



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 capital simbólico NEGATIVO, que, além de retirar pontos gerais de volume global de capital, pode trazer outras desvantagens. O capital ESTIGMA é um tipo especial de capital NEGATIVO.

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:

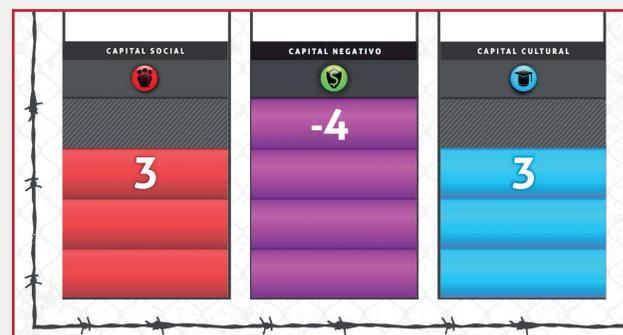
Determina a quantidade de pontos que cada pessoa possui naquele momento em cada um dos três capitais simbólicos.

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, totalizando 2 pontos de volume global de capital.



6. Da Forma de Ganhar o Jogo

§ **REGRA GERAL:** Ganhará o jogo a primeira pessoa que conseguir acumular ao 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. Os selos definem regras que mostram como realizar as ações. Vejamos:



SELO DE INDIVIDUALIDADE

Você apenas poderá realizar uma única ação com este selo por turno, e somente em seu turno. Descarte as ações com este selo na **PILHA DE AMNÉSIA** ao realizá-las.



SELO DE INICIATIVA

Você poderá realizar ações com este selo em qualquer turno, sem restrições de quantidade. Descarte as ações com este selo na **PILHA DE AMNÉSIA** ao realizá-las.



SELO DE INVESTIMENTO

No seu turno, você poderá investir/desinvestir em ações com este selo. Enquanto estiverem investidas no seu **ESPAÇO SOCIAL**, você poderá realizá-las conforme orienta a ação. Elas podem permanecer em jogo após serem realizadas. Ao serem desinvestidas descarte-as na **PILHA DE AMNÉSIA**.

9. Do início do jogo

§ Cada pessoa acumula um indicador de cada capital simbólico e os dispõem no seu **ESPAÇO SOCIAL**.

§ Na rodada inicial, cada pessoa recebe uma carta de ação para cada ponto de volume global de capital acumulado no início do jogo, até o limite de 5 cartas de ação e o mínimo de uma carta de ação. Atenção: Em nenhum momento do jogo é possível uma pessoa permanecer com mais de 5 cartas de ação na mão.

§ Começa a partida quem obtiver o maior volume de global de capital. Em caso de empate, ganha quem obtiver um indicador de **METACAPITAL**. Se persistir o empate, começa o jogo a pessoa que tiver a maior idade entre as pessoas empatadas. Após a definição de quem começa, a sequência definitiva dos turnos de cada pessoa segue uma ordem circular tendo como referência a lógica escolhida pela pessoa que começa a partida: direita ou esquerda.

10. Das Etapas de Turno

(ETAPA 1) **GESTÃO DAS OPORTUNIDADES**
No seu turno, você poderá realizar cartas de ação da mão ou já investidas. Você também poderá investir ou desinvestir em cartas de ação com o selo investimento. Você também poderá descartar qualquer carta da sua mão.

(ETAPA 2) **NOVAS OPORTUNIDADES**
Ao finalizar seu turno, você encerra sua jogada, passa a vez e recebe cartas de ação de acordo com o seu volume global de capital:

Até 19 pontos	1 carta de ação
Mais de 20 pontos	2 cartas de ação