

Juiz ● **PN 20**
FC 80

Investigar - Paralisa carta corrupta

Restaura 50 de FC para aliados corruptos

● **Juiz** **PN 20**
FC 80

Juiza ● **PN 20**
FC 80

Restaura 50 de FC para aliados corruptos

Investigar - Paralisa carta corrupta

● **Juiza** **PN 20**
FC 80

Ministro ■ **PN 30**
FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inumerável

● **Ministro** **PN 30**
FC 60

Ministra ■ **PN 30**
FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inumerável

■ **Ministra** **PN 30**
FC 60

Senadora ◆ **PN 30**
FC 70

Remove paralisia de algum personagem em campo

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

◆ **Senadora** **PN 30**
FC 70

Senador ◆ **PN 30**
FC 70

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

Remove paralisia de algum personagem em campo

◆ **Senador** **PN 30**
FC 70

Presidente ■ **PN 10**
FC 90

Aumenta o poder de negociação de um Ministro em 30

Aumenta o poder de negociação de um Deputado em 30

■ **Vice Presidente** **PN 10**
FC 90

Mídia

Torna uma carta alvejada

Oculta uma carta

Mídia

Impeachment

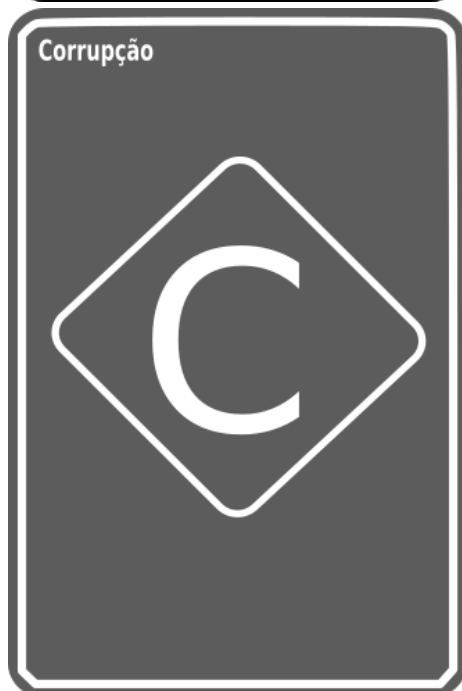
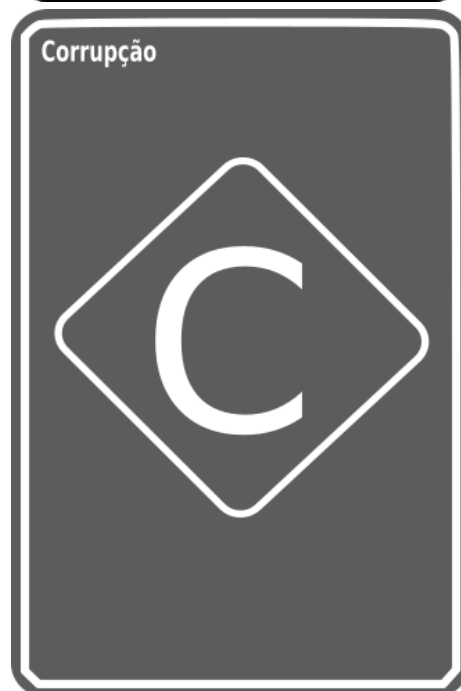
Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com uma Energia: Paralisa todos os membros do Executivo do Adversário.

Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com duas Energias: Elimina um membro do Executivo do Adversário.

Em ambos os casos, seus Deputados e Senadores não podem realizar outras ações neste turno.

Golpe







Juiz ● **PN 20**
FC 80

Investigar - Paralisa carta corrupta

Restaura 50 de FC para aliados corruptos

Juiz ● **PN 20**
FC 80

Juiza ● **PN 20**
FC 80

Restaura 50 de FC para aliados corruptos

Investigar - Paralisa carta corrupta

Juiza ● **PN 20**
FC 80

Ministro ■ **PN 30**
FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inunmerável

Ministro ■ **PN 30**
FC 60

Ministra ■ **PN 30**
FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inunmerável

Ministra ■ **PN 30**
FC 60

Senadora ◆ **PN 30**
FC 70

Remove paralisia de algum personagem em campo

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

Senadora ◆ **PN 30**
FC 70

Senador ◆ **PN 30**
FC 70

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

Remove paralisia de algum personagem em campo

Senador ◆ **PN 30**
FC 70

Presidente ■ **PN 10**
FC 90

Aumenta o poder de negociação de um Ministro em 30

Aumenta o poder de negociação de um Deputado em 30

Vice Presidente ■ **PN 10**
FC 90

Mídia

Torna uma carta alvejada

Oculta uma carta

Mídia

Impeachment

Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com uma Energia: Paralisa todos os membros do Executivo do Adversário.

Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com duas Energias: Elimina um membro do Executivo do Adversário.

Em ambos os casos, seus Deputados e Senadores não podem realizar outras ações neste turno.

Golpe



Deputada


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de resistência a negociação do poder executivo



PN 20
FC 70

Deputada


Deputada


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de resistência a negociação do poder executivo



PN 20
FC 70

Deputada


Deputado


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de FC do poder executivo.



PN 20
FC 70

Deputado


Deputado


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro



Regenera 15 de FC do poder executivo.




PN 20
FC 70

Deputado



Corrupção




Corrupção



Corrupção



Corrupção



Ética





Ética



Ética



A large, stylized white letter 'E' is centered within a white circle. This graphic is set against a dark gray background. The entire composition is enclosed within a thick white rectangular border.

Ética



Ética



Ética

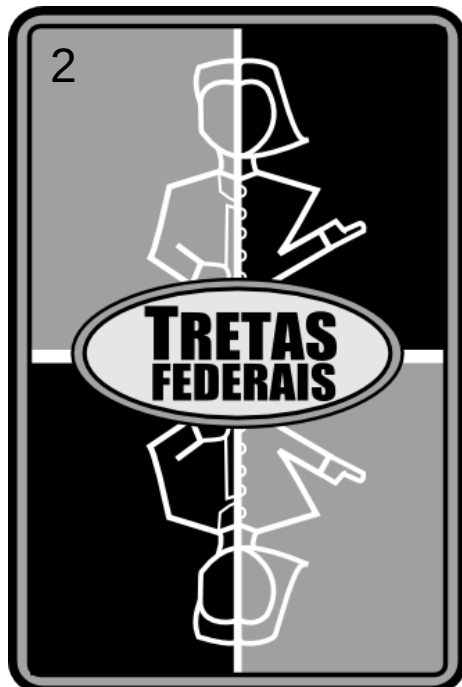


40



40



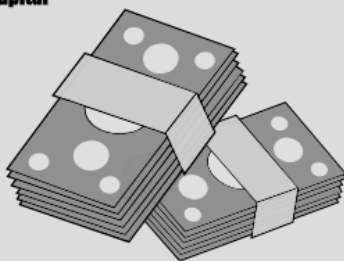


Delação Premiada

Quando esta carta é revelada, cada Jogador deve descartar uma carta com Energia Corrupta do seu tabuleiro. Cartas eliminadas desta maneira não contam pontos no placar da partida.



Capital



Cada jogador recebe uma injeção de capital e deve escolher uma carta. Aquela carta recuperará sua FC máxima.

CPI



Quando esta carta é revelada, cada Jogador pode escolher uma das cartas em jogo do seu Adversário. Uma carta sem Energia ou com Energias Éticas é reduzida à metade da sua FC. Uma carta com Energias Corruptas deve ser desenvolvida para a mão do Adversário, junto com quaisquer Energias que estejam associadas a elas.

Bloqueio de comunicação



Quando esta carta é revelada, o Jogador escolhe uma de suas cartas no tabuleiro. Somente aquela carta poderá realizar alguma ação durante a próxima rodada.

Áudio Vazado



Quando esta carta é revelada, cada Jogador pode escolher aleatoriamente e visualizar uma carta da mão do outro.

Protesto



Quando esta carta é revelada todas as cartas no tabuleiro diminuem 20 pontos em sua FC. Caso tenha sua FC reduzida a zero, a carta será devolvida para a mão do jogador, junto com quaisquer Energias que estejam associadas a elas, ao invés de eliminada.

10

20

30

40

50

60

70

80

Jogo da Seleção



Quando esta carta é revelada, todas as cartas em jogo regeneram 40 pontos em seu valor de FC.



10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

40

50

60

70

80



**TRETAS
FEDERAIS**



**TRETAS
FEDERAIS**

**TRETAS
FEDERAIS**



**TRETAS
FEDERAIS**

