



Tretas Federais

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

Jogo

O jogador possui *Aliados* nos três poderes, e deve comandá-los para conseguir a aprovação do seu projeto. Para isso, é necessário eliminar rapidamente os *Aliados* do seu oponente.

Condição de vitória

Remover 3 *Aliados* do adversário da negociação antes do jogador oponente.

Ainda, se um jogador comprar a última carta do seu baralho 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 suas cartas e compra 5 cartas. Cada jogador poderá, então, escolher se vai embaralhar novamente seu baralho 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 baralho, adicionando-a à sua mão.

Em cada *Rodada de Negociação* 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 de Negociação* atual podem ser utilizadas.

Cartas e suas ações

Seu baralho 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 baralho 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 de 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. A letra “N” (Neutro), significa que você tem o poder de escolher qualquer tipo de *Energia* para a 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 *Força de Coalizão*.

- ***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 *Força de Coalizão* do alvo.

- ***Força de Coalizão (FC)***

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 *Força de Coalizão* de ambas as cartas.

Ex.: Se sua carta possui 40 de PN e 60 de FC e seu alvo possui 20 de PN e 50 de FC, ao final de um *Enfrentamento* entre elas seu alvo possuirá 10 de FC e a sua carta possuirá 40 de FC. 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 FC 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 FC diminuído no período de uma *Rodada de Negociação*.

- ***Oculto***

A carta que está *Oculto*, 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 *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.

- ***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 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 FC. Caso alguma carta tenha sua FC reduzida a zero com esta *Carta Bônus*, ela será devolvida para a mão do jogador, em vez de eliminada. As cartas são devolvidas para a mão junto 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 FC (não é possível ultrapassar o valor máximo de FC de cada carta).

- ***Capital***

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

- ***CPI (Comissão Parlamentar de Inquérito)***

Quando essa 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.

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