

◆ CIVILIZACIONES EN ARMONÍA ◆

TERRA CONCORDIA

Civilopedia — Compendio de Cartas

Versión 1.0.46 · Actualizado 2/6/2026
© 2026 NCB Company — New Cards and Boards

Esta Civilopedia indexa las 142 cartas usadas en Terra Concordia, agrupadas por tipo. Los nombres de las cartas se mantienen en portugués original ya que son parte del flavor del mundo; las etiquetas de categoría y encabezados de sección están traducidos al español.

Para la referencia visual completa (cada carta renderizada como arte SVG con costo, PV y descripción), use [Civilopedia-TerraConcordia.pdf](#) (solo en portugués).

◆ Maravillas (8)

MAR-01 · Coliseu Terra Concordia (PV 12)

Coste: gold ×8 · wood ×4 · stone ×4

Arena monumental que celebra os feitos da civilização.

MAR-02 · Grande Aqueduto (PV 11)

Coste: gold ×7 · water ×5 · stone ×3

Obra hídrica que abastece toda a região.

MAR-03 · Torre de Cristal (PV 12)

Coste: gold ×7 · energy ×3 · stone ×3

Estrutura que capta e amplifica energia de forma limpa.

MAR-04 · Jardins Suspensos (PV 10)

Coste: gold ×6 · food ×4 · water ×3

Jardins elevados que simbolizam a harmonia com a natureza.

MAR-05 · Farol do Fim do Mundo (PV 11)

Coste: gold ×7 · wood ×3 · stone ×3 · iron ×2

Estrutura imponente que ilumina os mares desconhecidos.

MAR-06 · Templo da Harmonia (PV 13)

Coste: gold ×7 · prestige ×3 · influence ×3

Santuário que representa o equilíbrio entre humanidade e natureza.

MAR-07 · Grande Biblioteca (PV 10)

Coste: gold ×7 · prestige ×2 · artifact ×2

Repositório supremo do conhecimento de toda a civilização.

MAR-08 · Muralha dos Reinos (PV 9)

Coste: gold ×6 · stone ×5 · iron ×3

Estrutura defensiva que protege toda a nação.

✂ Construções (20)

CON-01 · Serraria (PV 2)

Coste: wood ×2 · stone ×1

Transforma árvores em madeira processada com mais eficiência.

CON-02 · Mina (PV 2)

Coste: wood ×1 · iron ×1 · gold ×1

Extraí minérios das profundezas das montanhas.

CON-03 · Celeiro (PV 2)

Coste: wood ×2 · stone ×1

Armazena colheitas e reduz perdas por deterioração.

CON-04 · Porto (PV 3)

Coste: wood ×2 · stone ×2

Centro de comércio e exploração marítima.

CON-05 · Mercado (PV 2)

Coste: wood ×1 · gold ×2

Hub comercial local que facilita trocas.

CON-06 · Oficina (PV 2)

Coste: wood ×2 · iron ×1

Ferraria e carpintaria integradas.

CON-07 · Reservatório (PV 3)

Coste: stone ×2 · water ×1

Represa que capta e armazena água da chuva.

CON-08 · Torre de Vigia (PV 2)

Coste: stone ×2 · wood ×1

Visão elevada do território ao redor.

CON-09 · Academia (PV 4)

Coste: gold ×2

Centro de estudos avançados e pesquisa.

CON-10 · Templo (PV 4)

Coste: stone ×2 · gold ×1

Espaço sagrado que une e inspira a comunidade.

CON-11 · Usina de Energia (PV 3)

Coste: iron ×1 · energy ×1 · gold ×1

Gerador que converte recursos brutos em energia utilizável.

CON-12 · Biblioteca (PV 3)

Coste: wood ×2 · gold ×1

Preserva e dissemina o conhecimento acumulado.

CON-13 · Estaleiro (PV 4)

Coste: wood ×3 · iron ×1 · water ×1

Constrói embarcações de longo alcance.

CON-14 · Coliseu Local (PV 5)

Coste: stone ×4 · gold ×3

Arena de espetáculos que eleva o prestígio da civilização.

CON-15 · Fazenda Modelo (PV 3)

Coste: wood ×2 · water ×2 · food ×1

Agricultura sustentável de alta produtividade.

CON-16 · Laboratório (PV 3)

Coste: gold ×3 · artifact ×1 · energy ×1

Ambiente controlado para experimentos e inovações.

CON-17 · Fortaleza (PV 4)

Coste: stone ×5 · iron ×3

Proteção defensiva contra adversidades e eventos.

CON-18 · Jardim Botânico (PV 4)

Coste: water ×2 · food ×1 · gold ×2 · prestige ×1

Preserva espécies e eleva a consciência ambiental.

CON-19 · Torre de Transmissão (PV 3)

Coste: iron ×2 · energy ×2 · gold ×2

Amplia o alcance cultural e político da civilização.

CON-20 · Observatório (PV 4)

Coste: stone ×3 · gold ×2 · prestige ×1

Estuda astros e cartografa territórios desconhecidos.

Tecnologías (24)

TEC-01 · Irrigação (PV 1)

Coste: wood ×1 · water ×1

Sistema de canais aumenta colheita dos campos adjacentes.

TEC-02 · Rotação de Culturas (PV 2)

Coste: gold ×2 · food ×1

Alterna cultivos evitando esgotamento do solo.

TEC-03 · Agricultura Intensiva (PV 4)

Coste: gold ×2 · iron ×1

Alta produtividade com custo ambiental.

TEC-04 · Agrofloresta (PV 6)

Coste: gold ×3 · water ×1

Harmonia entre floresta e cultivo gera abundância sustentável.

TEC-05 · Maquinaria Básica (PV 1)

Coste: wood ×2 · stone ×1

Polias e alavancas aceleram a construção.

TEC-06 · Metalurgia (PV 2)

Coste: iron ×2 · energy ×1

Fundição avançada processa minério com maior eficiência.

TEC-07 · Engenharia Hidráulica (PV 4)

Coste: stone ×2 · water ×1 · gold ×1

Represas e aquedutos dominam o fluxo das águas.

TEC-08 · Arquitetura Monumental (PV 8)

Coste: stone ×3 · iron ×2 · gold ×3

Domínio absoluto das artes construtivas.

TEC-09 · Navegação Costeira (PV 1)

Coste: wood ×2 · water ×1

Barcos de fundo raso alcançam ilhas próximas.

TEC-10 · Cartografia (PV 2)

Coste: gold ×2 · artifact ×1

Mapas precisos ampliam o alcance das expedições.

TEC-11 · Astronomia (PV 4)

Coste: gold ×3 · energy ×1

Estrelas guiam frotas através de oceanos desconhecidos.

TEC-12 · Rotas Comerciais (PV 6)

Coste: gold ×5 · prestige ×2

Redes marítimas geram riqueza constante.

TEC-13 · Alquimia (PV 1)

Coste: artifact ×1 · gold ×1

Primeiros experimentos com transmutação de materiais.

TEC-14 · Física Experimental (PV 10)

Coste: artifact ×3 · energy ×3 · gold ×6

★ *Exclusiva — Descubra leis fundamentais da natureza. Apenas 1 no baralho.*

TEC-15 · Medicina (PV 2)

Coste: water ×2 · food ×1 · gold ×1

Conhecimento médico mantém trabalhadores saudáveis e produtivos.

TEC-16 · Filosofia Natural (PV 4)

Coste: prestige ×2 · gold ×3

Observação sistemática acelera todas as áreas do conhecimento.

TEC-17 · Cristais de Energia (PV 10)

Coste: energy ×4 · artifact ×2 · gold ×5

★ *Exclusiva* — *Cristais armazenam e amplificam energia limpa.*

TEC-18 · Moinhos de Vento (PV 1)

Coste: wood ×2 · stone ×1

Vento converte-se em força motriz para moinhos e bombas.

TEC-19 · Energia Vulcânica (PV 2)

Coste: iron ×1 · stone ×2

Calor do magma alimenta forjas e geradores primitivos.

TEC-21 · Geração Solar (PV 4)

Coste: gold ×2 · iron ×1 · stone ×1

Painéis solares captam a luz do Sol e convertem em energia abundante e limpa.

TEC-22 · Tradições Oraís (PV 1)

Coste: food ×1 · prestige ×1

Histórias e cantos transmitidos por gerações preservam a identidade do povo.

TEC-23 · Escrita (PV 2)

Coste: gold ×2 · prestige ×1

Sistema de registro escrito acelera o intercâmbio de conhecimento e diplomacia.

TEC-24 · Filosofia Civil (PV 4)

Coste: prestige ×2 · gold ×2 · influence ×1

Doutrinas sobre virtude e governo elevam o discurso público e a coesão social.

TEC-20 · Escola de Civilização (PV 12)

Coste: prestige ×3 · gold ×5 · influence ×2

★ *Exclusiva* — *Institui centros de ensino que difundem cultura por toda Terra Concordia.*

Projectos (15)

PRO-01 · Grande Canal (PV 5)

Coste: stone ×3 · water ×2 · gold ×2

Obra de engenharia que conecta lagos e redistribui água.

PRO-02 · Estrada Real (PV 4)

Coste: stone ×4 · gold ×3

Rede de vias que acelera movimentação e comércio.

PRO-03 · Programa de Reflorestamento (PV 4)

Coste: food ×2 · water ×2 · gold ×2

Recupera florestas devastadas e equilibra o ecossistema.

PRO-04 · Expedição Vulcânica (PV 5)

Coste: energy ×2 · iron ×2 · prestige ×1

Exploração científica dos vulcões revela segredos ancestrais.

PRO-05 · Rede de Comércio (PV 5)

Coste: gold ×5 · prestige ×1

Sistema organizado de trocas entre civilizações.

PRO-06 · Tratado de Paz (PV 4)

Coste: influence ×3 · prestige ×2

Acordo diplomático que garante cooperação entre nações.

PRO-07 · Festival Cultural (PV 4)

Coste: food ×3 · prestige ×2 · gold ×2

Celebração que une povos e fortalece identidade cultural.

PRO-08 · Pesquisa Arqueológica (PV 6)

Coste: artifact ×2 · gold ×3 · prestige ×1

Estuda as civilizações anteriores que habitavam Terra Concordia.

PRO-09 · Plano de Energia Limpa (PV 7)

Coste: energy ×3 · gold ×4 · prestige ×1

Transição da civilização para fontes renováveis de energia.

PRO-10 · Colônia Insular (PV 5)

Coste: wood ×3 · water ×1 · gold ×3

Estabelece assentamentos permanentes nas ilhas oceânicas.

PRO-11 · Aliança Militar (PV 4)

Coste: iron ×3 · gold ×3 · influence ×2

Pacto defensivo assegura proteção mútua.

PRO-12 · Campanha de Saúde (PV 4)

Coste: food ×2 · water ×2 · gold ×2

Melhora condições de vida e produtividade dos trabalhadores.

PRO-13 · Reforma Agrária (PV 5)

Coste: food ×3 · gold ×3 · influence ×1

Redistribui terras e moderniza a produção alimentar.

PRO-14 · Missão Diplomática (PV 5)

Coste: prestige ×2 · gold ×4 · influence ×2

Embaixadores estabelecem vínculos com civilizações rivais.

PRO-15 · Plano Diretor (PV 6)

Coste: stone ×2 · gold ×5 · prestige ×2

Plano urbanístico que maximiza a eficiência de toda a cidade.

⚡ Eventos (15)

EVT-01 · Tempestade Vulcânica

Erupção em cadeia paralisa a produção de energia.

EVT-02 · Chuvas Abundantes

Chuvas refrescam a terra e enchem reservatórios.

EVT-03 · Seca

Estiagem prolongada ameaça colheitas e abastecimento.

EVT-04 · Comerciantes Estrangeiros

Caravanas trazem mercadorias raras e preços mais baixos.

EVT-05 · Praga

Doença se alastra, prejudicando colheitas e força de trabalho.

EVT-06 · Era de Ouro

Prosperidade geral impulsiona o comércio em toda a região.

EVT-07 · Terremoto

Tremores abalam as fundações das construções.

EVT-08 · Migração de Artesãos

Mestres artesãos chegam e oferecem seus serviços.

EVT-09 · Colapso do Mercado

Especulação e escassez desestabilizam os preços.

EVT-10 · Festival das Colheitas

Celebração da abundância fortalece o espírito comunitário.

EVT-11 · Conflito Fronteiriço

Disputas territoriais bloqueiam a expansão.

EVT-12 · Descoberta Científica

Avanço no conhecimento beneficia toda a civilização.

EVT-13 · Inverno Rigoroso

Frio intenso aumenta o consumo de recursos de aquecimento.

EVT-14 · Renascimento Cultural

Florescimento das artes eleva o nível cultural de todos.

EVT-15 · Crise Energética

Escassez de energia paralisa fábricas e tecnologias avançadas.

Exploração (10)

EXP-01 · Mapa Antigo (PV 1)

Pergaminho com rotas das civilizações anteriores.

EXP-02 · Cristal Geomagnético (PV 1)

Mineral raro encontrado nas ruínas que pulsa com energia.

EXP-03 · Diário de Expedição (PV 1)

Registros de um explorador anterior revelam segredos.

EXP-04 · Relíquia Sagrada (PV 2)

Objeto de adoração das civilizações perdidas.

EXP-05 · Planta Medicinal Rara (PV 1)

Erva com propriedades curativas descoberta nas ruínas.

EXP-06 · Tesouro Submerso (PV 2)

Cofre naufragado recuperado do fundo oceânico.

EXP-07 · Inscrições Ancestrais (PV 2)

Textos antigos revelam conhecimentos perdidos.

EXP-08 · Fonte Natural (PV 1)

Nascente pura que reabastece continuamente.

EXP-09 · Mina Abandonada (PV 2)

Mina antiga ainda com filões inexplorados.

EXP-10 · Artefato Tecnológico (PV 3)

Dispositivo das civilizações anteriores avança décadas de pesquisa.

Comercio (8)

COM-01 · Contrato de Fornecimento (PV 1)

Coste: gold ×2

Acordo de entrega garantida com fornecedores externos.

COM-02 · Câmbio Favorável (PV 1)

Coste: gold ×1

Taxa de câmbio excepcional permite trocas vantajosas.

COM-03 · Embargo Comercial (PV 1)

Coste: influence ×2

Bloqueio diplomático que perturba o comércio rival.

COM-04 · Monopólio (PV 2)

Coste: gold ×3 · prestige ×1

Controle exclusivo de um recurso por uma rodada.

COM-05 · Leilão de Artefatos (PV 1)

Coste: artifact ×1

Vende peça rara para o maior licitante.

COM-06 · Parceria Estratégica (PV 1)

Coste: gold ×2 · influence ×1

Aliança comercial temporária de benefício mútuo.

COM-07 · Rota da Seda (PV 2)

Coste: prestige ×1 · gold ×2

Rota de comércio de longa distância com mercadorias preciosas.

COM-08 · Especulação de Mercado (PV 1)

Coste: gold ×4

Aposta calculada na variação de preços do mercado.

Influencia (8)

INF-01 · Discurso Inspirador (PV 1)

Coste: prestige ×1

Oratória poderosa eleva o prestígio e inspira aliados.

INF-02 · Propaganda (PV 1)

Coste: gold ×2

Campanha de desinformação mina a reputação de um rival.

INF-03 · Embaixada (PV 2)

Coste: gold ×3 · stone ×2

Estabelecimento diplomático permanente.

INF-04 · Casamento Real (PV 2)

Coste: prestige ×2 · gold ×3

União dinástica consolida alianças políticas.

INF-05 · Boicote Cultural (PV 1)

Coste: influence ×2

Pressão cultural que neutraliza a diplomacia rival.

INF-06 · Conselho de Sábios (PV 1)

Coste: prestige ×1 · gold ×2

Assembleia de pensadores que amplifica o poder diplomático.

INF-07 · Monumento à Glória (PV 2)

Coste: stone ×3 · prestige ×2

Obra arquitetônica que celebra a grandiosidade da civilização.

INF-08 · Rede de Espiões (PV 1)

Coste: gold ×3 · influence ×1

Inteligência estratégica que expõe planos adversários.



Trabajadores Especiales (6)

TRB-01 · Arquitecto Mestre

Coste: gold ×3 · prestige ×1

Especialista que otimiza o custo de cada obra.

TRB-02 · Comerciante Viajante

Coste: gold ×4

Negociante experiente que navega com maestria o mercado.

TRB-03 · Explorador Intrépido

Coste: gold ×3 · food ×1

Aventureiro que desbrava territórios além do horizonte.

TRB-04 · Cientista Pesquisador

Coste: gold ×3 · artifact ×1

Mente brilhante que acelera o avanço tecnológico.

TRB-05 · Diplomata Habilidade

Coste: prestige ×2 · gold ×2

Negociador que transforma cada encontro em aliança.

TRB-06 · Engenheiro Hidráulico

Coste: gold ×3 · water ×1

Especialista em sistemas de irrigação e energia hídrica.

Legado (6)

LEG-01 · Código de Leis (PV 3)

Conjunto de normas que organiza e protege a sociedade.

LEG-02 · Biblioteca de Alexandria (PV 4)

Repositório do conhecimento de toda a civilização.

LEG-03 · Tradição Oral (PV 2)

Histórias transmitidas por gerações preservam a sabedoria ancestral.

LEG-04 · Pacto Eterno (PV 3)

Acordo de paz que atravessa gerações e molda o futuro.

LEG-05 · Rota do Comércio (PV 3)

Caminho marítimo que conecta povos por séculos.

LEG-06 · Manifesto Verde (PV 4)

Declaração que compromete a civilização com o equilíbrio ambiental.

Objetivos Públicos (10)

OBP-01 · Civilização Sustentável

Maior trilha de sustentabilidade individual ao final da rodada 6.

OBP-02 · Império Tecnológico

Mais cards de tecnologia jogados ao final.

OBP-03 · Expansão Territorial

Mais hexes explorados/controlados ao final.

OBP-04 · Mestre Construtor

Mais construções únicas (tipos diferentes) ao final.

OBP-05 · Grande Comerciante

Mais moedas acumuladas ao final da rodada 6.

OBP-06 · Diplomata Supremo

Maior influência total ao final.

OBP-07 · Dominância Tecnológica

Mais tecnologias de nível 3 ou 4 ao final.

OBP-08 · Explorador Lendário

Mais hexes de ilha e oceano revelados ao final.

OBP-09 · Guardião da Natureza

Maior contribuição individual para sustentabilidade global.

OBP-10 · Senhor da Produção

Maior produção total acumulada (soma de todos os recursos) ao final.

Objetivos Secretos (12)

OBS-01 · Filho das Florestas

Controle 4+ hexes de floresta ao final.

OBS-02 · Senhor das Montanhas

Construção em 3+ hexes de montanha.

OBS-03 · Almirante

Explorar 5+ hexes de oceano ou ilha.

OBS-04 · Cientista Prodígio

Ter tecnologias em 4 categorias diferentes.

OBS-05 · Construtor de Impérios

Ter 6+ construções únicas ao final.

OBS-06 · Guardião das Ruínas

Possuir 4+ cards de exploração de ruínas.

OBS-07 · Pacifista

Sustentabilidade individual ≥ 8 ao final.

OBS-08 · Magnata

Acumular 15+ moedas ao final.

OBS-09 · Herdeiro da Maravilha

Construir uma Maravilha até a rodada 4.

OBS-10 · Conquistador Pacífico

Ter a maior influência sem nunca ter ficado em último lugar.

OBS-11 · Mestre do Equilíbrio

Ter pelo menos 1 de cada tipo de recurso ao final.

OBS-12 · Legado Eterno

Ter 3+ cards do tipo Legado revelados ao final.