



REGIMENTO INTERNO

2ª Edição





QUADRILHA

// João tinha rabo preso com Teresa que tinha rabo preso com Raimundo
que tinha rabo preso com Maria que tinha rabo preso com Joaquim
que tinha rabo preso com Lili
que não tinha rabo preso com ninguém.
João foi presidente, Teresa foi governadora,
Raimundo foi senador, Maria foi deputada,
Joaquim foi prefeito e Lili
nunca se elegeu vereadora. //

(paródia de "Quadrilha"
de Carlos Drummond de Andrade,
por Fernando Augusto C. Prado, 1990)

Parabéns, Vossa Excelência!

Seja bem-vindo ao Congresso Nacional.

Saboreie sua recente vitória nas urnas e aproveite as regalias da nova posição, mas não se dê ao luxo de perder muito tempo. Agora que Vossa Excelência faz parte desse seleto grupo que negoci... quero dizer, decide o futuro do país, é preciso também planejar o seu futuro, e no mundo da política, seu futuro depende de um único feito: continuar no poder.

Ora, não se faça de desentendido, ninguém chega aqui sem saber o básico: na grande ciranda da política brasileira, cada quatro anos são apenas outra volta dessa caríssima roda de interesses, onde é preciso liberar dinheiro para conseguir apoio, para conseguir mais dinheiro, para conseguir seu próximo mandato.

“E o status? E o reconhecimento da população?” Tudo bem, Vossa Excelência, é claro que uma dose de visibilidade nunca faz mal, mas não se iluda, pois o brasileiro não se lembra dos congressistas por muito tempo! Há uma certa dificuldade em acompanhar quem é quem e quem faz o que. Para eles, somos TODOS iguais, por isso não faz diferença quem está aqui, e como quem somos não faz diferença, são as cifras e articulações da campanha que definem quem entra e quem sai. A precisão é quase matemática! Portanto, trate de dar as mãos aos parceiros certos e aprenda a “girar” os recursos de nossa rica máquina pública com maestria. Forme um gabinete sólido, construa suas alianças e junte muito dinheiro para o próximo enfrentamento nas urnas, caso contrário, seus dias no Congresso estarão contados.

Tenha, também, muito cuidado ao mexer seus pauzinhos. Esses burocratas exibidos da PF, do MP, do Judiciário, estão sempre à espreita e aguardando uma chance para fazer fama às nossas custas, então siga o rito legal à risca, revestindo seus atos da mais perfeita aparência de legalidade. Quando for preciso, haja através de laranjas e *offshores* ou ponha seu pessoal para “dar um jeitinho” em provas, escândalos e linguarudos. Vale qualquer artifício para ficar fora do radar. Lembre-se que somos mestres do corporativismo, mas não fazemos milagres, muito menos caridade. Só vamos protegê-lo caso essa opção for minimamente razoável... e bem conveniente.

A essa altura você deve estar se perguntando por que vim aqui lhe dar essas dicas... Veja, digamos que me preocupo com o bem estar da nossa categoria. Pessoalmente, acho péssimo quando um colega vai parar no noticiário, numa cela especial da PF ou pega alguns meses de prisão domiciliar. Esses tumultos, afinal, costumam ir além do mero vexame: o sujeito pode acabar se interessando por uma delação e trazer problemas para companheiros que estavam fazendo tudo direitinho. Entende?

Agora, com sua licença, Vossa Excelência, preciso ir. Tenho muito o que fazer nesse início de mandato. Na dança das cadeiras aqui em Brasília, não há espaço para os que dormem. A música fatalmente irá parar dentro de quatro anos... E espero que tanto eu, quanto você, tenhamos garantido nosso próximo assento até lá!

- Seu Nobre Colega

A proposta do jogo

Em Vossa Excelência, o jogador assume o papel de um deputado federal recém-eleito que tem quatro anos para garantir sua permanência no poder.

Para atingir esse objetivo, você terá que abusar das prerrogativas de sua posição a fim de reunir dinheiro e influência, recursos com os quais deve assegurar o capital político necessário para a reeleição.

Vossa Excelência é uma sátira à política brasileira e brinca com todas as forças envolvidas na disputa pelo poder. Não coloca o jogador como um observador externo dos eventos nacionais, mas bem no centro da ação. Vamos fazer a seguinte pergunta: “E se você fosse o político corrupto?”

Este jogo foi concebido em uma época diferente. Uma época em que amigos podiam se reunir e se divertir tranquilamente, sem estarem divididos em grupos antagônicos baseados em quem votam. Fomos de um estado de enorme alheamento em relação à política para um estado de guerra campal. Não é a intenção dos autores do jogo alimentar esse racha.

Apesar de Vossa Excelência ter um papel didático, ao expor grande parte dos esquemas - legais ou ilegais - de se trapacear a democracia, não vem trazer soluções. Tal como um jogo viciado, a política brasileira não vai mudar enquanto as regras permanecerem as mesmas. É uma simples questão de incentivos. Ser o político profissional sem escrúpulos, que explora “todas as opções na mesa”, é simplesmente... mais eficiente. Você vai ver.

Objetivo do jogo

O objetivo do jogo é, como na política, se manter no poder! Para conseguir isso, os jogadores deverão articular apoios, realizar manobras, acumular dinheiro, angariar eleitores e sempre ficarem atentos para não acumular infâmia!

Ao final da partida, vence o jogador que tiver a maior soma em Capital Político (pontos de vitória).



Componentes

Jogo Base:

Manual de Regras
(Regimento Interno) [1]



Cartas de
Político [6]



Cartas de
Partido [6]



Cartas de
Evento [12]



Cartas de
Eleitorado [24]



Cartas de
Infâmia [14]



Cartas de
Regra [2]



Carta de
Calendário [1]



Carta de
1º Jogador [1]



Cartas
Parlamentares [64]



sendo:

Apoio [32] Manobra [32]

Dado de seis
faces [1]



Marcador
de Tempo [1]



Marcadores de
Dinheiro [29]



Expansão - Projeto de Poder:

Cartas de
Político [6]



Cartas de
Partido [6]



Cartas
Parlamentares [32]



Cartas de
Eleitorado [8]



Cartas de
Infâmia [8]



sendo:

Apoio [16] Manobra [16]



Anatomia das cartas

Carta Parlamentar de Manobra

Carta Parlamentar de Apoio



Gabinete do Jogador

Gabinete refere-se à área de jogo na mesa à frente do jogador, por exemplo:



Rodadas da Partida

Uma partida é jogada por um número específico de rodadas, definidas através da Carta de Calendário (7 no modo Padrão e 9 no modo Estendido).

Iniciando a partir do jogador que possui a carta de 1º Jogador, as rodadas seguem a seguinte ordem:

1) Turno dos Jogadores

Durante seu turno, o jogador precisa seguir os seguintes passos:

1. **DESVIRAR** todas as cartas no seu gabinete (deixá-las “em pé”).
2. Realizar **AÇÕES** (quantas desejar e em qualquer sequência):
 - a) Revelar uma carta da sua mão e pagar o custo dela. 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 na Zona Eleitoral, colocando-as então no seu gabinete.
3. **DESCARTAR** qualquer quantidade de cartas da mão.
4. **REPOR** sua mão, comprando cartas até sua mão possuir o mínimo de 3 (três) cartas.

Então é passada a vez para o jogador à esquerda (próximo jogador).

2) Revelação de Evento

Quando todos jogadores já tiverem realizado seu turno, o 1º jogador deve revelar um Evento do topo da pilha das Cartas de Eventos.

Eventos são cartas com efeito global, que afetam todos jogadores (salvo se algum efeito disser o contrário). Começando pelo 1º Jogador, aplique o efeito descrito na carta e prossiga com cada outro jogador em sentido horário.

3) Movimentar Marcador de Tempo

Ao final de cada rodada (após a revelação do Evento), o Marcador de Tempo deve ser deslocado para a casa seguinte, iniciando-se então a próxima rodada.

Caso a rodada atual seja a última (7ª no caso da duração Padrão e 9ª em caso de duração Estendida), movimente o Marcador de Tempo, mas não inicie uma nova rodada, ao invés disso, prossiga para a Pontuação Final (chamada no jogo de “Eleições”).

Conceitos do Jogo

Ao longo da partida, o jogador irá se deparar com diversos termos e conceitos que serão abordados em detalhe a seguir:

■ Características

São palavras-chave ao lado do texto da categoria da carta. Não têm efeito próprio em jogo, mas indicam interação com efeitos de outras cartas.

Apoio • Empresa • Lobby

■ Cartas Parlamentares de Manobra

Cartas de Manobra possuem o fundo laranja e o mesmo verso das cartas de Apoio, e junto com elas, compõem a mão dos jogadores. Uma carta de Manobra não é baixada no Gabinete do jogador, ao invés disso, quando pago seu custo, o jogador ativa imediatamente seus efeitos e logo após a descarta.



■ Cartas Parlamentares de Apoio

Cartas Parlamentares de Apoio são as cartas com fundo amarelo. Quando pago seu custo para ser baixada, a carta permanece na área do jogador (chamada de Gabinete) e pode ser ativada (articulada) sempre que estiver desvirada. Algumas cartas possuem um texto 'OU' que representa efeitos alternativos, à escolha do jogador, quando articuladas. Cartas de Político e algumas cartas de Apoio possuem efeitos fora do campo de Articulação: esses são efeitos diretos ("Habilidades"), que não necessitam que a carta seja articulada para ter efeito. Não é preciso que um jogador pague o custo novamente das cartas de Apoio no seu gabinete para articulá-las nos turnos seguintes.



■ Articular e Desvirar

Articular é virar uma carta 90° e ativar seu efeito. Diversos tipos de cartas possuem Articulação. No exemplo ao lado, quando articulada, essa carta indica que o jogador deve resolver um **RISCO**, ou seja, deve rolar o dado uma vez. O resultado "1" faz com que o jogador receba 1 carta de Infâmia e a própria carta seja descartada. Resultados "3", "4", "5" e "6" fazem com que o jogador receba 1 marcador de Dinheiro. Resultado "2" não tem efeito.



■ Cartas de Infâmia

Cartas de Infâmia são terríveis! Ao receber uma Infâmia, o jogador deve imediatamente aplicar seu efeito. Após isso, o jogador deve **ARQUIVÁ-LA**, ou seja, colocá-la com a face para baixo em seu Gabinete. Cartas de Infâmia, mesmo arquivadas, concedem pontos negativos ao final da partida, por isso o jogador deve tentar se livrar delas sempre que possível!



■ Cartas de Eleitorado

Durante a partida, sempre ficam 3 Cartas de Eleitorado abertas na mesa (na Zona Eleitoral) à disposição para a compra pelo jogador, caso pague os custos necessários. Elas são cartas que normalmente não possuem habilidades, porém retribuem o jogador, cada uma, com 10 pontos de vitória ao final da partida. Devem existir sempre no mínimo 3 Eleitorados na Zona Eleitoral, a menos que as cartas da pilha de Eleitorados acabem. Quando o número de Cartas de Eleitorado nesta Zona tornar-se inferior a 3, outra carta deve ser imediatamente revelada da respectiva pilha para tomar o seu lugar.



■ Pagamentos 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 duas mãos se apertando) pode ser pago com 1 ponto de qualquer tipo de Influência.
- 1 ícone de custo de Influência específica (ícone de carro, ícone de punho levantado, ícone de coração, ícone de xícara, ícone de flor ou ícone de plus) deve ser pago com 1 ponto daquele tipo de Influência (ícone de carro, ícone de punho levantado, ícone de coração, ícone de xícara, ícone de flor ou ícone de plus) respectivamente).
- 1 marcador de Dinheiro (ícone de dinheiro) pode pagar qualquer 1 ícone de custo de Influência (específica ou não) ou de custo em (ícone de dinheiro).

■ Iconografia nas Cartas

Além dos ícones de Influência e Riscos, as cartas podem ter efeitos representados por símbolos, sendo eles:

	Descarte esta carta		Receba 1 Dinheiro		Receba 1 Infâmia		Descarte 1 Infâmia
--	---------------------	--	-------------------	--	------------------	--	--------------------

Carta de Presidente da Câmara e Leilão

Regra Opcional – Para ter acesso ao verso da carta de Presidente da Câmara, que além de indicar o 1º jogador, possui efeito de articulação e confere +6 pontos de Capital Político, é necessário realizar um Leilão. O jogador inicia com essa carta na Face Inicial voltada para cima. Caso optem por não utilizar a regra opcional, a carta de Presidente da Câmara é usada apenas como marcador de jogador inicial, sem a realização do leilão.



Leilão pela carta de Presidente da Câmara - Assim que o marcador de tempo for movido para a rodada Início do 3º Ano (casa verde no calendário), é realizado o Leilão desta carta.

- Cada jogador pega todos os marcadores de Dinheiros de seu Político e esconde qualquer quantidade deles em uma mão, deixando os restantes na outra mão.
- Então todos estendem um dos punhos em direção ao centro da mesa e abrem a mão ao mesmo tempo, revelando seus Dinheiros apostados.
- O jogador que apostou mais Dinheiros é o vencedor, descarta os Dinheiros apostados e coloca a carta de Presidente da Câmara no seu gabinete com a face oposta para cima (Modo Opcional).

Em caso de empate da maior aposta, vence o jogador anterior na ordem da rodada. Caso ninguém aposte Dinheiros, o 1º jogador continua o mesmo.

Todos os jogadores devolvem aos seus respectivos gabinetes seus Dinheiros não apostados. Jogadores que perderam o leilão devolvem também os Dinheiros apostados. Inicia-se então a próxima rodada.

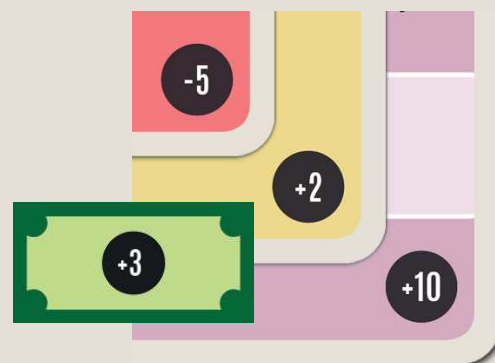
Fim da Partida

Quando o Marcador de Tempo chegar na casa 'Eleições', na Carta de Calendário, a partida se encerra imediatamente. É a hora dos políticos descobrirem quem permanece no cargo por mais quatro anos!

Os jogadores então contabilizam seu total de pontos.

A quantidade de pontos é determinada pelas cartas e marcadores no seu gabinete, sendo:

- **Cartas de Infâmia** = -5 (menos cinco) pontos
- **Cartas de Apoio** = +2 pontos
- **Cartas de Eleitorado** = +10 pontos
- **Marcadores de Dinheiro** = +3 pontos



Vence o jogador com a maior pontuação.

Em caso de empate, vence o jogador empatado que for anterior na ordem da rodada.

Exemplo de Turno do Jogador

Após desvirar as cartas articuladas no turno anterior, o jogador da vez possui as seguintes cartas em seu gabinete:



Além disso, ele possui 1 marcador de Dinheiro, que está sobre sua carta de Político!

A primeira ação do jogador é baixar a Obra Superfaturada, na expectativa de conseguir mais Dinheiro! Para isso, ele articula a carta de Partido, pagando o custo de 1 ícone qualquer para poder ativar a carta:



Em sua mão, o jogador possui as seguintes cartas:



São cartas Parlamentares, sendo duas cartas de Apoio (amarelas) e uma carta de Manobra (laranja).

O jogador então rola o dado.

O resultado obtido na rolagem é , que não tem correspondência, indicando que nada acontece. A carta é descartada sem efeito na devida pilha de descartes.

A segunda ação que o jogador resolve fazer é baixar a carta Patrão Patriota. Para isso, ele articula a carta de Político, pagando o custo de 1 ícone qualquer e, adicionalmente, paga o custo de ícone de influência Burguesa usando 1 marcador de Dinheiro:



O jogador então coloca a carta Patrão Patriota em seu gabinete na vertical (não articulada).

O jogador nesse momento fica sem mais opções de ação. Ele decide manter a carta Fundação Privada (para uso futuro) na mão e compra duas cartas da pilha de cartas Parlamentares, para totalizar 3 cartas na sua mão, passando então a vez para o próximo jogador.

Regras Avançadas: expansão Projeto de Poder

Essa caixa da 2ª Edição de Vossa Excelência – O Jogo Político inclui a 2ª Edição da expansão Projeto de Poder, que funciona como um “modo avançado”, trazendo novas cartas e mecânicas mais complexas, como o uso das Características (garantindo interação entre cartas) e das cartas de Conluio (que necessitam de colaboração entre jogadores).

É recomendável incluir as cartas da expansão Projeto de Poder na partida somente quando os jogadores estiverem bem familiarizados com o jogo básico. Basta embaralhar as cartas da expansão de mesmo verso juntamente com as devidas pilhas.



Poder  – Novo tipo de influência “coringa” que permite o pagamento de qualquer uma das 6 esferas de influência, mas não de custos em Dinheiro .

Notas de design

Ao criar o jogo, constatamos que as classificações ideológicas mais comuns não bastavam para representar a complexidade dos grupos de pressão no Brasil, portanto, optamos por dividir as Influências em 6 esferas, agrupadas por interesse:

	“Populista”	Sociais-democratas, assistencialistas, intervencionistas, defensores de um papel maior do Estado.
	“Oligarga”	Reacionários, nacionalistas, bancada Ruralista, bancada da Bala, a velha “Elite”.
	“Burguesa”	Liberais (na economia), defensores do capitalismo, da economia de mercado e de menos intervenção Estatal.
	“Comuna”	Comunistas, marxistas, coletivos e movimentos sociais (sindical, estudantil, etc.)
	“Careta”	Tradicionalistas, religiosos, bancada Evangélica.
	“Descolada”	Liberais (nos costumes), progressistas, humanistas, militantes LGBTQIA+, feministas, ambientalistas.

Dúvidas Frequentes

▪ Como e quando eu compro cartas?

Ao fim do seu turno, se o jogador possuir menos de três cartas na mão, ele deve comprar a quantidade necessária de cartas para completar três cartas. Ou seja, se o jogador terminar seu turno com nenhuma carta na mão, ele deve comprar três; se ele terminar com uma carta, deve comprar duas; se ele terminar com duas cartas, deve comprar uma; e se ele terminar com três ou mais cartas, não compra nenhuma. Lembrando que, durante a fase anterior, o jogador pode descartar a quantidade que quiser de cartas da mão (isso é especialmente útil para se livrar de cartas que não servem no momento e buscar cartas melhores). Observação: existem efeitos que podem fazer com que o jogador termine o turno com mais de três cartas na mão (não há limite máximo de cartas na mão). Nesse caso, ele só poderá comprar novas cartas quando reduzir sua mão para menos de três cartas, seja usando-as ou descartando-as.

▪ Um efeito falou para eu descartar duas cartas da mão, mas possuo apenas uma. O que faço?

Nesse caso, descarte uma carta e só. Os efeitos são resolvidos imediatamente, então se você não puder realiza-los totalmente naquele instante, realize até onde possível. Você não carrega esse efeito para um turno seguinte, a menos que isso esteja explícito na descrição do efeito.

▪ A pilha de cartas acabou, e agora?

Se uma pilha de cartas esgotar (isso vai acontecer frequentemente com a pilha de cartas Parlamentares), basta embaralhar as cartas da respectiva pilha de descartes e formar uma nova pilha (com a face das cartas voltada para baixo). Se não houver cartas de Eleitorado na pilha e na Zona Eleitoral, os jogadores não podem mais compra-las (a menos que o efeito de alguma carta mude essa situação). Se todas as cartas da pilha de Infâmia acabarem, jogadores não as recebem mais. O mesmo pode acontecer com o dinheiro: se não existirem mais marcadores de dinheiro disponíveis, os jogadores ficam sem recebe-los.

▪ Como funciona a resolução de efeitos simultâneos?

A menos que seja especificado expressamente na carta algo diferente, os efeitos devem ser resolvidos de imediato, um a um, na ordem em que vão sendo gerados. Quando vários jogadores sofrem o efeito de um Evento, esse efeito é resolvido de jogador em jogador, seguindo a ordem do turno.

▪ Os jogadores jogam durante a rodada “ELEIÇÕES”?

Não. As Eleições servem apenas para realizar alguns efeitos (por exemplo: a rolagem do risco no Eleitorado “Indecisos”) e para a contagem dos pontos de vitória. Porém, não se esqueça de realizar o Evento ao fim da rodada anterior (ele pode mudar tudo!).

Créditos - Estúdio Oniromante

Fernando Augusto C. Prado – produção, game design, direção de arte, editoração e diagramação.

Marcelo S. Dias – game design, revisão e manual de regras (1ª edição).

Douglas Duarte – ilustrações e animações para a página do Catarse.

Créditos Adicionais e Agradecimentos

Raphael Gurian - editoração, diagramação e revisão (manual da 2ª edição).

Protodesign – editoração e diagramação (1ª edição).

Lucas Moreira – beta testing e divulgação em eventos.

Eurico Cunha – consultoria em game design/produção de jogos.

Felipe Pocchini (Furipe) – beta testing, divulgação e vídeo de apresentação da 1ª edição.

Leonardo Dias – beta testing e sugestões de game design.

Alessandra Ribeiro – beta testing e ilustrações do primeiro protótipo.

André Junqueira – consultoria de marketing.

Adriano Gianturco, Gabriel Mendes, Marco Batalha, Ranking dos Políticos, Raphaël Lima, Ricardo Albuquerque – apoio e divulgação.

Agradecimentos: Laíse (Vem Pra Mesa), José Augusto Pereira Rabello (Jogos da Madrugada), Daniel Vasconcelos (Board Game Guará II), Rodrigo Deus (Meeple Divino), Paulo Rezende (Bota na Mesa), DM Quiral, e Professor Brazil pelos vídeos e resenhas; e aos pais, familiares e amigos que apoiaram e testaram esse jogo, entre eles (em ordem alfabética): Anderson, André, Angélica, Anézio, Camila, Claudinei, Davidson, Dênis, Fabrício, Fernando Diego, Giulia, Guilherme, João Bosco, Jonathan, Julien, Laura, Leandro, Leon, Lucas Franco, Luís, Marcos Dias, Marcos Silva, Mariana, Marilú, Pedro, Peter, Samuel, Valéria, Victor e Vinicius.

Agradecimentos da 2ª edição: aos amigos e beta testers Adailton, Beatriz, Débora, Denner, Divino, Douglas Martins, Heitor, Felipe, Guilherme Borges, Julian, Lucas Buabud, Lucas Miranda, Maria Sara, Thiago, Yago e aos membros do Grupo de Vossa Excelência – O Jogo Político no Facebook, especialmente Alexandre Koch e o mais ativo deles, Marcelo Gomes Dias, pelas sugestões, incentivo e revisão.

E a todos os participantes de nossos financiamentos coletivos que tornaram esse projeto possível.

Curta nossa página no Facebook:

www.facebook.com/vossa.excelencia.jogo

Participe do nosso grupo de discussão!

www.facebook.com/groups/grupo.vossa.excelencia



Referência Rápida

Preparação

1. Organize pilhas com as cartas de mesmo verso;
2. Revele 3 Eleitorados, formando a Zona Eleitoral;
3. Decida o modo de jogo ("Padrão", com 7 rodadas ou "Estendido", com 9 rodadas) colocando a respectiva face da carta de Calendário para cima e coloque o Marcador de Tempo na 1ª casa;
5. Decida se será incluída alguma Carta de Regra;
6. Sorteie ou defina o primeiro jogador. Entregue a carta de Presidente da Câmara (Face Inicial) para ele;
7. Cada jogador recebe uma carta de Político e uma de Partido e as coloca em jogo à sua frente (seu gabinete). Resolva habilidades dos Políticos, se necessário;
8. Todos jogadores recebem 1 Marcador de Dinheiro (sobre o Político) e compram 3 cartas parlamentares (para formar sua mão inicial);
9. Inicie a partida, começando pelo jogador que possuir a carta de 1º Jogador.

Rodadas

1. Jogadores realizam suas **AÇÕES**;
2. Revele e resolva um **EVENTO**;
3. Avance o **MARCADOR DE TEMPO**.
(caso seja a última rodada, prossiga para as Eleições)

Turno do Jogador

- a) **DESVIRE** todas as cartas do seu gabinete.
- b) Tome **AÇÕES** para: Revelar cartas da mão; Pagar custos; Articular cartas no gabinete;
- c) **DESCARTE** quantas cartas quiser da mão;
- d) **REPONHA** a mão para o mínimo de 3 cartas.

Final da Partida (Eleições)

1. Resolva efeitos de início de Eleição, se houver;
2. Some os pontos de cada jogador e determine o vencedor da partida!

	paga respectivo		ou						
	paga								
	Descarte esta carta		Receba 1 Dinheiro		Receba 1 Infâmia		Descarte 1 Infâmia		