



"Aristocracy, Autocracy, Democracy, Theocracy...  
Em inglês, todas essas palavras indicam uma coisa em comum: um sistema de poder. Inspirados nisso, decidimos dar o poder para a diversão e criar o Funocracy!"

**OBJETIVO DO JOGO:** Conseguir o maior número de pontos a partir das cartas de letras. Os pontos de cada rodada vão sendo acumulados e, ao final da terceira rodada, vence quem tiver a maior pontuação.

## COMPONENTES



23 cartas de letras

72 cartas de temas sortidos

15 cartas de votação

## PREPARAÇÃO

- Cada jogador recebe uma carta de votação, que será usada para validar as respostas durante o jogo. A carta possui dois lados: um para concordar com a resposta (**BOAI**) e outro para discordar (**MEHH...**).
- Separe as cartas de letras e as cartas de tema em pilhas diferentes e embaralhe-as separadamente.
- No início de cada rodada, descarte três cartas de letra sem revelar quais foram descartadas.

## MONTANDO O JOGO

- Coloque a pilha com as cartas de tema na horizontal e as cartas de letras na vertical.
- Separe três cartas de tema e coloque-as com o verso para cima. Em seguida, vire três cartas de letras para cima.



## VAMOS JOGAR!

O jogador mais novo inicia a partida.

O primeiro jogador da rodada deve revelar o tema inicial, virando uma das cartas de tema e, em até 25 segundos, apresentar uma resposta que comece com uma das três letras disponíveis na área de jogo.

"Na Funocracia, quanto mais criativas as respostas, melhor!"



**Exemplo:** A categoria é "formas de chamar o garçom" e as letras disponíveis são: C, M e P. Algumas respostas possíveis são: "consagrado", "chefe", "moço", "meu amigo", "parça", etc

**IMPORTANTE:** Caso aconteça dos jogadores passarem pelos 3 temas em sequência sem que haja resposta, a carta de letra mais à esquerda é descartada e uma nova é adicionada à direita.

Para garantir que todos tenham o mesmo tempo disponível, recomenda-se o uso de um temporizador. Recomendamos utilizar o aplicativo do jogo ou até mesmo o cronômetro do celular.



Observação: Caso o jogador não consiga responder dentro do tempo, ele perde a vez. Então, um novo tema (dentre os três sorteados no início do jogo) é revelado e se torna o tema atual. O jogador à esquerda de quem não conseguiu responder realiza o seu turno.

## CONTESTANDO UMA RESPOSTA

- **Se a resposta não for contestada** - O jogador da vez ganha a carta da letra, marcando a quantidade de pontos indicados. O próximo jogador então repõe uma nova letra à direita das demais e continua respondendo dentro do mesmo tema.
- **Se a resposta for contestada** - Qualquer jogador pode dizer "**MEHH...**" e jogar sua carta de votação à sua frente. Abrindo a votação para os demais jogadores.

**Exemplo:** A categoria é "parece simples, mas é complicado" e as letras disponíveis são: A, J e I.



Diego responde: "- Ir ao supermercado!".  
Lara contesta: "- **MEHH...**"  
A votação é aberta!

**IMPORTANTE:** A contestação deve ocorrer antes que o próximo jogador revele outra letra.

Como estamos em uma Funocracia, o importante aqui é votar pensando que as respostas devem ser criativas ou engraçadas, evitando respostas repetidas e parecidas. Com isso em mente, os demais jogadores devem usar as cartas de votação distribuídas no início do jogo para votar entre "**MEHH...**" e "**BOAI**".

## VOTAÇÃO

Os jogadores decidem se a resposta é válida sem pesquisas ou consultas externas.

"Na Funocracia, o que vale é a verdade da mesa."

- Se a maioria discordar (maioria de cartas **MEHH...**): O jogador da vez não pontua, a carta de letra volta para a área de jogo e o jogo segue com outro tema. As letras disponíveis permanecem as mesmas.



- Se a maioria concordar (maioria de cartas **BOA!**): O jogador da vez pontua e fica com a letra. Uma nova letra é adicionada à direita das demais, e os jogadores continuam no mesmo tema até que uma resposta seja invalidada ou alguém não consiga responder.

- Empate: A decisão favorece o jogador da vez.

Observação: o jogador da vez não participa da votação.

**Exemplo:** Continuando o exemplo anterior, Lara propôs a votação e o resultado foi: 3 votos **MEHH...** e 2 votos **BOA!**. Logo, Diego não pontua.

2 VOTOS



3 VOTOS



FICA

A carta de letra continua na área de jogo e ele passa a vez.

O jogo continua em sentido horário até que todas as letras sejam utilizadas. Ao fim da rodada, cada jogador soma seus pontos de acordo com a **quantidade de estrelas em suas cartas**. Cada letra vale de 1 a 3 estrelas.

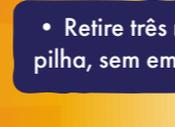


## SEGUNDA RODADA

A segunda rodada começa com a seguinte preparação:



- Descarte os temas anteriores, colocando-os na caixa do jogo.



- Retire três novas cartas de tema da sua respectiva pilha, sem embaralhar.



- Junte todas cartas de letra novamente (incluindo as 3 descartadas previamente e as conquistadas pelos jogadores), embaralhe e descarte novamente três letras, sem ver quais são.

- O primeiro a iniciar será o jogador à esquerda de quem terminou a rodada anterior.

Esse processo se repete na terceira rodada.

## FINAL DE JOGO



A partida termina ao final da terceira rodada.

Os jogadores devem somar os resultados das três rodadas para chegar num resultado final. O vencedor é aquele que somar mais pontos.

Em caso de empate, o jogador com mais pontos na terceira rodada, vence!

Caso aconteça um segundo empate, o jogador com mais pontos na segunda rodada vence e assim por diante. Se os números não permitirem um desempate, compartilha-se a vitória.

**Exemplo:** Ao final da partida, Lara fez **18 pontos**, enquanto Diego fez **17**, Joana **13**, Renato **11**, Helena **11** e Kaique **8**. **O vencedor é Lara!**



## MODO ALTERNATIVO

Se você quer inovar na sua jogatina, aqui vai uma ideia. As regras continuam as mesmas, mas com um detalhe diferente: **Espalhe todas as letras na área de jogo com a face para cima.**

Em vez de revelar as letras uma a uma, os jogadores podem escolher qualquer letra disponível para responder, até que todas sejam usadas. No entanto, devem **seguir a ordem de turno normalmente.**

### FICHA TÉCNICA:

Autor: Henrique Moreira

Ilustrações e design: Samir Tair

Desenvolvimento: Ana Carolina Gomes, André Castro, Ana Nascimento, Bernard Faria, Carlos Lopes, Helena Pereira, Henrique Moreira, Isabella Eleutério, Letícia Caldas, Marina Leroy, Samir Tair

Revisão: Helena Pereira, Marina Leroy e Renato J. Lopes

Diagramação: Kaique Messias

Edição: Diego Bianchini

### Glyp Games LTDA.

Rua Manoel Pires de Moraes, 18 - Sala 03.

Jardim Brasil, Embu-Guaçu/SP.

CNPJ: 53.273.552/0001-30.

Caro(a) Cliente, nossos jogos são montados com extremo cuidado. Mas, se por acaso faltar alguma coisa no seu exemplar, aceite nossas desculpas. Favor entrar em contato com nosso SAC pelo e-mail: [atendimento@meeplebr.com](mailto:atendimento@meeplebr.com) Você encontrará o manual atualizado e, às vezes, materiais adicionais (como mini expansões, promos, perguntas frequentes etc.) em nosso site: [meeplebr.com/product/funocracy](http://meeplebr.com/product/funocracy)