

# EDITAL DE REGRAS

## 1. Dos Objetivos

§ Conquistar poderes e privilégios no mundo social através da acumulação de raros e exclusivos capitais simbólicos.

## 2. Dos Capitais Simbólicos

§ Os indicadores de capitais simbólicos funcionam como “marcadores de distinção”. Eles se dividem em três tipos: capital social, capital econômico e capital cultural.

## 3. Dos Valores dos Capitais Simbólicos

§ Todos os indicadores de capitais simbólicos apresentam um valor que varia entre -4 e 4. Tais valores representam a quantidade de pontos que cada indicador adiciona (ou subtrai) às pessoas que possuem tais marcadores de distinção. Não há limites para a quantidade de indicadores de capitais simbólicos que alguma pessoa poderá acumular.

## 4. Dos Metacapitais, Capitais Simbólicos Negativos e Nulos

§ Alguns indicadores de capitais não apenas adicionam pontos, mas também garantem privilégios e poderes especiais, como é o caso do METACAPITAL. É possível também acumular o capital nulo, no qual não se ganha ou se perde. Por fim, temos o estigma do capital simbólico negativo, que, além de retirar pontos gerais de volume global de capital, pode trazer outras desvantagens.



## 5. Da Acumulação dos Capitais Simbólicos

§ A quantidade de indicadores de capitais simbólicos acumulados de cada pessoa deve ser lida de duas formas:

**A) Soma individual por tipo de capital:** determina a quantidade de pontos que cada pessoa possui naquele momento em cada um dos três capitais simbólicos.

**B) Volume global de capital:** determina a quantidade de pontos da soma global de todos os indicadores de capitais simbólicos que determinada pessoa possui.

No exemplo abaixo, podemos observar: 3 pontos de capital social; -4 pontos de capital econômico; 3 pontos de capital cultural (FIGURA 1), totalizando 2 pontos de volume global de capital (FIGURA 2).

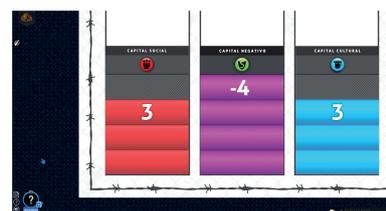


FIGURA 1

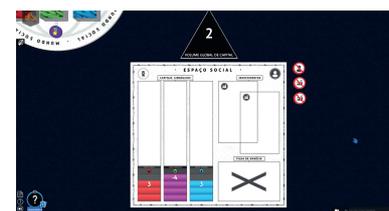


FIGURA 2

## 6. Da Forma de Ganhar o Jogo

§ **REGRA GERAL:** Ganhará o jogo a primeira pessoa que conseguir acumular aos menos 10 (dez) pontos em dois tipos de capitais simbólicos distintos. **Nota:** Cartas de ações podem adicionar outras formas de ganhar.

## 7. Das Ações Simbólicas

§ As ações simbólicas são os repertórios práticos de ações que simbolizam as formas de cada pessoa agir no jogo. Tais cartas funcionam como oportunidades e é a partir delas que as pessoas possuem acesso aos capitais simbólicos, dentre outras ações. As ações simbólicas se dividem em quatro tipos: **Ordem; Subversão; Dogma; Virtude.**



## 8. Dos Selos Das Ações Simbólicas

§ Toda carta de ação possui um selo e existem três selos diferentes. Vejamos:



### Selo de individualidade

Realize apenas uma única ação desse tipo em seu turno. Descarte ações desse tipo na sua PILHA DE AMNÉSIA após a realização da ação.



### Selo de iniciativa

Realize ações desse tipo a qualquer momento e sem limite de quantidade. Descarte ações desse tipo na sua PILHA DE AMNÉSIA após a realização da ação.



### Selo de investimento

Durante seu turno, invista/desinvista em ações desse tipo em seu ESPAÇO SOCIAL. Após investidas, tais ações podem ser realizadas a qualquer momento (de acordo a descrição dos efeitos das cartas). Essas cartas podem permanecer em jogo após a realização de seus efeitos. Se forem desinvestidas ou descartadas, seguem obrigatoriamente para a PILHA DE AMNÉSIA.

## 9. Do Início do Jogo

§ Disponha as cartas de acordo com a imagem abaixo (FIGURA 3). Cada pessoa acumula um indicador de cada capital simbólico, que deve ser disposto de acordo com a imagem abaixo (FIGURA 4).



FIGURA 3

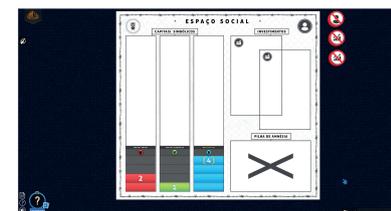


FIGURA 4

§ Começa a partida quem obtiver o maior volume de global de capital. Em caso de empate, ganha quem obtiver um indicador de METACAPITAL. Se não, começa a pessoa que tiver a maior idade. A pessoa que começa escolhe a ordem do turno.

## 10. Das Etapas do Turno

### ETAPA 1) FASE DA RENÚNCIA

No início dos seus respectivos turnos, todas as pessoas deverão obrigatoriamente descartar uma carta de ação da mão (se possuírem duas ou mais cartas na mão no início do turno).

### ETAPA 2) GESTÃO DAS OPORTUNIDADES

É o momento de decidir o que fará com as cartas de ação. É possível: **realizar** a ação; **segurar** a ação; **descartar** a ação. Se optarem por realizar as cartas que estão na mão ou investidas no ESPAÇO SOCIAL, lembrem-se de agir de acordo com a “regra dos selos”.

### ETAPA 3) NOVAS OPORTUNIDADES

É o fechamento do turno. A pessoa recebe uma quantidade X de cartas de ação até permanecer com três cartas na mão. O turno finaliza e mais um turno começa seguindo a ordem.