

**ELEIÇÕES  
20XX**

## CRÉDITOS

### **Game Design**

Bruno Carvalho  
Pablo Ribeiro

### **Arte**

Hely de Brito  
Rogério Narciso  
Thiago Ramos

### **Playtesters**

João Felipe – Carlos Danilo – Leandro Marques – Icaro Igreja – Carlos Henrique Viana – Diego Camelo – Júlio Cesar – Geraldo Melo – Dmitri Gadelha – Neyla Bonfim – Thiago Limaverde – Diego de Moraes – Luiz Kalagar – Bruno Podolski – Nicholas Paschalis

Um agradecimento especial todos que jogaram nos eventos Brasil afora

### **Apoiadores**

Lorem Ipsum

# SUMÁRIO

COMPONENTES .....	4
RESUMO DO JOGO.....	4
PREPARAÇÃO .....	4
SEQUÊNCIA DO JOGO .....	5
CARTAS DE AÇÃO.....	6
FIM DO JOGO .....	7
JOGO COM DOIS OU TRÊS JOGADORES.....	7
CANDIDATA AMARELA – A PRIMEIRA DAMA .....	8
CANDIDATO AMARELO – O CORONEL.....	9
CANDIDATA AZUL – A CONGRESSISTA.....	10
CANDIDATO AZUL – O EMPRESÁRIO .....	11
CANDIDATA VERDE – A PROFESSORA.....	12
CANDIDATO VERDE – O HIPSTER.....	13
CANDIDATA VERMELHA – A MÃE DO POVO .....	14
CANDIDATO VERMELHO – O SINDICALISTA.....	15
DÚVIDAS FREQUENTES - EFEITOS DAS CARTAS.....	16
EXEMPLOS DE ELEITORES .....	19

# Eleições 20XX

## Manual de Regras

### COMPONENTES

1 caixa, com área de debate (A), área de voto nulo (B), e calendário eleitoral (C);

4 tabuleiros de candidatos (D);

1 marcador de turno (E);

1 saco preto (F);

80 tokens de votos (G);

144 cartas de ação (H), sendo:

36 cartas amarelas;

36 cartas azuis;

36 cartas verdes;

36 cartas vermelhas;

40 tokens de característica, sendo:

10 tokens de Organização (I);

10 tokens de Financiamento (J);

10 tokens de Militância (K); e

10 tokens de Reputação (L).

### RESUMO DO JOGO

Eleições 20XX é um boardgame competitivo para 2 a 4 pessoas. Cada uma controla um candidato e no dia da eleição, o candidato que possuir mais votos vence.

### PREPARAÇÃO

Cada jogador escolhe o tabuleiro do seu candidato. Embaralhe as cartas de ação separado por cor e as coloque nos locais indicados nos tabuleiros dos candidatos. Coloque todos os tokens de votos dentro do saco. Coloque o marcador de turno sobre a posição da 1ª rodada. Dê um token de cada característica para cada candidato. Deixe os demais tokens de características reunidos ao alcance dos jogadores.

O valor das características de cada candidato é o valor impresso no tabuleiro do candidato somado à quantidade de tokens daquela característica. Durante o jogo, ele poderá ganhar ou perder tokens, mas não poderá perder os valores impressos no seu tabuleiro.



## SEQUÊNCIA DO JOGO

O jogo acontece em rodadas. Cada rodada é composta de 2 fases sequenciais: Planejamento e Execução. Além disso, na 3ª, 6ª e 9ª rodada existe uma fase extra após a fase de Execução, chamada fase de Debate. Após a última fase da rodada, mova o marcador de turno para a próxima rodada no calendário eleitoral e inicie a fase de Planejamento.

### 1) Planejamento

No começo de cada fase de Planejamento, as 2 primeiras cartas de cada deck de cartas de ação são reveladas e colocadas no local indicado, à frente do tabuleiro. Iniciando pelo jogador de maior ORGANIZAÇÃO e indo em ordem decrescente, cada jogador deve **pegar uma carta revelada e colocar em sua mão OU descartar uma carta revelada e pegar a primeira carta do deck correspondente** para si, sem mostrá-la.

Sempre que houver um empate entre características, vence o candidato que tiver mais tokens daquela característica. Persistindo o empate, vencem os candidatos Amarelos, seguidos pelos Azuis, Verdes e por fim Vermelhos.

Após o último jogador realizar sua ação, o primeiro jogador escolhe novamente pegar ou descartar uma carta revelada e assim por diante. A fase de Planejamento acaba quando não houverem mais cartas reveladas na mesa.

### 2) Execução

Iniciando pelo jogador de maior ORGANIZAÇÃO e indo em ordem decrescente, cada jogador deve **jogar uma carta de sua mão OU descartar uma carta de sua mão e adicionar um voto aleatório ao debate**.

Depois da ação do último jogador, os jogadores devem novamente jogar ou descartar cartas na ordem de ORGANIZAÇÃO (a ordem pode alterar-se caso algum jogador ganhe ou perca ORGANIZAÇÃO pelo efeito de alguma carta), até que nenhum jogador possua mais cartas na mão. Cartas de ação jogadas realizam seu efeito imediatamente e em seguida são colocadas à frente do tabuleiro do jogador, no local marcado. Ao final da fase de Execução, todas as cartas de ação jogadas são descartadas.

### 3) Debate

Ao final da 3ª, 6ª e 9ª rodadas existe a Fase de Debate. Na fase de Debate, pegue todos os votos que estão na área de debate e os jogue. O candidato que corresponder à cor que estiver virada para a cima ganha o voto em questão, movendo o voto para seu próprio tabuleiro. Caso a face preta esteja virada para cima, mova o voto para a área do VOTO NULO na caixa do jogo.



## CARTAS DE AÇÃO

### A) Custo

O custo, somado, de todas as cartas que um candidato joga na mesma rodada não pode ser maior que seu FINANCIAMENTO. As cartas que não possuem o símbolo de custo têm custo zero.

### B) Efeito

Os efeitos estão descritos na carta, no modelo “Custo : Efeito”. Nelas, são usadas as seguintes iconografias:

#### ALVOS



• *Candidato alvo.* Escolha um candidato para sofrer os efeitos.



• *Todos os outros jogadores.* Todos os outros jogadores são afetados.



• *Você.* Afeta o candidato que usa a carta.



• *O Maior.* Afeta o candidato com o maior valor naquela característica.



• *Se não for o Maior.* Afeta aquele candidato que usa a carta se sua característica não for o maior valor.

#### LOCAIS DE JOGO



• *Saco de votos.* O saco onde os votos ficam guardados.



• *Área de Debate.* A área onde os votos aguardam a fase de debate.



• *Área de Votos Nulos.* A área onde se colocam os votos anulados.



• *Qualquer lugar (exceto saco).* Votos de jogadores, do debate ou do nulo.

#### AÇÕES



• *Adicione.* Aumente a característica.



• *Remova.* Reduza a característica.



• *Mova.* Mude o voto de local.



• *Ou.* Faça uma ação ou outra.

• *Pegue Votos aleatórios do saco.* A quantidade está escrita ao lado.



- *Pegue Votos à sua escolha do saco.* A quantidade está descrita ao lado.
- *Jogue Votos.* A quantidade de votos está no centro do círculo. O candidato cuja face que ficar para cima ganha o voto, a menos que a carta diga o contrário.



### C) Repercussão !

Para que uma carta jogada por um candidato possa afetar outro candidato, é necessário que a soma de REPERCUSSÃO da carta (representada pela quantidade de símbolos ! ) somado à MILITÂNCIA do candidato que joga a carta seja maior que a REPUTAÇÃO do alvo. O saco de eleitores, a área do debate e a área do voto nulo podem ser afetados pelas ações de quaisquer cartas, independente da MILITÂNCIA do candidato. As cartas que não possuem o símbolo de repercussão têm repercussão zero.

## FIM DO JOGO

No final da 9ª rodada, os votos que estiverem no saco foram abstenções (o eleitor não foi votar). Os votos que estiverem na área do voto nulo (seja porque uma carta os mandou para lá, seja porque foram jogados e caíram com o lado preto para cima) foram anulados, e os votos no tabuleiro de cada candidato contam para candidato respectivo.

**O candidato com mais votos em seu tabuleiro no final da 9ª rodada é o vencedor.**

Caso haja empate em número de votos, o candidato com o menor número de votos com um lado nulo é o vencedor. Persistindo o empate, o jogador com mais tokens de característica (somando a quantidade total de tokens) é o vencedor. Persistindo o empate, jogue votos aleatórios do saco até que um dos dois jogadores ganhe um voto.

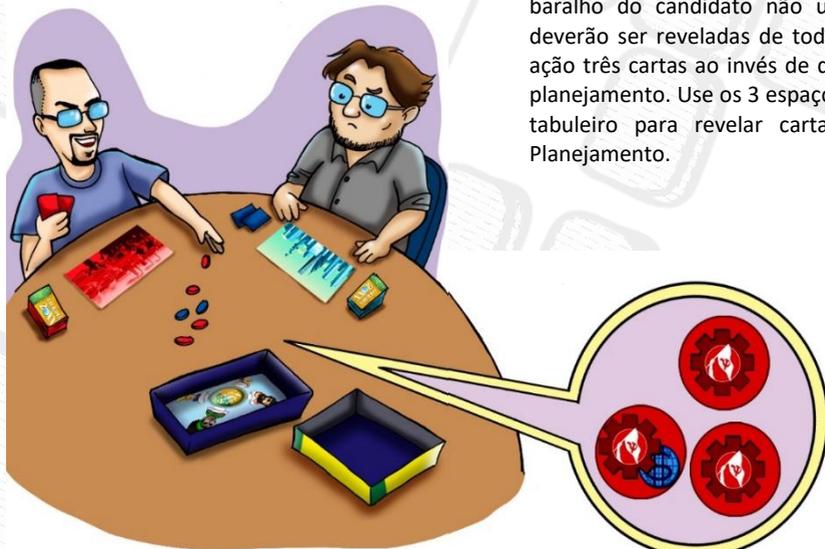
## JOGO COM DOIS JOGADORES

No jogo com apenas dois jogadores, cada jogador deverá escolher dois candidatos, sendo um o candidato principal (“cabeça-de-chapa”) e o outro será parte da coligação. O jogo transcorre normalmente com cada jogador utilizando apenas o cabeça-de-chapa, com suas características e habilidades. Contudo, todos os votos que forem jogados e que apresentarem para cima a face do candidato coligado representam votos daquele jogador.

Use os quatro espaços marcados do tabuleiro para revelar as cartas na fase de Planejamento. Cada jogador poderá jogar até 4 cartas por rodada na fase de Execução.

## JOGO COM TRÊS JOGADORES

No jogo com apenas três jogadores, um dos candidatos não será utilizado. Na fase de planejamento, deverão ser reveladas três cartas ao invés de duas do deck de ação da cor correspondente àquele candidato. Caso o baralho do candidato não utilizado acabe, deverão ser reveladas de todos os decks de ação três cartas ao invés de duas na fase de planejamento. Use os 3 espaços marcados no tabuleiro para revelar cartas na fase de Planejamento.



## CANDIDATA AMARELA – A PRIMEIRA DAMA

Ex-miss, ela era uma figura de pouca notoriedade até a eleição de seu finado marido como Presidente. Obviamente ninguém esperava que ele morresse depois dela, até pelos quarenta e cinco anos de diferença na idade entre os dois, mas a morte dele tão pouco tempo depois da posse fez com que muita gente simpatizasse com a jovem, bela e casta viúva.

Aproveitando a recente popularidade dessa dedicada mãe, o Partido Amarelo rapidamente a filiou e lançou como candidata à sucessão do seu falecido marido. Com uma plataforma eleitoral recheada do culto à família tradicional e aos bons costumes, ela rapidamente caiu nas graças do povo, e parece ser uma candidata competitiva, apesar de não ser muito além de uma marionete nas mãos dos velhos cacifes de seu partido.

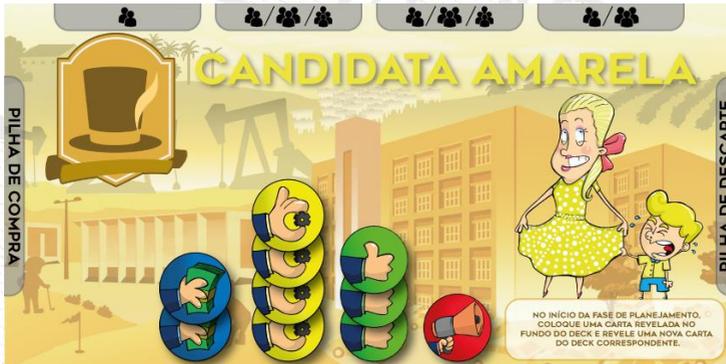
A capacidade do seu partido de organizar-se e de usar os contatos políticos vai lhe dar uma vantagem significativa no pleito, mas ela não consegue mobilizar quase nenhuma militância com seu discurso água-com-açúcar.

A habilidade especial da Candidata Amarela tem total relação com seus assessores, que manipulam o ambiente



político para ela antes que os outros candidatos consigam reagir. No início da fase de Preparação, antes que o jogador de maior organização tenha a oportunidade de jogar seu primeiro turno, o jogador que controla a Candidata pode colocar qualquer carta revelada no fundo do deck correspondente, revelando uma nova carta em seguida daquele deck.

Como normalmente a Candidata será a primeira a jogar na rodada, esta habilidade lhe confere um controle maior sobre as cartas disponíveis para os outros jogadores – tanto para garantir que uma carta que seria interessante para outro jogador não fique disponível para o mesmo, ou para tentar procurar uma carta específica que ela necessite.



## CANDIDATO AMARELO – O CORONEL

Um dinossauro na política, ele está envolvido com o poder desde que se entende por gente. Descendente de uma família de poderosos que pode traçar suas raízes desde a fundação da nação, ele possui um grande conhecimento dos bastidores da política e uma vasta experiência em cargos eletivos. Alguns adversários o acusam de trocar votos por favores em sua região natal, mas nunca conseguiram provar nada.

Seu ponto forte é o seu controle sobre a máquina político-partidária e governamental, que dá a ele uma capacidade de antever os movimentos dos seus adversários e agir rápido e decisivamente. Contudo, o vasto tempo na política e os vários escândalos a que ele já foi ligado deixaram sua marca na opinião pública, fazendo com que sua reputação seja a pior possível.

Ele não se abala com isso, contudo. Afinal, se todos roubam, melhor votar em um que já provou que faz, não é verdade?

A habilidade especial do Candidato Amarelo é a capacidade de vencer empates, sempre que for do interesse do Candidato. O candidato tem a capacidade de navegar com enorme habilidade no labirinto legal e institucional da nação, e sempre que as coisas não forem completamente claras ele



consegue extrair uma interpretação a seu favor.

Isso é relevante não só na hora de comparar características diretamente, como a disputa de organização para jogar primeiro ou na hora de comparar militância e reputação para atingir oponentes, mas também ao utilizar várias cartas de ação que beneficiam ou penalizam os primeiros colocados nas características.

Cabe ressaltar que, mesmo que o jogador opte por não utilizar esta habilidade especial, caso os demais critérios de desempate deem vantagem ao Candidato Amarelo, como por exemplo ter mais tokens da característica, ele será o vencedor do empate.



## CANDIDATA AZUL – A CONGRESSISTA

Ela está a anos embrenhada na política. Foi uma congressista renomada por muitos anos. Deu cada passo com sutileza, atenção e habilidade política ímpar. Construiu para si uma reputação de hábil negociadora, aliada importante e inimiga cruel. Contudo, eleição após eleição, ela foi sendo preterida pela direção partidária por outros candidatos. Ela conseguia enxergar claramente os defeitos de cada um, e como ela previra a cada vez, eles foram sendo derrotados um a um.

Agora mais um ciclo eleitoral se aproxima, e novamente ela foi preterida pela direção partidária. Mas desta vez, sua paciência se esgotou. Agindo contra as ordens dos caciques do partido, ela decidiu se candidatar. Afinal, ela tinha os recursos para isso, a habilidade política e a capacidade de fazer algo que seu partido nunca conseguiu: Unir as pessoas da nação.

Sua vida política e suas conexões lhe garantem um cofre abarrotado para fazer campanha, mas a posição de oposição ao comando do seu partido lhe impede de usar suas conexões política para organizar os apoios a sua campanha. Para ela, isso não importa. Afinal, todos têm defeitos a serem usados, e eles vão cooperar, querendo ou não.

A habilidade especial da Candidata Azul lhe permite manipular as ações dos



outros candidatos. No final da fase de Planejamento, ela pode trocar uma de suas cartas em sua mão por uma outra carta, escolhida aleatoriamente, da mão de um jogador à sua escolha.

É importante que o jogador que controla a Candidata Azul preste bastante atenção em quais cartas de ação cada outro jogador escolheu. Assim, será possível decidir qual jogador possui as cartas mais interessantes para a jogada da Candidata Azul, e que servirá de alvo para esta habilidade.

Outro uso interessante para esta habilidade é impedir que um jogador faça ações, entregando a ele uma carta que não poderá ser utilizada, quer seja pelo elevado custo, pela baixa repercussão, ou porque simplesmente a carta não o favorece.



## CANDIDATO AZUL – O EMPRESÁRIO

Um "outsider". Depois de repetidas derrotas eleitorais, em que o seu partido não conseguia fazer valer o poderio econômico de seus apoiadores, essa foi a ideia para vencer o pleito: Apresentar como candidato um grande empresário do ramo imobiliário e das comunicações, um "não-político", alguém que possa canalizar a insatisfação contra essa política que está posta.

Com um programa eleitoral focado no liberalismo econômico, ele promete "retirar as travas da economia" e garantir um ambiente saudável de negócios para que o país possa ter uma nova era dourada de crescimento econômico.

Com o slogan de "Menos Estado, mais Gestão", ele se apresenta como um gestor competente, que conseguiu ampliar enormemente a fortuna que herdou do pai industrial, e que vai levar essa lógica privada para o setor público.

Seu principal ponto forte na corrida eleitoral são os cofres abarrotados de doações de diversos setores do empresariado, e a sua maior ameaça é não conseguir conquistar o apoio das massas, pois a militância em seu favor é praticamente inerte.

A sua habilidade especial é, uma vez por rodada, na fase de execução, aumentar a



repercussão de uma carta de ação do valor impresso na carta para **!!!**.

Como ele comanda uma importante rede de televisão, rádio e jornal, as acusações que faz, mesmo as que parecem mais inacreditáveis, conseguem com ele tomar uma dimensão muito maior do que deveria.

Com isso, ele consegue afetar mesmo candidatos com uma reputação ilibada, abrindo o leque de ações possíveis e dando a ele uma maior versatilidade, tanto na escolha das ações durante a fase de planejamento, como na hora de escolher os alvos de seus ataques na fase de execução.



## CANDIDATA VERDE – A PROFESSORA

Ela nunca pensara em ser candidata. Claro, durante os primeiros anos da faculdade ela chegou a ser parte do DCE e integrar a luta estudantil, mas à medida em que o curso superior ia chegando ao fim e ela tomava cada vez mais gosto pela vida acadêmica, ela foi se distanciando da militância para se dedicar aos estudos. Conseguiu viajar para o exterior, onde fez mestrado, doutorado, pós-doutorado, e ingressou como professora na mesma universidade onde outrora fora aluna.

Contudo, os anos de professora foram passando e ela foi se desiludindo com a sua capacidade de enfrentar os temas presentes no seu dia-a-dia: o elitismo de certos colegas, o racismo presente na sociedade, as desigualdades sociais da nação.

Foi então que ela se reconectou com os antigos colegas da luta estudantil, e ingressou na vida política novamente. Sua eloquência e paixão pela questão social lhe alçou rapidamente a posição de presidenciável, e agora ela almeja governar o país.

Seu grande trunfo é a força moral de seu currículo irretocável e a reputação angariada entre pares, ex-alunos e na comunidade. Porém, ela ainda é inocente quanto ao funcionamento da máquina



política, e a desorganização de seu comitê pode provar-se fatal às suas pretensões.

A habilidade especial da Candidata Verde é, uma vez por rodada, na fase de planejamento, ao descartar uma carta revelada, ao invés de pegar uma carta do topo do deck para si, pegar duas cartas, colocar uma delas no fundo do deck e ficar com a outra.

Seu vasto conhecimento e suas conexões acadêmicas permitem à Candidata um leque de ideias e possibilidades de ação maior que as dos demais candidatos, o que está representado nesta habilidade.

Com isso, ela pode fazer um uso melhor da ação de descartar para pegar do topo e planejar melhor seu turno, tendo em vista as oportunidades que a campanha oferece e suas próprias limitações.



## CANDIDATO VERDE – O HIPSTER

Um novo milênio pede um novo gestor. Inspirado pela experiência europeia e por vários estudos acadêmicos, ele vem prometer uma nação mais verde, mais inclusiva, mais progressista e mais tolerante.

Usando sua longa história como militante dos direitos humanos, ele se catapultou a um cargo legislativo com uma ampla votação há 8 anos. Porém, sua atuação decisiva na câmara contra os setores mais conservadores lhe angariou uma série de ameaças de morte, o que o fez permanecer os últimos dois anos exilado na Europa.

Ele volta agora ao país, com uma plataforma altamente progressista, prometendo desenvolvimento verde e respeito à diversidade.

Sua reputação continua ilibada e isso faz com que dificilmente um escândalo possa lhe tirar votos, mas o tempo passado longe da nação lhe tira muitas das possibilidades de financiamento de campanha, e ele vai ter que fazer o máximo com o minúsculo orçamento de seu partido.

Sua habilidade especial lhe permite mudar diretamente os votos do debate. Ela pode ser usada uma vez a cada fase de debate. No início dessa fase, mova até três votos do



debate para o saco e em seguida coloque três votos aleatórios no debate.

Manipular o debate e fazer com que as ideias contrárias à sua não sejam ouvidas é o coração da estratégia do Candidato Verde para ganhar a eleição. Se houver uma pluralidade de ideias no debate, sua capacidade de mudar eleitores será superada por seus adversários. Outra vantagem é tentar impedir que os votantes convictos participem da eleição, assim reduzindo as chances que seus adversários ganhem mais votos.

Apesar dessa forte habilidade, as fraquezas do Candidato Verde são claras. Sua falta de recursos e de militância lhe colocam numa posição em que ele tem poucas opções de ação a tomar, e cada ação tem que ser muito bem planejada.



## CANDIDATA VERMELHA – A MÃE DO POVO

Forçada muito jovem a migrar de sua terra natal, numa das áreas rurais mais pobres da nação, ela foi obrigada desde cedo a lutar contra os fantasmas da fome, da miséria e das drogas. Filha mais velha, teve que trabalhar desde a adolescência para ajudar a sustentar sua família, conseguindo a duras penas conquistar o mínimo para conseguir ter uma vida honesta.

Sua vida na política começou quando ela se envolveu com as entidades associativas - primeiro uma associação de bairro, depois uma grande cooperativa de artesãs, dali a se tornar uma das fundadoras de seu partido. Movida pela vontade de fazer do Estado uma força capaz de realmente ser o pai dos pobres, ela se envolveu em todo tipo de negócio, lícito ou ilícito.

Seu ponto forte é a militância do partido, que ela consegue dirigir com maestria. Contudo, seus métodos questionáveis e disposição a se aliar com qualquer um disposto a financiá-la confere a ela uma baixa reputação perante os olhos da sociedade em geral.

No fim, ela se reconforta, as pessoas lembrarão apenas do quanto ela pôde ajudar suas vidas, e ela fará qualquer coisa que for



necessária para atingir o seu verdadeiro fim: Criar uma sociedade livre da pobreza.

A habilidade especial da Candidata permite que, uma vez por rodada, na fase de execução, quando um jogador utilizar uma carta, a Candidata Vermelha decida que aquela carta não surtirá efeitos. Quando assim o fizer, o jogador deverá descartar essa carta, comprar uma nova carta do deck correspondente, e jogar novamente.

O uso inteligente da militância fiel à Candidata lhe permite barrar ações dos outros candidatos. O jogador que a controla deve analisar, a cada rodada, qual carta é mais prejudicial a seus interesses e utilizar esta habilidade para evitá-la.



## CANDIDATO VERMELHO – O SINDICALISTA

Ex-sindicalista, ele comandou algumas das maiores greves que a nação já viu. Seu carisma e capacidade de incitar as massas à ação são conhecidos em toda a nação.

Outra coisa que lhe é conhecido é a admiração pela retórica socialista. Com certeza, amigos próximos confessam, se ele tivesse nascido uma geração antes ele teria pego em armas para lutar por uma revolução comunista.

Com essa plataforma e a admiração dos operários das maiores indústrias do país ele ajudou a fundar o seu partido, e agora se lança candidato a presidência num discurso contra a burguesia e a favor do trabalhador.

É o apoio dessa forte militância que lhe dá a certeza da vitória, pois sabe que nenhum adversário conseguirá mobilizar as massas como ele consegue com seu discurso inflamado. Porém, a sua atitude combativa repele a classe empresarial, e ele terá que se virar para driblar a falta de recursos para sua campanha.

Sua habilidade especial lhe permite, uma vez por rodada, na fase de execução, reduzir o custo de uma carta de ação para apenas \$ .



Contando com esse financiamento não declarado à sua disposição, o Candidato consegue driblar a falta de recursos e utilizar cartas de alto custo como se custassem apenas um.

Isso abre um leque maior de possibilidades para o uso de cartas e evita que seja necessária uma corrida para aumentar o financiamento de campanha, além de tornar muito menos prejudiciais cartas que reduzam os seus já escassos recursos.

Assim, a estratégia do Candidato deve focar-se em uma mistura de cartas caras e baratas, que permitam que sua elevada militância seja usada ao máximo para conseguir a vantagem decisiva sobre os seus oponentes.



## DÚVIDAS FREQUENTES - EFEITOS DAS CARTAS

Afim de sanar quaisquer dúvidas durante o jogo, abaixo estão listados os efeitos das cartas, em ordem alfabética (*Votos “seus” após serem jogados são aqueles que possuem a face da sua cor para cima*).

TÍTULO	DECK	EFEITO
ACUSAÇÃO GRAVE	azul	Mova 1 voto de qualquer lugar para o nulo
ACUSAÇÃO GRAVE	verde	Mova 2 votos de qualquer lugar para o nulo
ACUSAÇÃO GRAVE	vermelho	Mova 3 votos de qualquer lugar para o nulo
ALIANÇAS LOCAIS	amarelo	O candidato de maior organização ganha 2 de reputação
APATIA ELEITORAL	amarelo	Mova 3 votos de qualquer lugar para o saco
APATIA ELEITORAL	azul	Mova 2 votos de qualquer lugar para o saco
APATIA ELEITORAL	vermelho	Mova 1 voto de qualquer lugar para o saco
APELAR À MILITÂNCIA	vermelho	Gaste 1 de militância para ganhar 2 votos do saco
APELAR AO IDEALISMO	verde	Gaste 1 de reputação para ganhar 2 votos do saco
APOIADOR FAMOSO	verde	O candidato de maior reputação ganha 2 de organização
APOIO ACADÊMICO	verde	Ganhe 1 de reputação
APOIO DE ONGS	amarelo	Jogue 4 votos aleatórios do saco, ganhe os que forem seus e devolva o restante ao saco
APOIO DE ONGS	verde	Jogue 4 votos aleatórios do saco, ganhe os que forem seus e devolva o restante ao saco
APOIO DE ONGS	vermelho	Jogue 4 votos aleatórios do saco, ganhe os que forem seus e devolva o restante ao saco
CAMPANHA NA MÍDIA	azul	Gaste 1 de financiamento para ganhar 2 votos do saco
CAMPANHA PELO VOTO NULO	verde	Gaste 1 de reputação para remover 1 de militância de cada adversário
COERÇÃO ELEITORAL	vermelho	Ganhe 1 voto do saco para cada 2 de militância
COMPRA DE VOTOS	azul	Ganhe 1 voto do saco para cada 2 de financiamento
CRISE POLÍTICA	verde	Remova 2 de cada característica do líder daquela característica ( <i>o maior financiamento perde financiamento, a maior organização perde organização, a maior reputação perde reputação e a maior militância perde militância</i> )
DEBATE INFLAMADO	azul	Jogue 1 voto de um adversário, ganhe se for seu ou mova para o nulo se não for seu
DEBATE INFLAMADO	verde	Jogue 2 votos de adversários, ganhe os seus e mova os demais para o nulo

<b>TÍTULO</b>	<b>DECK</b>	<b>EFEITO</b>
<b>DEBATE INFLAMADO</b>	vermelho	Jogue 3 votos de adversários, ganhe os seus e mova os demais para o nulo
<b>DELAÇÃO PREMIADA</b>	amarelo	Remova 1 de cada característica do líder daquela característica ( <i>o maior financiamento perde financiamento, a maior organização perde organização, a maior reputação perde reputação e a maior militância perde militância</i> )
<b>DENUNCIAS REAIS: EDUCAÇÃO</b>	amarelo	Mova 1 voto de qualquer lugar para o debate
<b>DENUNCIAS REAIS: SAÚDE</b>	azul	Mova 2 votos de qualquer lugar para o debate
<b>DENUNCIAS REAIS: SEGURANÇA</b>	verde	Mova 3 votos de qualquer lugar para o debate
<b>DENÚNCIAS VAZIAS</b>	verde	Remova 1 de reputação de um candidato
<b>DOAÇÃO ARRECADADA</b>	azul	Ganhe 1 de financiamento
<b>DOAÇÕES DE MILITANTES</b>	vermelho	O candidato de maior militância ganha 2 de financiamento
<b>DOMINAR O DEBATE</b>	amarelo	Ganhe 2 votos do debate
<b>DOMINAR O DEBATE</b>	azul	Ganhe 2 votos do debate
<b>DOMINAR O DEBATE</b>	vermelho	Ganhe 2 votos do debate
<b>ELEITORES IDEALISTAS</b>	verde	Ganhe 1 voto do saco para cada 2 de reputação
<b>EXPULSAR CORRUPOTOS</b>	azul	Ganhe 2 de reputação se sua reputação não for a maior
<b>FINANCIAMENTO PRÓPRIO</b>	vermelho	Ganhe 2 de organização se sua organização não for a maior
<b>FUNDO PARTIDÁRIO</b>	amarelo	Ganhe 2 de financiamento se seu financiamento não for o maior
<b>INVESTIGAÇÃO ELEITORAL</b>	amarelo	Remova 1 de organização de um candidato
<b>MARCHA CONTRA A CORRUPÇÃO</b>	azul	O partido de maior financiamento ganha de 2 militância
<b>ONDA DE VANDALISMO</b>	vermelho	Gaste 1 de militância para remover 1 de financiamento de cada adversário
<b>PALESTRA INFLAMATÓRIA</b>	vermelho	Ganhe 1 de militância
<b>PESQUISA ELEITORAL</b>	amarelo	Ganhe 1 de organização
<b>PROBLEMAS COM O FISCO</b>	azul	Remova 1 de financiamento de um candidato

<b>TÍTULO</b>	<b>DECK</b>	<b>EFEITO</b>
<b>PROGRAMA POLÍTICO: EDUCAÇÃO</b>	verde	Jogue 2 votos aleatórios do saco. Ganhe os seus e mova os demais para o debate
<b>PROGRAMA POLÍTICO: SAÚDE</b>	vermelho	Jogue 3 votos aleatórios do saco. Ganhe os seus e mova os demais para o debate
<b>PROGRAMA POLÍTICO: SEGURANÇA</b>	amarelo	Jogue 4 votos aleatórios do saco. Ganhe os seus e mova os demais para o debate
<b>RECONTAGEM DE VOTOS</b>	amarelo	Jogue novamente 2 votos de adversários. Ganhe os seus e devolva os demais
<b>RECONTAGEM DE VOTOS</b>	vermelho	Jogue novamente 4 votos de adversários. Ganhe os seus e devolva os demais
<b>RECONTAGEM DE VOTOS</b>	amarelo	Jogue novamente 6 votos de adversários. Ganhe os seus e devolva os demais
<b>RECRUTAR MILITANTES</b>	verde	Ganhe 2 de militância se não for a maior. Ganhe os seus e devolva os demais
<b>RÉPLICA CONVINCENTE</b>	amarelo	Ganhe 1 voto do debate
<b>RÉPLICA CONVINCENTE</b>	azul	Ganhe 1 voto do debate
<b>RÉPLICA CONVINCENTE</b>	verde	Ganhe 1 voto do debate
<b>REPRESSÃO POLICIAL</b>	vermelho	Remova 1 de militância de um candidato
<b>REVELAÇÕES CONSTRANGEDORAS</b>	amarelo	Gaste 1 de organização para remover 1 de reputação de cada adversário
<b>SUBORNO A POLÍTICOS LOCAIS</b>	azul	Gaste 1 de financiamento para remover 1 de organização de cada adversário
<b>TEMA IDEOLÓGICO</b>	amarelo	Mova 4 votos a sua escolha do saco para o debate
<b>TEMA IDEOLÓGICO</b>	azul	Mova 5 votos a sua escolha do saco para o debate
<b>TEMA IDEOLÓGICO</b>	verde	Mova 2 votos a sua escolha do saco para o debate
<b>TEMA IDEOLÓGICO</b>	vermelho	Mova 3 votos a sua escolha do saco para o debate
<b>TEMA: ECONOMIA</b>	vermelho	Mova 5 votos aleatórios do saco para o debate
<b>TEMA: EDUCAÇÃO</b>	amarelo	Mova 2 votos aleatórios do saco para o debate
<b>TEMA: SAÚDE</b>	azul	Mova 3 votos aleatórios do saco para o debate
<b>TEMA: SEGURANÇA</b>	verde	Mova 4 votos aleatórios do saco para o debate
<b>TROCA DE FAVORES</b>	amarelo	Gaste 1 de organização para ganhar 2 votos do saco
<b>VOTO DE CABRESTO</b>	amarelo	Ganhe 1 voto do saco para cada 2 de organização

## EXEMPLOS DE ELEITORES



Face voltada para cima

Indicador da outra face

Eleitor convicto



Eleitor que vota nulo



© LEGIÃO JOGOS, 2017

[www.legiaojogos.com.br](http://www.legiaojogos.com.br)

[contato@legiaojogos.com.br](mailto:contato@legiaojogos.com.br)



/legiaojogos/



@legiao\_jogos