

Como jogar Agência

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



ou siga as instruções abaixo:

Conhecendo o jogo

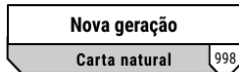
Este jogo inclui:

- ▶ O Deck Principal de Agência, formado por **80 cartas**;
- ▶ **7 cartões-ideologia**; e
- ▶ 1 manual.

As cartas de Agência podem ser **naturais** ou **estruturais**. No Deck Principal, **12 cartas** são **naturais** e **68** são **estruturais**.



Verifique se uma carta é natural abaixo de seu título:



Se uma carta **não é natural**, ela é **estrutural**.

Os cartões-ideologia representam as 7 ideologias do jogo, facilitando a identificação da ideologia de cada jogador. Cada ideologia tem um nome e uma cor:

- ▶ Amarelismo
- ▶ Roxismo
- ▶ Azulismo
- ▶ Verdismo
- ▶ Marronismo
- ▶ Vermelhismo
- ▶ Pretismo

21 cartas estruturais do Deck Principal estão associadas a ideologias. Assim, além de estruturais, estas cartas **também são ideológicas**.



A ideologia de uma carta aparece abaixo de seu título:



Um jogo de Agência é dividido em **partidas**. Ao final de cada partida, o vencedor **retira** 2 cartas estruturais do baralho. Elas não farão parte do monte no início da próxima partida: são as **conquistas** do vencedor.

Vence o jogo quem tiver **mais conquistas** em **3 partidas**. Mais partidas podem ser jogadas para desempates, e há **outras formas** de obter conquistas no jogo (ver **Jogando com ideologias** ⇨).

Começando o jogo

O jogo envolve no **mínimo 3** e no **máximo 6** jogadores, organizados em um círculo. No início do jogo, uma ideologia é sorteada para cada jogador.

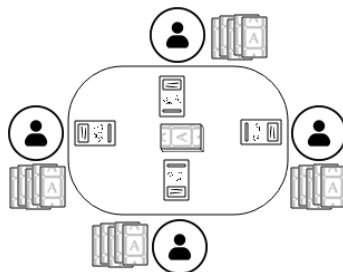
As ideologias dos jogadores ao fim de uma partida **permanecem as mesmas** no começo da próxima – mas existem oportunidades para **alterá-las** ao longo das partidas. A ideologia de um jogador só pode ser alterada para uma que **não está associada** a qualquer outro jogador no momento da alteração.

Jogando as partidas

Cada jogador começa a partida:

- ▶ Com 5 cartas na mão.
- ▶ Com uma carta visível para todos; esta será sua **estrutura**.

Na figura a seguir, um exemplo de início de partida entre 4 jogadores:



A ideologia **de uma estrutura** pode ser **diferente** da **ideologia do jogador**. São elementos distintos do jogo.



Cartas naturais **nunca** podem ser estruturas!



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

Começa a partida quem venceu a última (se não houver, ou não for um único jogador, é feito um sorteio). Os jogadores devem ler atentamente a estrutura desse jogador: deve ser feito **exatamente** o que a estrutura exige.

O mesmo deve ser feito para o próximo a jogar, e o próximo depois dele, e assim por diante. A cada jogada deve ser feito **exatamente** o que a estrutura da vez exige. **Vence** a partida o **único** a ficar **sem cartas na mão ao fim de uma jogada**.

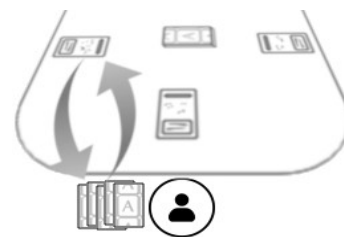


No começo do jogo, o fluxo da partida é **horário**. O fluxo ao fim de uma partida será o do começo da próxima.

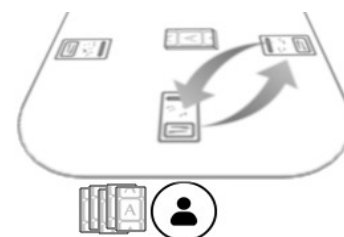
Ações dos jogadores

Depois de fazer o que a estrutura exige, há **5 ações** que o jogador **pode** fazer (somente **uma** por jogada) **antes de passar a vez**:

1 Usar uma carta natural. No Deck Principal, as cartas naturais permitem, entre outras coisas, **mudar** ou **trocar** estruturas. **Mudar** uma estrutura é substituí-la por uma carta estrutural **à mão**, como na figura a seguir:



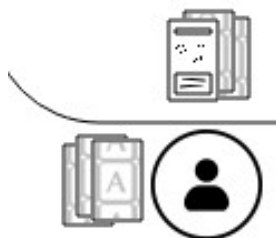
Trocar uma estrutura por outra refere-se às cartas que **já estão** na sociedade, como na figura a seguir:



2 Fazer um movimento. Isso quer dizer se aproveitar de **situações especiais** para **mudar qualquer** estrutura.

No Deck Principal, essas situações envolvem as ideologias: **se houver** uma **estrutura da sua ideologia** na sociedade, você pode **mudar** qualquer estrutura por uma carta **da sua ideologia** que tenha à mão. Decks adicionais disponibilizam novos tipos de movimentos.

3 Comprometer (ou relaxar) uma carta. Comprometer uma carta é colocá-la debaixo da sua própria estrutura, virada para baixo, como na figura a seguir. Relaxá-la é retorná-la para a situação normal na mão do jogador.



Cada jogador pode comprometer **no máximo 2** cartas. Elas ainda contam como parte da mão do jogador, então **podem ser descartadas, entregues ou trocadas** para obedecer uma estrutura, mas **não podem** ser usadas para **mudar** estruturas, e tampouco se forem cartas naturais.



Uma carta comprometida transferida para outro jogador entrará na mão deste já relaxada.

Os jogadores podem, **somente com 2 cartas comprometidas**:

4 Alterar a própria ideologia. As cartas comprometidas são então relaxadas.

5 Propor uma revolta. Explique para seus adversários uma **mudança ou troca** nas estruturas. A sua proposta **só entrará em vigor se um adversário apoiá-la!** Se não, nada muda e a partida continua. As cartas comprometidas são relaxadas após a proposta, com ou sem aprovação da revolta.



É permitido convencer outros a apoiar uma revolta, mas apontar uma vitória iminente terá como punição a **perda de 2 conquistas**.



Quando um jogador **vence** na vez de outro, o jogador da vez pode completar sua jogada (por exemplo, usando uma carta natural ou propondo uma revolta).



Crises



Se não é possível seguir uma estrutura **ao pé da letra**, acontece uma **crise**. Por exemplo:

- ▶ Se um jogador deve descartar 2 cartas, mas só possui 1.
- ▶ Se uma estrutura se refere a “o jogador com mais cartas”, mas há dois jogadores empatados com o maior número de cartas.

Em caso de crise:

- ▶ A estrutura da vez **não tem efeito**;
- ▶ O jogador da vez **compromete 1** carta (se possível) e **não pode fazer** qualquer ação;
- ▶ O adversário **com mais cartas** deve **resolver a crise**, isto é, **mudar** uma estrutura (qualquer uma).

Se dois ou mais adversários estiverem **empatados** com mais cartas, aquele que **jogaria primeiro** (seguindo o fluxo da partida) terá prioridade para resolver a crise.

Se o jogador que sofre a crise tem 2 cartas comprometidas, em vez de sofrer a crise **propõe uma revolta**. Se o jogador não quiser propor uma revolta, reverte-se à crise.



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



É **preciso resolver crises**. Se o jogador com prioridade não puder fazê-lo, o próximo segundo os critérios do manual **deve** fazê-lo. Se ninguém puder resolver uma crise, a partida é encerrada sem vencedores.



Jogando com ideologias



Além de **movimentos**, ideologias também possibilitam que jogadores obtenham **conquistas** adicionais:

▶ **Legitimidade:** Ao fim de uma partida, um jogador (que não precisa ser o vencedor da partida) **ganha 1 conquista** a cada estrutura de sua ideologia na sociedade – **se não houver qualquer** estrutura de **outra ideologia** nela.

▶ **Hegemonia:** Um jogador vence uma partida se 3 cartas de sua ideologia estiverem na sociedade ao mesmo tempo. O jogador que vence por hegemonia não só **ganha 2 conquistas** por ter vencido a partida, mas **toma 1 conquista de um adversário** (se isso não for possível, o vencedor ganha 1 conquista adicional).



Ao vencer por hegemonia, um jogador **não** ganha conquistas por legitimidade.



Fique ligado



Ninguém pode entregar cartas para si mesmo.



“Mudar uma conquista” quer dizer substituir uma carta conquistada por um jogador por uma carta estrutural à mão.

O placar não muda, mas isso permite que uma carta conquistada volte ao monte (no lugar de outra).



Se mais de dois jogadores entregam ou trocam cartas, um não pode entregar para outro uma carta que está recebendo de um terceiro.



O jogador que ganha uma conquista escolhe qual carta conquistar. A ordem das escolhas ao final de uma partida pode ser sorteada, em caso de conflito.

Bom divertimento!