

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

Mídia

Torna uma carta alvejada

Oculta uma carta

Mídia

Impeachment

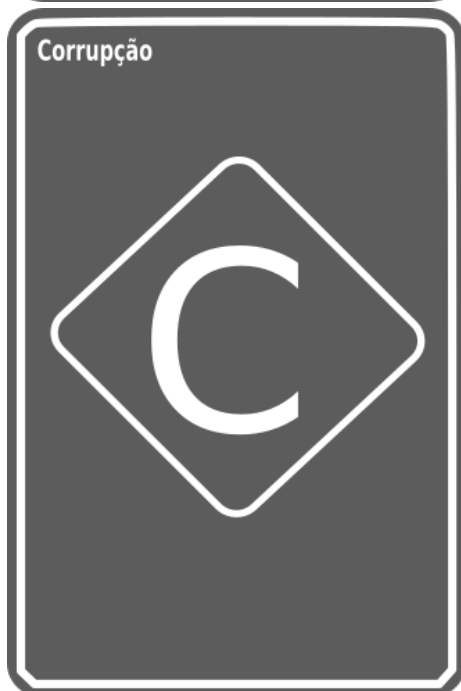
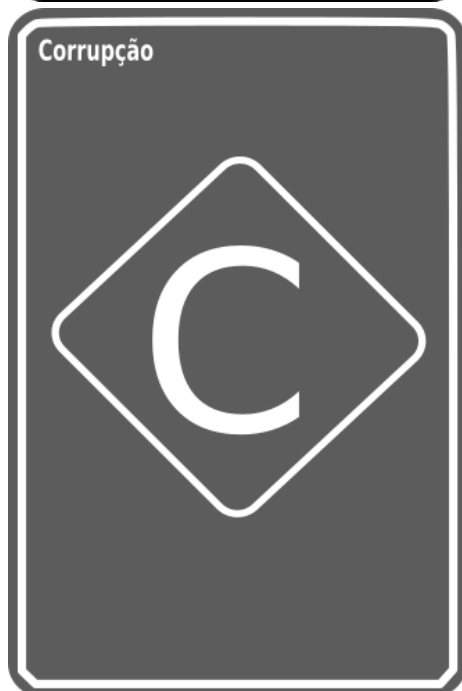
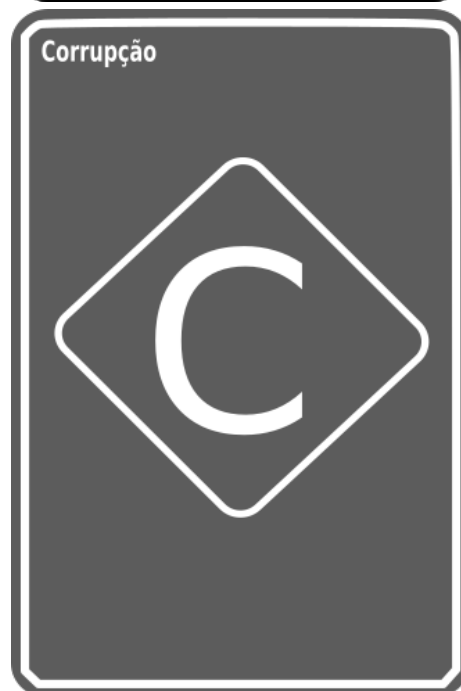
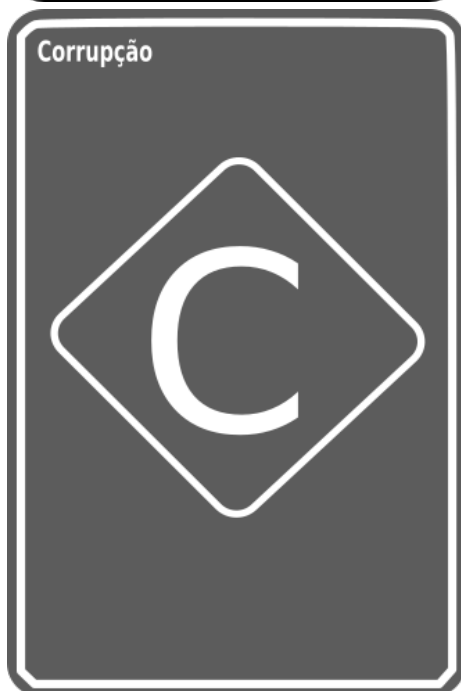
Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com uma Energia: Paralisa todos os membros do Executivo do Adversário.

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

PN 20 FC 80 **Juiz** ●

Juiza ● PN 20 FC 80

Restaura 50 de FC para aliados corruptos

Investigar - Paralisa carta corrupta

PN 20 FC 80 **Juiza** ●

Ministro ■ PN 30 FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inunmerável

PN 30 FC 60 **Ministro** ■

Ministra ■ PN 30 FC 60

Esta carta passa a ser alvejada

Obstrução da Justiça - Fica Inunmerável

PN 30 FC 60 **Ministra** ■

Senadora ◆ PN 30 FC 70

Remove paralisia de algum personagem em campo

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

PN 30 FC 70 **Senadora** ◆

Senador ◆ PN 30 FC 70

Foro Privilegiado - Regenera 35 resistência de negociação

Remove paralisia de algum personagem em campo

PN 30 FC 70 **Senador** ◆

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

PN 10 FC 90 **Vice Presidente** ■

Mídia

Torna uma carta alvejada

Oculta uma carta

Mídia

Impeachment

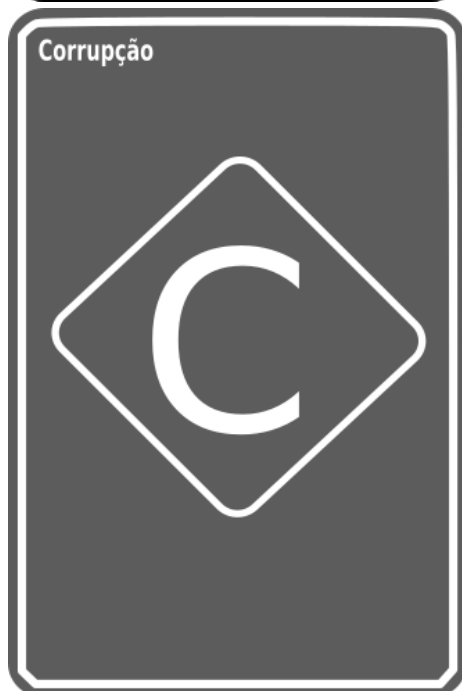
Com 1 Deputado e 1 Senador, cada um com uma Energia: Paralisa todos os membros do Executivo do Adversário.

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







Ética



Ética



Ética



Ética



Ética

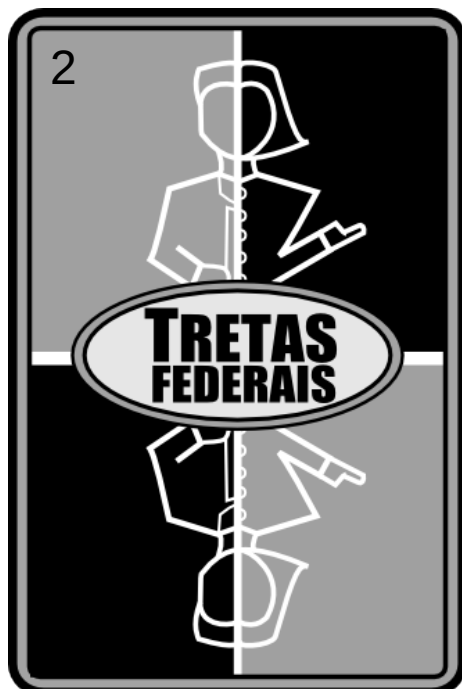
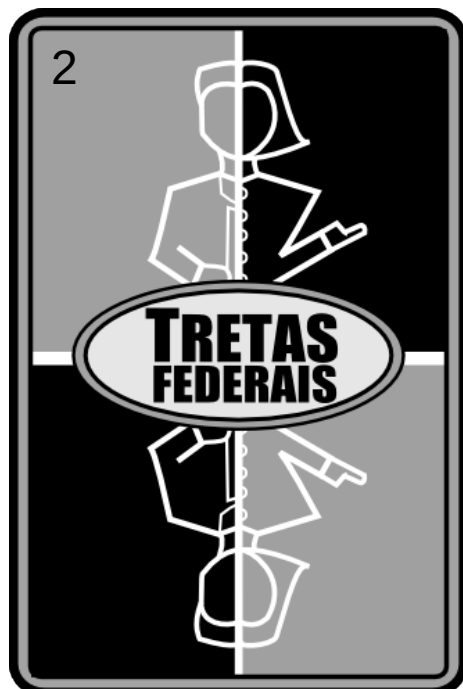


40



40



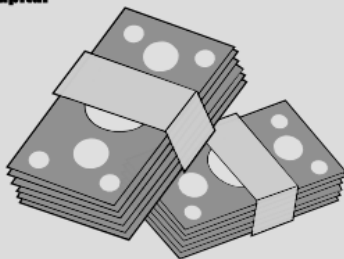


Delação Premiada

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

