
Aventuras Independentes

Professor Marcus Leite

AVENTURAS INDEPENDENTES

Número de Jogadores: 2 - 4

Tempo de Jogo: 30 minutos

Idade Mínima: 12 anos

Idade Recomendada: 15 anos

Tipo de Jogo: Tabuleiro

Gênero: História, Quiz

REGRAS DE JOGO

Os jogadores devem se dividir entre **COLONOS** e **PORTUGUESES**, deixando em maior número os Colonos caso o número de jogadores seja ímpar. Em compensação, os Portugueses, na maior parte das vezes, terão maior número de influências iniciais.

COLONOS: brasileiros que buscam a independência do Brasil. Possuem maior número de aliados, mas menor influência relevante. Podem ter mais tropas, mas possuem menos força e recursos, refletido no número de influências que possuem. Os colonos possuem o peão com formato de onça.

PORTUGUESES: portugueses que querem impedir a independência, buscando manter o Brasil no seu estado de colônia portuguesa. Os portugueses possuem seu peão com formato de dragão, referência ao nome dado às tropas portuguesas.

INFLUÊNCIAS (\$): o recurso do jogo, usado em casas de **Eventos** e **Conflitos**, sendo representadas por um cifrão (\$) no manual e por duas espadas nas peças.

Adquirindo Influências: você começa com um número pré-determinado de influências. Esse número é determinado pelo **Evento** que você está jogando. Você recebe mais influências em **Casas de Influência** e através de **Casas Históricas**. Além disso, o primeiro jogador a chegar no final do evento recebe +2 influências, e todos podem ganhar ou perder influências nas **Casas de Reviravolta**. Seu número de influências determina seu sucesso ao fim do jogo.

Como jogar: os jogadores todos jogam um dado. Os que obtiverem os números mais altos jogam primeiro (caso os jogadores empatem, devem jogar entre si novamente). Na sua vez, você joga o dado e anda um número de casas igual ao número tirado.

TABULEIRO

O tabuleiro possui 40 casas, divididas em: **Casas Históricas, Casas de Influência, Casas de Conflito, Casas de Reviravolta, Prisão e Casa de Evento.**

Casas de Conflito: quando um jogador cai nessa casa, ele perde uma de suas influências. Caso dois jogadores, um colono e um português, caiam nessa casa ao mesmo tempo, eles devem jogar um dado. Aquele que obtiver o número mais baixo perde -1 \$ e o mais alto recebe +1\$.



Casas Históricas: quando um jogador cai nessa casa, ele recebe uma *Carta Histórica*. A carta histórica contém uma pergunta, e são divididas em Fáceis e Difíceis (com as difíceis sendo representadas com um crânio em suas cartas). As cartas são um recurso usado para adquirir mais influências no jogo. Uma carta fácil dá +1, enquanto uma carta difícil dá +\$\$\$. Caso um jogador responda a pergunta bem, mas não exatamente o que deveria ser respondido, o grupo pode interpretar o quanto a resposta está correta ou não.



Casas de Influência: quando um jogador cair nessa casa, ele adquire mais influências. O número é relativo a quanto ele já andou pelo tabuleiro, recebendo +1 para cada fileira que ele percorreu. Ou seja:

Primeira fileira: +1 \$

Segunda fileira: +2 \$

Terceira fileira: +3 \$

Quarta fileira: +4 \$



Reviravolta: a **Casa de Reviravolta** representa algum acontecimento no meio do jogo, podendo ser positivo ou negativo, como o Terremoto de Lisboa. Você recebe as consequências de uma reviravolta quando um jogador passa por essa casa, lendo a mesma no guia do evento.



Prisão: um jogador que caia nessa casa fica preso. Para sair da prisão, ele responder uma carta histórica ou tirar 6 no dado. Caso consiga sair, pode seguir sua vez normalmente.



Casa de Evento: a casa inicial e final do jogo. Essa representa qual o acontecimento, o evento histórico no qual o jogo se passa, qual evento está sendo jogado. Ao começar o jogo, você deve ler o evento para todos, dando as informações como a quantidade de \$ necessárias para obter os sucessos. Os sucessos são: fracasso, sucesso e perfeito. Em caso de empate, o grupo com maior número de influências iniciais vence. O sucesso é contabilizado a partir daquele número (se o seu sucesso for 10 \$ e você tiver apenas 8 \$, você fracassa; se você tiver 11, você obtém sucesso).

PACTO COLONIAL



INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 3 \$ iniciais

Portugueses: 5 \$ iniciais

Após a Restauração de Portugal em 1640, a nação estava endividada e em crise econômica. A solução encontrada foi reforçar o chamado Pacto Colonial, segundo o qual as colônias devem servir como produtores de matéria-prima e mercado de reserva exclusivo da metrópole. Com a influência do Iluminismo, D. José I delegou diversas funções ao Marquês de Pombal, que implantou reformas para diminuir a crise econômica e modernizar Portugal. Por outro lado, com a ascensão de D. Maria I ocorreu uma reação antipombaliana que não diminuiu, porém, as medidas de controle relacionadas ao Pacto Colonial.

REVIRAVOLTAS

Terremoto de Lisboa: O que é isso em Lisboa? Um terremoto? Um tsunami? Um incêndio? Pera aí, são os três! *Portugueses* -\$\$\$.

Alvará de 1785: Que isso, D. Maria I? Os ingleses não proíbem as indústrias nas colônias deles... mas nisso vocês não vão segui-los né? Bem, mais espaço para os portugueses venderem as manufaturas deles, eu acho. *Colonos* -\$\$, *portugueses* +\$\$.

Renascimento Agrícola: Parece que a febre da mineração do Brasil durou menos do que todo mundo gostaria... Mas pelo menos ainda dá pra plantar. Isso o Brasil sempre soube fazer. *Colonos* +\$.

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

Portugueses: [Fracasso: 10 \$], [Sucesso: 15 \$], [Perfeito: 20 \$]

CONJURAÇÃO MINEIRA

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 3 \$ iniciais

Portugueses: 4 \$ iniciais

Devido à queda na produção aurífera no final dos séculos XVIII, Minas Gerais se encontrava em uma posição delicada. Ânimos estavam exaltados. O novo governador, Visconde de Barbacena, tinha ordens de declarar a cobrança forçada de impostos conhecida como derrama. Indivíduos de elite endividados planejaram uma revolta que ficou conhecida como Conjuração Mineira. Porém, a derrama foi adiada, e começaram as traições e delações ao movimento. Entre as diversas penas, apenas o alferes Joaquim José da Silva Xavier, o Tiradentes, foi morto (por enforcamento, em 1792).

REVIRAVOLTA

Delação de Joaquim Silvério dos Reis: Uma figura espreita à noite em direção da casa do Visconde de Barbacena. Joaquim Silvério decide dar com a língua entre os dentes para não perder as riquezas entre os débitos.

Portugueses +\$\$, *colonos* -\$\$\$.

Reunião Secreta: Um grupo de figuras se esgueira entre as sombras em direção a uma casa bem-construída. Mas não são ladrões, nem emos, mas os conspiradores mineiros em uma reunião. *Colonos* +\$.

Envolvimento da Elite Administrativa: A conjuração mineira foi, de certa forma, muito popular. Popular entre os ricos, entre os quais estavam, é claro, altos funcionários administrativos de Vila Rica. *Portugueses* -\$.

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

Portugueses: [Fracasso: 9 \$], [Sucesso: 14 \$], [Perfeito: 19 \$]

CONJURAÇÃO BAIANA

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 3 \$ iniciais

Portugueses: 4 \$ iniciais

Inspirados pela Revolução Francesa e pela maçonaria, armou-se uma conjuração de caráter popular na Bahia. Ex-escravos, mulatos, alfaiates, soldados rasos, entre outros, organizaram uma conjuração com o objetivo de conseguir igualdade através da fundação de uma nova República igualitária e sem escravidão. O problema? Espalharam cartazes incitando à revolta por toda a cidade de Salvador (mesmo a maior parte da população sendo analfabeta), o que levou a uma comparação de caligrafias que levou a mais de 40 prisões e 4 execuções.

REVIRAVOLTA

Cartazes em Salvador: Espalham-se secretamente cartazes incitando à revolta pelas ruas de Salvador. Cartazes escritos à mão... com uma caligrafia identificável... Xi, isso não vai dar bom. *Colonos -\$\$\$, portugueses +\$\$\$.*

Notícias de São Domingos: As notícias do acontecido em São Domingos se espalham como brasas. Uma revolução... das classes mais baixas... aqui, na América! Os ânimos se exaltam, e não de um jeito bom para os portugueses. *Colonos +\$\$, portugueses -\$\$.*

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 10], [Sucesso: 14], [Perfeito: 18]

Portugueses: [Fracasso: 9 \$], [Sucesso: 14 \$], [Perfeito: 19 \$]

TRANSFERÊNCIA DA CORTE

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 5 \$ iniciais

Portugueses: 3 \$ iniciais

As guerras napoleônicas desestabilizaram o poder das monarquias absolutistas tradicionais. Apenas os britânicos resistiam a Napoleão, que por sua vez estabeleceu o Bloqueio Continental na esperança de iniciar uma crise econômica na ilha. Dom João, regente de Portugal, sofreria retaliações aderindo ou não ao Bloqueio. A solução encontrada com o apoio inglês foi reviver um antigo projeto: transferir a Corte Portuguesa para a região mais rica do Império, o Brasil. Adaptar a Corte Real foi um desafio muito difícil, levando a construção de infraestruturas na nova capital, Rio de Janeiro, principalmente após a elevação do Brasil a Reino Unido a Portugal e Algarves.

REVIRAVOLTA

Piolhos: A vinda da Corte Portuguesa pro Brasil não foi exatamente um mar de rosas. Principalmente para as damas que raspam suas cabeças para se livrarem da coceira... Bem, talvez vire moda. *Portugueses* -\$.

Ponha-te na Rua: Bem, essa é a explicação oficial do distinto "PR" nas portas do Rio de Janeiro. Os cariocas mesmo preferiam "Ponha-se na Rua". Ou, quem sabe, "Perceba-se o Roubo". *Portugueses* +\$, *colonos* -\$.

Livre Comércio: Os portos são livres! Pela primeira vez na história, o Brasil está oficialmente livre para comerciar com quem ele quiser... o que é basicamente a Inglaterra. *Colonos* +\$\$.

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 10 \$], [Sucesso: 15 \$], [Perfeito: 20 \$]

Portugueses: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

REVOLUÇÃO PERNAMBUCANA

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 2 \$ iniciais

Portugueses: 4 \$ iniciais

Mesmo após a transferência da Corte para o Brasil, a situação do brasileiro comum não melhorou. O comércio a retalhos era dominado por portugueses e os impostos aumentavam sem nenhum retorno para as províncias. Em Pernambuco, iniciou-se uma crise: a elite queria mais participação política e os homens livres queriam sobreviver. Graças também a influências iluministas no seminário de Olinda, estourou uma revolução que era a maior revolta no Império português até então. Apesar da participação de figuras importantes como o Frei Caneca e o Leão Coroado, o governo revolucionário durou pouco tempo: a repressão de D. João foi exemplar, com a execução de vários envolvidos e a criação de uma nova província, o Alagoas.

REVIRAVOLTA

Seca de 1816: A situação estava tensa em Pernambuco na época da Revolução de 1820. As pessoas roubavam até escravos carregadores porque não tinham o que comer.
Colonos -\$\$.

Cerco de Salvador: Claro que D. João VI não ia deixar barato para os revolucionários. O Cerco de Salvador durou várias semanas, e enfraqueceu muito as forças pernambucanas. *Portugueses* +\$\$, *colonos* -\$\$.

Elite Alagoana: Não havia um consenso geral sobre a Revolução. Alguns latifundiários da parte sul de Pernambuco, por exemplo, resolveram se manter fiéis a D.

João. *Portugueses* +\$\$.

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 9 \$], [Sucesso: 14 \$], [Perfeito: 20 \$]

Portugueses: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

VOLTA DA CORTE

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 4 \$ iniciais

Portugueses: 3 \$ iniciais

Em 1820, eclodiu em Portugal a chamada Revolução Liberal do Porto. Portugal passava por uma crise econômica e de mortalidade. Até mesmo depois da derrota de Napoleão, o rei D. João VI não retornara para Portugal e um inglês, o Marechal Beresford, regia o país. Portugueses se sentiam abandonados e negligenciados pelo rei, e, com apoio crucial dos militares, decidiram convocar as Cortes, um antigo órgão convocado pelo monarca em tempos de crise, para criar uma Constituição e exigir o retorno da família real para Lisboa. D. João VI, com medo de perder a coroa, retorna a Lisboa, deixando seu filho D. Pedro como regente no Brasil. Porém, as Cortes, não satisfeitas, exigem uma série de medidas para recolonizar o Brasil, dividindo o (futuro) país entre o Partido Brasileiro, o Partido Português e os Liberais Radicais.

REVIRAVOLTA

Estabelecimento da Corte: Bem, certamente não uma das medidas favoritas de D. João, mas os portugueses, de modo geral, estavam bastante convencidos na ideia de fazer seu monarca voltar para, digamos assim, o “continente certo”. E limitar o poder do rei enquanto isso não era nada mal... *Colonos +\$\$.*

Medidas Recolonizadoras: Ordens das Cortes com várias medidas absurdas (pelo menos aos olhos dos brasileiros) para limitar suas liberdades chegam de Lisboa. Ora essa, que abusados esses portugueses. *Colonos -\$\$.*

D. Pedro Regente: D. João resolveu deixar o filho no Brasil. O resto da Corte foi, mas não apaziguou os portugueses. Tão novinho ele, nem acabou os estudos, pra que ficar dando liberdades para ex-colônia? *Portugueses -\$\$\$*, *colonos +\$\$\$.*

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 9 \$], [Sucesso: 14 \$], [Perfeito: 19 \$]

Portugueses: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

INDEPENDÊNCIA

INFLUÊNCIAS INICIAIS

Colonos: 3 \$ iniciais

Portugueses: 4 \$ iniciais

No final de 1821, as Cortes (ver Volta da Corte) enviaram uma lista de ordens recolonizadoras para o Brasil, incluindo o retorno do regente D. Pedro para Portugal, para terminar seus estudos. No entanto, devido ao longo período necessário para a comunicação Brasil-Portugal, a elite brasileira conseguiu organizar um "Clube da Resistência" e entregar a D. Pedro um abaixo-assinado com mais de dez mil assinaturas pedindo a permanência do príncipe no Brasil no dia nove de janeiro de 1822, que posteriormente seria chamado de "Dia do Fico" devido ao seu posterior discurso (e decisão) de permanecer no Brasil. Não foi uma escolha extremamente difícil para D. Pedro, e ele já tratava o Brasil como um país independente antes mesmo da data simbólica do Sete de Setembro, quando D. Pedro recebeu cartas de sua esposa Leopoldina e seu conselheiro José Bonifácio, além de mais ordens das Cortes, que o motivaram a seu famoso Grito do Ipiranga. Porém, nem todas as províncias aceitaram facilmente a independência. Houve batalhas em diversas delas, como a Cisplatina (atual Uruguai), Grão-Pará, Piauí e Bahia. O último estado a aderir à independência foi o Maranhão, em julho de 1823.

REVIRAVOLTA

Tentativa de Sequestro de D. Pedro: O general Avilez não era muito bom em sequestro-relâmpago. Nem em nenhum

tipo de sequestro, pelo que D. Pedro pôde constatar. Mas ainda eram péssimas notícias para a situação do Brasil nas mãos de Portugal. *Colonos* -\$\$.

Dia do Fico: D. Pedro vai ficar! D. Pedro vai ficar! Agora, se ele vai ficar pelo povo brasileiro ou por suas numerosas amantes, aí é outra história. Mas ainda assim, desafiar ordens das Cortes não deve ter sido uma decisão fácil... provavelmente. *Colonos* +\$\$\$, *portugueses* -\$\$.

Tropas de Aviléz na Bahia: Avilez voltou para Portugal após sua tentativa falida de sequestro, mas deixou um bom presentinho para trás. Várias tropas portuguesas estacionadas na Bahia, esperando ordens portuguesas. *Portugueses* +\$.

MISSÕES

Colonos: [Fracasso: 8 \$], [Sucesso: 12 \$], [Perfeito: 18 \$]

Portugueses: [Fracasso: 10 \$], [Sucesso: 14 \$], [Perfeito: 20 \$]
