



TERRA CONCORDIA

CIVILIZAÇÕES EM HARMONIA



GUIA DE REFERÊNCIA RÁPIDA

Fases, ações, limites e pontuação numa olhada

VERSÃO 2.0 · WINDOWS · LINUX · STEAMOS



A RODADA E AS AÇÕES

Objetivo: ter mais pontos de vitória (VP) no fim da última rodada. Se a **sustentabilidade global** chegar a 0, todos perdem. Se a **sustentabilidade da sua civilização** chegar a 0, você perde.

➡ AS 4 FASES DA RODADA

1 • Planejamento	Cada jogador compra 1 carta de construção + 2 do baralho misto. Um evento é revelado. Entra a renda das cartas jogadas. Os trabalhadores voltam a ficar livres.
2 • Ações	Em ordem de turno, uma ação principal por vez, até todos passarem. Jogar cartas da mão é ação livre. Quem passa primeiro ganha +1 ouro e começa a próxima rodada.
3 • Produção	Hexágonos com trabalhador produzem. +1 prestígio por construção. Global $\geq$ 5: +1 alimento para todos; $\geq$ 7: +1 prestígio. Civilização $\geq$ 7: +1 prestígio.
4 • Manutenção	Madeira, água ou alimento em 0: -1 sustentabilidade da civilização. Imposto de 1 ouro a cada 3 construções. A sustentabilidade global cai 1.

🔨 AÇÕES

AÇÃO	CUSTO	POR RODADA	EFEITO
 Coletar	1 trabalhador	—	Aloca o trabalhador num hexágono seu ou vizinho livre: recebe a produção agora e de novo na fase de produção.
 Explorar	1 trabalhador	—	Revela e controla um hexágono vizinho. A 1ª da rodada compra 1 carta de exploração. Ruínas: +1 VP.
 Construir	1 trabalhador + custo + 1 ouro	2	Constrói uma construção ou maravilha num hexágono seu de terreno compatível.
 Pesquisar	custo da carta	2	Adquire uma tecnologia disponível e libera a do nível seguinte. Nível 4 é exclusiva (★).
 Comerciar	—	1 (Aurífera 2)	Até 3 trocas: 3 de um recurso = 1 ouro; entre recursos 1 : 1.
 Influenciar	1 influência + 1 trabalhador	1	Toma um hexágono sem maravilha, sem trabalhador e com no máximo 1 construção (não o inicial de outro jogador).
 Restaurar	1 madeira + 1 água + 1 trabalhador	1	+1 sustentabilidade global, +1 da civilização e +1 VP. Verdantis: sem trabalhador, +2 e +2 VP.
 Recrutar	2 ouro	1	+1 trabalhador (até 3 por partida, máximo de 8).
 Navegar	1 alimento	2	Move um barco para oceano, lago ou ilha vizinho, controla o hexágono e ganha +2 ouro.
 Jogar carta	custo da carta	2 cartas	Ação livre: não gasta o turno. Construções, maravilhas e tecnologias não contam no limite.
 Passar	—	—	Encerra suas ações na rodada. Descarte até ficar com 5 cartas na mão.

LIMITES E PONTUAÇÃO



LIMITES POR JOGADOR

- 9 construções (com as maravilhas) e 4 por hexágono.
- 3 maravilhas (4 no Épico).
- 8 trabalhadores (começa com 5).
- 9 cartas na mão; ao passar, fica com 5.
- Nenhum recurso fica abaixo de 0, exceto o ouro.



SUSTENTABILIDADE

- Global (0 a 10, de todos): cai 1 por rodada; em 0, todos perdem.
- Da civilização (0 a 10): em 0, você perde.
- Madeira, água ou alimento em 0: -1 da civilização na hora.
- Restaurar e várias cartas aumentam as duas.



CIVILIZAÇÕES

Solaris Construções e maravilhas custam 2 recursos a menos (dos mais caros).

Mariteia Explora oceano e ilha sem trabalhador; a 1ª da rodada revela +1 hexágono.

Verdantis Restaurar não gasta trabalhador e rende o dobro.

Aurífera 2 ações de comércio; cada recurso vale 2 ouros e +1 ouro por ação.



PONTUAÇÃO FINAL

Durante o jogo VP das cartas jogadas, ruínas exploradas, restaurar e efeitos imediatos.

Exploração 1 VP por hexágono controlado.

Influência 1 VP a cada 2 de influência.

Ouro e prestígio 1 VP a cada 3 ouros + o prestígio acumulado.

Objetivos públicos VP por colocação (1º, 2º e 3º).

Objetivo secreto VP se a condição for cumprida.

Sustentabilidade da civilização ≥ 5 : +2 VP · ≥ 8 : +5 VP · 10: +8 VP.

Bônus das cartas Efeitos de fim de jogo das cartas jogadas.

Desempate: mais sustentabilidade da civilização, depois mais maravilhas, mais influência e mais tecnologias.



VARIANTES

Rápido 6 rodadas · 3 maravilhas

Padrão 9 rodadas · 5 maravilhas

Épico 12 rodadas · 8 maravilhas · eventos duplos

Iniciantes 8 rodadas · sem eventos negativos

Diplomacia 8 rodadas · alianças (+3 ouro)

Teclas úteis: **F1** guia · **C** conselheiro · **T** vista de cima · **Esc** voltar. No controle: **X** / **□** guia, **RB** / **R1** conselheiro, **Y** / **△** mão.