

◆ EDIÇÃO PRINT & PLAY ◆

TERRA CONCORDIA

Manual do Jogo Físico

Versão 1.0.46

© 2026 NCB Company — New Cards and Boards

1. Visão Geral

Terra Concordia é um eurogame de civilização para 1–4 jogadores em um continente recém-renovado após a Grande Mudança. Esta edição Print & Play permite imprimir tabuleiro, cartas e fichas para jogar fisicamente.

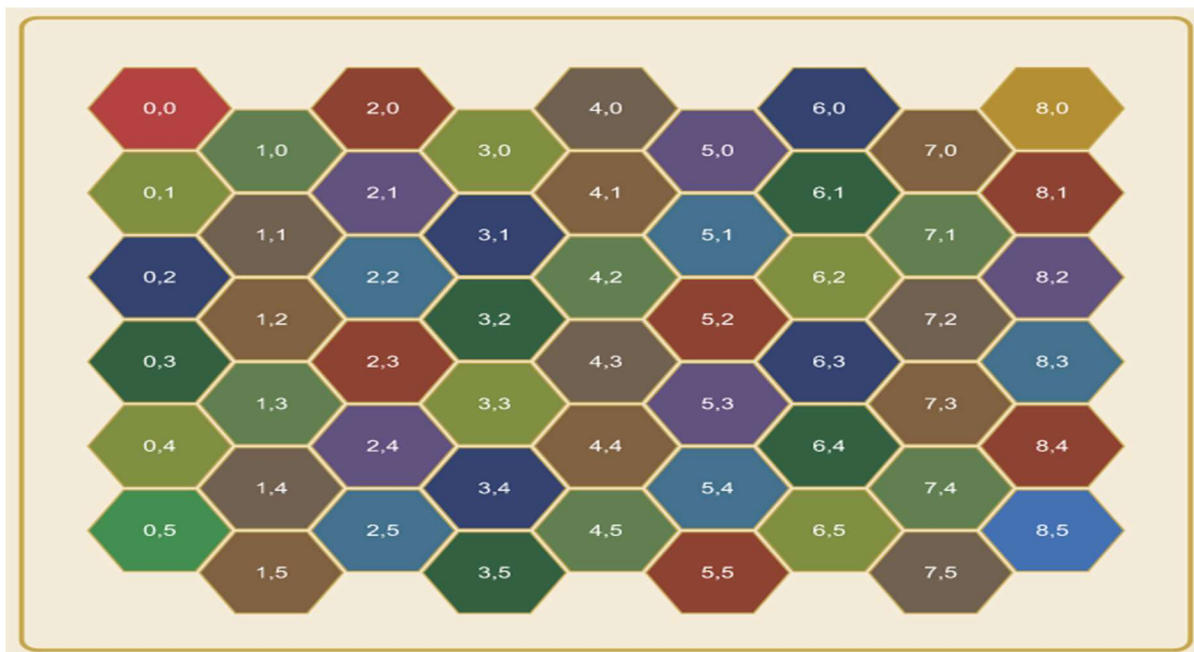
Cada partida dura de 90 a 180 minutos. Os jogadores constroem civilizações pacíficas em harmonia, equilibrando crescimento, exploração e sustentabilidade.

2. Componentes do Jogo Físico

- 1 Tabuleiro principal A2 (54 hexes em grade 9×6 com 4 hexes iniciais coloridos)
- 4 Tabuleiros do jogador A4 (um por civilização)
- 142 Cartas (8 Maravilhas, 20 Construções, 24 Tecnologias, 15 Projetos, 15 Eventos, 22 Objetivos, demais)
- 4 conjuntos de 7 trabalhadores (peões) coloridos
- 4 conjuntos de até 9 marcadores de edifício
- 40 fichas de exploração hexagonais (5 por terreno)
- 4 conjuntos de 6 discos de influência
- Marcadores de recurso, sustentabilidade global, rodada e primeiro jogador
- 1 livreto de regras (este manual)

3. Anatomia do Tabuleiro Principal

O tabuleiro é uma grade hexagonal 9×6 (54 hexes). As coordenadas mostradas abaixo são (coluna, linha). Os 4 cantos são hexes iniciais, coloridos com a cor de cada civilização e revelados desde o começo.



Tabuleiro principal — 4 cantos = hexes iniciais coloridos

4. Anatomia de um Hex

Cada hex pode conter os seguintes elementos (ilustrados separadamente abaixo, sem sobreposição):



- Ficha de exploração (○) — coberta antes de ser revelada. Mostra o terreno do hex e dá um token bônus.
- Trabalhador — ocupante do hex; necessário para colher os recursos do terreno na fase de Produção.
- Edifício (cubo dourado) — construção colocada por uma carta de Construção. Adiciona produção e Prestígio.
- Disco de influência — marca controle territorial (objetivos de influência).




5. Tipos de Terreno

Os 9 terrenos definem o que cada hex produz. A tabela abaixo mostra a aparência da ficha e sua produção:

 <p>FLO Madeira</p> <p>Floresta <i>Madeira ×2</i></p>	 <p>MON Pedra ×2</p> <p>Montanha <i>Pedra ×2, Ferro ×1</i></p>	 <p>LAG Água ×3</p> <p>Lago <i>Água ×3</i></p>
 <p>CAM Alimento</p> <p>Campo <i>Alimento ×2</i></p>	 <p>RUÍ Artefato</p> <p>Ruínas <i>Artefato ×1, Ouro ×1, Inf ×1</i></p>	 <p>VUL Energia</p> <p>Vulcânico <i>Energia ×2, Pedra ×1</i></p>
 <p>OCE Água ×2</p> <p>Oceano <i>Água ×2 (requer Porto)</i></p>	 <p>ILH Madeira</p> <p>Ilha <i>Madeira ×1, Alimento ×1, Ouro ×1</i></p>	 <p>INI Qualquer</p> <p>Inicial <i>Qualquer recurso ×1</i></p>

6. Tabuleiro do Jogador

Cada jogador tem um tabuleiro pessoal A4 com áreas dedicadas (esquemático abaixo):

CIVILIZAÇÃO — SOLARIS		
RECURSOS Madeira: ___ Pedra: ___ Ouro: ___ Ferro: ___ Água: ___ Energia: ___ Alimento: ___ Artefato: ___	TRABALHADORES (máx 8) 	TECNOLOGIAS Agricultura: [1][2][3][4] Engenharia: [1][2][3][4] Navegação: [1][2][3][4] Ciência: [1][2][3][4] Energia: [1][2][3][4] Cultura: [1][2][3][4]
	SUSTENTABILIDADE 	
CARTAS EM JOGO (Construções / Projetos / Maravilhas) 		

- Banner superior — nome e ícone da civilização escolhida.
- Bloco de Recursos — slots para Madeira, Pedra, Ouro, Ferro, Água, Energia, Alimento, Artefato, Prestígio, Influência.
- Trabalhadores — 7 peões (5 iniciais + até 3 recrutados).
- Trilha de Sustentabilidade — 0 a 10, começa em 5.
- Tecnologias pesquisadas — 6 categorias × 4 níveis cada.
- Cartas em Jogo — slots para Construções/Projetos/Maravilhas ativadas.

7. Anatomia de uma Carta

Abaixo, exemplo da carta de Construção "Serraria" (CON-01). Toda carta segue o mesmo layout:



Banner superior

Tipo (CONSTRUÇÃO), nome da carta, ID e ícone.

Arte central

Ilustração temática gerada proceduralmente por tipo/ID.

Barra de Custo

Ícones dos recursos consumidos para jogar a carta.

Quadro de Efeitos

Texto das habilidades + lore em itálico.

Rodapé

VP (★), badges (nível tech / duração / exclusiva) e categoria.

8. Tipos de Carta

São 12 tipos de carta no jogo. Um exemplo de cada:



Maravilha



Construção



Tecnologia



Projeto



Evento



Objetivo



Exploração



Comércio



Influência



Trabalhador



Legado



Legado

9. Fichas e Marcadores

Lista de fichas físicas usadas no jogo:



Trabalhador (peão)

Realiza ações em hexes. máx 8 por jogador.



Marcador de Edifício

Cubo colorido colocado em hex ao construir.



Disco de Influência

Marca controle territorial. 6 por jogador.



Ficha de Exploração

Cobre hex até ser revelada. 5 por terreno.



Marcador de Sustentabilidade

Avança/recua na trilha individual e global.



Marcador de Rodada

Avança 1 a cada Manutenção.



Ficha de Primeiro Jogador

Rotaciona horário a cada rodada.

10. Preparação Inicial

1. Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa. Os 4 hexes iniciais (cantos coloridos) ficam revelados.
2. Distribua fichas de exploração aleatoriamente face para baixo nos 50 hexes restantes.
3. Cada jogador escolhe uma civilização e pega o tabuleiro do jogador, 4 trabalhadores, 6 discos de influência, e marcador de edifícios na sua cor.
4. Aplique os recursos iniciais da civilização escolhida no painel de armazenamento.
5. Embaralhe e separe os 12 decks: Maravilha, Construção, Tecnologia, Projeto, Evento, Objetivo Público, Objetivo Secreto, Exploração, Comércio, Influência, Trabalhador, Legado.
6. Revele 4 tecnologias face cima (Mercado de Tecnologia), 3 objetivos públicos e 2 maravilhas iniciais.
7. Cada jogador recebe 1 objetivo secreto, oculto.
8. Cada jogador coloca 1 trabalhador no seu hex inicial.
9. Marcador de Sustentabilidade Global em 5; marcador de Rodada em 1.
10. Sorteie o Primeiro Jogador e entregue a ficha.

11. Fluxo de Partida — 4 Fases

Fase 1 — Planejamento

- Cada jogador compra 1 Construção + 1 Exploração (limite de mão 7).
- Revele 1 carta de Evento e aplique a todos.
- Aplique renda passiva (efeitos por-rodada das cartas em jogo).
- Rotacione o marcador de Primeiro Jogador no sentido horário.

Fase 2 — Ações

- Em ordem de turno, cada jogador executa UMA ação por vez.
- A maioria das ações exausta 1 trabalhador (vire-o de lado).
- Quando passar, marque "passou"; o 1º a passar ganha +1 Ouro.
- Fase termina quando todos passaram.



Fase 3 — Produção

- Cada hex revelado com trabalhador produz os recursos do terreno.
- Hex com construção: +1 Prestígio.
- Sustentabilidade global =7: todos ganham +1 Alimento.
- Sustentabilidade individual =7: +1 Prestígio.
- Excesso acima de 10 por recurso: cada 2 excedentes → 1 Ouro.

Fase 4 — Manutenção

- Upkeep: 1 Ouro por edifício acima de 3. Sem Ouro: -1 Sustentabilidade.
- Descarte para o limite de mão (7 cartas).
- Recall: todos os trabalhadores exaustos retornam.
- Avance o marcador de Rodada.
- Verifique fim de jogo (rodada máxima, todas maravilhas construídas, ou colapso).

12. Ações em Detalhe

	AÇÃO	CUSTO	EFEITO
	Explorar	1 trabalhador	Revela 1 hex adjacente; ganha o token.
	Construir	1 trabalhador + custo carta	Joga construção em hex controlado.
	Recrutar	2 Alimento	+1 trabalhador (máx 8).
	Pesquisar	custo da tecnologia	Adquire tecnologia (máx 3/rodada).
	Comerciar	recursos da troca	Até 3 trocas/ação · 3 não-ouro = 1 ouro · não-ouro 1:1 (máx 3/rodada).
	Mover	1 trabalhador	Move trabalhador para hex adjacente.
	Diplomacia	1 Influência	Aplica efeito diplomático.
	Projeto	1 trabalhador + custo carta	Joga uma carta de projeto.
	Maravilha	1 trabalhador + custo enorme	Constrói maravilha (uma por jogador).
	Passar	—	Encerra turno. O 1º a passar ganha +1 Ouro.

13. Pontuação Final

- VP impressos nas cartas em jogo (construções, projetos, maravilhas, tecnologias).
- VP de objetivos públicos (1º/2º/3º na condição) e secretos (binário).
- VP por sustentabilidade individual final (1 VP por nível =6).
- VP por Prestígio (1 VP por 2 Prestígio).
- Bônus de Legado por cartas de legado em jogo.
- Desempate: sustentabilidade ? maravilhas ? influência ? tecnologias.

14. Variantes

Rápido — 6 rodadas

Partida rápida (60–90 min). 3 maravilhas no pool, 2 objetivos públicos.

Padrão — 9 rodadas

Partida padrão (90–180 min). 5 maravilhas no pool, 3 objetivos públicos. Setup default.

Iniciantes — 8 rodadas

Mercado fixo, sem objetivos secretos, SEM EVENTOS (deck removido). Ideal para primeiros jogos.

Diplomacia — 8 rodadas

Exige EXATAMENTE 4 jogadores HUMANOS (sem IA). Cada jogador pode ter no máximo 1 aliança ativa por vez; quando formada, AMBOS ganham +3 OURO imediatamente. Alianças duram 1 rodada. Cartas extras: Comércio + Influência + Legado.

Épico — 12 rodadas


Partida longa (150–240 min). Eventos extras nas rodadas 2, 3, 5 e 7.

Limites por Jogador & por Rodada

- Permanentes: 9 construções · 7 trabalhadores · 7 cartas na mão · 10 unid./recurso · 3 maravilhas.
- Por rodada: Influenciar 1× · Restaurar 2× · Comerciar 2× · Pesquisar 2× · cartas da mão 2×.
- Comerciar: 3 unidades de recurso não-ouro = 1 Ouro · trocas entre não-ouro = 1:1.
- Hex inicial é PROTEGIDO contra a ação Influenciar.
- 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 (digital — Automa): segue uma SEQUÊNCIA FIXA de ações por rodada (script determinístico). Se a ação do script falhar (Pesquisar/Construir/Restaurar/Recrutar/Influenciar), a IA tenta automaticamente Explorar e depois Coletar antes de passar. Ações usadas: Coletar, 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. Recursos da IA apenas no início da partida (sem reset nas rodadas seguintes).

15. Modo Solo + Automa

No modo solo, você joga sozinho contra um cenário com objetivos COMPOSTOS — é preciso cumprir TODOS os subobjetivos para vencer; se faltar qualquer um, a tela final exibe "DERROTA!".

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

Comportamento da IA (Automa): segue uma SEQUÊNCIA FIXA de ações por rodada (script determinístico). Cada turno tem uma ação primária; se não for viável, tenta uma alternativa; em último caso, passa. Ações usadas: Coletar (em hex sem dono OU em qualquer hex revelado adjacente), Explorar, Pesquisar, Restaurar, Influenciar, Construir, Recrutar, Passar (sempre no último turno do script). NÃO usa Comerciar nem joga cartas da mão. Cada rodada tem entre 8 e 10 turnos (último é sempre Passar). Recursos resetam a cada início de rodada — R1: 5/cada · R2-3: 6 · R4-6: 8 · R7-12: 10.

16. FAQ

P: Posso construir em hex de outro jogador?

R: Não — apenas em hexes que você controla (com seu trabalhador ou disco de influência).

P: Quando ganho o token de uma ficha de exploração?

R: Imediatamente ao revelar o hex pela ação Explorar.

P: Trabalhadores exaustos contam para limite de 7?

R: Sim — exaustos ou disponíveis, o total não pode passar de 7.

P: Posso passar e voltar à fase de ações?

R: Não — passar é final dentro da rodada.

P: Eventos negativos podem ser cancelados?

R: Sim — Fortaleza (CON-17) e Muralha dos Reinos (MAR-08) bloqueiam eventos negativos.

P: Há limite de tecnologias?

R: Não há limite total, mas é máximo 2 pesquisas por rodada e o nível N exige nível N-1 da mesma categoria.

P: Limites de hexes para construir?

R: Máx 9 construções por jogador no tabuleiro.

P: Como faço Comerciar?

R: Ação Comerciar permite até 3 trocas. Conversão: 3 unidades de qualquer recurso não-ouro = 1 Ouro. Trocas entre recursos não-ouro são 1:1. Máximo 2 ações Comerciar por rodada.

P: Quantas maravilhas posso construir?

R: Até 3 por jogador na partida.

P: Quem pode Influenciar meu hex inicial?

R: Ninguém — o hex inicial é PROTEGIDO contra a ação Influenciar.

P: Discos de influência expiram?

R: Não — permanecem até o jogador removê-los voluntariamente.

P: Posso jogar uma carta diretamente da mão?

R: Sim — pagando o custo da carta + 2 Ouro adicionais.

17. Glossário

VP: Pontos de Vitória — objetivo principal do jogo.

Upkeep: Pagamento de manutenção pelos edifícios excedentes no fim da rodada.

Recall: Retorno dos trabalhadores exaustos ao estado livre.

Hex inicial: Um dos 4 cantos coloridos, sempre revelados, onde cada civilização começa.

Colapso ecológico: Sustentabilidade individual = 1 ou global = 0 ? fim antecipado do jogo.

Mercado de Tecnologia: 4 tecnologias face cima disponíveis para Pesquisar.

Maravilha: Carta de altíssimo custo; cada jogador pode construir até 3.

Automa: Adversário automático no modo solo.

18. Créditos

Design: NCB Company (New Cards and Boards).

Arte das cartas e tabuleiro: gerada proceduralmente pelo motor de impressão Terra Concordia.

Manual físico: Versão 1.0.46 — 2026.

Civilizações: Solaris (vermelho), Mariteia (azul), Verdantis (verde), Aurífera (amarelo).

Solaris: Reino do Sol Eterno — Início forte em pedra, influência e prestígio — favorece construção e diplomacia.

Mariteia: Navegadores do Vento Sul — Início rico em madeira, água e 1 artefato — favorece navegação, exploração e comércio marítimo.

Verdantis: Guardiões da Floresta Viva — Início abundante em alimento, madeira e água — favorece sustentabilidade e produção agrícola.

Aurífera: Mercadores do Deserto Dourado — Início com 6 ouro e diversidade de recursos — favorece comércio agressivo e flexibilidade.