

🌀 DESAFIO INDIVIDUAL 🌀

TERRA CONCORDIA

Manual do Modo Solo
& Guia da Automa (IA)

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

1. Visão Geral do Modo Solo

O Modo Solo permite jogar Terra Concordia sozinho, completando desafios pré-definidos. Não há outros jogadores na mesa — você joga contra os limites do tabuleiro, os eventos aleatórios e as metas do cenário escolhido.

Diferenças do modo multiplayer

- Apenas 1 jogador humano controla 1 civilização.
- Não há rivais — você não compete por hexes ou objetivos públicos.
- A vitória/derrota é determinada pela META DO CENÁRIO escolhido, NÃO pelo VP total.
- Eventos e mercado continuam funcionando normalmente.
- O timer de fim de jogo (rodadas) é definido pelo cenário (6, 8, 9, 10 ou 12 rodadas — varia por cenário).

Como iniciar uma partida solo

- Na tela de Configuração da Partida, escolha 1 JOGADOR.
- Aparecerá automaticamente a seção "🎯 CENÁRIO SOLO".
- Escolha "Partida Livre" (sem meta — usa VP) OU um dos 6 cenários.
- O cenário escolhido define automaticamente: variante de jogo + civilização recomendada.
- Você pode trocar a civilização manualmente, mas a recomendada otimiza para o cenário.

2. Os 6 Cenários Disponíveis

Cada cenário tem uma meta específica. Cumprir = VITÓRIA 🏆 . Não cumprir = DERROTA ⚠️.

🏰 O Primeiro Império (★★★★☆)

VARIANTE: short (6 rodadas)

CIV RECOMENDADA: RED

META: Em 6 rodadas: 3 construções + 5 tecnologias pesquisadas

O início de uma grande civilização. Em apenas 6 rodadas, prove sua liderança erguendo 3 construções e dominando 5 tecnologias.

🌿 Guardião da Floresta (★★★★☆)

VARIANTE: short (6 rodadas)

CIV RECOMENDADA: GREEN

META: Em 6 rodadas: Serraria + 3 hexes de floresta + 1 maravilha + 4 tecnologias

A floresta é sua aliada. Erga a Serraria, controle 3 hexes de floresta, construa uma maravilha e pesquise 4 tecnologias.

🏪 Mercador Lendário (★★★★☆)

VARIANTE: standard (10 rodadas)

CIV RECOMENDADA: YELLOW

META: Em 10 rodadas: Mercado + 5 tecnologias + 4× Comerciar→Ouro + 1 maravilha

Construa o Mercado e faça fortuna! Comerciar comprando ouro 4 vezes, pesquisar 5 tecnologias e erguer uma maravilha provam seu domínio comercial.

🚢 Almirante Solitário (★★★★☆)

VARIANTE: standard (9 rodadas)

CIV RECOMENDADA: BLUE

META: Em 9 rodadas: Porto OU Estaleiro + 5 tecnologias + 3 hexes oceano/ilha + 1 maravilha

Domine os oceanos. Construa Porto ou Estaleiro, controle 3 hexes marítimos, pesquise 5 tecnologias e ergua uma maravilha em 9 rodadas.

✦ O Arquiteto Visionário (★★★★☆)

VARIANTE: epic (10 rodadas)

CIV RECOMENDADA: RED

META: Em 10 rodadas: 4 construções (Oficina obrigatória) + 7 tecnologias + 1 maravilha

Sua visão construirá uma civilização lendária. Erga 4 construções (incluindo a Oficina), pesquise 7 tecnologias e construa uma maravilha em 10 rodadas.

🏠 O Último Refúgio (★★★★☆)

VARIANTE: epic (12 rodadas)

CIV RECOMENDADA: GREEN

META: Em 12 rodadas: 4 construções (Templo obrigatório) + 9 tecnologias + 2 maravilhas + Sust. Global ≥ 6

O desafio final. Construa o Templo + 3 outras construções, pesquise 9 tecnologias, ergua 2 maravilhas e mantenha a sustentabilidade global ≥ 6 durante 12 rodadas.

3. Regras Específicas do Modo Solo

Vitória vs. Derrota

Ao final da partida, o jogo avalia o estado contra a META do cenário:

- 🏆 VITÓRIA — se a condição foi cumprida (ex: "ter 3+ construções E 2+ tecnologias")
- ⚠️ DERROTA — se a condição não foi atingida
- A tela de fim de jogo mostra detalhes: ex. "Construções: 2/3 · Tecnologias: 3/2"

Fim de Jogo Antecipado

Igual ao multiplayer — a partida pode terminar antes da última rodada se:

- Sua sustentabilidade individual cair a =1 (colapso ecológico pessoal)
- A sustentabilidade global atingir 0 (colapso global)
- Todas as maravilhas disponíveis forem construídas

Limites mantidos

- Máximo 9 construções por jogador (total)
- Máximo 10 unidades de cada recurso (excesso 2:1 para ouro)
- Máximo 8 trabalhadores (5 iniciais + 3 recrutáveis)
- Máximo 7 cartas na mão
- SEM limite total de tecnologias
- Máximo 3 Maravilhas por jogador
- Influenciar: máx 1 uso por rodada
- Restaurar / Comerciar / Pesquisar: máx 2 usos por rodada
- Comerciar: 3 unidades de recurso não-ouro = 1 ouro; trocas não-ouro = 1:1
- Cartas jogadas da mão: máx 2 por rodada
- Cada carta jogada da mão custa adicional de 2 ouro
- Hex inicial protegido contra Influenciar
- Modo Iniciantes: deck de eventos completamente removido (SEM eventos)

Dificuldade da Automa (multiplayer)

A dificuldade 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.

4. A Automa (Inteligência Artificial)

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)

🚫 O que a Automa NUNCA faz

- 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 (sem reset).

↔ Fallback automático

Se a ação do script falhar (Pesquisar/Construir/Restaurar/Recrutar/Influenciar), a IA tenta Explorar; se também falhar, tenta Coletar — antes de passar.

🕒 Ritmo da Automa

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

💧 Dificuldade

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.

5. Dicas Estratégicas — Modo Solo

Geral

- Leia bem a meta do cenário ANTES de começar.
- A civilização recomendada é a melhor escolha — outra civ = desafio extra.
- Cada carta da mão custa 2 ouro EXTRA (além do custo próprio).
- Mantenha sust =5 para evitar colapso e ganhar +2 VP final.

Por Cenário

- SCN-01 (6R, Solaris): 3 construções + 5 techs nível 1.
- SCN-02 (6R, Verdantis): Serraria + 3 florestas + 1 maravilha + 4 techs.
- SCN-03 (8R, Aurífera): Mercado + 6 techs + Comerciar → 🏆 Ouro 6× + 1 maravilha.
- SCN-04 (9R, Mariteia): Porto OU Estaleiro + 5 techs + 3 hexes oceano/ilha + 1 maravilha.
- SCN-05 (10R, Solaris): Oficina obrigatória + 4 construções + 7 techs + 1 maravilha.
- SCN-06 (12R, Verdantis): Templo + 4 construções + 12 techs + 2 maravilhas + Sust Global =7.

Erros comuns

- NÃO comer todas as cartas na rodada 1 (limite 2/rodada).
- NÃO ignore eventos negativos — reduzem sust em -1 ou -2.
- NÃO esqueça: Influenciar é 1×/rodada; Restaurar / Comerciar / Pesquisar são 2×/rodada.
- NÃO acumule >10 recursos — excesso vai para ouro (2:1) ou desperdiçado.

— Fim do Manual do Modo Solo —