









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 por uma Rodada**


Ministro  **PN 30**
FC 60



Ministra  **PN 30**
FC 60



 **Esta carta passa a ser Alvejada**


 **Obstrução da justiça - Fica Inunmerável por uma Rodada**

Ministra  **PN 30**
FC 60

Senadora  **PN 30**
FC 70

  **Remove Paralisia de algum Aliado no tabuleiro**

  **Foro Privilegiado - Regenera 40 de FC**

Senadora  **PN 30**
FC 70

Senador  **PN 30**
FC 70

  **Foro Privilegiado - Regenera 40 de FC**

  **Remove Paralisia de algum Aliado no tabuleiro**

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

Midia



 **Torna uma carta alvejada**

 **Oculta uma carta**



Midia

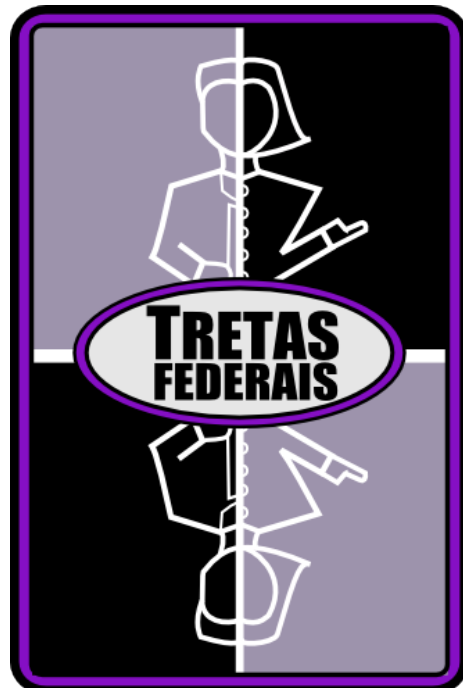
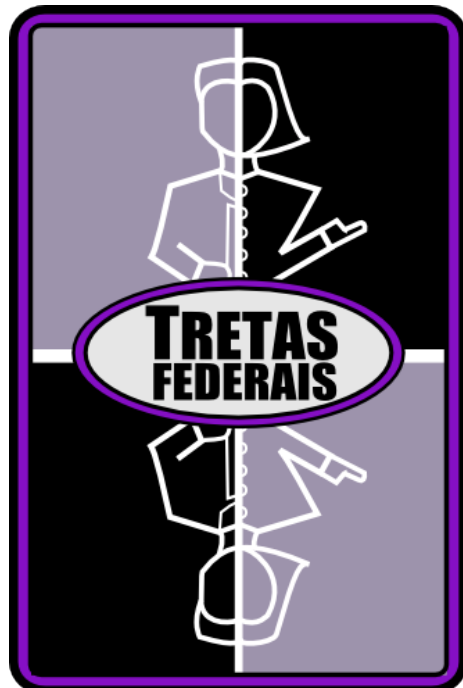
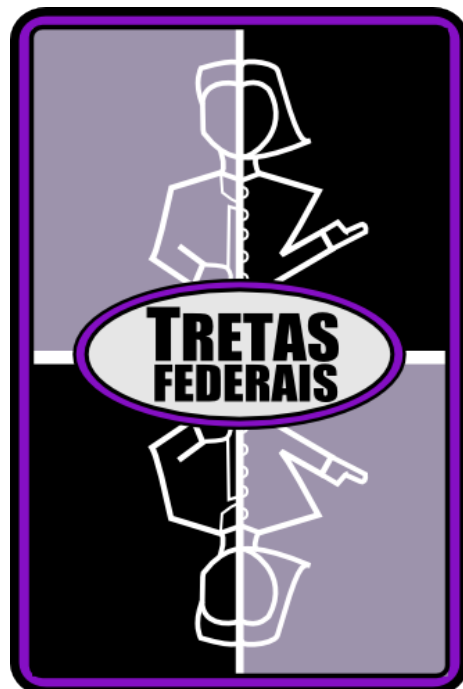
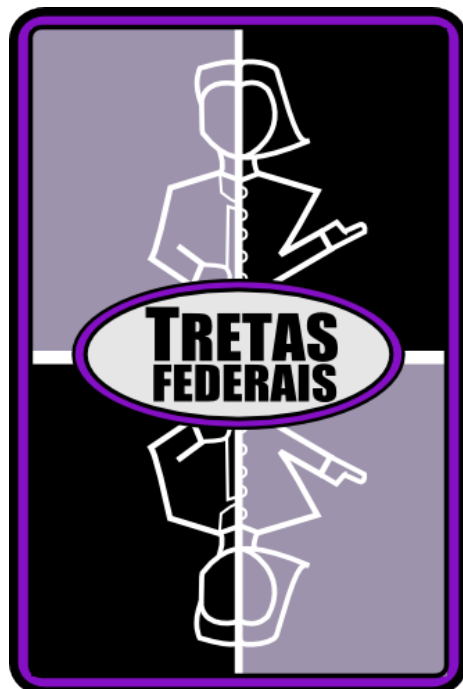
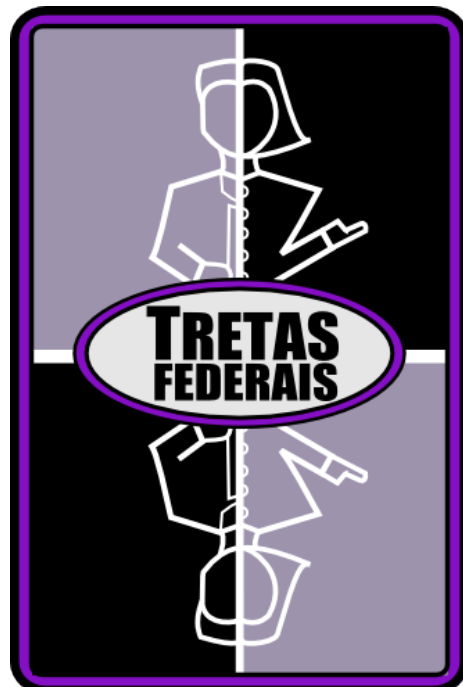
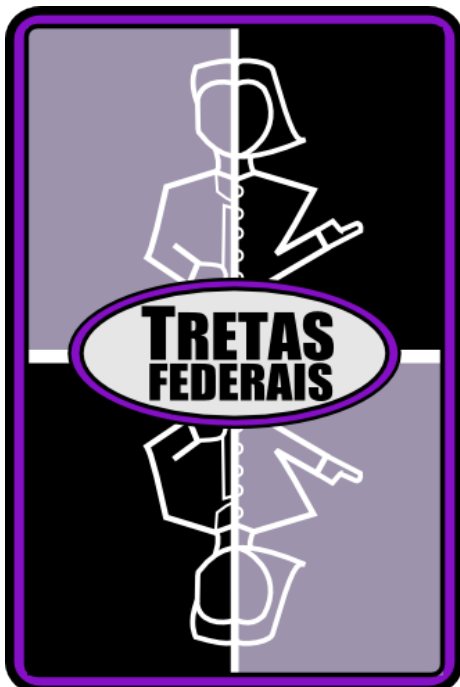
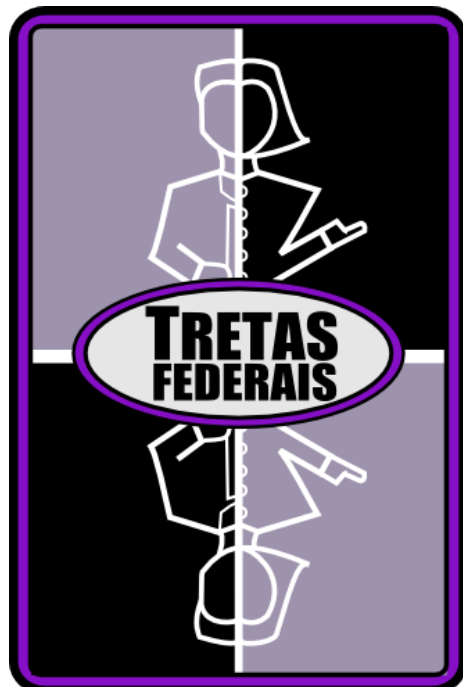
Impeachment

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 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputada  PN 20
FC 70

Deputada  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro

 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputada  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro

 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputado  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro


 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputado  PN 20
FC 70

Corrupção



Corrupção



Corrupção

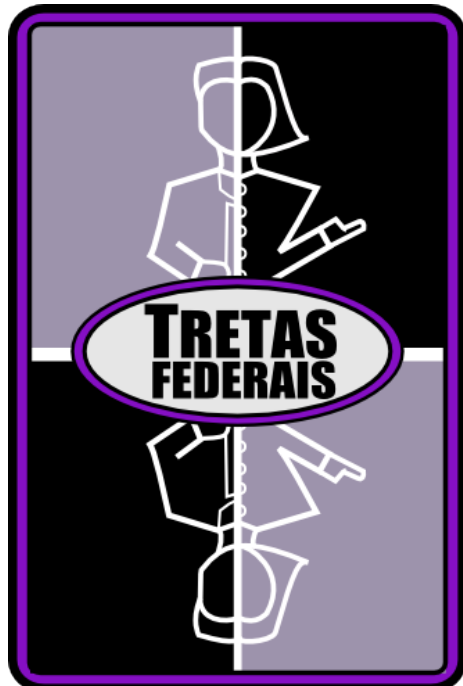
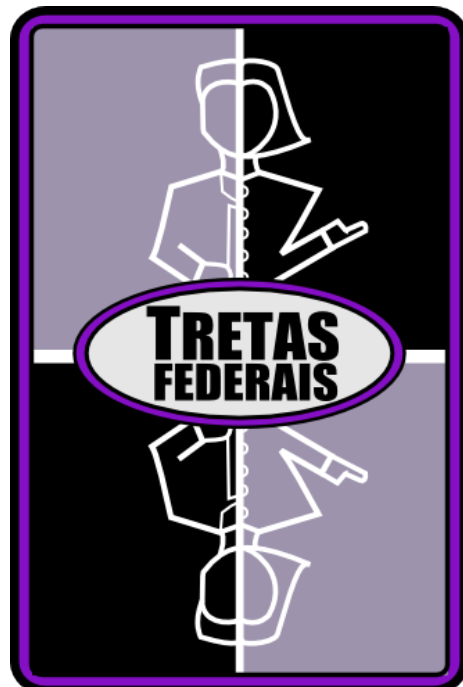
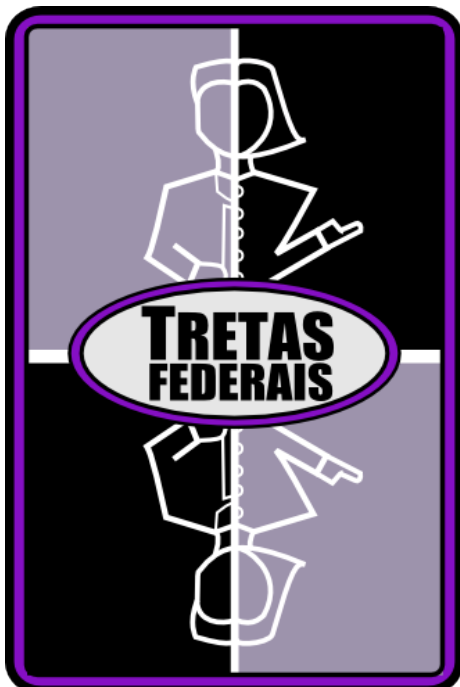


Corrupção



Ética








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 por uma Rodada**

Ministro  **PN 30**
FC 60



Ministra  **PN 30**
FC 60



 **Esta carta passa a ser Alvejada**

 **Obstrução da justiça - Fica Inunmerável por uma Rodada**

Ministra  **PN 30**
FC 60

Senadora  **PN 30**
FC 70

  **Remove Paralisa de algum Aliado no tabuleiro**

  **Foro Privilegiado - Regenera 40 de FC**

Senadora  **PN 30**
FC 70

Senador  **PN 30**
FC 70

  **Foro Privilegiado - Regenera 40 de FC**

  **Remove Paralisa de algum Aliado no tabuleiro**

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

Midia



 **Torna uma carta alvejada**

 **Oculta uma carta**



Midia

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 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputada  PN 20
FC 70

Deputada  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro

 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputada  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro

 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputado  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70

 Paralisa um ministro

 Regenera 20 de FC de uma carta
do Poder Executivo.

Deputado  PN 20
FC 70

Corrupção



Corrupção



Corrupção

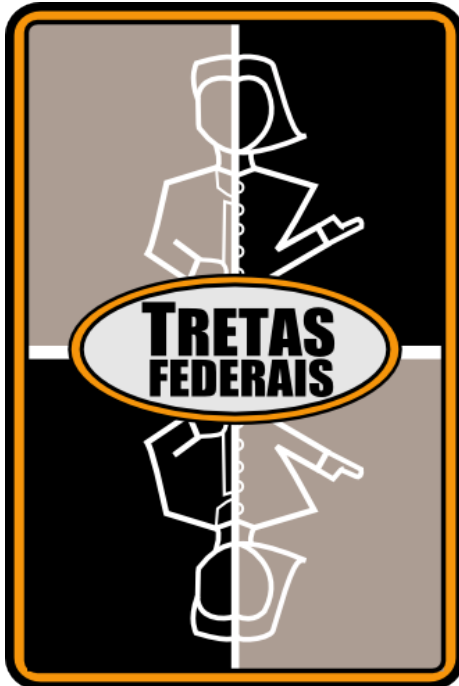
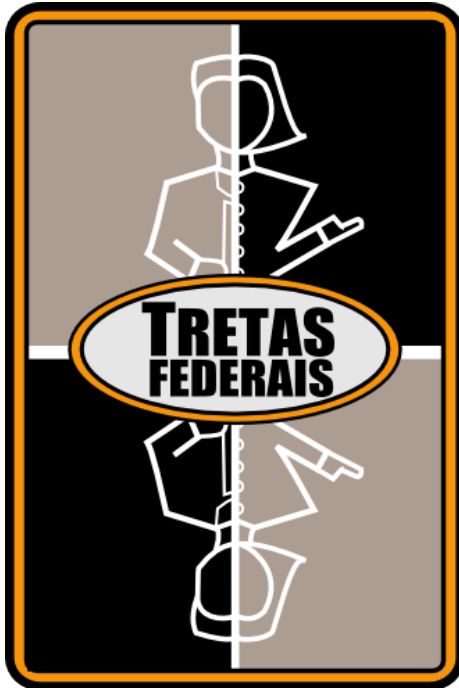
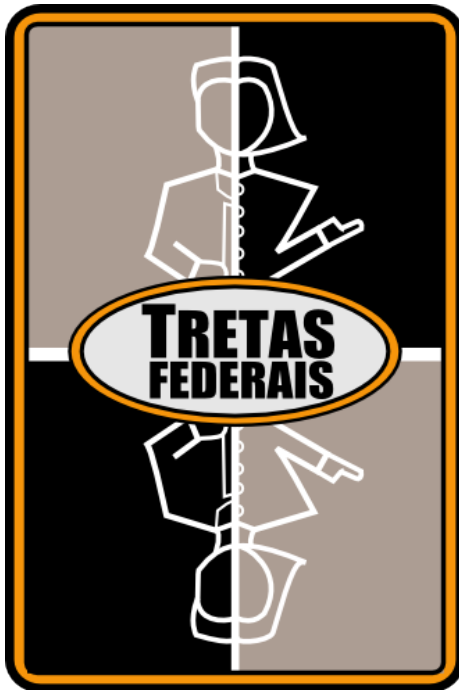


Corrupção



Ética





Ética



Ética



Ética



Ética



Ética



Ética



10

20

30

40

50

60

70

80

10

20

30

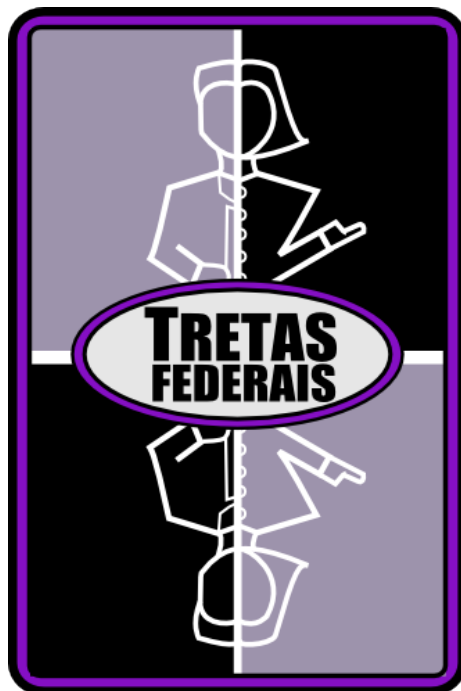
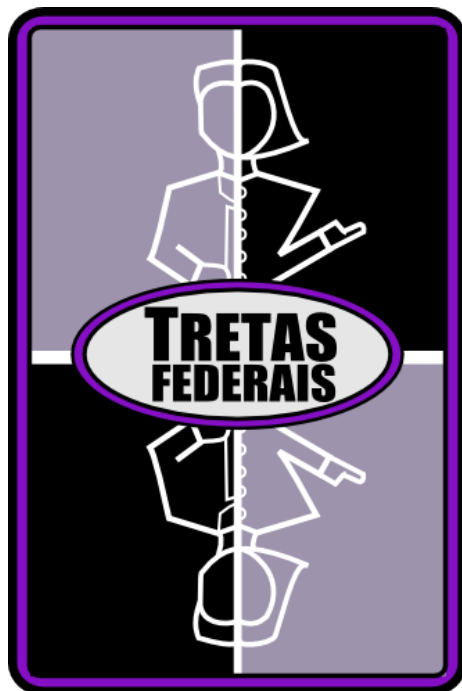
40

50

60

70

80

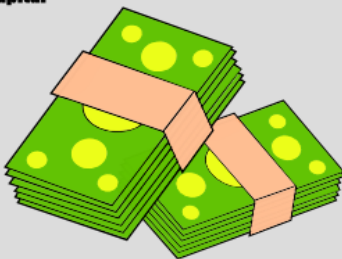


Delação Premiada

Quando esta carta é revelada, cada jogador deve devolver para a sua mão um Aliado com Energias Corruptas que esteja em jogo no seu tabuleiro. As cartas são devolvidas para a mão junto com quaisquer Energias que estejam associadas a elas.



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 Energias ou com Energias Éticas é reduzida à metade da sua FC atual (arredonde para cima em um múltiplo de 10). Uma carta com Energias Corruptas deve ser devolvida para a mão do seu jogador, junto com quaisquer Energias que estejam associadas a ela.

Bloqueio de comunicação



Quando essa carta é revelada, cada jogador deve escolher um Aliado que esteja em jogo no seu tabuleiro. Durante a próxima Rodada de Negociação apenas estas cartas poderão realizar ações.

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

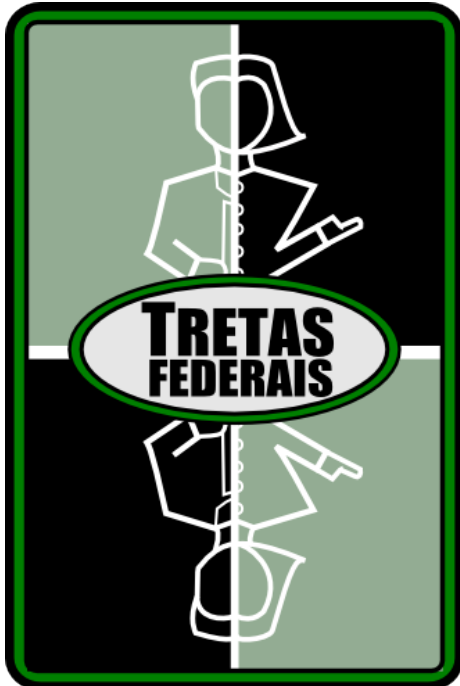
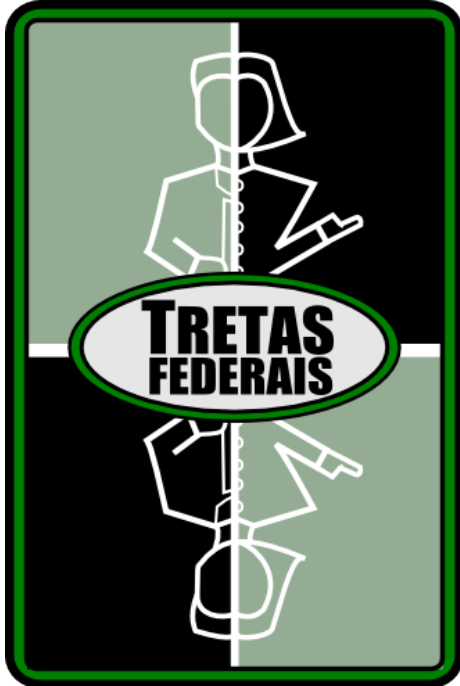
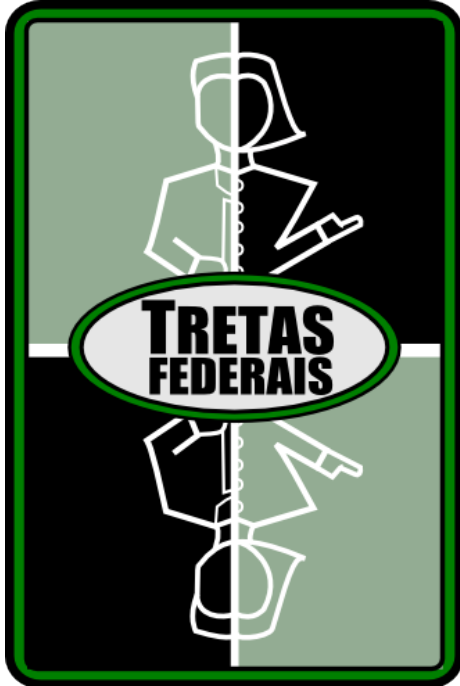
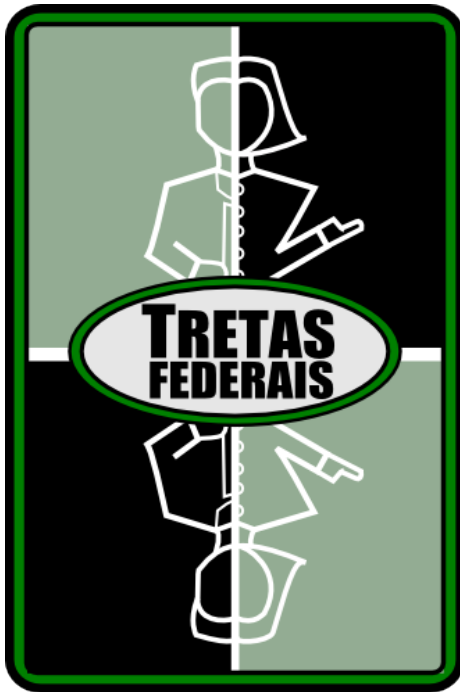
70

80

Jogo da Seleção



Quando esta carta é revelada, todas as cartas em jogo regeneram 40 pontos em seu valor de FC (não é possível ultrapassar o valor máximo de FC de cada carta).



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**

