



D · O · M · I · N · O

---

O supremo concílio

---

LIVRO DE REGRAS

# COMPONENTES



80 cartas de **ministros**



01 marcador de **relator**



27 cartas de **pautas**



12 cartas de **votos**



80 fichas de **tulipas**



01 carta de **Sínodo**

# AMBIENTAÇÃO



Enquanto a **doutrina reformada** é desafiada por diferentes linhas teológicas que estão surgindo no Século XVII, uma reunião definirá tudo! **Ministros** de diversas províncias e países se encontram em **Dort** para o **Supremo Concílio**. Aprove algumas **pautas** e rejeite outras, use a estratégia e as habilidades especiais de cada **ministro** para acumular **tulipas** e sair vitorioso. O destino da fé reformada está em jogo! Você está preparado!?

# CONTRATO



**Design:** Bruno Baptista e Duca Siqueira

**Ilustrações:** André Santana

**WhatsApp:** (62) 9 8220-9439

**Instagram:** @tulipasbg

## PREPARAÇÃO (Figura 1)



- (A) Posicione a carta de **Sínodo** no centro da mesa.
- (B) Distribua uma carta de **voto** a favor (**aprova**) e outra de **voto** contra (**rejeita**) para cada jogador. As demais voltam para a caixa do jogo.
- (C) Coloque as fichas de **tulipas** próximas ao **Sínodo**.
- (D) Embaralhe as cartas de **pautas** e forme uma pilha ao lado do **Sínodo**.
- (E) Embaralhe as cartas de **ministros**, distribua cinco para cada jogador, as quais devem formar a sua mão inicial. As restantes formam uma nova pilha ao lado do **Sínodo**.



Figura 1



Figura 2



Figura 3



Figura 4

## MÍCIO DA PARTIDA (Figura 2)



- Revele as três primeiras cartas da pilha de **pautas** e coloque-as lado a lado abaixo do **Sínodo**.
- Coloque sobre o **Sínodo** a quantidade de **tulipas** definida na menor carta de **pauta** dentre as reveladas.



Cada turno é dividido em cinco fases:

**Fase 1. Definição da pauta (Figura 3):** O **relator** escolhe uma carta de **pauta** **W** dentre as três reveladas no centro da mesa ou do topo da pilha de **pautas**, e posiciona à sua **frente**. **! Atenção!** A **pauta** escolhida deve ser de uma **ordem** diferente daquelas já aprovadas pelo jogador, exceto quando a pauta for retirada do topo da pilha. As **pautas** especiais de valor **12** não são de uma ordem específica, portanto, não há restrição a elas. O jogador mais novo começa como **relator**.

**Fase 2. Votação (Figura 4):** Cada jogador escolhe e posiciona uma carta de **voto** **X** virada pra **baixo** à sua **frente**, com exceção do **relator** que sempre vota a favor da pauta. Depois, cada jogador escolhe dois **ministros** delegados. Os ministros escolhidos devem ficar à sua frente virados para baixo e posicionados da seguinte forma: um será o **ministro titular** **Y** (na **vertical à esquerda**) e o outro será o **ministro suplente** **Z** (na **horizontal à direita**).

**Fase 3. Apuração de votos:** As cartas de todos jogadores são reveladas e, então, é feita a contagem dos votos dos **ministros titulares**, e caso a quantidade de votos a favor seja maior que a quantidade de votos contra, a pauta é **aprovada**. **!** Caso a quantidade de **votos contra seja maior ou haja empate**, a pauta é **rejeitada**.

**Fase 4. Ações dos ministros:** Cada jogador aplica a ação referente ao seu **ministro suplente**, iniciando pelo relator e seguindo em sentido horário. **As ações dos ministros estão explicadas a seguir, e podem alterar o resultado da apuração de votos.**

**Fase 5. Distribuição de tulipas:** Caso a pauta seja **aprovada**, o relator recebe a quantidade de **tulipas** determinada na carta, a qual irá compor os **Cânone de Dort**, portanto deve ser mantida à frente do jogador relator. Os demais jogadores que votaram a favor dividem igualmente, entre si, a quantidade de tulipas do Sínodo. **!** Caso a divisão não seja exata, deve-se arredondar para baixo. O restante permanece no Sínodo.

- **Caso a pauta seja rejeitada**, a carta de pauta é descartada e a quantidade de tulipas indicada nela é adicionada ao **Sínodo**.
- Os **ministros** utilizados no turno são devolvidos ao monte de ministros, que deve ser embaralhado. Cada jogador, então, recompõe sua mão até voltar a ter cinco cartas.
- Se necessário, revele uma nova carta do topo da pilha para completar esse número.
- **Caso a pauta seja aprovada**, coloque sobre o **Sínodo** a quantidade de tulipas indicada na menor carta de pauta entre aquelas atualmente reveladas.
- No turno seguinte, o papel de relator passa para o jogador imediatamente à esquerda.

# AÇÕES DOS MINISTROS



Anula os votos de um jogador à sua escolha.



Bloqueia a ação do ministro suplente de um jogador a sua escolha.



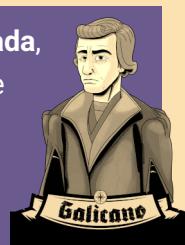
Se a pauta for **aprovada**, recebe uma tulipa de cada jogador que votou contra.



Se a pauta for **aprovada**, ganha uma tulipa para cada um dos seus votos.



Se a pauta for **rejeitada**, recebe uma tulipa de cada jogador que votou a favor.



Obriga outro jogador a revelar o voto e seus ministros no próximo turno.



Dobra o número de tulipas conquistadas no turno.



Se a pauta for **rejeitada**, ganha uma tulipa para cada um dos seus votos.



! A anulação promovida pelo Batavo **altera apenas o resultado da votação da pauta**, não interferindo nas demais interações do turno que dependam do voto declarado pelo jogador.



Quando um jogador usar a ação do Britânico em outro jogador, ela deve ser aplicada, no turno seguinte, seguindo a regra:

- Os jogadores posicionam suas cartas normalmente, exceto o jogador que usou a ação. Antes que os jogadores revelem suas cartas, o jogador que sofreu a ação revela tanto as cartas de **ministro** como seu **voto**. Então, o jogador que usou a ação do ministro Britânico pode escolher seus ministros e votar.
- Caso mais de um jogador use essa ação, o procedimento é o mesmo. Os jogadores que sofreram a ação **devem revelar suas cartas juntos**. Depois, os jogadores que aplicaram a ação votam e revelam suas cartas ao mesmo tempo.



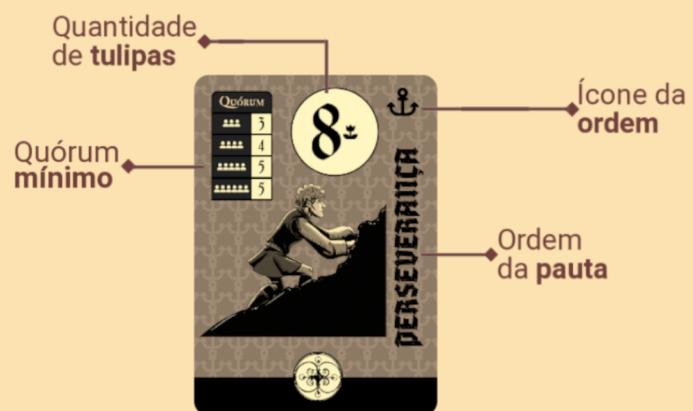
! O jogador que usou a ação do ministro Britânico fica imune à essa ação neste turno.

## FIM DO JOGO



- Os turnos se alternam no sentido horário até que um ou mais jogadores alcancem **32 tulipas**. Depois, os turnos continuam até o último jogador, e então, **aquele que possuir o maior número de tulipas é o vencedor**.
- Caso haja empate no número de tulipas, deve-se respeitar os seguintes critérios:
  1. **Quantidade de pautas** de ordens diferentes aprovadas;
  2. Somatório do **valor das pautas** aprovadas;  
Se o empate permanecer, os jogadores dividem a vitória.

## ANATOMIA DAS CARTAS



## EXPANSÃO QUÓRUM



- Nesta expansão, as cartas de pauta passam a indicar um **Quórum** mínimo, que deve ser atendido para que a pauta possa entrar em votação.
- No início da partida, cada jogador recebe dois tokens **Q**, posicionados com a face **Q** visível.
- **Durante a Fase 1 – Definição da pauta**, ao escolher uma pauta, o relator deve verificar se o quórum mínimo indicado na carta pode ser atendido naquele turno.
- Os jogadores que não desejarem participar da votação podem se abster, gastando um token **Q**. Para isso, o jogador vira o token para a face de tulipa e o posiciona ao lado da pauta em votação.

- Se o número de jogadores participantes não atingir o *QUÓRUM* mínimo, a pauta é imediatamente descartada. As tulipas indicadas na carta são adicionadas ao Sínodo, e o relator recebe todos os tokens de tulipa provenientes das abstenções realizadas nesse turno.
- Ao final do jogo, cada token de tulipa equivale a uma ficha de tulipa para fins de pontuação.

**!** Importante! Os tokens de tulipa não são considerados para a contagem que determina o encerramento do jogo.

- O quadro de *QUÓRUM* indica o número mínimo de jogadores que devem participar da votação para que a pauta possa ser apreciada.
- O ícone de pessoas à esquerda representa a quantidade de jogadores ativos na partida, enquanto o número à direita indica o *QUÓRUM* mínimo exigido para esse total de jogadores.

QUÓRUM	
3	3
4	4
5	5
5	5



## AGRADECIMENTO ESPECIAL

Amanda Silva Goulart · André Pereira Fabrette · Artur Gomes Flores · Cleinice Rezende de Sá Catrinque · Cristian Rossi · Davi Martins · Diego Vieira · Douglas Karnoski · Elaine Lucena Negreiros · Felipe de Souza Baptista · Felipe Freitas Soares · Gabriel de Oliveira Topini · Gabriel Mistrão Capeli · Gilmar Gomes Barroso Soares Júnior · Glauber Marsi · Henrique Vander Medeiros da Silva · Juan Leonardo Soares da Silva · Julia Fonseca · Krysten Padilha de Moura Lande · Leonardo Antonio de Deus · Leopoldo Steckelberg · Luiz Carlos Oliveira de Almeida Junior · Mateus Mota Morais · Mateus Zocateli Ferreira · Mayquel Ferreira de Castro Eleutherio · Miriam Tanabe · Moisés Pacheco de Souza · Moisés Paixão de Souza · Nathália Lima Fernandes Solles · Nelson Natal de Siqueira · Nicolie Costa Santana · Phillippe Miguel Figueiredo Lacerda · Rafael da Cruz Moreira · Rafaela Mattoso · Raquel Marques Santiago Fernandes · Richardson Iwamoto · Rogerio Rocha de Souza · Rovian Dill Zuquetto · Samuel de Souza Baptista · Sarah Menks Sperber · Visconde Jogos de Mesa · Vitor Rosolen dos Santos · Welley Rezende da Silva Neto · Wildson Nunes Eduardo

