

"AS ELEIÇÕES E OS PARTIDOS"

REFRAS



DISPONIBILIZADO POR
MISTERIO
JUVENIL
www.misteriojuvenil.com

FÁBRICA DE JOGOS KARTO
Rua Delfim Ferreira, 698
P O R T O

INTRODUÇÃO

A KARTO, ao lançar «As Eleições e os Partidos», procurou fazer um jogo de absoluta actualidade, com regras acessíveis a todas as camadas sociais.

Este jogo é uma amostra extremamente simplificada de como funciona uma campanha eleitoral, e como os partidos conseguem os votos para fazer eleger deputados à Assembleia da República.

Basicamente este jogo é constituído por um tabuleiro, um baralho de cartas e duzentos emblemas de cada um dos seis partidos representados.

«As Eleições e os Partidos» pode ser jogado com um mínimo de 2 jogadores e um máximo de 6.

Não principiar o jogo sem conhecer todas as regras, principalmente o capítulo «Princípio e Fim do Jogo».

DISTRIBUIÇÃO DO JOGO

O tabuleiro de jogo representa o interior da «Assembleia da República», lugar onde se sentam os deputados dos diversos partidos, que irão discutir as leis que regerão o nosso País.

Este tabuleiro é constituído por vários semi-círculos, num total de 7, divididos em 250 rectângulos. As linhas amarelas que cortam os semi-círculos, representam os corredores de acesso aos lugares. No meio do semi-círculo há dois espaços, um onde se coloca o baralho (com as costas voltadas para cima) e outro onde se colocam as cartas que vão sendo jogadas (com as costas voltadas para baixo).

As cartas são a chave de toda a manobra do jogo. São em número de 60, e dividem-se em duas partes distintas:

Os Comícios — constituídos por 42 cartas. É aqui que os partidos conseguem os votos dos seus eleitores, de molde a sentarem na «A. R.», o maior número possível de deputados.

Debates — constituído por 18 cartas. É através de uma carta destas, que qualquer partido poderá desafiar outro ou outros, tentando, assim angariar votos para si.

As cartas «Comícios» indicam também o número de deputados que o partido conseguiu obter no comício que realizou, e que imediatamente coloca na «Assembleia» (tabuleiro de jogo). Contêm estas ainda na parte inferior uma tarja vermelha ou preta com um algarismo. Este algarismo será utilizado para encontrar o vencedor dos debates.

Emblemas dos Partidos — são constituídos por 200 emblemas de cada partido, num total de 6, a saber: PS, PSD, CDS, PCP, UDP e PPM. Os emblemas representam os deputados dos partidos e são utilizados no preenchimento dos lugares na Assembleia, conforme os votos que vão conseguindo obter através do jogo (principalmente cartas «Comícios»).

REGRAS DAS CARTAS

Nas «Eleições e os Partidos» os jogadores denominar-se-ão partidos, visto que eles são apenas os executores dos partidos que representam.

As cartas dividem-se em duas categorias: Comícios e Debates.

Os Comícios — servem aos partidos, de molde a obterem lugares na «A. R.». Assim, caso um partido jogue uma carta de determinado comício realizado, e desta forma consegue 9 deputados, por exemplo, pelo círculo do Porto, o jogador colocará 9 emblemas do partido que representa, dentro dos quadrados da Assembleia. Pelo mesmo sistema, se a carta que jogou diz que obteve 2 deputados por Bragança e 3 por Vila Real, o jogador colocará a soma, ou sejam 5 emblemas do seu partido, no tabuleiro do jogo.

Na parte inferior da carta existe um retângulo vermelho com um algarismo. Este não tem qualquer interesse para a colocação de deputados na «A. R.».

Debates — o partido que jogar esta carta procederá da seguinte forma:

1.º — Só será permitido este lance a partir da terceira rodada, isto é, após todos os jogadores terem jogado no mínimo três vezes.

2.º — O jogador, ao fazer este lance, estará a desafiar todos, ou parte, dos partidos intervenientes neste jogo.

3.º — Depois de desafiados, caso um ou mais partidos se recusem ao debate, perderão, cada um, 4 lugares na «A. R.». Por esse facto, retirarão 4 emblemas dos seus partidos, e o jogador que desafiou, colocará na «A. R.» 4 emblemas por cada partido desafiado, que recusou esse debate.

Preparação do Debate — O debate seguirá as seguintes regras:

Cada partido coloca na mesa as suas cartas com as costas voltadas para cima.

O desafiante colocará a carta de debate na mesa, fora do tabuleiro de jogo, com as costas voltadas para baixo. De seguida toma o baralho de cartas já utilizadas, (as que estão no tabuleiro de jogo com as costas voltadas para baixo), baralhando-as e dando-as a partir a um adversário, e entregando a cada um dos intervenientes no debate, ele incluído, uma carta com as costas voltadas para cima.

Cada um ficará então a saber o algarismo que está inscrito no rectângulo vermelho ou preto. De seguida, e pela mesma ordem, o desafiante dará tantas cartas quantas pedir o desafiado, até este dizer: fico-me, ou seja atingir um número que somado (nos rectângulos vermelhos ou pretos), prefaca 31 ou se aproxime. No entanto, o desafiado não dirá o número que possui até ao término do debate, excepto quando este ultrapasse o número 31. Neste caso perdeu, abandonando imediatamente o debate e retirando do tabuleiro de jogo 3 deputados, que serão substituídos por deputados do partido desafiante.

Depois do desafiante proceder de igual modo com todos os intervenientes no debate realizará a mesma operação consigo próprio, isto é, tentará prefazer com as cartas um número igual ou aproximado a 31. Caso este número tiver sido ultrapassado, perde em relação àqueles que ainda estão a concorrer ao debate. Se o número conseguido tiver sido 31, a todos venceu o debate, mesmo que algum adversário tenha também igualado esse número.

Se não conseguiu fazer a soma de 31 ganhará àqueles que tiverem um número menor e perderá em relação aos que tiverem um número maior.

Por cada vitória do desafiante cada jogador que perdeu, retirará do tabuleiro 3 emblemas do partido que representa

e o vencedor colocará tantos símbolos quantos tiverem sido retirados.

Se o desafiante perder em relação a algum ou alguns desafiados procederá da mesma maneira que em relação aos que perderam.

Se o desafiante perder todos os debates, este retirará três emblemas por cada partido que desafiou, e cada partido desafiado colocará no tabuleiro de jogo três emblemas do seu partido.

Assim, e recapitulando cada partido que perca, retira três emblemas; cada partido que ganhe coloca três emblemas no tabuleiro de jogo.

Reparem que as cartas têm na parte inferior um rectângulo vermelho ou preto. Nas cartas de debate esse rectângulo é preto e de cada lado do algarismo há um sinal + —. Isto quer dizer que esta carta pode para efeito de contagem valer mais um ou menos um, o algarismo lá inscrito.

Assim uma «Carta Debate» que tenha inscrito o algarismo + 9 — quer dizer que tanto pode valer para efeito de contagem 8 como 9 ou 10.

Com o decorrer do jogo irão aparecer no baralho várias cartas «Debate» que ao serem distribuídas para efeito de contagem dos 31 pontos vão ser entregues aos vários intervenientes no debate. Fica no entanto esclarecido que os jogadores desafiados só podem contar «mais/menos» um ponto a duas cartas, mesmo que lhe sejam distribuídas mais do que duas cartas «Debate». No entanto o jogador desafiante contará todas as cartas «Debate» que lhe tiverem saído com mais ou menos um ponto conforme o seu interesse para prefazer a soma de 31.

Acabado o debate, as cartas serão recolhidas, e voltarão ao seu lugar. Então, todos os jogadores pegam novamente nas suas cartas, que tinham sido pousadas para que o debate tivesse tido lugar, e voltam a jogar normalmente até que outro surja.

PRINCÍPIO E FIM DO JOGO

Antes de principiarem a jogar os intervenientes escolhem entre si qual o partido que cada um vai representar. Posto isto, escolhem também qual o primeiro a jogar.

Então o partido escolhido para sair em primeiro lugar pega no baralho de cartas, baralha-as, dando-as a partir a um adversário.

Em seguida distribui 5 cartas a cada participante, colocando as restantes no tabuleiro de jogo no lugar que diz: coloque aqui o baralho com as costas voltadas para cima.

Então começa o jogo pelo partido já escolhido, sendo o segundo a jogar o que ficar à direita e assim sucessivamente.

Para jogar, cada partido na sua vez tira uma carta do baralho, junta-a às que já possui, vê a que lhe interessa jogar, e joga-a, colocando-a ao lado do baralho com as costas voltadas para baixo, colocando no tabuleiro de jogo tantos emblemas do seu partido quantos a carta indicar. Isto no caso da carta ser «Comício». Se por outro lado a carta for «Debate» procederá como atrás se explica no capítulo Regras das Cartas.

Para melhor observar o andamento do jogo, procure que todos os deputados do seu partido estejam juntos no tabuleiro de jogo; não coloque deputados do seu partido nos corredores (listas amarelas).

O jogo termina quando todas as cartas que estão no baralho, e as que foram distribuídas pelos diversos intervenientes, tiverem sido jogadas.

Ganhará aquele que, no fim do jogo, mais deputados pelo seu partido conseguiu colocar na Assembleia da República.