

✦ CIVILIZAÇÕES EM HARMONIA ✦

TERRA CONCORDIA

Manual Completo de Regras

Versão 1.0.46 · Atualizado em 02/06/2026
© 2026 NCB Company — New Cards and Boards

"Nas terras renovadas após a Grande Mudança, quatro civilizações emergem para reconstruir o mundo. Cada uma traz sua própria visão do que significa viver em harmonia."

1. Visão Geral

Terra Concordia é um eurogame estratégico para 1 a 4 jogadores, com duração de 90 a 180 minutos. Os jogadores assumem o papel de líderes de civilizações em um continente recém-renovado, competindo para construir a civilização mais próspera e em harmonia com a natureza.

A pontuação final (VP — Pontos de Vitória) vem de múltiplas fontes: construções, tecnologias, maravilhas, exploração, influência, objetivos públicos e secretos, sustentabilidade e bônus de cartas de legado.

Objetivo

Ao final da última rodada (6 / 8 / 9 / 12 dependendo da variante), o jogador com mais VP vence. Empates são resolvidos por: sustentabilidade individual ? maravilhas ? influência ? tecnologias.

CUIDADO: o jogo termina ANTECIPADAMENTE se qualquer jogador cair com sustentabilidade =1 (colapso ecológico individual) OU se a sustentabilidade global atingir 0.

2. Componentes do Jogo

Cartas (142 no total)

- 8 Maravilhas — efeitos poderosos, até 3 por jogador
- 20 Construções — colocadas em hexes controlados (máx 9 por jogador)
- 24 Tecnologias — 6 categorias × 4 níveis (SEM limite máximo de pesquisa)
- 15 Projetos — empreendimentos com custos altos e efeitos amplos
- 15 Eventos — afetam todos os jogadores; revelado a cada rodada
- 10 Objetivos públicos — visíveis (3 escolhidos por partida)
- 12 Objetivos secretos — 1 por jogador, oculto até o fim
- 10 Exploração + 8 Comércio + 8 Influência + 6 Trabalhadores especiais + 6 Legado

Tabuleiro principal e componentes físicos

- 1 Tabuleiro principal A2 — hex grid 9×6 (54 hexes); 4 hexes iniciais nos cantos coloridos por jogador
- 4 Tabuleiros do jogador A4 — sustentabilidade, tech tree, slots, civilizações
- 8 Trabalhadores por cor (5 iniciais + até 3 recrutados; máx 8)
- Até 9 marcadores de edifício por cor
- Fichas de exploração hexagonais (40 fichas, 5 cópias × 8 terrenos)
- 6 discos de influência por cor
- 10 fichas de recurso
- 1 Ficha de primeiro jogador, marcador de rodada, marcadores de sustentabilidade global

3. Preparação Inicial

Passo 1 — Tabuleiro

Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa. Os 4 hexes iniciais (cantos coloridos) ficam revelados desde o início. Os 50 hexes restantes recebem fichas de exploração face oculta.

Passo 2 — Escolha de civilização

Cada jogador escolhe uma civilização (uma por cor):

* 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.

Passo 3 — Componentes do jogador

- Tabuleiro do jogador na sua frente, ajuste o marcador de sustentabilidade individual em 5.
- Pegue 4 trabalhadores da sua cor. (Pode recrutar até 3 mais durante a partida, total 7.)
- Receba 6 discos de influência na sua cor.
- Aplique os recursos iniciais da civilização no painel de armazenamento.
- Receba 1 objetivo secreto (face oculta, mantenha escondido).
- Coloque seu trabalhador no seu hex inicial (já revelado, colorido com sua cor).

Passo 4 — Mercado e decks

- Embaralhe e separe os 10 decks: Construção, Tecnologia, Evento, Exploração, Projeto, Comércio, Influência, Trabalhador, Legado, Objetivos.
- Revele 4 tecnologias face cima formando o "Mercado de Tecnologia".
- Revele 3 objetivos públicos.
- Revele 2 maravilhas iniciais (das 5 disponíveis em uma partida padrão).
- Marcador de Sustentabilidade Global em 5/10 inicial. Marcador de rodada em R1.
- O Primeiro Jogador é sorteado; recebe a ficha respectiva.

4. Fluxo de Partida — As 4 Fases

Fase 1 — Planejamento (📅)

No início de cada rodada:

- Cada jogador compra 1 carta de Construção + 1 carta do pool MISTO (v1.0.28: projetos + exploração + comércio + influência + trabalhadores + legado, embaralhados juntos; limite de mão: 7).
- Uma carta de Evento é virada do topo do deck e aplicada IMEDIATAMENTE a todos os jogadores. Eventos NEGATIVOS são bloqueados por Fortaleza (CON-17) ou Muralha dos Reinos (MAR-08).
- Renda passiva: cada jogador aplica os bônus por-rodada de suas cartas em jogo (Porto: +1 ouro, Templo: +1 influência, etc.).
- Variante Épico: rodadas 2, 3, 5, 7 revelam 2 eventos. Modo Iniciantes: SEM EVENTOS.
- Renda mínima: qualquer jogador com 0 Alimento recebe +1 automaticamente.
- O marcador de Primeiro Jogador rotaciona para o próximo jogador no sentido horário.

Fase 2 — Ações (⌘)

Esta é a fase principal. Em ordem de turno, cada jogador executa UMA ação por vez, até que todos tenham passado.

- Cada ação normalmente exausta 1 trabalhador (exceto Pesquisar, Comerciar, Recrutar e Passar).
- O turno avança automaticamente para o próximo jogador após cada ação.
- Jogador pode passar a qualquer momento. O PRIMEIRO a passar recebe +1 Ouro como bônus.
- A fase termina quando todos os jogadores tiverem passado.

Fase 3 — Produção (⚙️)

Após todos passarem, todos os hexes com trabalhadores produzem recursos:

- Cada hex revelado e controlado por jogador produz os recursos do seu terreno.
- Cada hex com construção: +1 Prestígio adicional.
- Bônus global: Sustentabilidade Global ≥ 5 → todos ganham +1 Alimento; ≥ 7 → +1 Prestígio extra.
- Bônus individual: Sustentabilidade individual ≥ 7 → +1 Prestígio.
- Bônus tecnológico: production_bonus de cartas pesquisadas/construídas.
- Excesso acima de 10/recurso: a cada 2 excedentes → 1 Ouro (até 10).

Fase 4 — Manutenção (🔧)

Fim da rodada:

- Upkeep: jogadores com 3+ edifícios pagam 1 Ouro por edifício acima do limite. Sem Ouro: perde 1 Sustentabilidade.

- Taxa de manutenção (v1.0.20): cada jogador perde 1 unidade de CADA recurso, EXCETO Ouro (madeira, pedra, ferro, água, alimento, energia, artefato, prestígio, influência). Se já está em 0, permanece em 0.
- Descarte de fim de manutenção (v1.0.28): cada jogador ESCOLHE 2 cartas da mão para descartar (mostradas em uma janela de seleção). A mão final fica com 5 cartas. A IA descarta automaticamente.
- Limite de mão durante o jogo: até 7 cartas; ao fim da manutenção, sempre 5 cartas.
- Trabalhadores exaustos retornam para "livre" no próximo Planejamento.
- Marcador de rodada avança em 1.
- Verificação de fim de jogo: rodada máxima atingida, todas as maravilhas construídas, OU colapso ecológico (sust =1).

5. Ações em Detalhe

Coletar

CUSTO: 1 trabalhador livre

Coloque um trabalhador em um hex revelado e adjacente a um hex que você controla. Receba os recursos do terreno imediatamente. Você passa a controlar o hex e o trabalhador exausta.

Explorar

CUSTO: 1 trabalhador (0 com TEC-09 em oceano/ilha)

Vire uma ficha de hex adjacente a um hex revelado. Receba 1 carta de Exploração. Ruínas: +1 VP bônus. TEC-10 Cartografia revela 2 hexes a mais.

Construir

CUSTO: 1 trabalhador + custo da carta

Coloque uma carta de Construção em um hex que você controla. Templo pode em Início OU Ruínas; Torre de Vigia em Montanha OU Floresta. Máx. 4 construções por hex, 9 totais por jogador. Você ganha o VP da carta. Maravilhas seguem regra própria.

Pesquisar

CUSTO: Apenas custo da carta (sem trabalhador) [MÁX 2×/rodada]

Adquira uma tecnologia. Nível N exige nível N-1 da mesma categoria. Exclusivas (★) só podem ser adquiridas por 1 jogador. SEM LIMITE TOTAL — pode pesquisar todas as 24, mas até 2 por rodada.

Comerciar

CUSTO: Recursos a vender (sem trabalhador) [MÁX 2×/rodada]

Pode fazer ATÉ 3 trocas em uma única ação. Conversão: 3 unidades de qualquer recurso não-ouro = 1 Ouro. Trocas entre recursos não-ouro = 1:1. Limite: 2 usos por jogador por rodada.

Influenciar

CUSTO: 1 Influência + 1 trabalhador [MÁX 1×/rodada]

Reivindique o controle de um hex revelado adjacente, mesmo sem trabalhador ali. O hex passa para você. Hex inicial dos jogadores é PROTEGIDO contra Influenciar. Limite: 1 uso por jogador por rodada.

Restaurar

CUSTO: 1 Madeira + 1 Água + 1 trabalhador [MÁX 2×/rodada]

+1 Sustentabilidade Global. +1 VP imediato. Quando global =7, todos ganham bônus na Produção. Limite: 2 usos por jogador por rodada.

Recrutar

CUSTO: 3 Ouro (sem trabalhador)

Contrate +1 trabalhador permanente. Disponível imediatamente. Máximo 8 trabalhadores por jogador.

Navegar

CUSTO: 1 Alimento (trabalhador já colocado em oceano, lago ou ilha)

Move um trabalhador para um hex adjacente revelado de oceano, lago ou ilha. O novo hex passa ao seu controle. O trabalhador NÃO exausta — apenas se move. A IA nunca usa esta ação. No tabuleiro digital, trabalhadores em oceano ou lago aparecem como uma figura de barco.

Passar

CUSTO: Nenhum

Encerra seu turno na Fase de Ações. O PRIMEIRO jogador a passar recebe +1 Ouro. Quando todos passarem, a fase termina.

6. Limites & Regras Especiais (v1.0.28)

Limites permanentes por jogador

- Máximo 9 construções construídas (total, somando todos os hexes).
- Máximo 10 unidades de cada recurso armazenado (excedente vira ouro 2:1, ou desperdiçado se ouro também estiver em 10).
- Máximo 8 trabalhadores (4 iniciais + recrutáveis).
- Máximo 7 cartas na mão (descarta o excedente na Manutenção).
- Tecnologias: SEM LIMITE — pode pesquisar todas as 24 (6 categorias × 4 níveis).
- Máximo 3 maravilhas construídas por jogador na partida.
- Máximo 4 construções por hex.
- Hex inicial protegido contra a ação Influenciar.

Limites por rodada

- Ação Influenciar: MÁX. 1 uso por jogador por rodada.
- Ação Restaurar: MÁX. 2 usos por jogador por rodada.
- Ação Comerciar: MÁX. 2 usos por jogador por rodada.
- Ação Pesquisar: MÁX. 2 usos por jogador por rodada.
- Cartas jogadas da mão (exploração, comércio, influência, projeto, trabalhador, legado): MÁX. 2 por rodada.
- (Construções não contam para este limite — usam a ação Construir.)

Jogar cartas da mão — ação LIVRE

Jogar uma carta da mão que NÃO seja Construção é uma AÇÃO LIVRE — não consome o turno do jogador (você pode jogar a carta e em seguida realizar uma ação normal). Custo adicional: 2 Ouro POR CARTA jogada (somado ao custo próprio da carta, se houver). Construções, em contraste, são jogadas com a ação Construir e consomem o turno normalmente.

Comerciar — taxa de conversão

Conversão: 3 unidades de qualquer recurso não-ouro = 1 Ouro. Trocas entre recursos não-ouro são 1:1. Numa única ação Comerciar, você pode encadear até 3 trocas; as 3 trocas são confirmadas juntas — pode remover uma troca da fila antes de confirmar. Máximo 2 ações Comerciar por rodada.

Eventos negativos — imunidade

- Jogadores com CON-17 Fortaleza são imunes a eventos negativos.
- Jogadores com MAR-08 Muralha dos Reinos são imunes a eventos negativos.
- Eventos positivos continuam afetando TODOS os jogadores.

7. Pontuação Final

Ao final da partida, cada jogador soma VP de todas as categorias abaixo. Maior total vence (desempate detalhado abaixo).

Categorias de pontuação

- ✂ Construções — soma do VP de cada carta de construção/projeto jogada.
- 🧪 Tecnologias — soma do VP de cada tecnologia pesquisada.
- ♦ Maravilhas — VP da maravilha construída (se houver).
- 🗺 Exploração — 1 VP por hex revelado e controlado.
- 🏛 Influência — 1 VP por 2 unidades de Influência armazenadas.
- 🏆 Objetivos públicos — 3 objetivos públicos, VP por colocação (1º/2º/3º).
- 🔒 Objetivo secreto — VP do objetivo se condição cumprida.
- 🌱 Sustentabilidade — bônus por nível final: $\geq 5 \rightarrow +2$ VP, $\geq 8 \rightarrow +5$ VP, $\geq 10 \rightarrow +8$ VP.
- 💎 Recursos — Prestígio acumulado + 1 VP por 3 Ouro.
- ⭐ Bônus de Fim de Jogo — efeitos condicionais de tecnologias, maravilhas e legados.
- ⭐ VP em jogo — acumulados durante a partida (ruínas, restaurar, efeitos imediatos).

Desempate

Em caso de empate na pontuação total, decidir nesta ordem: (1) sustentabilidade individual, (2) maravilhas construídas, (3) influência acumulada, (4) total de tecnologias pesquisadas.

8. Variantes

Padrão (9 rodadas, recomendado)

5 maravilhas no pool, 3 objetivos públicos, 4 tecnologias no mercado. Inclui cartas EXTRAS: Exploração + Comércio + Trabalhadores + Projetos. Duração: 90-180 min.

Rápido (6 rodadas)

3 maravilhas no pool, 2 objetivos públicos, 4 tecnologias. Inclui cartas EXTRAS: Exploração + Comércio. Duração: 60-90 min.

Épico (12 rodadas)

5 maravilhas, 3 objetivos, 6 tecnologias no mercado. Eventos duplos nas rodadas 2, 3, 5 e 7. Inclui TODAS as cartas extras: Exploração + Comércio + Trabalhadores + Influência + Legado. Duração: 150-240 min.

Iniciantes (8 rodadas)

Mercado fixo (preços não mudam), SEM EVENTOS (todos os eventos removidos, não apenas os negativos), sem objetivos secretos. Inclui cartas EXTRAS: Exploração + Comércio. Ideal para primeiros jogos.

Diplomacia (8 rodadas)

Modo exclusivo para EXATAMENTE 4 jogadores HUMANOS (sem IA). Sistema de alianças bilaterais: um jogador propõe, outro aceita ou rejeita. Cada jogador pode ter NO MÁXIMO 1 aliança ativa por vez. Quando uma aliança é formada, AMBOS os jogadores ganham +3 OURO imediatamente. Alianças duram 1 rodada. Inclui cartas EXTRAS: Comércio + Influência + Legado. Botão "🤝 Diplomacia" disponível no jogo para formar/dissolver alianças.

Modo Solo (6 cenários — objetivos compostos)

Com playerCount=1 você escolhe um cenário. Cada cenário tem OBJETIVOS COMPOSTOS — é preciso cumprir TODOS para vencer; se faltar qualquer um, a tela final mostra "DERROTA!".

- O Primeiro Império (? , 6 rodadas, Solaris) — 3 construções + 5 tecnologias.
- Guardião da Floresta (★★, 6 rodadas, Verdantis) — Serraria + 3 hexes de floresta + 1 maravilha + 4 tecnologias.
- Mercado Lendário (★★★, 10 rodadas, Aurífera) — Mercado + 5 tecnologias + 4× Comerciar → 🏆 Ouro + 1 maravilha.
- Almirante Solitário (★★★, 9 rodadas, Mariteia) — Porto OU Estaleiro + 5 tecnologias + 3 hexes oceano/ilha + 1 maravilha.
- O Arquiteto Visionário (★★★★, 10 rodadas, Solaris) — 4 construções (Oficina obrigatória) + 7 tecnologias + 1 maravilha.
- O Último Refúgio (★★★★★, 12 rodadas, Verdantis) — 4 construções (Templo obrigatório) + 9 tecnologias + 2 maravilhas + Sust. Global ≥6.

Comportamento da IA (Automa)

A IA segue uma SEQUÊNCIA FIXA de ações por rodada (script determinístico). Cada turno tem uma ação primária; se não for viável, a IA tenta uma alternativa e, em último caso, passa.

Ações usadas pela IA

- Coletar (em hex sem dono OU em qualquer hex revelado adjacente)
- Explorar
- Pesquisar
- Restaurar
- Influenciar
- Construir
- Recrutar
- Passar (sempre no último turno do script da rodada)

NÃO usa: Comerciar, jogar cartas da mão.

Recursos da IA — apenas no início da partida

- Fácil / Normal: IA inicia com 5 unidades de cada recurso.
- Difícil: IA inicia com 7 unidades de cada recurso.
- Nas rodadas seguintes, a IA mantém os recursos que possui após o Planejamento (como os jogadores humanos — sem reset por rodada).

Fallback automático

Se a ação do script não for viável (ex.: sem recursos para Pesquisar/Construir; sem Influência; sem Madeira+Água para Restaurar; ouro insuficiente para Recrutar), a IA NÃO passa automaticamente. Ela tenta Explorar; se também falhar, tenta Coletar (em qualquer hex adjacente). Só passa quando o script manda ou quando NENHUMA ação é possível.

Ritmo da Automa

Cada rodada tem entre 8 e 10 turnos (último é sempre Passar).

Dificuldade da IA (escolhida antes da partida)

A dificuldade (Fácil/Normal/Difícil) ajusta apenas o VP inicial.

- 🌱 Fácil — IA inicia com +20 VP e 5 em cada recurso.
- ✂ Normal — IA inicia com +40 VP e 5 em cada recurso.
- 🔥 Difícil — IA inicia com +60 VP e 7 em cada recurso.

— *Fim do Manual Completo* —

Para a referência detalhada de cada uma das 142 cartas, consulte o arquivo [Civilopedia-TerraConcordia.pdf](#).