

VOSSA EXCELÊNCIA – CALAMIDADE PÚBLICA



*“O mundo mergulhou em uma pandemia. Medo, ruína econômica, morte para todo lado. Governos escancaram seus cofres e implementam medidas emergenciais contra o vírus. E o que tudo isso significa para Vossa Excelência?
- É hora de ganhar dinheiro, MUITO dinheiro.”*

Vossa Excelência – Calamidade Pública é uma expansão *standalone* que pode ser jogada sozinha ou em conjunto com Vossa Excelência – O Jogo Político e suas outras expansões.

Em Vossa Excelência – Calamidade Pública, você assume o papel de um deputado federal recém-eleito que precisa aproveitar a tempestade perfeita de uma pandemia para reunir apoio, eleitores e (muito) dinheiro, garantindo assim sua permanência no poder.

OBJETIVO DO JOGO:

Vence o jogador que, ao final da partida, possuir mais pontos. A quantidade de pontos é determinada pelas cartas e marcadores de Dinheiro no seu gabinete, sendo: Dinheiros = +3 pontos; cartas de Apoio = +2 pontos; cartas de Eleitorado = +10 pontos; e cartas de Infâmia = -5 (menos cinco) pontos.

DEFINIÇÕES IMPORTANTES:

- **Gabinete:** parte da mesa à frente de cada jogador, onde ele joga suas cartas.
- **Custo:** quantidade de recursos que devem ser pagos para se colocar uma carta no gabinete.
- **Articulação:** virar em 90° uma carta que está desvirada (“em pé”), realizando então o efeito contido no campo “Articulação”.
- **Risco:** símbolos de dado indicando que o jogador deve rolar o dado uma vez e realizar o efeito correspondente ao número rolado. Se o resultado rolado não possuir efeito correspondente, não há efeito.
- **Categoria:** indicam o tipo da carta. Cada categoria possui uma cor diferente: Político (azul-claro), Partido (marrom), Infâmia (vermelho), Evento (azul-escuro), Apoio (amarelo), Manobra (laranja) e Eleitorado (rosa).
- **Características:** essas são palavras-chave, ao lado da Categoria, que permitem a interação com efeitos de outras cartas ou indicam alguma mecânica diferenciada.
- **Turno:** a “vez” de cada jogador, quando ele pode realizar ações, pagar, articular, descartar e comprar cartas.



- **Rodada:** a reunião dos turnos de todos os jogadores. Inicia-se com o turno do “primeiro jogador” e finaliza com a revelação (e resolução) de uma Carta de Evento. Uma partida possui 7 rodadas.
- **Eleições:** fim da partida, onde há a contagem dos pontos.

COMPONENTES:

- **Cartas de Político (3):** cada jogador inicia a partida com uma carta de Político no seu gabinete. Cada Político, além do campo de articulação, possui um efeito (“habilidade”) único.
- **Cartas de Partido (3):** cada jogador inicia a partida com uma carta de Partido no seu gabinete.
- **Cartas Parlamentares (29):** cartas que são compradas, formam a mão dos jogadores e podem ser jogadas, mediante o pagamento do seu custo. Divididas em dois tipos:
 - **Apoio (13):** cartas amarelas, que permanecem no gabinete do jogador e podem ser articuladas todos os turnos sem custo adicional. Cartas de Apoio dão pontos ao final da partida (+2 pontos cada carta).
 - **Manobra (16):** cartas de cor laranja, que têm um efeito instantâneo e são descartadas imediatamente.
- **Cartas de Eleitorado (10):** são cartas que ficam disponíveis (na “Zona Eleitoral”) para compra por qualquer jogador que pagar seu custo. No gabinete, Eleitorados dão uma quantidade significativa de pontos ao jogador (+10 pontos cada carta).
- **Cartas de Evento (7):** são cartas com um efeito global, que afeta todos os jogadores. Um Evento é revelado ao final de cada rodada. Quando acabarem as cartas da pilha de Eventos, iniciam-se as Eleições. Existem Eventos com características especiais:
 - **Duradouro:** ao contrário dos Eventos comuns, esse Evento não tem seu efeito resolvido imediatamente e é descartado, mas fica “ativo” no centro da mesa até que alguma condição o descarte.
 - **VOTAÇÃO:** quando um Evento de Votação for revelado, começando pelo segundo jogador, jogadores votam em voz alta SIM ou NÃO. O primeiro jogador não vota, mas se após a contagem dos votos houver empate, cabe a ele desempatar. De acordo com a maioria SIM ou NÃO da votação, um efeito do Evento pode ser ativado.

REGRA PARA 1 OU 2 JOGADORES: Votações foram especialmente criadas para partidas com 3 ou mais jogadores, necessitando de pelo menos 2 votos. Quando a partida possuir apenas 1 ou 2 jogadores, “complete” a quantidade de votos rolando o dado (ou seja, jogue 2 vezes para partidas com 1 jogador; e 1 vez para partidas com 2 jogadores).

Resultado de cada voto: ,  ou  = SIM; ,  ou  = NÃO.
- **Cartas de Infâmia (8):** ao receber uma Carta de Infâmia, o jogador deve colocá-la no seu gabinete e resolver seu efeito. Normalmente esse efeito dirá para “arquivá-la”, ou seja, girar sua face para baixo. Cartas de Infâmia no gabinete do jogador conferem pontos negativos ao fim da partida (-5), mesmo estando arquivadas.
- **Marcadores de Dinheiros (15):** são marcadores colocados em cima da Carta de Político que podem ser gastos para pagar qualquer tipo de custo nas cartas. Também dão pontos ao final da partida (+3 pontos cada marcador).

ELEMENTOS DA MESA:

- **Pilhas** – pilhas são conjuntos de cartas com o mesmo verso, com suas faces voltadas para baixo. Ao lado delas, fica a respectiva pilha de cartas descartadas, com as faces para cima. Se acabarem as cartas de uma pilha, os jogadores devem refazê-la, embaralhando todas as cartas do descarte.
- **Zona Eleitoral** – formada inicialmente por 3 cartas de Eleitorado com a face voltada para cima, ao lado da respectiva pilha. Assim que existirem menos de 3 Eleitorados disponíveis para compra dessa forma, imediatamente uma carta é tirada da pilha e colocada na Zona Eleitoral. Determinados efeitos podem fazer com que a Zona Eleitoral tenha mais de 3 cartas. Não há pilha de descartes de cartas de Eleitorado. Observação: A carta “Polarização”, apesar de não possuir verso, é uma carta de Eleitorado normal e só pode ser comprada da Zona Eleitoral.

PREPARAÇÃO DA PARTIDA:

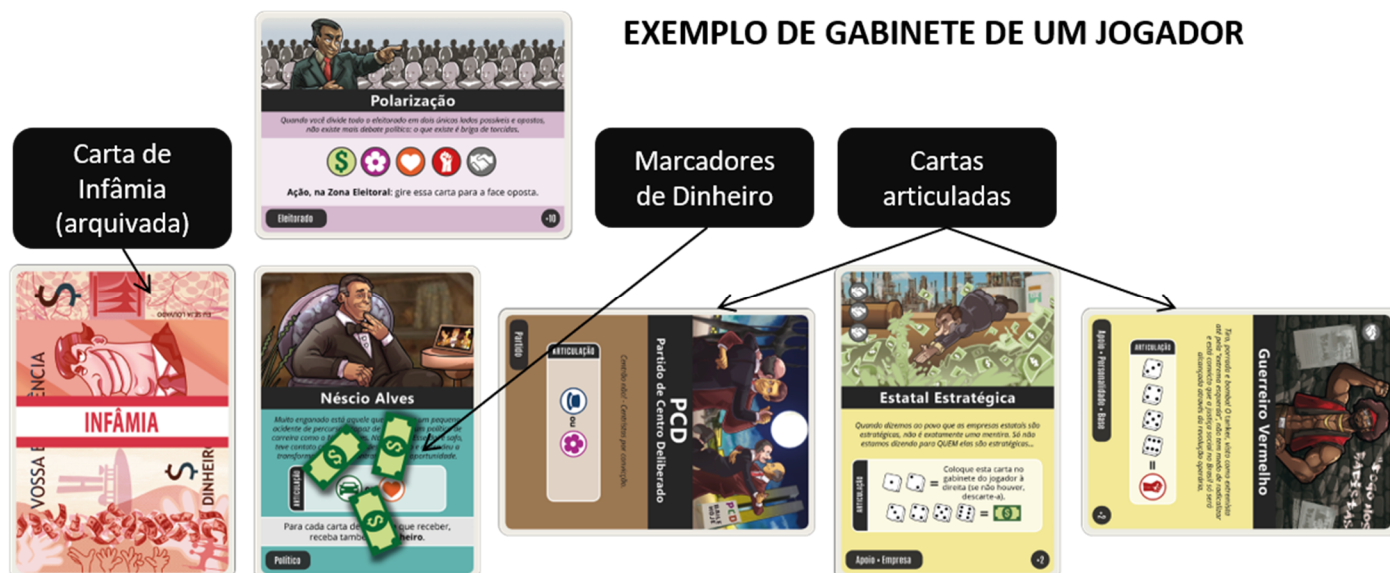
1. Separar as cartas pelo verso (cartas de Apoio e Manobra compartilham o mesmo verso), embaralhando-as e colocando-as no centro da mesa em pilhas com as faces voltadas para baixo.
2. Revelar 3 Cartas de Eleitorado, colocando-as com a face voltada para cima ao lado da respectiva pilha, formando a “Zona Eleitoral”.
3. Definir (por exemplo: quem venceu a última partida) ou sortear o primeiro jogador.
4. Começando pelo primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador deve:
 - a) Comprar uma Carta de Político e uma de Partido (escolhidas aleatoriamente) e colocá-las, com a face para cima, no seu gabinete;
 - b) Receber 1 marcador de Dinheiro  e colocá-lo em cima da sua carta de Político – esse é seu Dinheiro inicial;
 - c) Comprar 3 Cartas Parlamentares e colocá-las na sua mão.
5. Iniciar o turno do primeiro jogador.

ETAPAS DO TURNO DO JOGADOR:

1. **DESVIRAR** todas as cartas no seu gabinete.
2. Realizar **AÇÕES** (quantas desejar, em qualquer sequência):
 - a) Revelar uma carta da sua mão e pagar o seu custo. Se for uma Carta de Apoio, ela é colocada desvirada no gabinete. Se for uma Carta de Manobra, seus efeitos são realizados e a carta então é descartada;
 - b) Articular cartas desviradas do seu gabinete, realizando seus efeitos de articulação;
 - c) Pagar o custo de Cartas de Eleitorado disponíveis, colocando-as então no seu gabinete.
3. **DESCARTAR** qualquer quantidade de cartas da mão.
4. **REPOR** sua mão, comprando cartas até sua mão possuir 3 cartas.

Então é passada a vez para o jogador à esquerda. Quando o último jogador tiver terminado seu turno, é revelada uma Carta de Evento e encerra-se a rodada. Logo após a última carta de Evento ser revelada e resolvida, iniciam-se as Eleições (contagem dos pontos).

EXEMPLO DE GABINETE DE UM JOGADOR



PAGAMENTO DE CUSTOS:

Custos são a condição a ser paga integralmente e no mesmo turno para colocar uma carta da mão (Apoio ou Manobra) ou da Zona Eleitoral (Eleitorado) no seu gabinete, e estão expressos em ícones de Influência ou Dinheiro, sendo que:

- 1 ícone de custo de Influência (ícone de mão) pode ser pago com 1 ponto de qualquer tipo de Influência.
- 1 ícone de custo de Influência específica (ícones de flor, carro, cruz, punho, copo ou coração) deve ser pago com 1 ponto daquele tipo de Influência (ícones de flor, carro, cruz, punho, copo ou coração, respectivamente).
- 1 marcador de Dinheiro (ícone de nota de 100 reais) pode pagar qualquer 1 ícone de custo de Influência (específica ou não) ou de custo em (ícone de dinheiro).

Marcadores de Dinheiro (ícone de nota de 100 reais) gastos são imediatamente descartados. Pontos de Influência gastos são imediatamente perdidos. Pontos de Influência gerados, mas não-gastos, são perdidos ao final do turno do jogador.

DICA: Dinheiro compra tudo, mas também conta 3 pontos durante as Eleições. Um dos grandes desafios no jogo trata-se de decidir quando é melhor guardar o Dinheiro e quando é melhor gastá-lo (talvez completando o custo de uma Influência que você não possui?).

MODO SOLO: Você pode jogar **Vossa Excelência - Calamidade Pública** sozinho, vencendo o jogo se possuir 45 ou mais pontos ao final da partida.

CRÉDITOS E CONDIÇÕES:

Vossa Excelência - Calamidade Pública: produção, diagramação, direção de arte e game design de Fernando Augusto C. Prado, baseado em **Vossa Excelência - O Jogo Político**, de Fernando Augusto C. Prado e Marcelo S. Dias. Arte por Douglas Duarte.



Tire suas dúvidas no manual original do jogo ou no grupo de discussão do Facebook.