

Agência (Jogo)

Revisão de 20h37min de 23 de abril de 2018 por Peterson ([discussão](#) | [contribs](#) | [bloquear](#))
(dif) ← [Edição anterior](#) | [Revisão atual \(dif\)](#) | [Versão posterior](#) → (dif)

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



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

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

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

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

Índice

Tutorial básico

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

Manual Completo de Agência

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

Deck teórico
Deck estratégico
Deck social

Arquivos

Tutorial básico

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

Modo simples

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

Como jogar

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

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

Como alterar estruturas

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

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

O que fazer em cada turno

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

Modo Bourdieu

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

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

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

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

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

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

Manual Completo de Agência

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

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

*Este manual se refere à versão **2.180423** do jogo.*

Glossário

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

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

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

Regras

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

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

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

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

Campo

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

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

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

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

4				
3				
2				
1				
0	J1	J2	J3	J4

Figura 1:
exemplo de
campo com 4
jogadores

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

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

Cartas que influenciam o campo

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

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

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

Partidas

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

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

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

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

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

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

Ordem de eventos de uma jogada

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

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

Crises

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Revoltas

Outra forma de alterar uma estrutura é iniciar uma revolta.

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

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

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

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

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

Cartas que alteram estruturas

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

Cartas naturais

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

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

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

Outras cartas

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

Facilitando ou dificultando alterações estruturais

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

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

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

Punições

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

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

Ideologias e hegemonia

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

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

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

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

Lista completa de cartas

Diretrizes para descrição da carta:

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

Deck principal

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

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

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

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

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

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

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

Deck histórico

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

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

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

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

Deck teórico

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

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

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

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

Deck estratégico

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

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

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

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

Deck social

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

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

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

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

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

Número ^[1]	Nome	Efeito	Observações
194	Orçamento participativo	O jogador mais baixo no campo descarta 2 cartas. Os demais jogadores compram 1 carta cada.	
195	Democracia direta	2 jogadores com o mesmo número de cartas descartam 2 cartas.	
196	O fim das fronteiras	Os 2 jogadores empatados na linha mais baixa no campo descartam 2 cartas. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
197	Taxação regressiva	O(s) jogador(es) com mais cartas compram 2 cartas.	
198	Ocupação desordenada do solo	Você e o próximo a jogar compram 2 cartas.	
199	Abolicionismo penal	Os 2 últimos a jogar descartam 1 carta. A ordem das jogadas passa a fluir na direção contrária à atual.	
200	Epifania e conversão	O último a jogar entrega 2 cartas para você. Descarte 1 carta.	
201	Identidade religiosa	Você e um adversário trocam de mão e descartam 1 carta.	
202	Êxodo rural	Todos compram 1 carta.	

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

1. Não consta no design das cartas.

Arquivos

- Todas as cartas (de todos os decks) para imprimir, recortar e jogar (http://petercast.net/public/Agência_conjunt_o_completo_de_decks.pdf)
 - Complemento de cartas ideológicas P&B (http://petercast.net/public/complemento_ideologia_pb.pdf)
- Todas as cartas (de todos os decks) para imprimir, recortar e jogar, em arquivo editável (Libreoffice) (http://petercast.net/public/Agência_conjunto_completo_de_decks.odt)
 - Complemento de cartas ideológicas P&B (http://petercast.net/public/complemento_ideologia_pb.odt)

- [Tutorial básico \(modo simples\) \(http://petercast.net/public/regras-simples.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-simples.pdf)
 - [Tutorial para o modo Bourdieu \(http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-bourdieu.pdf)
 - [Resumo das regras de hegemonia \(http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf\)](http://petercast.net/public/regras-hegemonia.pdf)
 - [Lista de cartas, agrupadas por seus efeitos \(http://petercast.net/public/Lista_de_efeitos.odt\)](http://petercast.net/public/Lista_de_efeitos.odt)
-

Disponível em "[http://www.petercast.net/wiki/index.php?title=Agência_\(Jogo\)&oldid=672](http://www.petercast.net/wiki/index.php?title=Agência_(Jogo)&oldid=672)"

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