

Parlanzeiro

Um jogo de Alex Pena

Em 1796 (ou seria 1679?) foi fundado o Parlamento da Redondolândia... O único problema é que ninguém lá sabia exatamente o que era um parlamento.

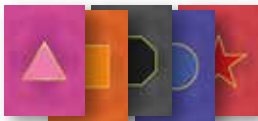
De qualquer modo, nossos parlamentares estão tentando fazer o seu melhor, discutindo questões profundas e tentando definir como as coisas devem ser de verdade.

Mas o que importa para eles, na verdade, é estarem mais certos que seus colegas.

COMPONENTES



5 cartas de jogador



5 cartas de aposta



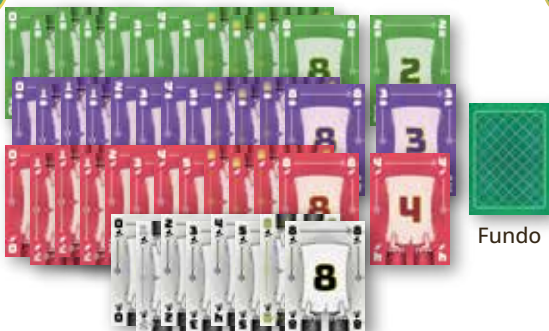
**1 carta de índice
de aposta**



**2 cartas da
micro-expansão
"Oposição"**



**10 marcadores
de líder**



47 Cartas no Baralho principal:

- 13 cartas nos naipes comuns verde (livro), roxo (argumento) e vermelho (pena), com 3 cópias das cartas 1 e 6, uma cópia das cartas 0, 2, 3, 4, 5 e 8, e uma cópia extra da carta 2 no naipe verde (livro), da carta 3 no naipe roxo (argumento) e da carta 4 no naipe vermelho (pena).

- 8 cartas no naipe trunfo (martelo), com uma cópia das cartas 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6 e 8.

RESUMO

Parlamento é um jogo de vazas no qual, ao longo da rodada, os jogadores vão votar o real valor das cartas 1 e 6.

Vazas em que o resultado está indefinido ficam pendentes. Durante a rodada, você aposta quantas vazas irá vencer e, ao final da rodada as vazas pendentes definem a votação e o resultado é anunciado. Será que no meio desse tumulto você consegue acertar a sua aposta?

PREPARAÇÃO

1 - Cada jogador escolhe um conjunto de carta de aposta e carta de jogador da mesma cor. Coloque as cartas de aposta e de jogador não utilizadas na caixa do jogo.

2 - Embaralhe as cartas de jogador das cores escolhidas e abra a primeira ao centro da mesa.

O carta de jogador aberta determina o líder da primeira rodada.

3 - Seguindo no sentido horário a partir do primeiro jogador, coloque as cartas de jogador restantes abaixo da carta do primeiro jogador, formando uma coluna, com as setas apontando para o mesmo lado (direito).

Importante: dependendo da disposição da mesa, alguns jogadores podem acabar vendo as cartas do lado contrário. Ao arrumar a coluna, certifique-se de que o(s) jogador(es) que estão vendo as cartas ao contrário conseguem se localizar adequadamente.

4 - Coloque a carta de índice de aposta do lado esquerdo da coluna de cartas dos jogadores.

5 - Prepare o baralho principal de acordo com o número de jogadores:

- 5 jogadores: todas as cartas são utilizadas.

- 4 jogadores: retire uma carta 1 e uma carta 6 de cada um dos três naipes comuns.

- 3 jogadores: retire uma carta 1 e uma carta 6 de cada um dos quatro naipes, uma carta 2 do naipe verde (livro), uma carta 3 do naipe roxo (argumento) e uma carta 4 do naipe vermelho (pena).

Coloque as cartas retiradas na caixa do jogo.

6 - Distribua cartas do baralho principal, viradas para baixo, para os jogadores:

- 5 jogadores: 9 para cada jogador (sobram 2 cartas)

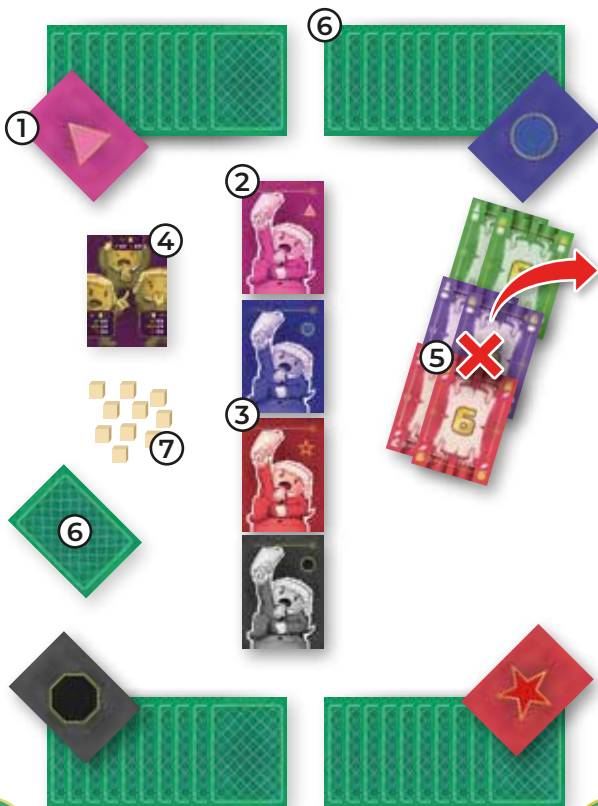
- 4 jogadores: 10 para cada jogador (sobra 1 carta)

- 3 jogadores: 12 para cada jogador (todas as cartas são distribuídas)

Cartas restantes ficam próximas aos jogadores, viradas para baixo.

7 - Deixe os marcadores de líder ao alcance de todos os jogadores.

Exemplo de preparação para 4 jogadores:



RESUMO DA RODADA

- O líder inicia a vaza jogando uma carta de sua mão na linha em que está a sua carta de jogador, junto com um cubo em cima da carta para indicar que liderou esta vaza. Na primeira vaza de cada rodada, o primeiro jogador é o líder.
- em sentido horário, cada jogador deve, um por vez, jogar uma carta e colocar na linha em que está a sua carta de jogador, obedecendo as seguintes regras:
 - se possuir uma ou mais cartas do mesmo naipe que a carta jogada pelo líder: deve jogar uma carta do mesmo naipe.
 - se não possuir uma carta do mesmo naipe que a carta jogada pelo líder: pode jogar qualquer carta.

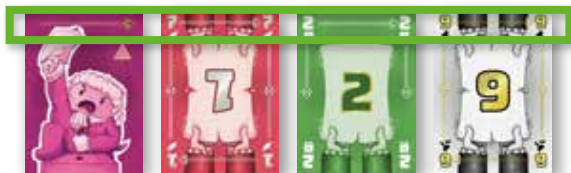


Exemplo: O jogador rosa era o líder desta vaza e jogou um 2 verde (livro).

Agora o jogador azul deve jogar uma de suas duas cartas verdes (livro).

Já o jogador vermelho, que não possui cartas deste naipe, pode jogar qualquer uma de suas cartas.

- Cartas 1 e 6 podem ser jogadas como qualquer um dos dois valores demonstrados na carta. Quando o jogador joga uma dessas cartas, ele anuncia qual valor escolheu e alinha este valor no mesmo sentido que as cartas de jogador. Mantenha as setas de todas as cartas alinhadas no valor correto para facilitar a visualização. Na mesma vaza podem haver cartas 1 e 6 com valores opostos.



Exemplo de como observar os valores, partindo da seta na carta de jogador.

- Antes ou depois de jogar uma carta, o jogador pode fazer sua aposta (ver “Aposta”).
- Após cada jogador jogar uma carta, a vaza é resolvida (ver “Resolvendo a Vaza”). O jogador que venceu a vaza é o líder da próxima vaza.
- Quando acabarem as cartas na mão de todos os jogadores, a rodada chega ao fim e é feita a pontuação.

RESOLVENDO A VAZA

No Parlamento, algumas vazas são definidas na hora e outras ficam pendentes até o momento da votação.

A vaza se resolve da seguinte forma:

- se houver carta do naipe trunfo (martelo): o jogador que jogou a maior carta do naipe trunfo vence a vaza.
- se não houver carta do naipe trunfo (martelo): o jogador que jogou a carta de maior valor com o mesmo naipe que liderou a vaza é o vencedor

Em caso de empate, vence a carta jogada por último.

Antes de decretar o vencedor de cada vaza, observe que existem vazas em que, ao trocar o valor de uma ou mais cartas **1** e **6**, o resultado da vaza pode mudar.

Casos onde a vaza está definitivamente resolvida:

- Não há cartas **1** ou **6**.
- Há apenas uma carta do naipe trunfo (martelo) ou, em ausência de trunfo, do naipe que liderou a vaza.

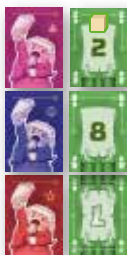
Em qualquer outro caso, verifique. Se ao mudar o valor de uma ou mais cartas **individualmente** o resultado for alterado, mantenha a vaza onde está, e ela fica pendente. As próximas vazas serão jogadas na coluna à frente dessa vaza. Defina o vencedor temporário dessa vaza como explicado acima, sem mudar o valor de nenhuma carta jogada.

Se a vaza estiver definitivamente resolvida ou mudar o valor de uma ou mais cartas não altera o resultado, o vencedor da vaza pega as cartas e coloca em uma pilha virada para baixo próxima a si. Não misture as pilhas de vazas ganhas.

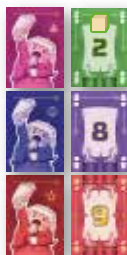
Exemplo de vazas resolvidas:



O jogador azul vence a vaza por ter jogado o maior trunfo e não existir outro cenário no qual perca.

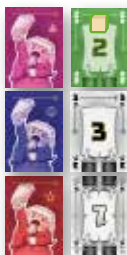


O jogador azul vence a vaza porque o 8 ganha qualquer cenário

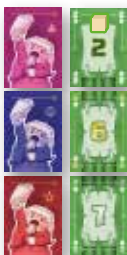


O jogador rosa vence a vaza por ter liderado e não haver nenhuma outra carta no mesmo naipe e nem trunfos

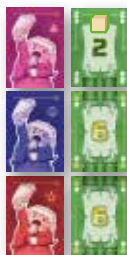
Exemplo de vazas em espera



Neste caso, se a carta 7 se tornar um 1, o vencedor da vaza muda. A vaza fica pendente e o vencedor temporário é o jogador vermelho.



Neste caso, qualquer alteração nas cartas 6 e 7 leva a uma mudança no vencedor da vaza. A vaza fica pendente e o vencedor temporário é o jogador vermelho.



Neste caso, mudar as cartas 6 **individualmente** muda o resultado da vaza. A vaza fica pendente e o vencedor temporário é o jogador vermelho.

APOSTA

Em algum momento da rodada, o jogador deverá apostar quantas vazas acha que irá vencer.

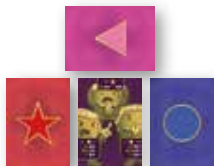
Para isso o jogador deve, no seu turno, escolher uma carta da mão e colocar virada para cima próxima a si. Pode ser tanto antes quanto depois de jogar uma carta na vaza.

Essa é uma ação extra do jogador e não substitui a carta que deve ser jogada na vaza.

O valor da carta indica quantas vazas ele acredita que irá vencer até o fim da rodada. Cartas 1 e 6 usadas para apostas tem o valor que o jogador que utilizou elas declarar. Elas não contam para a votação.

O momento da rodada em que a aposta é feita é muito importante, pois determina a posição em que o jogador colocar sua carta de aposta:

- aposta durante a primeira vaza: coloque a carta de aposta ao lado esquerdo da carta de índice da aposta.
- aposta da segunda à penúltima vaza: coloque a carta de aposta acima da carta de índice da aposta.
- aposta durante a última vaza: coloque a carta de aposta ao lado direito da carta de índice da aposta.



Exemplo: Neste caso, o jogador vermelho apostou durante a primeira vaza da rodada, o jogador rosa entre a segunda e penúltima vaza da rodada, e o azul apostou durante a última vaza da rodada.

FIM DA RODADA E RESOLUÇÃO DA VOTAÇÃO

A rodada acaba quando os jogadores tiverem jogado todas as cartas de suas mãos. Eles devem agora resolver a votação:

Verifique as cartas **1** e **6** jogadas nas vazas pendentes. O valor mais comum se torna o valor oficial destas cartas, e as cartas jogadas no valor oposto devem ser alteradas. Em caso de empate, a última carta jogada nos valores empatados vence o desempate.

Após as cartas serem alteradas, resolva as vazas seguindo as regras de resolução de vaza, considerando todas as vazas como definitivamente resolvidas.



Exemplo: Nesta rodada há mais cartas **6** do que cartas **9**, portanto todos os **9** se tornam **6**. Já as cartas **1** e **7** ficaram empatadas. O desempate fica por conta da última carta jogada dentre estes valores, que foi um **7**. Portanto, todos os **1** se tornam **7**. Em **amarelo** estão os antigos vencedores das vazas pendentes.

Agora, com os valores atualizados, defina os vencedores de cada vaza.

Em **ciano** estão os novos vencedores das vazas em espera.

PONTUAÇÃO

Após resolver todas as vazas, os jogadores resolvem a pontuação. A sua pontuação depende do momento em que fez a sua aposta:

Aposta na primeira vaza:

Acertou a aposta: 4 pontos

Errou a aposta por uma vaza para mais ou menos: 1 ponto

Errou a aposta por duas ou mais vazas para mais ou menos: 0 pontos

Aposta entre a segunda e penúltima vazas:

Acertou a aposta: 2 pontos

Errou a aposta: 0 pontos

Aposta na última vaza:

Acertou a aposta: 3 pontos

Errou a aposta por uma vaza para mais ou menos: 1 ponto

Errou a aposta por duas ou mais vazas para mais ou menos: 0 pontos

Caso seja a primeira ou segunda rodada, comece uma nova rodada, redistribuindo as cartas e iniciando pelo jogador à esquerda do jogador que começou a rodada anterior.

Caso seja a terceira rodada, a partida termina.

FIM DA PARTIDA

O jogo termina ao fim da terceira rodada.

O jogador com mais pontos se torna o primeiro ministro e é o vencedor da partida. Em caso de empate, o jogador que fez mais pontos na última rodada é o vencedor. Se o empate persistir, compartilhe a vitória, com cada um se sentindo um pouco mais vencedor no seu ponto de vista.

MICRO-EXPANSÃO "OPOSIÇÃO"

Na Redondolândia, não há consenso de pelo que a Oposição deve lutar.

Aliás, na Redondolândia não há consenso.

Sendo assim, a Oposição apenas espera o resultado da votação e imediatamente começa a lutar contra a decisão com todas as suas forças (que não são muitas, mas fazem barulho).



Ao jogar com a micro-expansão "Oposição", após resolver a votação da primeira e segunda rodada, coloque as cartas de oposição mostrando o resultado oposto aos valores votados naquela rodada.

Na próxima rodada, a carta de oposição conta como um voto extra para aquele valor. Em caso de empate na votação, as cartas de oposição passam a resolver o desempate, como se fossem a última carta jogada.

Muito obrigado a todos que apoiaram o jogo, seja na campanha ou durante a criação do jogo. São muitos os que testaram, então citar nominalmente só cria uma chance maior de esquecer alguém (ainda mais para mim, que sou horrível em lembrar nomes).

Mas um agradecimento especial para minha eterna companheira Priscila que me ajudou em todas as madrugadas que virei pra fazer esse jogo, para minha família, aos amigos que acompanharam a jornada, aos Biribeiros e Biritesters, e ao Arthur, que enfrentou e venceu as maiores barreiras que apareceram em frente a esse projeto.

Autoria e Arte:
Alex Pena

Revisão de regras:
Arthur Lacerda
e Maurício Torselli



BARAI
@baraijogos



Assista a explicação
das regras