




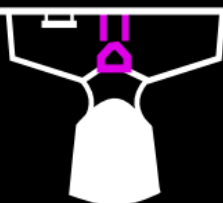



Juiz  **PN 20**
FC 80





  **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**



Ministro  **PN 30**
FC 60

Ministra  **PN 30**
FC 60





 **Esta carta passa a ser alvejada**



 **Obstrução da Justiça - Fica Inunmerável**





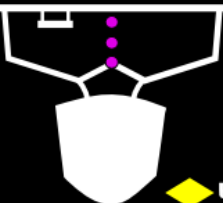
Ministra  **PN 30**
FC 60


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

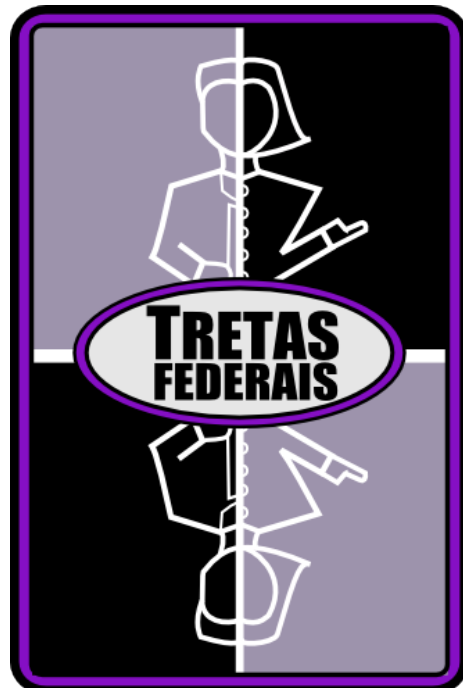
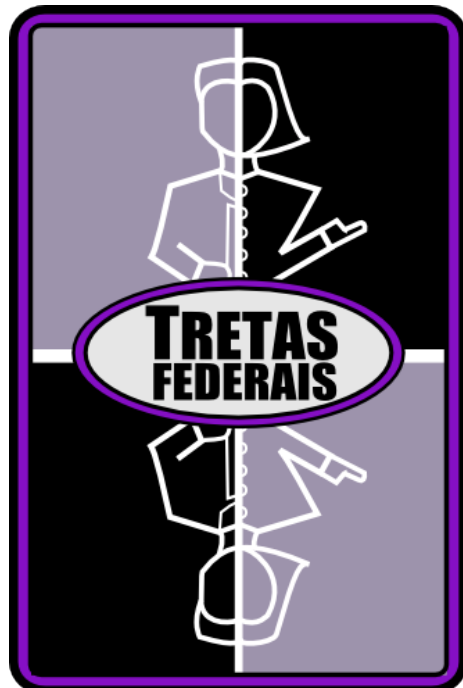
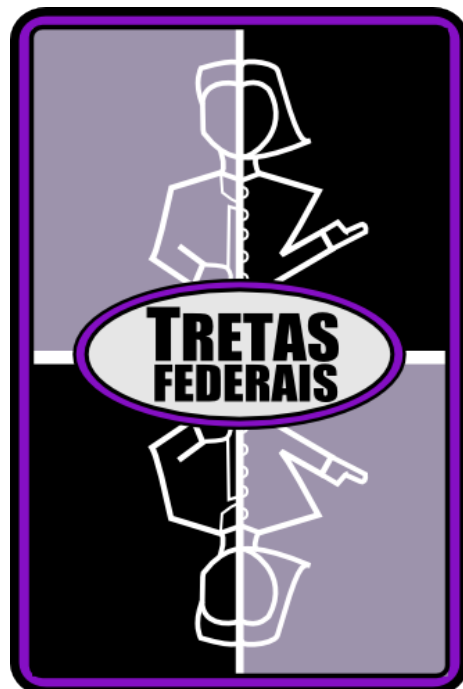
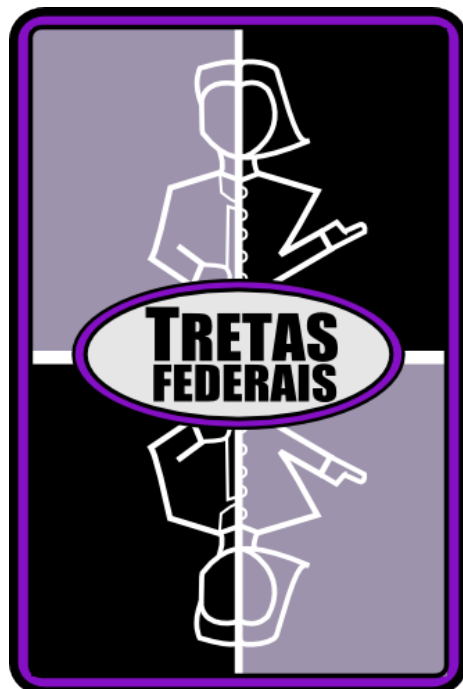
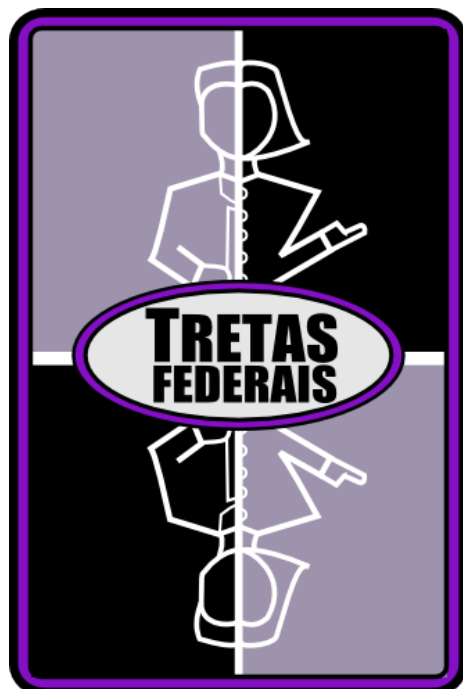
Impeachment

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



Deputada  PN 20
FC 70

Deputada  PN 20
FC 70



 Paralisa um ministro

 Regenera 15 de resistência a negociação do poder executivo



Deputada  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70



 Paralisa um ministro

 Regenera 15 de FC do poder executivo.



Deputado  PN 20
FC 70

Deputado  PN 20
FC 70



 Paralisa um ministro

 Regenera 15 de FC do poder executivo.



Deputado  PN 20
FC 70

Corrupção



Corrupção



Corrupção

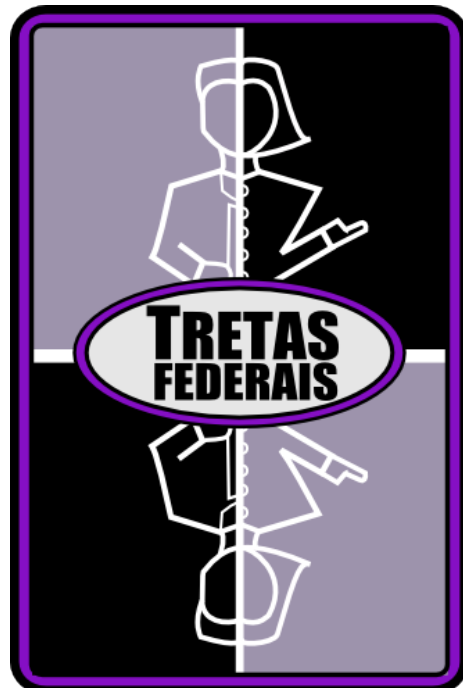
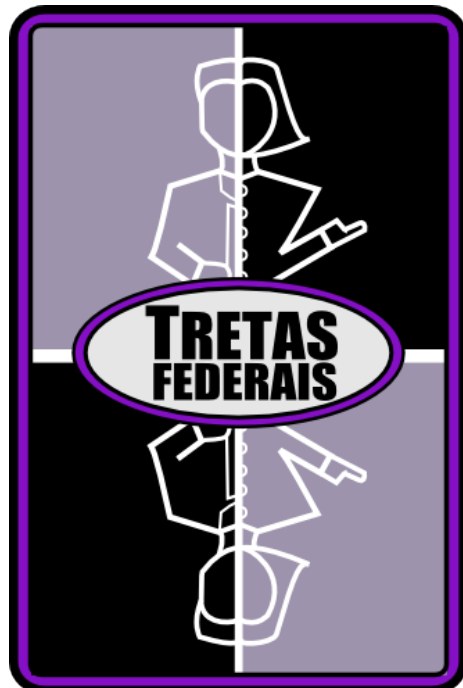
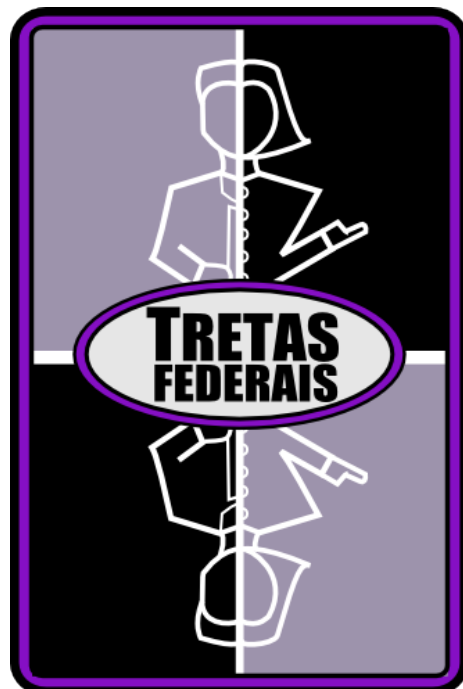
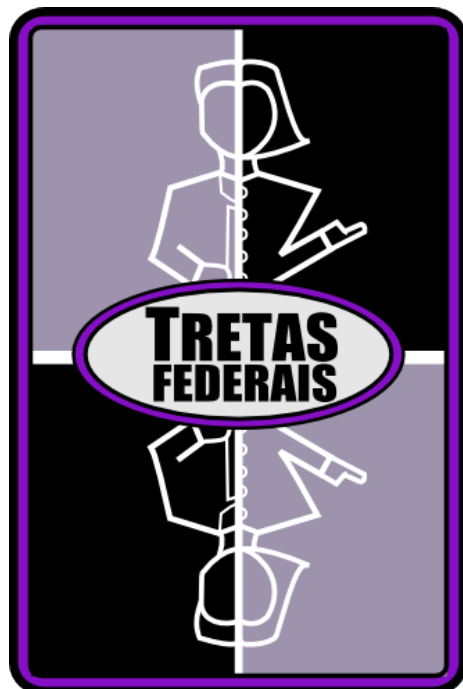
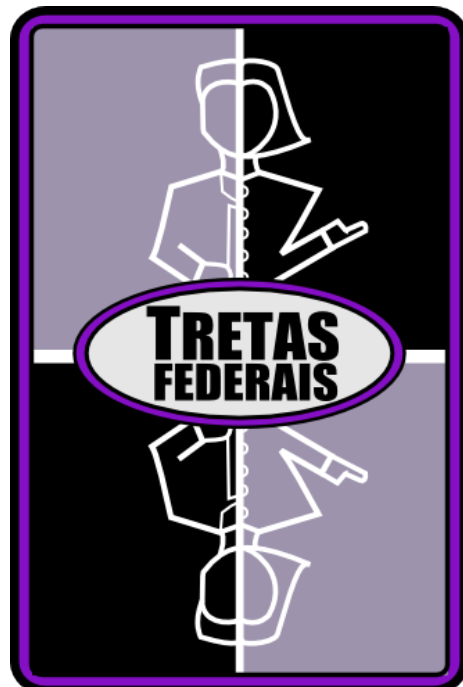
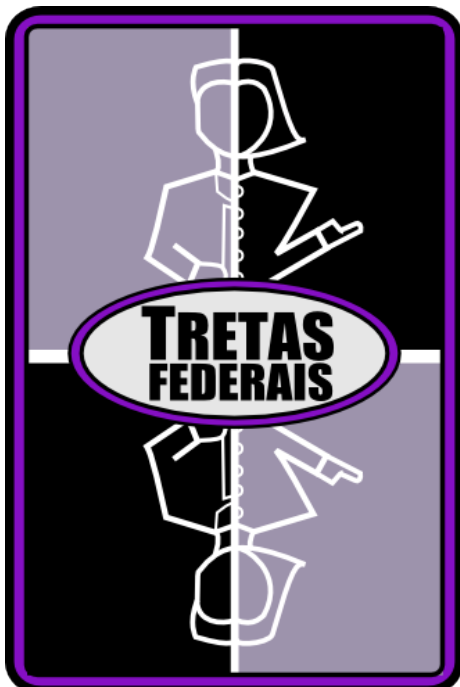
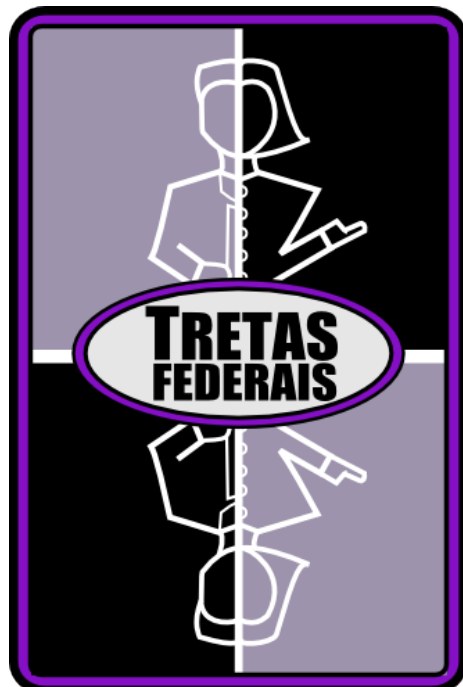



Corrupção






Ética





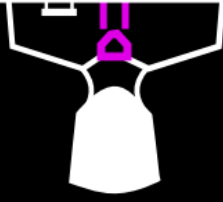



Juiz  **PN 20**
FC 80





  **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 Inimutável**



Ministro  **PN 30**
FC 60

Ministra  **PN 30**
FC 60





 **Esta carta passa a ser alvejada**



 **Obstrução da Justiça - Fica Inimutável**





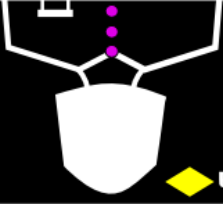
Ministra  **PN 30**
FC 60


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



Deputada

PN 20
FC 70

Deputada


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de resistência a negociação do poder executivo



Deputada

PN 20
FC 70

Deputado


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de FC do poder executivo.



Deputado

PN 20
FC 70

Deputado


PN 20
FC 70




Paralisa um ministro


Regenera 15 de FC do poder executivo.




Deputado

PN 20
FC 70


Corrupção



Corrupção



Corrupção



Corrupção

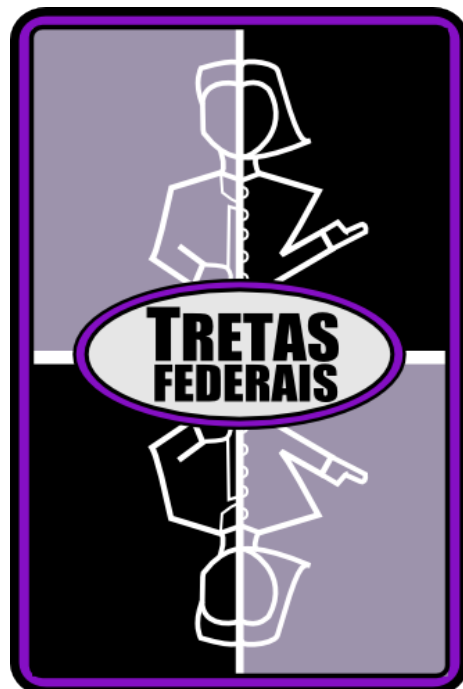
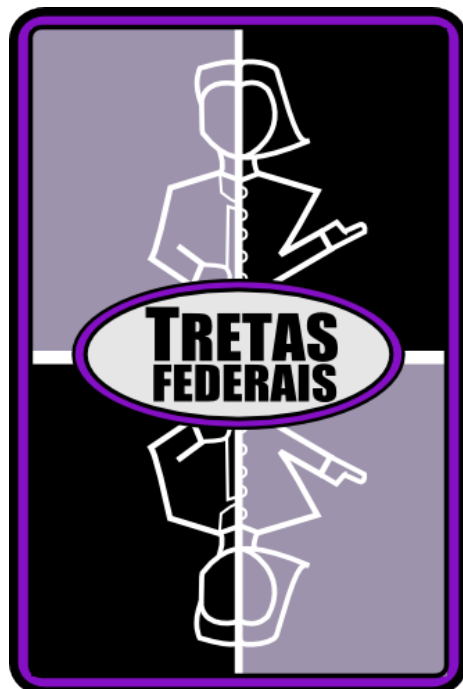


Ética









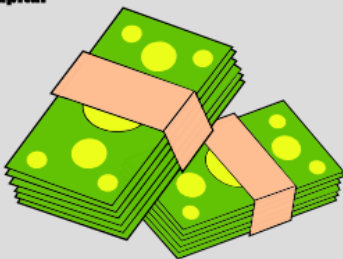
Delação Premiada

Quando esta carta é revelada, cada Jogador deve descartar uma carta com Energia Corrupta do seu tabuleiro.

Cartas eliminadas desta maneira não contam pontos no placar da partida.



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 Energia ou com Energias Éticas é reduzida à metade da sua FC. Uma carta com Energias Corruptas deve ser desenvolvida para a mão do Adversário, junto com quaisquer Energias que estejam associadas a elas.

Bloqueio de comunicação



Quando esta carta é revelada, o Jogador escolhe uma de suas cartas no tabuleiro. Somente aquela carta poderá realizar alguma ação durante a próxima rodada.

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

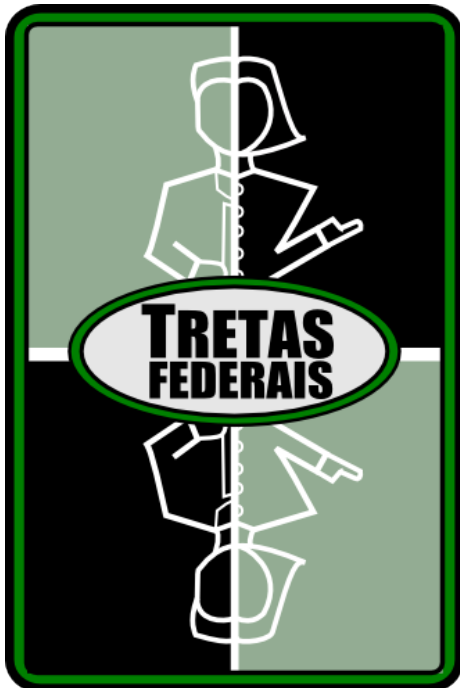
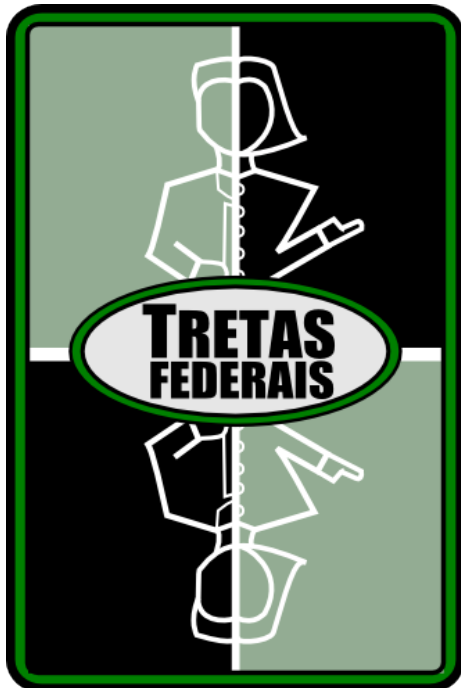
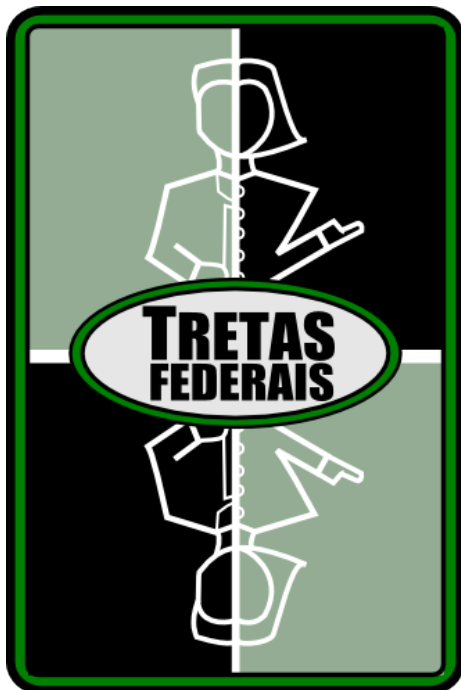
70

80

Jogo da Seleção



Quando esta carta é revelada, todas as cartas em jogo regeneram 40 pontos em seu valor de FC.



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**



**TRETAS
FEDERAIS**

