

**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**

**Mídia**

Torna uma carta alvejada

Oculta uma carta

**Mídia**

**Impeachment**

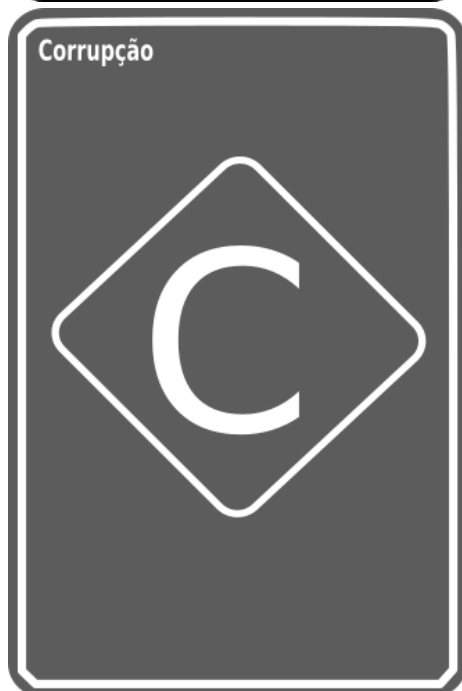
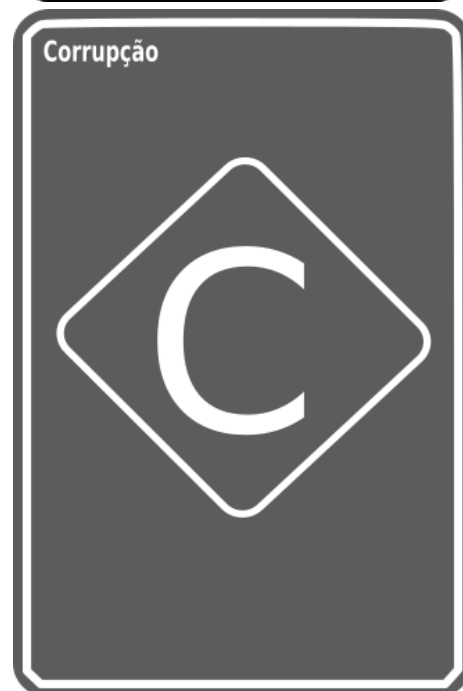
Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com uma Energia: Paralisa todos os membros do Executivo do Adversário.

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 Inimutável

■ **Ministro** **PN 30**  
**FC 60**

**Ministra** ■ **PN 30**  
**FC 60**

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inimutável

■ **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 letter 'E' inside a circle, set against a dark gray background. The letter 'E' is white and bold. The circle is also white. The entire graphic is framed by a thick white border.

Ética



Ética



Ética



40

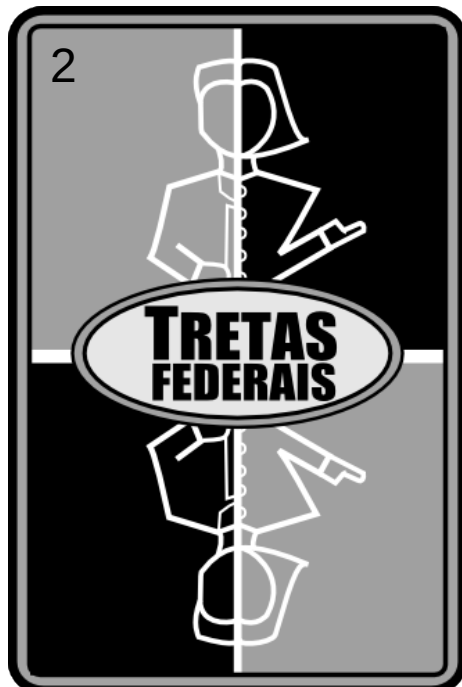


70



40



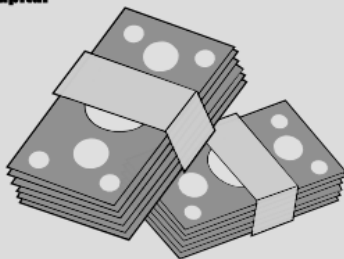


## Delação Premiada

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

30

50

70

20

40

60

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**

