
EDITAL DE REGRAS

O presente edital, no uso de suas atribuições legais, torna público as instruções normativas que regulam uma partida oficial do jogo “Lutas Simbólicas”.

Nenhuma dessas instruções poderão ser desrespeitadas ou burladas, sob pena de exclusão do jogo as pessoas infratoras.

1. Dos Objetivos

§ 1.1 O objetivo de todas as pessoas em uma partida de Lutas Simbólicas é conquistar posições de poder e privilégios através da acumulação de títulos de capitais simbólicos. Quanto mais capitais simbólicos alguém acumula, mais honra, status e reconhecimento social ela possui na sociedade.

2. Dos Capitais Simbólicos

§ 2.1 Os indicadores de capitais simbólicos funcionam em jogo como “marcadores de distinção”. É através desses títulos que as pessoas poderão provar e justificar que são distintas entre seus pares. Quanto mais capitais simbólicos uma pessoa possui (seja ele de qualquer tipo), mais próximo ela estará de ganhar o jogo e assumir uma posição de prestígio no espaço social.

§ 2.2 Os capitais simbólicos se dividem em três tipos: o capital social, o capital econômico e o capital cultural.

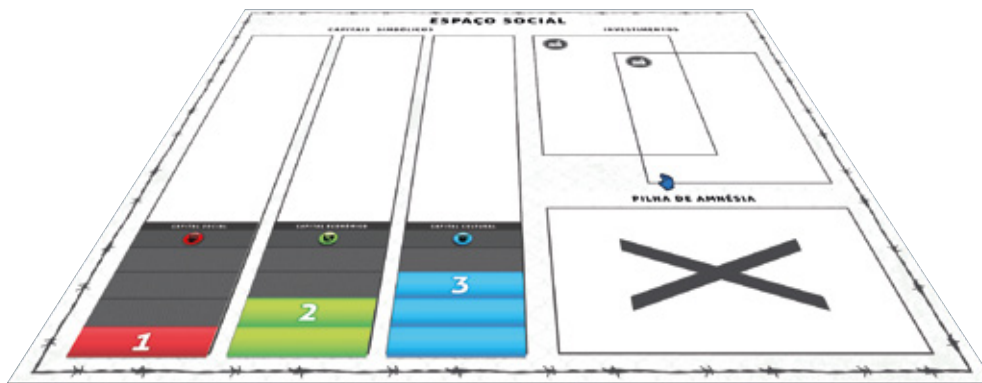


§ 2.3 Nenhum tipo de capital simbólico é mais importante do que os outros. Eles possuem um princípio de equivalência. Dito isto, depende do jogador ou da jogadora como ela seguirá seu caminho. No jogo Lutas Simbólicas, é possível ganhar acumulando qualquer tipo de capital simbólico.

3. Dos Valores dos Capitais Simbólicos

§ 3.1 Todos os indicadores de capitais simbólicos (independentemente de seu tipo) apresentam um valor que varia entre 1 e 4. Tais valores representam a quantidade de pontos que cada título adiciona às pessoas que possuem tais marcadores de distinção. Quanto maior os pontos de um título de capital simbólico, mais raro e importante será o seu efeito em jogo.

§ 3.2 Quando alguma pessoa acumula ou toma posse de um indicador de capital simbólico, ele é obrigatoriamente disposto no **ESPAÇO SOCIAL** dessa pessoa. O capital fica com sua face virada para cima. O objetivo disso é permitir que todas as outras pessoas possam visualizar com exata clareza a quantidade de pontos que cada pessoa possui em qualquer tipo de capital simbólico.



§ 3.3 Sob nenhuma hipótese os indicadores de capitais simbólicos podem estar escondidos ou dispostos na mesa com sua face virada para baixo quando estiverem em posse de alguma pessoa. Ao adquirir a propriedade de qualquer capital simbólico, tal indicador deve ser imediatamente disposto na mesa junto com os outros títulos de capitais simbólicos que tal pessoa possui naquele instante. Sobreponha os capitais correspondentes uns sobre os outros na medida em que eles são acumulados.

§ 3.4 Não há limites para a quantidade de indicadores de capitais simbólicos que alguma pessoa poderá adquirir.

§ 3.5 Quando indicadores de capitais simbólicos que estavam em posse de alguma pessoa são descartados, eles retornam imediatamente (embaralhados e com suas faces viradas para baixo) para a sua pilha de capital correspondente no **MUNDO SOCIAL**.

4. Dos Metacapitais

§ 4.1 Em cada conjunto de capital simbólico (capital cultural, capital econômico e capital social) existe um tipo especial de capital: o **METACAPITAL**. Ao todo existem apenas três títulos desse tipo no jogo. Possuir um título de **METACAPITAL** é estar diante de um signo extremamente raro e valioso.



§ 4.2 De forma objetiva, cada um deles garante quatro (4) pontos para quem conseguir acumulá-los. Contudo, algumas cartas de ação podem potencializar os seus efeitos, conferindo assim mais lucros simbólicos para os seus legítimos detentores.

5. Dos capitais negativos

§ 5.1 Em cada conjunto de capital simbólico (capital cultural, capital econômico e capital social) existe um tipo especial de capital: o **CAPITAL NEGATIVO**. Ao todo existem apenas três títulos desse tipo no jogo. Ao contrário dos outros indicadores de capitais, o capital negativo não adiciona nenhum ponto aos seus detentores. Ao contrário, a posse de um capital negativo remove um ponto da pessoa no capital correspondente.

6. Da acumulação dos capitais simbólicos

§ 6.1 Acumular indicadores de capitais simbólicos é o objetivo central das pessoas envolvidas nesse jogo. A quantidade de títulos de capitais acumulados de cada pessoa deve ser lida de duas formas:

A) 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) O volume global de capital: determina a quantidade de pontos da soma global de todos os títulos de capitais simbólicos que determinada pessoa possui naquele momento do jogo.

7. Da forma de ganhar o jogo

§ 7.1 Ganhará o jogo a primeira pessoa que conseguir acumular aos menos 10 (dez) pontos em dois tipos de capitais simbólicos distintos.

8. Das ações simbólicas

§ 8.1 As ações simbólicas são 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. Realizar uma ação simbólica significa **INCORPORAR** aquela ação não apenas de forma corporal, mas também de forma mental.



§ 8.2 As cartas de ações simbólicas ficam nas mãos dos jogadores e das jogadoras. Elas apenas são reveladas quando tal pessoa decide usá-las ou descartá-las.

§ 8.3 Sempre que uma carta de ação simbólica é realizada ou descartada, ela deverá ser disposta (com a sua face virada para cima) na **PILHA DE AMNÉSIA** no **ESPAÇO SOCIAL** de cada pessoa.

§ 8.4 Após ser investida, qualquer ação com o **SELO DO INVESTIMENTO** não poderá retornar à mão da pessoa. Contudo, você poderá descartá-la para a sua **PILHA DE AMNÉSIA** durante o seu turno.

9. Dos tipos de ações simbólicas

§ 9.1 As ações simbólicas se dividem em quatro TIPOS distintos. É possível identificá-las a partir de um ícone específico localizado logo abaixo de cada ilustração. Vejamos cada um desses tipos:



A) **ORDEM**: São as “ações ordinárias”. Tais cartas são as mais comuns no jogo. Suas ações visam apenas o acúmulo de capital simbólico individualmente. 50% das cartas de ação são tipo **ORDEM**.

B) **SUBVERSÃO**: São as “ações subversivas”. Geralmente são ações que visam um ou mais alvos (ou melhor, “vítimas”) e seu objetivo é fazer que com tais pessoas percam capitais simbólicos ou cartas de oportunidades. 24% das cartas de ação são tipo **SUBVERSÃO**.

C) **DOGMA**: São as “ações dogmáticas”. Ter a sorte de garantir uma ação desse tipo em suas mãos significa grandes oportunidades. Mas é preciso atenção ao optar por realizar essas ações, pois algumas delas exigem demandas para que seus efeitos de jogo se tornem ativos. 20% das cartas de ação são tipo **DOGMA**.

D) **VIRTUDE**: São as “ações virtuosas”. Tais ações são as mais raras em jogo. Quando essas ações são realizadas, seus efeitos possibilitam que (de uma forma ou de outra) todas as pessoas se beneficiem mutuamente. São também conhecidas como “cartas da solidariedade”. Apenas 6% das cartas de ação são tipo **VIRTUDE**.

10. Dos selos das ações

§ 10.1 As ações simbólicas possuem três **SELOS** distintos. Tais selos define o tempo, ou seja, o momento no qual cada ação pode ser executada. É possível identificar tais **SELOS** a partir de um ícone específico localizado no canto superior esquerdo de cada carta de ação. Vejamos cada um deles:



INDIVIDUALIDADE



INICIATIVA



INVESTIMENTO

- 👤 **SELO DA INDIVIDUALIDADE:** Ação simbólica que só pode ser realizada no seu respectivo turno.
- 🚶 **SELO DA INICIATIVA:** Ação simbólica que pode ser realizada a qualquer momento do jogo.
- 📈 **SELO DO INVESTIMENTO:** Ação simbólica precisa estar investida no seu ESPAÇO SOCIAL para surtir efeito.

11. Da preparação da mesa de jogo

§ 11.1 Antes de começar uma partida, identifique os conjuntos de cartas e embaralhe separadamente cada pilha. Em seguida, disponha cada conjunto de cartas no MUNDO SOCIAL.



§ 11.2 No próximo passo, cada pessoa recebe um ESPAÇO SOCIAL.

12. Dos capitais simbólicos de origem

§ 12.1 Os capitais simbólicos de origem definem as vantagens competitivas das pessoas e suas posições de poder e de privilégios herdados no início da partida.

§ 12.2 Para definir o seu capital simbólico de origem, cada pessoa acumula um indicador de cada capital simbólico (econômico, cultural e social). A pessoa que possuir o maior volume global de capital será aquela que irá herdar essas vantagens. OBS: Em caso de empate, começará o jogo a pessoa que possuir a maior idade.

§ 12.3 São privilégios das pessoas com o maior capital simbólico de origem:

A) Começar a partida.

B) Escolher se o jogo seguirá à DIREITA ou à ESQUERDA (em partidas com três ou mais pessoas).

13. Das etapas do turno

§ 13 .1 O turno do Lutas Simbólicas é basicamente uma tomada de posição das pessoas diante das oportunidades que estão em suas mãos naquele momento. Ele é dividido em três etapas, que devem ser seguidas em ordem sequencial por todas as pessoas em todos os turnos até o final do jogo. Vejamos:E-

ETAPA 1) FASE DA RENÚNCIA

No início de cada um de seus respectivos turnos, todas as pessoas deverão **OBRIGATORIAMENTE RENUNCIAR** uma carta de ação simbólica de suas mãos. Essa carta de ação descartada não terá efeito de jogo.

OBS: Caso alguém (por alguma razão) inicie o seu turno com apenas uma carta de ação simbólica em sua mão, tal pessoa não será **OBRIGADA** a descartar essa carta e poderá optar por realizar os seus efeitos (se assim desejar).

ETAPA 2) GESTÃO DAS OPORTUNIDADES

Nesta etapa, as pessoas poderão realizar a gestão das oportunidades das cartas de ação que sobraram em suas mãos após a ETAPA 1. Assim, as cartas de ação disponíveis nas mãos das pessoas após a “fase da renúncia” poderão ser administradas a partir de três ações: **REALIZAR**, **SEGURAR** ou **DESCARTAR**.

- **REALIZAR:** Ao realizar uma ação simbólica, anuncie publicamente a sua ação revelando para todas as pessoas a carta que lhe garante o direito de realizar a ação. Após isso, siga as instruções que estão na descrição da **AÇÃO**. Cartas de ação que possuem o **SELO DO INVESTIMENTO** devem ser investidas no **ESPAÇO SOCIAL**, enquanto que as outras ações devem ser descartadas na **PILHA DE AMNÉSIA** ao serem realizadas. Neste momento do turno também é possível optar por realizar as ações de investimento que já estejam investidas no **ESPAÇO SOCIAL**.

- **SEGURAR:** Já ao **SEGURAR** uma ação, você decide secretamente guardar uma carta de ação simbólica para realizá-la em outro momento do jogo.

- **DESCARTAR:** Por fim, ao **DESCARTAR** uma ação você está abrindo mão dela. Revele a ação desprezada para as outras pessoas e descarte-a (virada para cima) na sua **PILHA DE AMNÉSIA** localizada no seu **ESPAÇO SOCIAL**.

ETAPA 3) NOVAS OPORTUNIDADES

Após realizar a gestão das suas oportunidades, a pessoa dona do turno poderá decidir encerrá-lo a qualquer momento. Ao optar por **ENCERRAR** o turno, tal pessoa recebe (do **MUNDO SOCIAL**) algumas novas cartas de ação. Tal pessoa deverá receber uma quantidade **X** de cartas até que permaneça com 3 (três) cartas de ação simbólica em suas mãos ao final do turno. Após isso, o jogo continua seguindo o fluxo determinado no início da partida.

OBS: Vale destacar que ao decidir receber novas oportunidades, a pessoa estará passando o seu turno para a pessoa seguinte. Isso significa que ela não poderá realizar nesse turno as ações que acabou de receber (a não ser que as ações recebidas possuam o **SELO DA INICIATIVA**).

PUBLICA-SE, REGISTRA-SE, CUMPRA-SE