

◆ CIVILIZAÇÕES EM HARMONIA ◆

TERRA CONCORDIA

Civilizações em Harmonia

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 (90–180 min). Os jogadores lideram civilizações em um continente recém-renovado, competindo para construir a sociedade mais próspera e em harmonia com a natureza.

Pontos de Vitória (VP) vêm de construções, tecnologias, maravilhas, exploração, influência, objetivos públicos/secretos, sustentabilidade e bônus de cartas.

2. Fases da Rodada

Cada rodada tem 4 fases em ordem fixa:

- 📄 Planejamento — distribui 1 carta de construção + 1 do pool MISTO; revela 1 evento.
- ✂ Ações — cada jogador realiza UMA ação por vez até todos passarem.
- ⚙ Produção — hexes com trabalhadores produzem recursos automaticamente.
- 🛠 Manutenção — upkeep + (taxa -1/recurso REMOVIDA em v1.0.28) + descarte para 5 cartas.

3. Ações Principais

Cada ação consome o turno (exceto jogar carta da mão = AÇÃO LIVRE, custa 2 ouros extras).

- 🌿 Coletar — 1 trabalhador; pega os recursos do hex e o reivindica.
- 🏗 Construir — gasta recursos; ergue um edifício no hex controlado (máx 9/jogador).
- 🔬 Pesquisar — gasta recursos; adquire tecnologia (máx 2/rodada).
- 🌟 Explorar — 1 trabalhador; revela hex adjacente e o reivindica automaticamente.
- ⚓ Navegar — 1 alimento; move trabalhador em água para hex aquático adj. revelado (não exausta).
- 💰 Comerciar — troca recursos no mercado (máx 2/rodada; até 3 trocas por ação).
- 🏛 Influenciar — 1 influência + 1 trab.; reivindica hex revelado e ROUBA VP se tiver construções.
- 🌱 Restaurar — 1 madeira + 1 água; +1 sust. global e +1 VP (máx 2/rodada).
- 👤 Recrutar — 3 ouro; +1 trabalhador permanente (máx 8/jogador).
- ▶▶ Passar — encerra o turno; 1º a passar ganha +1 ouro.

4. Sustentabilidade Global

Trilha 0–10 compartilhada entre TODOS os jogadores:

- ≥ 5 — todos ganham +1 Alimento na Produção.
- ≥ 7 — todos ganham +1 Prestígio extra na Produção.
- $= 0$ — COLAPSO ECOLÓGICO GLOBAL: todos perdem.
- Qualquer jogador com $\text{sust} \leq 1 \rightarrow$ COLAPSO INDIVIDUAL: todos perdem.

5. Pontuação Final (VP)

Ao fim da última rodada, somam-se:

- VP de construções, tecnologias, maravilhas (até 3 por jogador), exploração (1 por hex controlado).
- Objetivos públicos (🏆 / 🏆 / 🏆) + objetivo secreto se cumprido.
- Sustentabilidade: +2 VP (≥ 5), +5 (≥ 8), +8 (=10).
- Bônus de cartas (legados, projetos) + 1 VP por 3 ouro acumulado.
- Empates: sustentabilidade → maravilhas → influência → tecnologias.

6. Variantes do Jogo

Escolha no setup:

- Rápido (6 rodadas) — para iniciantes ou partidas curtas.
- Padrão (9 rodadas) — modo recomendado.
- Épico (12 rodadas) — com eventos extras nas rodadas 2, 3, 5 e 7.
- Iniciantes (8 rodadas) — sem eventos.
- Diplomacia (8 rodadas, 4 humanos) — alianças formais entre jogadores.
- Solo (6 cenários) — modo single-player vs Automa (IA).