



Tretas Federais

Você comanda um grupo político que exerce influência sobre os três poderes e controla pessoas importantes no meio político. Seu objetivo é ter seu projeto aprovado e, para isso, será necessário manipular seus aliados com sabedoria.

Jogo

Você possui aliados nos poderes Legislativo, Executivo e Judiciário, e deve usá-los para conseguir a aprovação do seu projeto.

Condição de vitória

Remover 3 inimigos da negociação antes do seu oponente. Ainda, se um jogador comprar a última carta do seu deck e não conseguir alcançar a condição de vitória naquela Rodada de negociação, seu oponente será o vencedor.

Preparação da partida

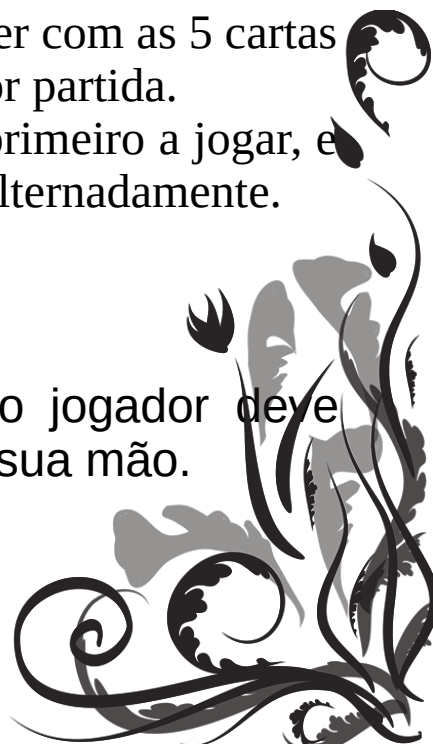
Embaralhe e sorteie 4 Cartas Bônus. Elas devem ficar no centro do tabuleiro, viradas para baixo, até que sejam invocadas durante a partida.

Cada jogador começa o jogo com um baralho contendo 22 cartas. No início do jogo, cada um dos jogadores embaralha o seu deck e compra 5 cartas. Cada jogador poderá, então, escolher se vai embaralhar novamente seu deck e pegar novas cartas ou permanecer com as 5 cartas compradas. Esta ação só pode ser realizada uma vez por partida.

Deve haver um sorteio para decidir quem será o primeiro a jogar, e então os jogadores realizarão Rodadas de negociação alternadamente.

Rodadas de negociação

No início da sua Rodada de negociação, o jogador deve comprar uma carta do seu deck, adicionando-a à sua mão.



Em cada Rodada ele poderá baixar 2 cartas da sua mão para o tabuleiro. Tanto as cartas já colocadas no tabuleiro em Rodadas de negociação anteriores, quanto as que tenham sido baixadas na Rodada atual podem ser utilizadas.

Cartas e suas ações

Seu deck é composto por cartas que representam os integrantes dos 3 poderes, Legislativo, Executivo e Judiciário, além de outros atuantes no cenário político, bem como cartas de energia e de habilidades.

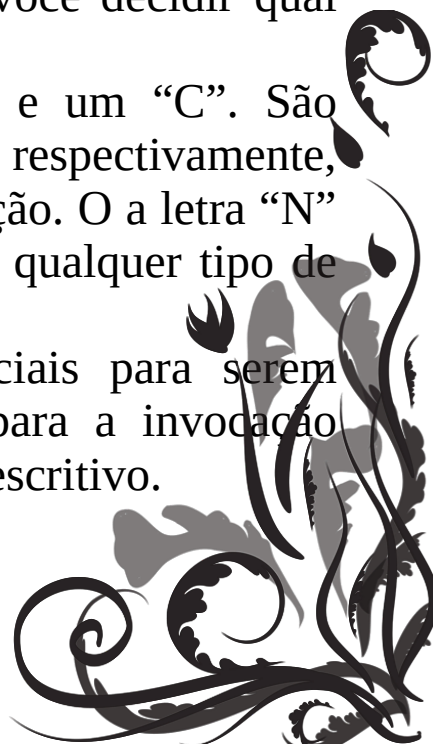
Em cada deck existem 22 cartas:

2 Juízes;
2 Ministros;
2 Senadores;
4 Deputados;
1 Presidente/Vice;
1 Impeachment;
1 Mídia;
4 Energias Éticas;
4 Energias Corruptas.

Cada carta possui dois lados, representando a sua escolha de invocação: O lado ético e o lado corrupto. De acordo com a escolha do lado ao invocar uma carta, será determinado o tipo de Energia, seja ela *Ética* ou *Corrupta*, para a utilização das suas habilidades especiais. Cada lado possui uma habilidade diferente. Cabe a você decidir qual lado utilizar ao seu benefício no decorrer do jogo.

Em diversas cartas pode-se encontrar um “E” e um “C”. São indicações da quantidade de Energia, Ética e Corrupta, respectivamente, necessária para ativação de cada habilidade ou invocação. O a letra “N” (Neutro), significa que você tem o poder de escolher qualquer tipo de Energia para ativação das habilidades daquela carta.

Algumas cartas dependem de condições especiais para serem invocadas em um jogo. As condições específicas para a invocação dessas cartas estão enumeradas em seu próprio texto descritivo.



Cartas de Aliados

Cartas como Juiz, Ministro, Deputado e Senador, são invocadas livremente pelos dois jogadores. Quando um dos jogadores invoca o Presidente, o seu adversário fica limitado a invocar o Vice-Presidente, e vice-versa.

A cada Rodada de negociação (incluindo aquela em que um Aliado é invocado), o jogador deverá escolher entre utilizá-la em um Enfrentamento ou acionar uma de suas habilidades. Cada carta baixada no tabuleiro pode realizar somente uma ação por Rodada de negociação. Cartas que compõem um dos três poderes possuem valores de Poder de negociação e de Resistência à negociação.

- **Poder de negociação (PN)**

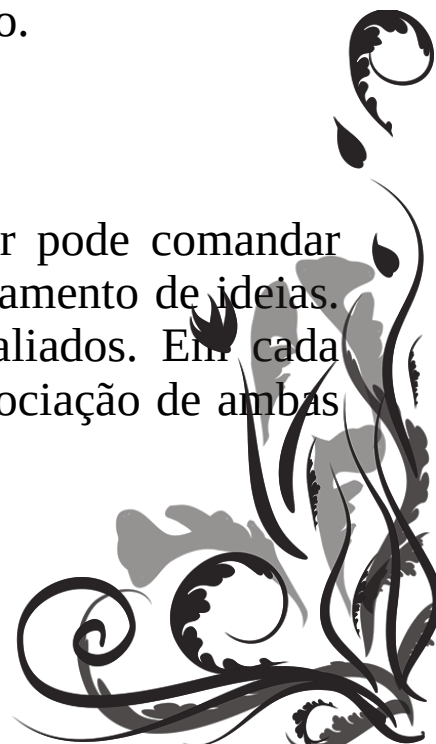
Utilizado como forma de ataque às ideias do oponente durante as Rodadas de negociação. Cada carta de Aliado possui um Poder de negociação diferente. Quando utilizado, diminui a Resistência à negociação do alvo.

- **Resistência à negociação (RN)**

Utilizado como forma de defesa contra os argumentos do oponente durante as Rodadas de negociação. Assim como o Poder de negociação, existem variações em seu valor de carta para carta. A cada Rodada de negociação em que uma carta estiver envolvida, este valor diminuirá, conforme o valor do Poder de negociação do adversário.

- **Enfrentamentos**

Durante a sua Rodada de negociação, o jogador pode comandar seus aliados para que eles se engajem em um Enfrentamento de ideias. O atacante determina o alvo de cada um de seus aliados. Em cada enfrentamento, o debate consome a Resistência à negociação de ambas as cartas.



Ex.: Se sua carta possui 40 de PN e 60 de RN e seu alvo possui 20 de PN e 50 de RN, ao final de um Enfrentamento entre elas seu alvo possuirá 10 de RN e a sua carta possuirá 40 de RN. Os valores de PN não são afetados (a menos que haja interferência de alguma habilidade).

- ***Condições especiais***

Algumas habilidades utilizadas no jogo podem deixar uma carta de Aliado em umas Condições especiais. São elas: Paralisado, Alvejado, Invulnerável e Oculto.

- ***Paralisado***

O Aliado fica incapaz de reagir a algum ataque até que tirem sua paralisia. Uma carta com esta Condição que seja atacada não irá afetar a RN do adversário.

- ***Alvejado***

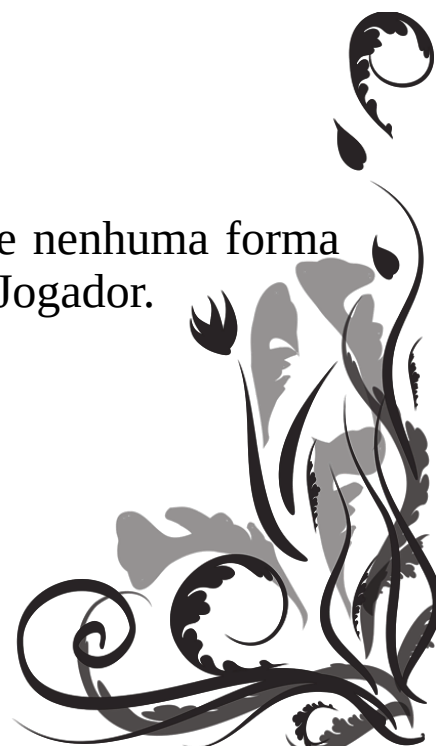
A carta que está alvejada servirá como uma proteção para o resto dos Aliados, obrigando os adversários a direcionarem seus Enfrentamentos a ela. Esta Condição persiste na carta até que ela seja removida do tabuleiro.

- ***Invulnerável***

A carta que estiver invulnerável não pode ter seu valor de RN diminuído no período de uma Rodada de negociação.

- ***Oculto***

A carta que está Oculta, não pode ser alvejada de nenhuma forma possível até a próxima Rodada de negociação daquele Jogador.



Cartas Bônus

Sempre que um Jogador ou aliado eliminar um adversário do tabuleiro, ele tem o direito de revelar uma das Cartas Bônus no tabuleiro. Ao escolher uma carta, o Jogador deve virá-la e ler o seu texto em voz alta.

Os efeitos das Cartas Bônus são globais, afetando os Aliados de ambos os Jogadores.

- ***Delação Premiada***

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

- ***Whatsapp***

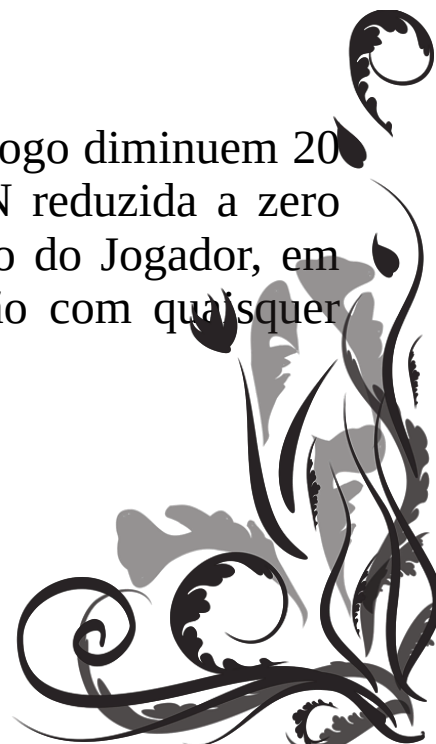
Quando essa carta é revelada, os Jogadores ficam limitados a realizar ações com apenas uma das cartas na mesa durante sua próxima Rodada de negociação.

- ***Áudio Vazado***

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

- ***Protesto***

Quando essa carta é revelada todas as cartas em jogo diminuem 20 pontos em sua RN. Caso alguma carta tenha sua RN reduzida a zero com esta Carta Bônus, ela será devolvida para a mão do Jogador, em vez de eliminada. As cartas são devolvidas para mão com quaisquer Energias que estejam associadas a elas.



- ***Jogo da seleção***

Quando essa carta é revelada todas as cartas em jogo regeneram 40 pontos em seu valor de RN.

- ***Capital***

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

- ***Comissão Parlamentar de Inquérito***

Quando essa carta é revelada cada Jogador pode escolher uma das cartas em jogo do Adversário. Uma Carta sem Energias ou com Energias Éticas é reduzida à metade da sua RN. Uma Carta com Energias Corruptas para ser devolvida para a sua mão do Jogador. As cartas são devolvidas para mão junto com quaisquer Energias que estejam associadas a elas.

**Agora você já está pronto para se divertir e aprender se envolvendo em
Tretas Federais!**

