Maria-1, João-1, Aline-1). +c.  
 J6(João, 1, 1). 019(). +c.  
 J7(Aline, 0, 2). 068(Aline+1, Maria+1, João+1, Aline-2, Maria-2, João-2).  
 J8(Maria, 1, 0). 047(Maria-1, João-1, Aline-1). V(Maria, João, Aline).

Aqui, graças à presença da carta Processo decisório com base em consenso, três jogadores conseguem vencer a partida (ficando sem cartas à mão ao final da jogada). Cada um ganha 2 conquistas, listadas logo a seguir, e para a segunda partida precisarão mais uma vez sortear quem começará (mais uma vez, o resultado foi uma crise jogada-zero). No entanto, devido à legitimidade que Maria conseguiu (exatamente através da mesma carta que proporcionou a “vitória tripla”), ela sai na frente com 1 conquista a mais.

CONQ(Maria=3[001, 003, 013], Aline=2[021, 027], João=2[019, 020]).  
 PART2(Maria=S=031, João=NO=039, Aline=NE=026).  
 J1(Maria, 5, 0). 031(X(João+029-031)).  
 J2(João, 5, 0). 039(Maria+1, Aline-1[010]). +c.  
 J3(Aline, 4[011, 024, 043, 999], 0). 026(Aline+1[042]). CN(999, +043-026).

Observe que até aqui as cartas que Aline têm à mão estão sendo anotadas – isto porque sua estrutura é a Microfísica do poder, que exige que o jogador jogue com a mão à mostra. Na jogada 3 acima, a carta natural Liderança foi usada para mudar esta situação, e portanto daqui em diante suas cartas não mais serão registradas no diário de jogo.

J4(Maria, 5, 1). 029(). +c.  
 J5(João, 4, 1). 039(Maria+1, Aline-1). +c.  
 J6(Aline, 3, 0). 043(Aline-2, João+2).  
 J7(Maria, 5, 2). 029(). R(+006-039, +João).  
 J8(João, 5, 2). 006(006=043, João-2). -c.  
 J9(Aline, 1, 0). 006(X(João+038-006)).  
 J10(Maria, 7, 0). 029(). +c.  
 J11(João, 4, 1). 043(João-2, Maria+2).  
 J12(Aline, 0, 1). 038(João-1, Maria+1). -c.

J13(Maria, 9, 1). 029(). CN(998, 029=043).  
J14(João, 2, 0). 029().  
J15(Aline, 1, 0). 038(João-1, Maria+1).  
J16(Maria, 9, 1). 043(Maria-2, Aline+2).  
J17(João, 1, 0). 029().  
J18(Aline, 3, 0). 038(João-1, Maria+1). V(João).  
CONQ(João=4[014, 015, 019, 020], Maria=3[001, 003, 013], Aline=2[021, 027]).

Como ninguém ganhou conquistas por legitimidade, João passa Maria, porém ela está atrás por 1 conquista somente. O jogo está completamente aberto; qualquer um tem chance de vencer o jogo nesta última partida (isto é, sem precisar forçar um empate primeiro).

PART3(João=S=028, Aline=N0=033, Maria=NE=044).  
J1(João, 5, 0). 028(João+1, Aline-2). CN(999, +006-028).  
J2(Aline, 3, 0). 033(Aline+1, Maria+1, João+1). CN(998, ID(Aline=Roxismo)).  
J3(Maria, 6, 0). 044(061=020, Maria=1=João, Maria=1=Aline, Maria-1). +c.  
J4(João, 6, 0). 006(006=044, João-2).  
J5(Aline, 3, 0). 033(Aline+1, Maria+1, João+1). +c.  
J6(Maria, 5, 1). 006(006=033, Maria-2). -c.  
J7(João, 5, 0). 044(001=053, João=1=Aline, João=1=Maria, João-1).  
J8(Aline, 3, 1). 006(X(Maria+020-006)).

No começo desta partida, João inseriu a carta Mobilidade social na sociedade. Esta foi uma jogada “segura” no momento, pois nenhuma adversária era roxista. No entanto, logo na jogada seguinte Aline aproveitou-se da legitimidade posta na mesa para alterar sua própria ideologia, tornando-se roxista. Na jogada 8 acima, a crise na vez de Aline dá a Maria não só a oportunidade de prejudicar a legitimidade de Aline mas de construir a própria, uma vez que a Mobilidade social dá lugar à Autogestão revolucionária.

J9(Maria, 4, 0). 033(Maria+1, João+1, Aline+1). CN(998, 033=044).  
J10(João, 5, 0). 033(João+1, Aline+1, Maria+1). +c.  
J11(Aline, 4, 2). 020(Maria+1, Aline-1). R(+036-020, +João).  
J12(Maria, 6, 0). 044(006=019, Maria=1=João, Maria=1=Aline, Maria-1). CN(998, 036=044).  
J13(João, 5, 1). 033(João+1, Aline+1, Maria+1). +c.  
J14(Aline, 6, 0). 044(006=020, Aline=1=Maria, Aline=1=João, Aline-1). +c.  
J15(Maria, 5, 0). 036(Maria-2, João-1).  
J16(João, 4, 2). 033(João+1, Aline+1, Maria+1). R(+001-033, +036).

A carta Revolução feminista (que Aline inseriu na jogada 11, por meio

de uma revolta apoiada por João) permitiu que agora, na jogada 16 acima, João pudesse se revoltar sem necessitar de apoio de uma adversária.

J17(Aline, 5, 1). 044(015=026, Aline=1=Maria, Aline=1=João, Aline-1). +c.  
J18(Maria, 4, 0). 036(Maria-2, João-1). CN(999, +019-001).  
J19(João, 6, 0). 019(). +c.  
J20(Aline, 3, 2). 044(015=013, Aline=1=Maria, Aline=1=João, Aline-1).  
R(+006-019, +036).  
J21(Maria, 1, 0). 036(X(João+032-006)).

Estas últimas jogadas indicam um fim de partida cheio de reviravoltas: anteriormente, na jogada 16, João fez uma revolta para mudar sua própria estrutura, Êxodo rural (que fazia com que todos comprassem 1 carta). Embora a Revolução feminista tivesse garantido o sucesso dessa revolta (o estabelecimento da A sentença dos reis), isso ainda permitia que os efeitos da Revolução feminista continuassem a aproximar Maria da vitória. Por que João não aproveitou sua revolta com aprovação garantida para remover a Revolução feminista da sociedade? Por um lado, as cartas que ele tinha à mão poderiam não oferecer melhor estratégia; por outro, a A sentença dos reis lhe permitiria forçar Maria a comprar cartas, evitando sua vitória – e, o que é muito importante, inserir A sentença dos reis na sociedade lhe deu legitimidade, o que significa que mesmo que Maria vencesse a partida, os dois acabariam empatados com 5 conquistas, levando a uma nova partida. Maria fez um excelente contra-ataque na jogada 18, usando uma Liderança para repetir o que já havia feito com Aline há 10 jogadas, desfazendo a legitimidade de João e construindo a própria ao mesmo tempo. Isso, porém, acabou sendo sua perdição: com uma carta na mão em vez de duas, sofreu crise na jogada 21 em vez de vencer a partida. Talvez ela tenha considerado que, especialmente com uma vantagem no número de cartas à mão, pudesse suportar esta crise – que isso teria valido à pena para ao menos deslegitimar João. O que ela não tinha como saber é que João tinha em mãos a carta Identidade religiosa. Ao colocá-la na sociedade, João venceu a partida, e o jogo, na jogada seguinte.

J22(João, 5, 1). 032(João=m=Maria, João-1, Maria-1). V(João).  
CONQ(João=6[006, 014, 019, 020, 026, 061], Maria=3[003, 015, 053],  
Aline=2[021, 027]).

Este é o diário para um jogo de Agência (versão 4.190617) entre seis pessoas fictícias (Ana, Bruno, Carlos, Diana, Ema e Fábio). Repare que há mais pontos cardeais para serem usados, pois há mais pessoas aos quais associá-los.

```
ID(Ana=Vermelhismo, Bruno=Pretismo, Carlos=Amarelismo, Diana=Azulismo,
Ema=Verdismo, Fábio=Marronismo).
PART1(Diana=S=066, Ema=S0=007, Fábio=N0=023, Ana=N=050, Bruno=NE=042,
Carlos=SE=048).
J1(Diana, 5, 0). 066(X(Ema+004-007)). 042(Ema+1).
J2(Ema, 6, 0). 004(). CN(998, ID(Ema=Roxismo)).
J3(Fábio, 5, 0). 023(X(Ana+010-004)). 042(Ana+1).
J4(Ana, 6, 0). 050(F). +c.
J5(Fábio, 4, 1). 023(X(Ana+030-050)). 042(Ana+1).
```

Observe que a carta Dívida pública astronômica faz com que o jogador que resolveu uma crise compre uma carta. Ema usou a carta Nova geração na jogada 2 e voltou assim a ficar com 5 cartas na mão, mas Ana ficou com uma a mais quando (por desempate) teve prioridade para resolver uma crise e, desde então, passou a resolver mais crises, pois acumulou mais e mais cartas na mão.

```
J6(Ema, 4, 1). 010(X(Ana+056-048)). 042(Ana+1).
J7(Diana, 4, 1). 066(Diana+1, Diana>1>Ema). +c.
J8(Carlos, 5, 0). 056(). CN(999, +043-056).
J9(Bruno, 5, 0). 042(Ana+1, Bruno-1). +c.
J10(Ana, 8, 1). 030(Ana-1). CN(998, 030=043).
J11(Fábio, 3, 2). 023(X(R(+017-010, +Carlos))).
J12(Ema, 4, 2). 017(Ema+1). CN(999, +014-017).
J13(Diana, 3, 2). 066(Diana+1, Diana>1>Ema). R(+051-030, Q).
J14(Carlos, 4, 0). 030(Carlos-1).
J15(Bruno, 3, 1). 042(Ana+1, Bruno-1). +c.
J16(Ana, 7, 1). 043(Ana-2, Bruno+2). -c.
J17(Fábio, 5, 0). 023(X(Ema+054-023)). 042(Ema+1).
J18(Ema, 5, 2). 014(Ema>2>Ana). ID(Ema=Verdismo).
```

Ema pôde mudar de ideologia por ter 2 cartas comprometidas.

```
J19(Diana, 5, 0). 066(Diana+1, Diana>1>Ema). +c.
J20(Carlos, 3, 0). 030(Carlos-1).
J21(Bruno, 3, 2). 042(Ana+1, Bruno-1). CN(999, +036-042).
```

J22(Ana, 9, 0). 043(Ana-2, Bruno+2). CN(998, 036=054).

Esta mudança acabaria causando, mais tarde, a vitória de Carlos nesta partida: quando Fábio coloca a Disrupção tecnocientífica no lugar do Populismo xenófobo (deslegitimando Ema), ele pode não ter percebido que a estrutura, ao inverter o fluxo da partida, faria a Reforma agrária beneficiar Carlos com o descarte exato necessário para sua vitória. Ema certamente não percebeu, ou, quando teve a chance (jogada 24), teria feito algo quanto a isso. Em vez disso, preferiu mudar a própria estrutura.

J23(Fábio, 3, 2). 036(Fábio-2, Ema-1). CN(999, +046-014).  
J24(Ema, 5, 0). 046(Ema>2>Fábio, F). CN(999, +024-046).  
J25(Fábio, 4, 0). 036(Fábio-2, Ana-1). +c.  
J26(Ana, 5, 0). 043(Ana-2, Fábio+2).  
J27(Bruno, 3, 2). 054(Carlos-2). V(Carlos).  
CONQ(Carlos=2[017, 021], Ana=0, Bruno=0, Diana=0, Ema=0, Fábio=0).  
PART2(Carlos=S=057, Diana=S0=050, Ema=N0=041, Fábio=N=018, Ana=NE=062, Bruno=SE=024).  
J1(Carlos, 5, 0). 057(). +c.  
J2(Diana, 5, 0). 050(F). +c.  
J3(Carlos, 4, 1). 057(). R(+038-018, +Bruno).  
J4(Bruno, 5, 0). 024(X(Ana+047-062)).  
J5(Ana, 5, 0). 047(Ana-1, Fábio-1, Ema-1, Diana-1, Carlos-1, Bruno-1). CN(998, 041=038).  
J6(Fábio, 4, 0). 041(Ana-2, Ema+2). CN(999, +048-024).  
J7(Ema, 6, 0). 038(Fábio-1, Diana+1). +c.  
J8(Diana, 4, 1). 050(F). CN(999, +056-041).  
J9(Ema, 5, 1). 038(Diana-2[056], Fábio+1).  
J10(Fábio, 3, 0). 056(). CN(998, 038=047).  
J11(Ana, 1, 0). 038(Fábio-2[056], Bruno+1). V(Fábio).  
CONQ(Carlos=2[017, 021], Fábio=2[001, 014], Ana=0, Bruno=0, Diana=0, Ema=0).  
PART3(Fábio=S=020, Ana=S0=012, Bruno=N0=058, Carlos=N=054, Diana=NE=031, Ema=SE=015).  
J1(Fábio, 5, 0). 020(X(Ana+038-015)).  
J2(Ana, 5, 0). 012(Ana=1=Bruno, Ana-1).  
J3(Bruno, 5, 0). 058(Bruno=1=Carlos). CN(998, 012=054).

A presença da Explosão demográfica faz com que a carta Nova geração possa ser usada sem descarte – assim, os jogadores as mantêm em suas posses, quando as têm, e voltam a usá-la. Nesta partida (17 jogadas), ela será usada 4 vezes.

J4(Carlos, 5, 0). 012(Carlos=1=Diana, Carlos-1). +c.

J5(Diana, 5, 0). 031(X(Ema+059-038)).  
J6(Ema, 5, 0). 059(Diana>1>Ana). CN(999, +038-020).  
J7(Fábio, 4, 0). 038(Ema-1, Ana+1). +c.  
J8(Ana, 6, 0). 054(Bruno-2). +c.  
J9(Bruno, 3, 0). 058(Bruno=1=Carlos). CN(998, 038=012).  
J10(Carlos, 4, 0). 038(Bruno-1, Diana+1). +c.  
J11(Diana, 4, 1). 031(Ana-2, Diana-2). CN(998, 038=054).  
J12(Ema, 3, 0). 059(Carlos>1>Bruno). CN(999, +004-058).  
J13(Fábio, 3, 2). 012(Fábio=1=Ana, Fábio-1). R(+056-059, Q).  
J14(Ana, 3, 1). 038(Fábio-1, Bruno+1). 004(Ana+1). +c.  
J15(Bruno, 4, 0). 004(). CN(998, 038=054).  
J16(Carlos, 2, 2). 038(Bruno-1, Diana+1). R(+002-038, Q).  
J17(Diana, 4, 0). 031(Bruno-2, Ana-2, Diana-2). V(Bruno).  
CONQ(Carlos=2[017, 021], Fábio=2[001, 014], Bruno=2[008,012], Ana=0, Diana=0, Ema=0).

Com este resultado, o jogo está empatado entre Carlos, Fábio e Bruno. Será necessária mais uma partida para desempatar.

PART4(Bruno=S=009, Carlos=S0=052, Diana=N0=035, Ema=N=036, Fábio=NE=022, Ana=SE=051).  
J1(Bruno, 5, 0). 009(X(Carlos+002-009)).  
J2(Carlos, 5, 0). 052(Carlos+1, Diana+1, Ema+1, Fábio+1, Ana+1, Bruno+1).  
J3(Diana, 6, 0). 035(X(Ema+028-035)).  
J4(Ema, 6, 0). 036(Ema-2, Fábio-1). CN(999, +035-002).

Uma combinação de fatores está favorecendo Ema nesta partida, e pelo menos alguns deles são consequência direta de suas ações (resolvendo uma crise na jogada 3 e usando a Liderança na jogada 4: saindo de 6 cartas à mão no início da jogada 4, ela terá apenas 2 ao final da jogada 7, e prestes a vencer a partida por causa do Planejamento urbano.

J5(Fábio, 5, 0). 022(Ema-1). +c.  
J6(Ana, 6, 0). 051(Ana-1, Fábio-1). +c.  
J7(Bruno, 5, 1). 035(Ema-1). +c.  
J8(Carlos, 6, 0). 052(Carlos+1, Diana+1, Ema+1, Fábio+1, Ana+1, Bruno+1). CN(999, +009-028).  
J9(Diana, 6, 1). 009(X(Bruno+063-036)).

Derrotar Ema claramente está exigindo um trabalho em conjunto: Carlos tira o Planejamento urbano de cena na jogada 8 e Bruno, resolvendo a crise de Diana na jogada 9, substitui a Revolução feminista por A máquina política de propaganda. Carlos ainda acaba legitimando Diana

no processo (ao colocar Trabalho assalariado e mais-valia na sociedade, talvez por entender que ela não é uma ameaça no momento (mesmo que ganhe uma conquista por legitimidade, sem vencer a partida não será uma ameaça). Por enquanto, Ema parece neutralizada.

```
J10(Ema, 2, 0). 063(014=037, ID(Diana+Roxismo)). CN(999, +014-009).  
J11(Fábio, 4, 1). 022(Ema-1). CN(999, +038-014). V(Ema).
```

Estas duas últimas jogadas no entanto mudam completamente o cenário. Primeiro, Ema muda uma conquista, conseguindo para si uma carta verdista (Populismo xenófobo); depois, coloca esta carta no lugar do Trabalho assalariado e mais-valia (embora não seria necessário deslegitimar Diana, que na mesma jogada também deixou de ser azulista). A Teocracia faria com que ela descartasse 1 carta, o que inicialmente não seria tão ruim – no entanto, como seu uso da Liderança, ela ficou com apenas uma carta à mão. Sua vitória seria completa – ela venceria o jogo! – não fosse pelo fato de que todo jogador pode *completar* sua jogada. Como ela venceu na vez de Fábio, ele completou sua jogada usando uma Liderança para tirar o Populismo xenófobo da sociedade, deslegitimando Ema. Ela vence a partida, e empata com os demais à frente, mas não ganhou o jogo. Mais uma partida de desempate é necessária.

```
CONQ(Carlos=2[017, 021], Fábio=2[001, 037], Bruno=2[008,012], Ema=2[003,  
005], Ana=0, Diana=0).  
PART5(Ema=S=002, Fábio=S0=006, Ana=N0=062, Bruno=N=028, Carlos=NE=063,  
Diana=SE=018).  
J1(Ema, 5, 0). 002(Ema-1, Fábio+1, Ana+1). CN(999, +064-002).  
J2(Fábio, 6, 0). 064(Fábio-1, Ana-1, Bruno-1, Carlos-1, Diana-1, Ema-1,  
Fábio+1, Ana+1). CN(999, +060-064).  
J3(Ana, 6, 0). 062(X(Fábio+035-063)).  
J4(Bruno, 4, 0). 028(Bruno+1, Carlos-2). CN(999, +061-035).  
J5(Carlos, 2, 0). 061(060=061, Carlos+1). CN(998, 018=041).  
J6(Diana, 4, 0). 041(Carlos-2, Ema+2). V(Carlos).  
CONQ(Carlos=4[016, 017, 018, 021], Fábio=2[001, 037], Bruno=2[008,012],  
Ema=2[003, 005], Ana=0, Diana=0).
```

Este é o diário para uma simulação de um jogo de Agência (versão 4.190617). Esta simulação é utilizada para ensinar Agência nos vídeos instrucionais (“Tutorial” e “Jogo-exemplo”) disponíveis no [canal do Youtube do jogo](#).

ID(JogadorA=Roxismo, JogadorB=Azulismo, JogadorC=Vermelhismo).  
PART1(JogadorA=S=049, JogadorB=N0=028, JogadorC=NE=022).  
J1(JogadorA, 5, 0). 049(JogadorA-3).  
J2(JogadorB, 5, 0). 028(JogadorB+1, JogadorC-2).  
J3(JogadorC, 3, 0). 022(JogadorA-1).  
J4(JogadorA, 1, 0). 049(X(JogadorB+008-028)).

Observe que os jogadores, por razões didáticas, não fazem ações na primeira “rodada” da partida.

J5(JogadorB, 6, 0). 008(JogadorB-2). CN(999, +039-049).  
J6(JogadorC, 3, 0). 008(X(JogadorB+067-022)).  
J7(JogadorA, 0, 1). 039(JogadorC+1, JogadorB-1). -c.  
J8(JogadorB, 2, 0). 008(JogadorB-2). V(JogadorB).  
CONQ(JogadorB=3[029, 047, 057], JogadorA=0, JogadorC=0).  
PART2(JogadorB=S=038, JogadorC=N0=068, JogadorA=NE=014).  
J1(JogadorB, 5, 0). 038(X(JogadorC+015-068)).  
J2(JogadorC, 5, 0). 015(X(JogadorA+042-014)).  
J3(JogadorA, 5, 0). 042(JogadorA-1). CN(999, +021-015).  
J4(JogadorB, 4, 1). 038(JogadorA-1, JogadorC+1). CN(998, ID(JogadorB=Pretismo)).  
J5(JogadorC, 5, 1). 021(JogadorC=1=JogadorA). CN(999, +028-038).  
J6(JogadorA, 2, 0). 042(JogadorC+1, JogadorA-1).  
J7(JogadorB, 3, 1). 028(JogadorB+1, JogadorC-2). CN(999, +036-028).  
J8(JogadorC, 3, 1). 021(JogadorC=1=JogadorA). +c.  
J9(JogadorA, 1, 0). 042(JogadorA-1). V(JogadorA).  
CONQ(JogadorB=4[005, 029, 047, 057], JogadorA=2[020, 021], JogadorC=0).  
PART3(JogadorA=S=056, JogadorB=N0=044, JogadorC=NE=037).  
J1(JogadorA, 5, 0). 056(). CN(999, +025-056).  
J2(JogadorB, 5, 0). 044(020=009, JogadorB=1=JogadorC, JogadorB=1=JogadorA, JogadorB-1). CN(998, 044=037)  
J3(JogadorC, 5, 0). 044(047=062, JogadorC=1=JogadorA, JogadorC=1=JogadorB, JogadorC-1). CN(999, +052-037).  
J4(JogadorA, 4, 0). 025(JogadorC>1>JogadorA, JogadorA+1, JogadorA-2). CN(999, +051-052)  
J5(JogadorB, 3, 0). 051(JogadorB-1, JogadorA-1).  
J6(JogadorC, 2, 0). 044(062=037, JogadorC=1=JogadorA, JogadorC=1=JogadorB, JogadorC-1).  
J7(JogadorA, 2, 0). 025(JogadorC>1>JogadorA, JogadorA+1, JogadorA-2). V(JogadorC).  
CONQ(JogadorB=4[005, 029, 037, 057], JogadorA=2[009, 021], JogadorC=2[001, 002]).