

◆ CIVILIZAÇÕES EM HARMONIA ◆

# CIVILOPÉDIA

*Terra Concordia — Compêndio Completo*

Versão 1.0.46

© 2026 NCB Company — New Cards and Boards

# 1. Civilizações

---

## ☀ Solaris — Reino do Sol Eterno

Cor: RED

**Recursos iniciais:** 1 Madeira, 3 Pedra, 4 Ouro, 1 Ferro, 1 Água, 1 Alimento, 2 Prestígio, 3 Influência

**Estilo:** Início forte em pedra, influência e prestígio — favorece construção e diplomacia.

*Antiga civilização guerreira de templos solares e arquitetura monumental. Mestres da construção e da diplomacia ardente.*

## ⚓ Mariteia — Navegadores do Vento Sul

Cor: BLUE

**Recursos iniciais:** 3 Madeira, 1 Pedra, 3 Ouro, 3 Água, 1 Alimento, 1 Artefato, 1 Prestígio, 2 Influência

**Estilo:** Início rico em madeira, água e 1 artefato — favorece navegação, exploração e comércio marítimo.

*Confederação marítima descendente dos antigos exploradores. Mestres da água e do comércio entre as ilhas.*

## 🌿 Verdantis — Guardiões da Floresta Viva

Cor: GREEN

**Recursos iniciais:** 3 Madeira, 1 Pedra, 2 Ouro, 2 Água, 4 Alimento, 1 Prestígio, 2 Influência

**Estilo:** Início abundante em alimento, madeira e água — favorece sustentabilidade e produção agrícola.

*Povo florestal em harmonia com a natureza. Pioneiros da agricultura sustentável e da agrofloresta.*

## 🏛 Aurífera — Mercadores do Deserto Dourado

Cor: YELLOW

**Recursos iniciais:** 1 Madeira, 1 Pedra, 6 Ouro, 1 Ferro, 1 Água, 1 Alimento, 1 Energia, 1 Prestígio, 2 Influência

**Estilo:** Início com 6 ouro e diversidade de recursos — favorece comércio agressivo e flexibilidade.

*Caravaneiros do deserto, com bolsa cheia e olhos atentos ao mercado. Convertem qualquer recurso em ouro.*

## 2. Regras e Limites

---

- máx 8 trabalhadores por jogador (5 iniciais + 3 recrutados).
- Máx 9 construções por jogador no tabuleiro.
- Máx 3 maravilhas por jogador.
- Mão máxima: 7 cartas (descarte ao final da rodada).
- Sustentabilidade individual 0–10; global 0–10. Colapso = fim antecipado.
- Comerciar: até 3 ações por rodada · até 3 trocas por ação · 3 unidades de recurso não-ouro = 1 Ouro · trocas entre não-ouro = 1:1.
- Restaurar: até 3 ações por rodada. Pesquisar: até 2 por rodada. Influenciar: 1 por rodada.
- Jogar carta da mão (Construção / Tecnologia / Projeto) custa 2 Ouro adicionais além do custo da carta.
- Hex inicial protegido contra a ação Influenciar.
- Variantes: Rápido 6 · Padrão 9 · Iniciantes 8 · Diplomacia 8 · Épico 12 rodadas. Iniciantes não usa eventos. Diplomacia exige EXATAMENTE 4 humanos (sem IA): cada jogador máx 1 aliança ativa; ao formar uma aliança AMBOS ganham +3 OURO; aliança dura 1 rodada.
- Dificuldade IA: 🌱 Fácil +20 VP e 5 em cada recurso · ✖ Normal +40 VP e 5 em cada recurso · 🔥 Difícil +60 VP e 7 em cada recurso.
- Comportamento da IA (Automa): segue uma SEQUÊNCIA FIXA de ações por rodada (script determinístico). Cada turno tem uma ação primária; se não for viável, a IA tenta automaticamente Explorar e depois Coletar antes de passar. Ações usadas: Coletar (hex sem dono OU em qualquer hex revelado adjacente), Explorar, Pesquisar, Restaurar, Influenciar, Construir, Recrutar, Passar (sempre no último turno). NÃO usa Comerciar nem joga cartas da mão. Cada rodada tem entre 8 e 10 turnos (último é sempre Passar). Recursos da IA apenas no início da partida: Fácil/Normal = 5 em cada · Difícil = 7 em cada. Nas rodadas seguintes, a IA mantém os recursos como os humanos (sem reset).

# 3. Terrenos

---

## Floresta

**Produção:** Madeira ×2

## Montanha

**Produção:** Pedra ×2, Ferro ×1

## Lago

**Produção:** Água ×3

## Campo

**Produção:** Alimento ×2

## Ruínas

**Produção:** Artefato ×1, Ouro ×1, Influência ×1

## Vulcânico

**Produção:** Energia ×2, Pedra ×1

## Oceano

**Produção:** Água ×2 (requer Porto)

## Ilha

**Produção:** Madeira ×1, Alimento ×1, Ouro ×1

## Inicial

**Produção:** Hex de partida — qualquer recurso × 1

## 4. Recursos

---

### **Madeira**

Material básico de construção.

### **Pedra**

Estrutural, exigido por construções avançadas.

### **Ouro**

Moeda universal — usado em comércio, projetos.

### **Ferro**

Necessário para tecnologias e edifícios pesados.

### **Água**

Fundamental para sustentabilidade.

### **Energia**

Habilita tecnologias avançadas e maravilhas.

### **Alimento**

Sustenta trabalhadores e ações.

### **Artefato**

Raros, dão VP e desbloqueiam efeitos.

### **Prestígio**

VP imediato e desempate.

### **Influência**

Diplomacia, objetivos e cartas de influência.

## 5. Fases da Rodada

---

### **Planejamento**

Compra de cartas, evento da rodada, renda passiva, rotação de primeiro jogador.

### **Ações**

Jogadores alternam uma ação por turno até passarem.

### **Produção**

Hexes com trabalhadores produzem recursos; bônus de sustentabilidade aplicados.

### **Manutenção**

Upkeep, descarte ao limite de mão, recall de trabalhadores, avanço de rodada.

## 6. Ações

---

### Explorar

**Custo:** 1 trabalhador

Revela 1 hex adjacente, ganha o token de exploração.

### Construir

**Custo:** 1 trabalhador + custo carta

Joga 1 carta de construção em hex controlado.

### Recrutar

**Custo:** 2 Alimento

Adiciona 1 trabalhador (máx 8).

### Pesquisar

**Custo:** custo da tecnologia

Adquire 1 tecnologia do mercado.

### Comerciar

**Custo:** recursos da troca

Troca recursos até 3 vezes por turno.

### Movimentar

**Custo:** 1 trabalhador

Move trabalhador entre hexes adjacentes.

### Diplomacia

**Custo:** 1 Influência

Aplica efeito diplomático ou objetivo.

### Projeto

**Custo:** 1 trabalhador + custo carta

Joga uma carta de projeto.

### Maravilha

**Custo:** 1 trabalhador + custo enorme

Constrói maravilha (uma por jogador).

### Passar

**Custo:** —

Encerra o turno. O 1º a passar ganha +1 Ouro.

## 7. Cartas

Esta seção exibe TODAS as cartas do jogo, agrupadas por tipo. Cada carta mostra a arte real (gerada pelo motor de impressão) e suas informações: ID, custo, efeitos e descrição narrativa.

### Maravilhas (8)



#### Coliseu Terra Concordia

**ID:** MAR-01

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 12

**Custo:** 8 Ouro · 4 Madeira · 4 Pedra

**Efeitos:**

- +3 prestígio por rodada
- +3 VP por objetivo público em que você ficou em 1º

*Arena monumental que celebra os feitos da civilização.*



#### Grande Aqueduto

**ID:** MAR-02

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 11

**Custo:** 7 Ouro · 5 Água · 3 Pedra

**Efeitos:**

- +4 água por rodada; outros jogadores +1 água
- +3 sustentabilidade global ao construir

*Obra hídrica que abastece toda a região.*



## Torre de Cristal

**ID:** MAR-03

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 12

**Custo:** 7 Ouro · 3 Energia · 3 Pedra

### Efeitos:

- +3 energia por rodada
- +2 VP por tecnologia de nível 4 que você possui

*Estrutura que capta e amplifica energia de forma limpa.*



## Jardins Suspensos

**ID:** MAR-04

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 10

**Custo:** 6 Ouro · 4 Alimento · 3 Água

### Efeitos:

- +3 alimentos por rodada
- +4 sustentabilidade global ao construir
- +2 prestígio por rodada

*Jardins elevados que simbolizam a harmonia com a natureza.*



## Farol do Fim do Mundo

**ID:** MAR-05

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 11

**Custo:** 7 Ouro · 3 Madeira · 3 Pedra · 2 Ferro

### Efeitos:

- Revela todo o mapa imediatamente ao construir
- +2 artefatos por rodada
- +1 VP por hex de oceano ou ilha no mapa ao final

*Estrutura imponente que ilumina os mares desconhecidos.*



## Templo da Harmonia

**ID:** MAR-06

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 13

**Custo:** 7 Ouro · 3 Prestígio · 3 Influência

### Efeitos:

- +5 sustentabilidade global ao construir
- +2 VP por ponto de sustentabilidade individual  $\geq 7$

*Santuário que representa o equilíbrio entre humanidade e natureza.*



## Grande Biblioteca

**ID:** MAR-07

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 10

**Custo:** 7 Ouro · 2 Prestígio · 2 Artefato

### Efeitos:

- Compra 2 cards de tecnologia por rodada
- +1 VP por card de tecnologia ao final (máx. 10)

*Repositório supremo do conhecimento de toda a civilização.*



## Muralha dos Reinos

**ID:** MAR-08

**Tipo:** Maravilhas

**VP:** 9

**Custo:** 6 Ouro · 5 Pedra · 3 Ferro

### Efeitos:

- Eventos negativos não afetam você
- +2 VP ao final por cada evento negativo que ocorreu na partida

*Estrutura defensiva que protege toda a nação.*

## Construções (20)



## Serraria

**ID:** CON-01

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 2 Madeira · 1 Pedra

### Efeitos:

- +2 madeira na produção de hexes de floresta adjacentes

*Transforma árvores em madeira processada com mais eficiência.*



## Mina

**ID:** CON-02

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 1 Madeira · 1 Ferro · 1 Ouro

### Efeitos:

- +2 pedra +1 ferro em hexes de montanha

*Extrai minérios das profundezas das montanhas.*



## Celeiro

**ID:** CON-03

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 2 Madeira · 1 Pedra

### Efeitos:

- +2 alimentos; capacidade de armazenamento de alimentos +5

*Armazena colheitas e reduz perdas por deterioração.*



## Porto

**ID:** CON-04

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 2 Madeira · 2 Pedra

### Efeitos:

- Habilita comércio marítimo com qualquer jogador por 1 trabalhador
- +1 moeda por rodada de rotas ativas

*Centro de comércio e exploração marítima.*



## Mercado

**ID:** CON-05

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 1 Madeira · 2 Ouro

### Efeitos:

- Preços do mercado global reduzidos em 1 para você
- +1 moeda ao comprar ou vender recursos

*Hub comercial local que facilita trocas.*



## Oficina

**ID:** CON-06

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 2 Madeira · 1 Ferro

### Efeitos:

- +1 ferro; permite processar 2 ferro em 1 energia por rodada

*Ferraria e carpintaria integradas.*



## Reservatório

**ID:** CON-07

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 2 Pedra · 1 Água

### Efeitos:

- +3 água na produção
- +1 sustentabilidade

*Represa que capta e armazena água da chuva.*



## Torre de Vigia

**ID:** CON-08

**Tipo:** Construções

**VP:** 2

**Custo:** 2 Pedra · 1 Madeira

### Efeitos:

- Revela todos os hexes em raio de 2 ao redor desta construção

*Visão elevada do território ao redor.*



## Academia

**ID:** CON-09

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 2 Ouro

### Efeitos:

- Compra 1 card de tecnologia gratuitamente por rodada
- +1 VP por nível 3+ de tecnologia ao final

*Centro de estudos avançados e pesquisa.*



## Templo

**ID:** CON-10

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 2 Pedra · 1 Ouro

### Efeitos:

- +2 VP imediatos
- +1 influência por rodada
- +1 sustentabilidade

*Espaço sagrado que une e inspira a comunidade.*



## Usina de Energia

**ID:** CON-11

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 1 Ferro · 1 Energia · 1 Ouro

**Efeitos:**

- +3 energia na produção

*Gerador que converte recursos brutos em energia utilizável.*



## Biblioteca

**ID:** CON-12

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 2 Madeira · 1 Ouro

**Efeitos:**

- Compra 1 card extra de qualquer tipo por rodada
- +1 VP por projeto concluído ao final

*Preserva e dissemina o conhecimento acumulado.*



## Estaleiro

**ID:** CON-13

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 3 Madeira · 1 Ferro · 1 Água

### Efeitos:

- Exploração oceânica revela 2 hexes por ação
- +1 artefato por ilha explorada

*Constrói embarcações de longo alcance.*



## Coliseu Local

**ID:** CON-14

**Tipo:** Construções

**VP:** 5

**Custo:** 4 Pedra · 3 Ouro

### Efeitos:

- +2 prestígio por rodada
- +2 VP ao final por influência acumulada  $\geq 10$

*Arena de espetáculos que eleva o prestígio da civilização.*



## Fazenda Modelo

**ID:** CON-15

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 2 Madeira · 2 Água · 1 Alimento

**Efeitos:**

- +3 alimentos na produção
- +2 sustentabilidade

*Agricultura sustentável de alta produtividade.*



## Laboratório

**ID:** CON-16

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 3 Ouro · 1 Artefato · 1 Energia

**Efeitos:**

- Pesquisa tecnológica custa 1 recurso a menos
- +1 VP por tecnologia de nível 4 ao final

*Ambiente controlado para experimentos e inovações.*



## Fortaleza

**ID:** CON-17

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 5 Pedra · 3 Ferro

### Efeitos:

- Evento negativo não afeta você em rodadas com Fortaleza ativa
- +2 VP ao final se você sobreviveu a 3+ eventos negativos

*Proteção defensiva contra adversidades e eventos.*



## Jardim Botânico

**ID:** CON-18

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 2 Água · 1 Alimento · 2 Ouro · 1 Prestígio

### Efeitos:

- +3 sustentabilidade global
- +1 VP por hex de floresta adjacente ao final

*Preserva espécies e eleva a consciência ambiental.*



## Torre de Transmissão

**ID:** CON-19

**Tipo:** Construções

**VP:** 3

**Custo:** 2 Ferro · 2 Energia · 2 Ouro

**Efeitos:**

- +2 influência imediatos
- Ação de influência vale o dobro de influência

*Amplia o alcance cultural e político da civilização.*



## Observatório

**ID:** CON-20

**Tipo:** Construções

**VP:** 4

**Custo:** 3 Pedra · 2 Ouro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- Revela 1 hex por rodada automaticamente
- +1 card de exploração por rodada
- +1 VP por hex vulcânico ou de ilha revelado ao final

*Estuda astros e cartografa territórios desconhecidos.*

## Tecnologias (24)



## Irrigação

**ID:** TEC-01

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 1 Madeira · 1 Água

**Categoria:** Agricultura

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- +1 alimento na fase de produção de campos

*Sistema de canais aumenta colheita dos campos adjacentes.*



## Rotação de Culturas

**ID:** TEC-02

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 2 Ouro · 1 Alimento

**Categoria:** Agricultura

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- +2 alimentos; campos produzem sem gastar trabalhador a cada 2 rodadas

*Alterna cultivos evitando esgotamento do solo.*



## Agricultura Intensiva

**ID:** TEC-03

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 2 Ouro · 1 Ferro

**Categoria:** Agricultura

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- +3 alimentos na produção
- Reduz sustentabilidade global em 1

*Alta produtividade com custo ambiental.*



## Agrofloresta

**ID:** TEC-04

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 6

**Custo:** 3 Ouro · 1 Água

**Categoria:** Agricultura

**Nível:** 4

**Efeitos:**

- +2 alimentos +1 madeira na produção
- Aumenta sustentabilidade global em 2

*Harmonia entre floresta e cultivo gera abundância sustentável.*



## Maquinaria Básica

**ID:** TEC-05

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 2 Madeira · 1 Pedra

**Categoria:** Engenharia

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- Ação Construção produz +1 slot de construção por rodada

*Polias e alavancas aceleram a construção.*



## Metalurgia

**ID:** TEC-06

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 2 Ferro · 1 Energia

**Categoria:** Engenharia

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- +1 ferro na produção; custo de construções com ferro -1

*Fundição avançada processa minério com maior eficiência.*



## Engenharia Hidráulica

**ID:** TEC-07

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 2 Pedra · 1 Água · 1 Ouro

**Categoria:** Engenharia

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- +2 água na produção de lagos
- Permite construção em hexes de lago

*Represas e aquedutos dominam o fluxo das águas.*



## Arquitetura Monumental

**ID:** TEC-08

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 8

**Custo:** 3 Pedra · 2 Ferro · 3 Ouro

**Categoria:** Engenharia

**Nível:** 4

**Efeitos:**

- +2 VP por cada construção de Nível 3 que você possuir
- Custo de Maravilhas reduzido em 3 de qualquer recurso

*Domínio absoluto das artes construtivas.*



## Navegação Costeira

**ID:** TEC-09

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 2 Madeira · 1 Água

**Categoria:** Navegação

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- Exploração em hexes de oceano e ilha custa 1 trabalhador a menos

*Barcos de fundo raso alcançam ilhas próximas.*



## Cartografia

**ID:** TEC-10

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 2 Ouro · 1 Artefato

**Categoria:** Navegação

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- Ao explorar, revela 2 hexes adicionais em vez de 1

*Mapas precisos ampliam o alcance das expedições.*



## Astronomia

**ID:** TEC-11

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 3 Ouro · 1 Energia

**Categoria:** Navegação

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- Revela 1 hex por rodada gratuitamente
- +1 VP por hex de oceano revelado ao final

*Estrelas guiam frotas através de oceanos desconhecidos.*



## Rotas Comerciais

**ID:** TEC-12

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 6

**Custo:** 5 Ouro · 2 Prestígio

**Categoria:** Navegação

**Nível:** 4

**Efeitos:**

- Taxa de comércio com outros jogadores reduzida em 1 para todos os recursos
- +2 moedas por rodada de rotas ativas

*Redes marítimas geram riqueza constante.*



## Alquimia

**ID:** TEC-13

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 1 Artefato · 1 Ouro

**Categoria:** Ciência

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- Uma vez por rodada: converte 2 de qualquer recurso em 1 energia

*Primeiros experimentos com transmutação de materiais.*



## Física Experimental

**ID:** TEC-14

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 10

**Custo:** 3 Artefato · 3 Energia · 6 Ouro

**Categoria:** Ciência

**Nível:** 4

**Exclusiva:** Sim

**Efeitos:**

- +3 VP imediatos
- Todas suas tecnologias de Nível 3+ valem +1 VP adicional
- +3 sustentabilidade global

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



## Medicina

**ID:** TEC-15

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 2 Água · 1 Alimento · 1 Ouro

**Categoria:** Ciência

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- Trabalhadores especiais custam 1 recurso a menos para recrutar

*Conhecimento médico mantém trabalhadores saudáveis e produtivos.*



## Filosofia Natural

**ID:** TEC-16

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 2 Prestígio · 3 Ouro

**Categoria:** Ciência

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- Compra 2 cards de tecnologia adicionais ao pesquisar
- +1 VP por objetivo secreto cumprido ao final

*Observação sistemática acelera todas as áreas do conhecimento.*



## Cristais de Energia

**ID:** TEC-17

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 10

**Custo:** 4 Energia · 2 Artefato · 5 Ouro

**Categoria:** Energia

**Nível:** 4

**Exclusiva:** Sim

**Efeitos:**

- +3 energia na produção
- Construções que consomem energia custam metade (arredonda para cima)
- +2 sustentabilidade global

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



## Moinhos de Vento

**ID:** TEC-18

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 2 Madeira · 1 Pedra

**Categoria:** Energia

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- +1 energia por hex de campo adjacente à construção

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



## Energia Vulcânica

**ID:** TEC-19

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 1 Ferro · 2 Pedra

**Categoria:** Energia

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- +2 energia por hex vulcânico explorado
- -1 sustentabilidade por uso

*Calor do magma alimenta forjas e geradores primitivos.*



## Geração Solar

**ID:** TEC-21

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 2 Ouro · 1 Ferro · 1 Pedra

**Categoria:** Energia

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- +2 energia limpa por rodada
- +1 sustentabilidade global

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



## Tradições Orais

**ID:** TEC-22

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 1

**Custo:** 1 Alimento · 1 Prestígio

**Categoria:** Cultura

**Nível:** 1

**Efeitos:**

- +1 influência ao pesquisar
- +1 prestígio por rodada

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



## Escrita

**ID:** TEC-23

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 2

**Custo:** 2 Ouro · 1 Prestígio

**Categoria:** Cultura

**Nível:** 2

**Efeitos:**

- Compra 1 carta extra de exploração ao pesquisar
- +1 prestígio +1 influência por rodada

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



## Filosofia Civil

**ID:** TEC-24

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 4

**Custo:** 2 Prestígio · 2 Ouro · 1 Influência

**Categoria:** Cultura

**Nível:** 3

**Efeitos:**

- +2 influência por rodada
- +1 VP por aliança formada ao final

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



## Escola de Civilização

**ID:** TEC-20

**Tipo:** Tecnologias

**VP:** 12

**Custo:** 3 Prestígio · 5 Ouro · 2 Influência

**Categoria:** Cultura

**Nível:** 4

**Exclusiva:** Sim

**Efeitos:**

- +4 VP imediatos
- +1 VP por cada jogador que tiver menos influência que você ao final
- +2 sustentabilidade global

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

## Projetos (15)



## Grande Canal

**ID:** PRO-01

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 3 Pedra · 2 Água · 2 Ouro

### Efeitos:

- +2 água por rodada enquanto ativo
- +2 sustentabilidade global ao concluir

*Obra de engenharia que conecta lagos e redistribui água.*



## Estrada Real

**ID:** PRO-02

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 4 Pedra · 3 Ouro

### Efeitos:

- Exploração custa 0 trabalhadores em hexes adjacentes à estrada
- +1 moeda por hex de comércio na rota

*Rede de vias que acelera movimentação e comércio.*



## Programa de Reflorestamento

**ID:** PRO-03

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 2 Alimento · 2 Água · 2 Ouro

**Efeitos:**

- +4 sustentabilidade global ao concluir
- +1 madeira por rodada

*Recupera florestas devastadas e equilibra o ecossistema.*



## Expedição Vulcânica

**ID:** PRO-04

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 2 Energia · 2 Ferro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- +2 artefatos e +3 energia ao concluir
- Revela todos os hexes vulcânicos do mapa

*Exploração científica dos vulcões revela segredos ancestrais.*



## Rede de Comércio

**ID:** PRO-05

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 5 Ouro · 1 Prestígio

### Efeitos:

- +2 moedas por rodada de rotas ativas
- Comércio com todos os jogadores: taxa -1

*Sistema organizado de trocas entre civilizações.*



## Tratado de Paz

**ID:** PRO-06

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 3 Influência · 2 Prestígio

### Efeitos:

- +2 VP imediatos por jogador que aceitar o tratado
- Enquanto ativo: outros jogadores não podem bloquear suas ações de influência

*Acordo diplomático que garante cooperação entre nações.*



## Festival Cultural

**ID:** PRO-07

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 3 Alimento · 2 Prestígio · 2 Ouro

**Efeitos:**

- +2 influência +1 prestígio ao concluir
- +1 sustentabilidade

*Celebração que une povos e fortalece identidade cultural.*



## Pesquisa Arqueológica

**ID:** PRO-08

**Tipo:** Projetos

**VP:** 6

**Custo:** 2 Artefato · 3 Ouro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- Revela todos hexes de ruínas; recebe 1 carta de exploração por ruína
- +3 artefatos ao concluir

*Estuda as civilizações anteriores que habitavam Terra Concordia.*



## Plano de Energia Limpa

**ID:** PRO-09

**Tipo:** Projetos

**VP:** 7

**Custo:** 3 Energia · 4 Ouro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- +5 sustentabilidade global ao concluir
- +2 energia por rodada sem custo ambiental

*Transição da civilização para fontes renováveis de energia.*



## Colônia Insular

**ID:** PRO-10

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 3 Madeira · 1 Água · 3 Ouro

**Efeitos:**

- Revela todos os hexes de ilha do mapa
- +1 artefato +2 alimentos por ilha colonizada

*Estabelece assentamentos permanentes nas ilhas oceânicas.*



## Aliança Militar

**ID:** PRO-11

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 3 Ferro · 3 Ouro · 2 Influência

### Efeitos:

- Eventos negativos de ataque afetam somente oponentes
- +2 prestígio ao concluir

*Pacto defensivo assegura proteção mútua.*



## Campanha de Saúde

**ID:** PRO-12

**Tipo:** Projetos

**VP:** 4

**Custo:** 2 Alimento · 2 Água · 2 Ouro

### Efeitos:

- +1 trabalhador permanente (recuperado a cada rodada)
- +2 sustentabilidade

*Melhora condições de vida e produtividade dos trabalhadores.*



## Reforma Agrária

**ID:** PRO-13

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 3 Alimento · 3 Ouro · 1 Influência

### Efeitos:

- +2 alimentos por rodada
- +1 VP por hex de campo que você controla ao final

*Redistribui terras e moderniza a produção alimentar.*



## Missão Diplomática

**ID:** PRO-14

**Tipo:** Projetos

**VP:** 5

**Custo:** 2 Prestígio · 4 Ouro · 2 Influência

### Efeitos:

- +3 influência ao concluir
- +1 VP por jogador com menos influência que você ao final

*Embaixadores estabelecem vínculos com civilizações rivais.*



## Plano Diretor

**ID:** PRO-15

**Tipo:** Projetos

**VP:** 6

**Custo:** 2 Pedra · 5 Ouro · 2 Prestígio

### Efeitos:

- +1 VP por cada tipo diferente de construção que você possuir ao final
- Permite 1 construção extra por rodada sem gastar trabalhador

*Plano urbanístico que maximiza a eficiência de toda a cidade.*

## Eventos (15)



## Tempestade Vulcânica

**ID:** EVT-01

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos perdem 2 energia
- -1 sustentabilidade global

*Erupção em cadeia paralisa a produção de energia.*



## Chuvvas Abundantes

**ID:** EVT-02

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

**Efeitos:**

- Todos ganham +2 água +1 alimento
- +1 sustentabilidade global

*Chuvvas refrescam a terra e enchem reservatórios.*



## Seca

**ID:** EVT-03

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos perdem 2 água e 1 alimento
- -1 sustentabilidade global

*Estiagem prolongada ameaça colheitas e abastecimento.*



## Comerciantes Estrangeiros

**ID:** EVT-04

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** instant

### Efeitos:

- Todos ganham +2 moedas (mercado favorável)

*Caravanas trazem mercadorias raras e preços mais baixos.*



## Praga

**ID:** EVT-05

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos perdem 2 alimentos
- -1 sustentabilidade global

*Doença se alastra, prejudicando colheitas e força de trabalho.*



## Era de Ouro

**ID:** EVT-06

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos ganham +2 moedas

*Prosperidade geral impulsiona o comércio em toda a região.*



## Terremoto

**ID:** EVT-07

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** instant

**Efeitos:**

- Todos perdem 1 pedra e 1 madeira (danos)
- -1 sustentabilidade global

*Tremores abalam as fundações das construções.*



## Migração de Artesãos

**ID:** EVT-08

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** instant

**Efeitos:**

- Todos ganham +1 ouro +1 prestígio (artesãos)

*Mestres artesãos chegam e oferecem seus serviços.*



## Colapso do Mercado

**ID:** EVT-09

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

**Efeitos:**

- Todos perdem 2 ouro (mercado colapsa)

*Especulação e escassez desestabilizam os preços.*



## Festival das Colheitas

**ID:** EVT-10

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** instant

**Efeitos:**

- Todos ganham +3 alimentos +1 prestígio
- +1 sustentabilidade global

*Celebração da abundância fortalece o espírito comunitário.*



## Conflito Fronteiriço

**ID:** EVT-11

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos perdem 1 influência e 1 ouro
- -1 sustentabilidade global

*Disputas territoriais bloqueiam a expansão.*



## Descoberta Científica

**ID:** EVT-12

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** instant

### Efeitos:

- Todos compram 1 carta extra (tecnologia)
- +1 artefato

*Avanço no conhecimento beneficia toda a civilização.*



## Inverno Rigoroso

**ID:** EVT-13

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

**Efeitos:**

- Todos perdem 1 madeira e 1 alimento (manutenção)

*Frio intenso aumenta o consumo de recursos de aquecimento.*



## Renascimento Cultural

**ID:** EVT-14

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

**Efeitos:**

- Todos ganham +1 prestígio +1 influência

*Florescimento das artes eleva o nível cultural de todos.*



## Crise Energética

**ID:** EVT-15

**Tipo:** Eventos

**Custo:** Sem custo

**Duração:** round

### Efeitos:

- Todos perdem 2 energia
- -1 sustentabilidade global

*Escassez de energia paralisa fábricas e tecnologias avançadas.*

## Objetivos Públicos (10)



## Civilização Sustentável

**ID:** OBP-01

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 7 · 2º 4 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** highest\_sustainability

### Efeitos:

- 7 4 2 VP pela posição na trilha de sustentabilidade

*Maior trilha de sustentabilidade individual ao final da rodada 6.*



## Império Tecnológico

**ID:** OBP-02

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 10 · 2º 6 · 3º 3

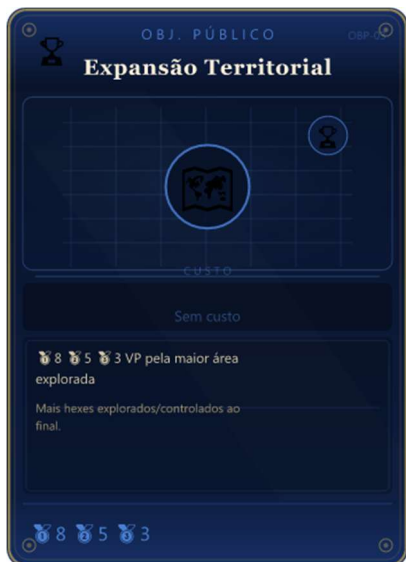
**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_tech\_cards

**Efeitos:**

- 🧪 10 🧪 6 🧪 3 VP pelo maior número de tecnologias

*Mais cards de tecnologia jogados ao final.*



## Expansão Territorial

**ID:** OBP-03

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 8 · 2º 5 · 3º 3

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_hexes

**Efeitos:**

- 8 5 3 VP pela maior área explorada

*Mais hexes explorados/controlados ao final.*



## Mestre Construtor

**ID:** OBP-04

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 9 · 2º 5 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_unique\_buildings

**Efeitos:**

- 9 5 2 VP pela variedade de construções

*Mais construções únicas (tipos diferentes) ao final.*



## Grande Comerciante

**ID:** OBP-05

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 7 · 2º 4 · 3º 2

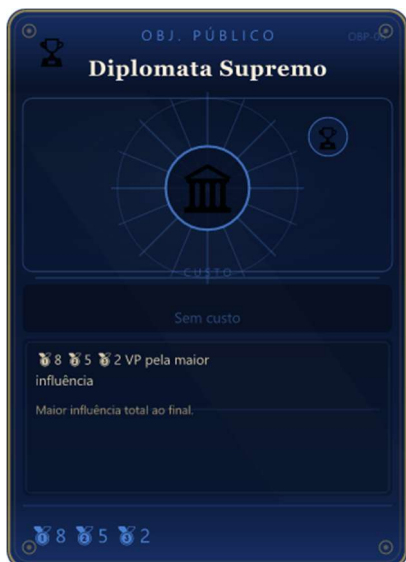
**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_gold

**Efeitos:**

- 🏆 7 🏆 4 🏆 2 VP pela maior reserva de moedas

*Mais moedas acumuladas ao final da rodada 6.*



## Diplomata Supremo

**ID:** OBP-06

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 8 · 2º 5 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_influence

**Efeitos:**

- 🏆 8 🏆 5 🏆 2 VP pela maior influência

*Maior influência total ao final.*



## Dominância Tecnológica

**ID:** OBP-07

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 10 · 2º 6 · 3º 3

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_high\_level\_tech

**Efeitos:**

- 10 6 3 VP pelas tecnologias de alto nível

*Mais tecnologias de nível 3 ou 4 ao final.*



## Explorador Lendário

**ID:** OBP-08

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 8 · 2º 5 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_sea\_hexes

**Efeitos:**

- 8 5 2 VP pela exploração marítima

*Mais hexes de ilha e oceano revelados ao final.*



## Guardião da Natureza

**ID:** OBP-09

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 7 · 2º 4 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_sustainability\_contribution

**Efeitos:**

- 7 4 2 VP pela maior contribuição ecológica

*Maior contribuição individual para sustentabilidade global.*



## Senhor da Produção

**ID:** OBP-10

**Tipo:** Objetivos Públicos

**VP:** 1º 9 · 2º 5 · 3º 2

**Custo:** Sem custo

**Condição:** most\_total\_production

**Efeitos:**

- 9 5 2 VP pela maior produção acumulada

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

## Objetivos Secretos (12)



## Filho das Florestas

**ID:** OBS-01

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** control\_4\_forest\_hexes

**Efeitos:**

- +8 VP se controlar 4+ hexes de floresta

*Controle 4+ hexes de floresta ao final.*



## Senhor das Montanhas

**ID:** OBS-02

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** build\_3\_mountain\_hexes

**Efeitos:**

- +8 VP com 3+ construções em montanha

*Construção em 3+ hexes de montanha.*



## Almirante

**ID:** OBS-03

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** explore\_5\_sea\_hexes

**Efeitos:**

- +9 VP com 5+ hexes marítimos explorados

*Explorar 5+ hexes de oceano ou ilha.*



## Cientista Prodígio

**ID:** OBS-04

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** tech\_in\_4\_categories

**Efeitos:**

- +8 VP com tecnologias em 4+ categorias

*Ter tecnologias em 4 categorias diferentes.*



## Construtor de Impérios

**ID:** OBS-05

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** 6\_unique\_buildings

**Efeitos:**

- +10 VP com 6+ construções diferentes

*Ter 6+ construções únicas ao final.*



## Guardião das Ruínas

**ID:** OBS-06

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** 4\_ruins\_cards

**Efeitos:**

- +7 VP com 4+ cards de exploração de ruínas

*Possuir 4+ cards de exploração de ruínas.*



## Pacifista

**ID:** OBS-07

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** sustainability\_8\_plus

### Efeitos:

- +9 VP se sustentabilidade  $\geq 8$

*Sustentabilidade individual  $\geq 8$  ao final.*



## Magnata

**ID:** OBS-08

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** 15\_plus\_gold

### Efeitos:

- +7 VP com 15+ moedas acumuladas

*Acumular 15+ moedas ao final.*



## Herdeiro da Maravilha

**ID:** OBS-09

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** wonder\_by\_round\_4

**Efeitos:**

- +8 VP por construir maravilha cedo

*Construir uma Maravilha até a rodada 4.*



## Conquistador Pacífico

**ID:** OBS-10

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** highest\_influence\_never\_last

**Efeitos:**

- +10 VP por liderança diplomática consistente

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



## Mestre do Equilíbrio

**ID:** OBS-11

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** all\_resources\_at\_least\_1

**Efeitos:**

- +6 VP com todos os recursos presentes

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



## Legado Eterno

**ID:** OBS-12

**Tipo:** Objetivos Secretos

**Custo:** Sem custo

**Condição:** 3\_legacy\_cards\_revealed

**Efeitos:**

- +9 VP com 3+ cards de legado revelados

*Ter 3+ cards do tipo Legado revelados ao final.*

## Exploração (10)



## Mapa Antigo

**ID:** EXP-01

**Tipo:** Exploração

**VP:** 1

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- Revela 3 hexes à sua escolha no mapa

*Pergaminho com rotas das civilizações anteriores.*



## Cristal Geomagnético

**ID:** EXP-02

**Tipo:** Exploração

**VP:** 1

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +2 energia; indica depósitos de energia vulcânica

*Mineral raro encontrado nas ruínas que pulsa com energia.*



## Diário de Expedição

**ID:** EXP-03

**Tipo:** Exploração

**VP:** 1

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- Compra 2 cards de exploração adicionais

*Registros de um explorador anterior revelam segredos.*



## Relíquia Sagrada

**ID:** EXP-04

**Tipo:** Exploração

**VP:** 2

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +2 prestígio +1 influência

*Objeto de adoração das civilizações perdidas.*



## Planta Medicinal Rara

**ID:** EXP-05

**Tipo:** Exploração

**VP:** 1

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +1 trabalhador permanente; trabalhadores especiais duram 1 rodada extra

*Erva com propriedades curativas descoberta nas ruínas.*



## Tesouro Submerso

**ID:** EXP-06

**Tipo:** Exploração

**VP:** 2

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +4 moedas +1 artefato

*Cofre naufragado recuperado do fundo oceânico.*



## Inscrições Ancestrais

**ID:** EXP-07

**Tipo:** Exploração

**VP:** 2

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- Compra 1 card de tecnologia de nível 1 ou 2 grátis

*Textos antigos revelam conhecimentos perdidos.*



## Fonte Natural

**ID:** EXP-08

**Tipo:** Exploração

**VP:** 1

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +3 água; hex onde foi encontrada produz +1 água permanentemente

*Nascente pura que reabastece continuamente.*



## Mina Abandonada

**ID:** EXP-09

**Tipo:** Exploração

**VP:** 2

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +2 ferro +1 pedra imediatamente; +1 pedra/rodada

*Mina antiga ainda com filões inexplorados.*



## Artefato Tecnológico

**ID:** EXP-10

**Tipo:** Exploração

**VP:** 3

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- Pesquise gratuitamente 1 tecnologia de qualquer nível até 3

*Dispositivo das civilizações anteriores avança décadas de pesquisa.*

## Comércio (8)



## Contrato de Fornecimento

**ID:** COM-01

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 2 Ouro

**Efeitos:**

- +3 madeira +2 pedra imediatamente

*Acordo de entrega garantida com fornecedores externos.*



## Câmbio Favorável

**ID:** COM-02

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 1 Ouro

**Efeitos:**

- Converta até 3 de qualquer recurso a taxa 1:1 nesta rodada

*Taxa de câmbio excepcional permite trocas vantajosas.*



## Embargo Comercial

**ID:** COM-03

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 2 Influência

**Efeitos:**

- 1 jogador à sua escolha não pode usar o mercado nesta rodada

*Bloqueio diplomático que perturba o comércio rival.*



## Monopólio

**ID:** COM-04

**Tipo:** Comércio

**VP:** 2

**Custo:** 3 Ouro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- +2 moedas por rodada em que nenhum rival comprar este recurso

*Controle exclusivo de um recurso por uma rodada.*



## Leilão de Artefatos

**ID:** COM-05

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 1 Artefato

**Efeitos:**

- +5 moedas ao vender artefato em leilão

*Vende peça rara para o maior licitante.*



## Parceria Estratégica

**ID:** COM-06

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 2 Ouro · 1 Influência

**Efeitos:**

- Escolha 1 jogador: vocês trocam recursos livremente (sem custo) esta rodada

*Aliança comercial temporária de benefício mútuo.*



## Rota da Seda

**ID:** COM-07

**Tipo:** Comércio

**VP:** 2

**Custo:** 1 Prestígio · 2 Ouro

### Efeitos:

- +1 moeda +1 prestígio por rodada enquanto possuir construção de Porto

*Rota de comércio de longa distância com mercadorias preciosas.*



## Especulação de Mercado

**ID:** COM-08

**Tipo:** Comércio

**VP:** 1

**Custo:** 4 Ouro

### Efeitos:

- +8 moedas SE o preço do recurso especulado subir esta rodada

*Aposta calculada na variação de preços do mercado.*

## Influência (8)



## Discurso Inspirador

**ID:** INF-01

**Tipo:** Influência

**VP:** 1

**Custo:** 1 Prestígio

**Efeitos:**

- +2 influência; outros jogadores ganham +1 influência

*Oratória poderosa eleva o prestígio e inspira aliados.*



## Propaganda

**ID:** INF-02

**Tipo:** Influência

**VP:** 1

**Custo:** 2 Ouro

**Efeitos:**

- +2 influência; 1 rival perde 1 influência

*Campanha de desinformação mina a reputação de um rival.*



## Embaixada

**ID:** INF-03

**Tipo:** Influência

**VP:** 2

**Custo:** 3 Ouro · 2 Pedra

### Efeitos:

- +1 influência +1 moeda por rodada; permite tratados gratuitos

*Estabelecimento diplomático permanente.*



## Casamento Real

**ID:** INF-04

**Tipo:** Influência

**VP:** 2

**Custo:** 2 Prestígio · 3 Ouro

### Efeitos:

- +3 influência; +1 VP por aliança com outro jogador

*União dinástica consolida alianças políticas.*



## Boicote Cultural

**ID:** INF-05

**Tipo:** Influência

**VP:** 1

**Custo:** 2 Influência

**Efeitos:**

- 1 rival: ação de influência desta rodada é cancelada

*Pressão cultural que neutraliza a diplomacia rival.*



## Conselho de Sábios

**ID:** INF-06

**Tipo:** Influência

**VP:** 1

**Custo:** 1 Prestígio · 2 Ouro

**Efeitos:**

- Compra 2 cards de influência; +1 influência por card de influência que você tiver

*Assembleia de pensadores que amplifica o poder diplomático.*



## Monumento à Glória

**ID:** INF-07

**Tipo:** Influência

**VP:** 2

**Custo:** 3 Pedra · 2 Prestígio

**Efeitos:**

- +2 influência +1 prestígio; +1 VP ao final por influência  $\geq$  15

*Obra arquitetônica que celebra a grandiosidade da civilização.*



## Rede de Espiões

**ID:** INF-08

**Tipo:** Influência

**VP:** 1

**Custo:** 3 Ouro · 1 Influência

**Efeitos:**

- Veja 3 cards da mão de qualquer rival; roube 1 de sua escolha

*Inteligência estratégica que expõe planos adversários.*

## Trabalhadores Especiais (6)



## Arquiteto Mestre

**ID:** TRB-01

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 3 Ouro · 1 Prestígio

**Efeitos:**

- Permite construir 1 edificação sem custo de trabalhador

*Especialista que otimiza o custo de cada obra.*



## Comerciante Viajante

**ID:** TRB-02

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 4 Ouro

**Efeitos:**

- Duplo acesso ao mercado com desconto

*Negociante experiente que navega com maestria o mercado.*



## Explorador Intrépido

**ID:** TRB-03

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 3 Ouro · 1 Alimento

**Efeitos:**

- Dobra a eficiência da exploração

*Aventureiro que desbrava territórios além do horizonte.*



## Cientista Pesquisador

**ID:** TRB-04

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 3 Ouro · 1 Artefato

**Efeitos:**

- Potencializa pesquisa tecnológica

*Mente brilhante que acelera o avanço tecnológico.*



## Diplomata Habilidadeoso

**ID:** TRB-05

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 2 Prestígio · 2 Ouro

**Efeitos:**

- +1 influência extra por ação diplomática

*Negociador que transforma cada encontro em aliança.*



## Engenheiro Hidráulico

**ID:** TRB-06

**Tipo:** Trabalhadores Especiais

**Custo:** 3 Ouro · 1 Água

**Efeitos:**

- Produção hídrica aumentada

*Especialista em sistemas de irrigação e energia hídrica.*

## Legado (6)



## Código de Leis

**ID:** LEG-01

**Tipo:** Legado

**VP:** 3

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +3 VP ao final; +1 VP por objetivo público concluído

*Conjunto de normas que organiza e protege a sociedade.*



## Biblioteca de Alexandria

**ID:** LEG-02

**Tipo:** Legado

**VP:** 4

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +4 VP ao final; +1 VP por tecnologia de nível 3+

*Repositório do conhecimento de toda a civilização.*



## Tradição Oral

**ID:** LEG-03

**Tipo:** Legado

**VP:** 2

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +2 VP ao final; +1 VP por worker especial já recrutado

*Histórias transmitidas por gerações preservam a sabedoria ancestral.*



## Pacto Eterno

**ID:** LEG-04

**Tipo:** Legado

**VP:** 3

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +3 VP ao final; +1 VP por aliança diplomática ativa

*Acordo de paz que atravessa gerações e molda o futuro.*



## Rota do Comércio

**ID:** LEG-05

**Tipo:** Legado

**VP:** 3

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +3 VP ao final; +1 VP por hex de oceano ou ilha explorado

*Caminho marítimo que conecta povos por séculos.*



## Manifesto Verde

**ID:** LEG-06

**Tipo:** Legado

**VP:** 4

**Custo:** Sem custo

**Efeitos:**

- +4 VP ao final se sustentabilidade global  $\geq 8$ ; +2 VP se  $\geq 6$

*Declaração que compromete a civilização com o equilíbrio ambiental.*