

IMPERIALISMO: AMÉRICA

REGRAS

VERSÃO PROTÓTIPO
SETEMBRO/2025

A Segunda Guerra Mundial chegou ao fim. Tem início a Guerra Fria e os Estados Unidos voltam seu olhar para a América Latina:
É essencial avançar sua influência sobre o continente para evitar o avanço do comunismo da União Soviética!
Preocupados com o avanço econômico e cultural Norte Americano os países Latino Americanos se reúnem sob a estátua de Simón Bolívar e decidem trabalhar juntos para manter suas tradições, ideologia e principalmente sua soberania!

Escolha o seu lado:

PROTEJA A SOBERANIA LATINO-AMERICANA!

SALVE A AMÉRICA LATINA DO COMUNISMO!

Controle a economia, manipule politicamente os bastidores e quando necessário, ative grupos militares e guerrilhas. Ao final de cada rodada, quem possuir maior influência em cada Bloco vai reivindicar os pontos de vitória!

CRÉDITOS

Criação: Alex Olteano, Giovanni Arceno, Max Duarte, Renato Sasdelli e Vítor Soares.



PROPOSTA DO JOGO

Imperialismo: América conta a história da América Latina durante o período a Guerra Fria.

Durante esse período os Estados Unidos da América e União Soviética buscaram expandir sua influência globalmente.

Pela proximidade geográfica, a América Latina, muitas vezes tratada como quintal dos Estados Unidos, foi alvo de grande influência dos Estados Unidos, seja ela direta, indireta, secreta ou exposta.

Este jogo tenta trazer um enlaço histórico de eventos, personalidades e momentos da história.

Nem todos os fatos vão acontecer em todas as partidas, nem todas as Revoluções ou Ditaduras estarão presentes, assim como não estarão presentes todas as personalidades. O conteúdo é vasto e a nossa ideia é ampliar o contato com essa história de maneira ativa através do jogo e dos diversos cenários que são criados a cada partida. Este jogo busca contar parte desta história.

Na sequência você encontra uma lista dos componentes desse jogo, com quantidade e uma breve descrição.

TABULEIRO DE JOGO:



Representar todos os fatos históricos e contar com detalhes a história de cada país é impossível dentro de 1 hora de jogo. Como simplificação decidimos dividir a América Latina em 5 Blocos, separados por afinidade histórica e Dimensão.

Dentro de cada Bloco a sociedade foi dividida em setores que podem estar alinhados com os Estados

Unidos ou com a América Latina.

Para indicar esses alinhamentos, usaremos marcadores de Influência que podem ser colocados, removidos ou substituídos através do uso de cartas de Ação.

Além dos 5 Blocos, o tabuleiro possui uma Trilha de Pontos de Vitória e uma escala do Preço do Dólar.



Boa parte da história da América Latina gira em torno da disputa por narrativas, poder e influência. A soma de todos os marcadores de Influência em um Bloco vai indicar sob qual Domínio aquele Bloco está, sendo uma das maneiras mais comuns de ganhar pontos no jogo! (pag. 13)



MARCADORES DE DOMÍNIO (x5)

MARCADORES DE INFLUÊNCIA:



POLÍTICA (x18)

Personalidades políticas alinhadas com EUA ou América Latina.



INDUSTRIAL (x18)

Industrialização do Bloco e alinhamento de cada indústria podendo ser nacionais ou privatizadas.



EDUCAÇÃO (x10)

Este marcador é o único dos marcadores que não possui alinhamento. Cada marcador de Educação representa o investimento e o nível de instrução do Bloco. Mais estudo e mais conhecimento representa maior chance de mobilização e luta organizada por direitos.



MILITAR (x10)

Um marcador alinhado com os EUA indica uma influência dentro dos quartéis, já um marcador alinhado com a América Latina pode indicar tanto forças militares soberanas como grupos de resistência armada (ou guerrilhas).



CULTURA (x5)

Alinhamento cultural e midiático de cada Bloco. O que está passando na TV, o que está sendo falado, qual cultura está mais acessível. Estes marcadores começam o jogo no tabuleiro.

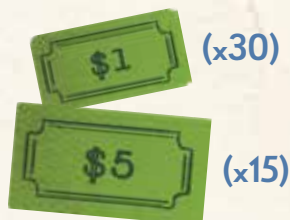


CIA (x1)

Apenas para os EUA! A peça da CIA é um marcador de influência móvel que também se apresenta como requisito para utilizar algumas cartas ou como efeito de outras cartas. A atuação da CIA foi constante no continente e sua influência sempre esteve presente.

Além dos marcadores de Influência e Domínio, durante a partida os jogadores usarão outros marcadores e contadores, como fichas de Dinheiro, Marcadores de pontos de vitória e o marcador do preço do dólar.

FICHAS DE DINHEIRO:



MARCADORES DE PONTOS DE VITÓRIA:



MARCADOR DE PREÇO DO DÓLAR:



À sua frente cada jogador terá uma cartela de Ajuda com informações de início e fim de jogo, e principalmente um resumo das fases do jogo adaptada para o lado que está comandando!

As cartas possuem 2 lados: Um lado com informações para uma **partida Introdutória** e um lado com informações para uma **partida Completa**.

CARTELA DE AJUDA DO JOGADOR



CARTAS DE AÇÃO:

Cada jogador possui seu próprio baralho de cartas de Ação, e é através destas cartas de Ação que os jogadores colocarão marcadores de Influência nos Blocos.

Cada carta de Ação pode ser jogada de 2 maneiras: Ação Forte e Ação Normal (pág. 10).



CARTAS DE AÇÃO DA
AMÉRICA LATINA (x40)



CARTAS DE AÇÃO DOS
ESTADOS UNIDOS (x40)

CARTAS DE AÇÃO INICIAIS - POVO E CIA:

Além das cartas de Ação normais de jogo, os jogadores também possuem cartas de Ação Iniciais que estarão sempre disponíveis ao início de cada rodada.

Essas cartas de Ação também pode ser jogadas de 2 maneiras: Ação Forte e Ação Normal (pág. 10).



CARTAS DE AÇÃO
DO POVO (x2)



CARTAS DE AÇÃO
DA CIA (x2)

CARTAS DE AÇÃO ESPECIAIS - REVOLUÇÃO E DITADURA:

Possuir Domínio sobre um Bloco pode servir de combustível para que uma Revolução ou um Golpe Militar seja implementado.

Estes importantes eventos históricos estão separados do baralho de Ações de propósito. Com isso conseguimos lhes dar um peso justo, representando efeitos mais permanente.

No jogo essas cartas vão sempre surgir como resposta à uma imposição do adversário e estão diretamente relacionadas ao Domínio do Bloco.

Implementar uma Revolução ou Ditadura via Golpe Militar pode precisar de um pouco de trabalho, e com certeza vai demandar algum trabalho para mantê-la. (pag. 12).



CARTAS DE REVOLUÇÃO DA AMÉRICA LATINA (x5)



CARTAS DE DITADURA DOS ESTADOS UNIDOS (x5)



MARCADORES DE REVOLUÇÃO E DITADURA (x5)

CARTAS DE LÍDERES:

Além dos grandes fatos da história, representados pelas cartas de Ação, o jogo traz também as cartas de Líderes: Políticos, Militares, Educadores e referências culturais que atuaram de alguma maneira durante a época da Guerra Fria.

Neste jogo, os líderes precisam ser 'convocados', então cada líder possui um pré-requisito para entrar em jogo. Uma vez na partida eles ficam até o final e fornecem ao jogador que os baixou uma habilidade de acordo com sua atuação histórica (pag. 15).



CARTAS DE LÍDERES DA AMÉRICA LATINA (x10)



CARTAS DE LÍDERES DOS ESTADOS UNIDOS (x10)

PREPARAÇÃO

1

Posicione o tabuleiro no centro da mesa com a orientação do texto voltada para o jogador que comandará os EUA (posicionado ao norte em relação ao mapa - lado da trilha de pontos). Posicione os 2 marcadores de Pontos de Vitória no primeiro espaço da Trilha de Pontos.

2

Cada jogador recebe uma Cartela de Ajuda de jogador, e a posiciona com o lado escolhido para jogar:

Partida Introdutória ou **Partida Completa.**

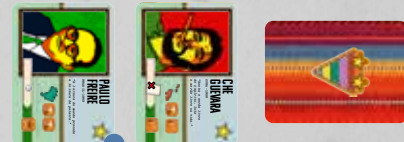
Posicione as cartas de CIA/Povo reveladas ao lado da Cartela de Ajuda

3

Distribua a renda inicial para os jogadores de acordo com o indicado na Cartela de Ajuda. Crie uma reserva ao lado do tabuleiro com o restante das fichas de dinheiro.

6

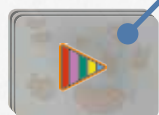
Embaralhe as cartas de Líderes de cada jogador separadamente e revele ao lado do tabuleiro 2 Líderes para cada jogador.





4

Posicione um marcador de **Cultura** com o lado da América Latina (laranja) em cada um dos 5 Blocos. Posicione um marcador de **Indústria** com o lado dos Estados Unidos (azul) no Caribe, depois posicione um marcador de Indústria com o lado da América Latina (laranja) nos Blocos restantes. Posicione a **peça da CIA** no Brasil. Crie uma reserva com o restante dos marcadores de Influência (Indústrias, Políticos, Militares e Educação.)



5

Cada jogador embaralha seu baralho de cartas de Ação e cria uma pilha de compras ao lado de sua área de jogo. Cada jogador pega 3 cartas para a sua mão.

PRIMEIRA PARTIDA?

Recomendamos que para sua primeira partida os jogadores usem o lado de **Partida Introdutória** da Cartela de Ajuda do jogador.

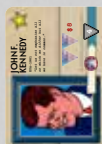
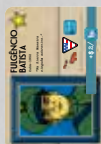
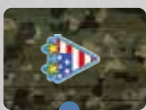
A Partida Introdutória é mais rápida, terminando em **15 pontos em vez de 20**. Neste modo de jogo cada jogador possui apenas **1 carta Inicial da CIA e do Povo**, a carta indicada como **tipo A**.

Além disso, os jogadores **iniciam a partida com 1 carta de Revolução/Ditadura em mãos**.

Retorne as outras cartas de Revolução/Ditadura para a caixa de jogo junto das cartas de Líderes e das cartas tipo B da CIA e do Povo - elas não serão utilizadas.

7

Embaralhe as cartas de Revolução e de Ditadura separadamente e crie duas pilhas ao lado do tabuleiro, uma para cada jogador.



COMO JOGAR?

Uma partida é composta por diversas Rodadas até que um dos jogadores, ou ambos, alcancem a pontuação final - Quem tiver mais pontos vence! Cada Rodada é composta por 2 fases:

- **A. TURNOS ALTERNADOS** - Os jogadores **jogam Cartas de Ação** alternadamente.
Quando não puder ou não desejar mais jogar cartas, o jogador pode escolher Passar. Uma vez que um jogador escolhe Passar ele estará fora da Rodada e deve aguardar o outro jogador (que pode continuar jogando Cartas de Ação até que decida Passar).
O jogador que comanda os EUA sempre inicia os Turnos Alternados de cada Rodada.
- **B. FASE DE RESOLUÇÃO** - Acionada imediatamente após os 2 jogadores passarem.
Durante a resolução de qualquer efeito em uma mesma fase, os efeitos do jogador do EUA são resolvidos antes dos efeitos do jogador da América Latina.

CARTAS DE AÇÃO



A maioria das cartas pode ser jogada e resolvida de 2 maneiras: **Ação Forte** OU **Ação Normal**:

- A **Ação Forte** representa narrativamente a história. Fatos históricos normalmente são um desencadeamento de outros fatos ou situações, por

isso estas ações possuem algum tipo de requisito.

- A **Ação Normal** oferece ao jogador uma opção livre de requisitos no tabuleiro, mas sempre requerendo um pagamento.

Os requisitos de uma Ação Forte podem estar ligados à um Bloco, podem estar ligados à uma combinação de marcadores, podem exigir um pagamento, a presença da CIA e podem ser uma combinação de tudo acima.

Pode ser possível não conseguir completar alguns efeitos de uma Ação Forte, como por exemplo a remoção de algum marcador do adversário que não existe no Bloco - esse efeito é então perdido.



Neste exemplo, a Ação Forte deve ser realizada no Bloco BRASIL. Este bloco deve possuir um Político alinhado com a América Latina (laranja).

Caso os requisitos sejam cumpridos, o jogador pode jogar a carta pela Ação Forte. Como efeito, o jogador deve eliminar um marcador de Indústria dos EUA (azul) e adicionar um marcador de Indústria para a AL (laranja) no Bloco BRASIL. Essa ação também chama a CIA! O jogador deve mover a peça da CIA para o Bloco BRASIL.

Uma Ação é sempre realizada dentro de apenas um Bloco. Ou seja, o mesmo Bloco que cumpre os requisitos é onde os efeitos serão aplicados.

Os espaços nos Blocos são limitados conforme indicado no mapa, ou seja, se em algum momento você deve colocar um marcador e o Bloco não possui mais espaço, o marcador não é colocado.



Neste exemplo, a Ação Forte não possui Bloco específico, porém o bloco escolhido deve possuir uma Indústria alinhada com os EUA (azul) e deve ter a presença da CIA.

Caso os requisitos sejam cumpridos, o jogador pode pagar \$4 para jogar a carta pela Ação Forte.

Como efeito, o jogador deve, neste mesmo bloco, eliminar o marcador de Cultura da AL (laranja) e adicionar um marcador de Cultura dos EUA (azul) - em outras palavras, apenas virar o marcador.

PREÇO DO DÓLAR:

As cartas de Ação Iniciais da América Latina: Cartas do Povo possuem como requisito o pagamento de um valor que varia durante a partida. Esse valor é o Preço do Dólar.

Quando o ícone do Preço do Dólar aparece como requisito o jogador deve conferir o atual valor na escala e pagar o correspondente ao banco.



Neste exemplo, a Ação Forte deve ser realizada em qualquer Bloco. O jogador deve pagar duas vezes o valor do Preço do Dólar.

Como efeito, o jogador deve colocar um marcador de Político da AL (laranja) e um marcador de Indústria da AL (laranja).



Neste exemplo, a Ação Forte deve ser realizada no Bloco CONE SUL. Este bloco deve possuir um Político alinhado com os EUA (azul).

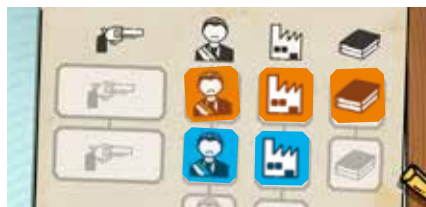
Como efeito, o jogador deve eliminar um marcador de Indústria da AL (laranja) e deve subir o valor do preço do dólar.

O jogador controlando os Estados Unidos tem um plano! Ele quer jogar a carta **Chicago Boys**, mas no momento não tem os requisitos para utilizar a Ação Forte da carta.

Neste turno, ele decide jogar a carta **Aliança Pelo Progresso**, utilizando sua Ação Normal: Ele descarta \$3 e pode adicionar um marcador de Político alinhado aos EUA (azul) em qualquer Bloco - ele decide adicionar o marcador no Bloco: Andinos.



Na sequência, o jogador controlando a América Latina decide passar.



É a vez do jogador controlando os Estados Unidos novamente. Ele possui um marcador de Político alinhado aos EUA (azul) no Bloco: Andinos, logo, basta pagar para ativar a Ação Forte da carta **Chicago Boys**!



CARTAS DE AÇÃO ESPECIAIS - REVOLUÇÃO E DITADURA:

Cartas de Revolução/Ditadura possuem como parte de seus requisitos o **Domínio** de um Bloco Específico. Essas cartas de Ação são jogadas e resolvidas em seu turno como qualquer outra carta de Ação. No caso da Ação Forte, substitua o marcador normal de Domínio por um marcador de Revolução/Ditadura (com 2 Estrelas em vez de 1).



Este exemplo de Ação Normal deve ser realizada no Bloco: Brasil. Como resultado, o jogador comandando os EUA exclui um marcador Militar alinhado a AL (laranja).



Neste exemplo de carta de Revolução (Cubana), a Ação Forte deve ser realizada no Bloco: Caribe. Como requisito, jogador deve possuir o Domínio da América Latina sobre aquele bloco!

Como efeito, o jogador deve substituir o atual marcador de Domínio da AL por um marcador de Revolução da AL, além disso, ele exclui um marcador de Indústria alinhado aos EUA (azul).

FASE DE RESOLUÇÃO

Após ambos os jogadores terem escolhido Passar (ou terem esgotado suas Ações), se inicia a **Fase de Resolução**.

A fase de Resolução é diferente para as partidas Introdutória e Completa. Abaixo estão descritos todos os passos para a partida Completa - com indicações de quando não se aplicam à partida Introdutória.

1. DETERMINAR DOMÍNIOS

Some e compare os marcadores de Influência dentro de cada Bloco: Político, Indústria e Educação valem 1 ponto cada enquanto Militar e a CIA valem 2 pontos cada.

Coloque então o marcador de Domínio correspondente no Bloco de acordo com o lado que possuir mais pontos Influência. O jogador que domina aquele Bloco ganha 1 ponto de vitória: avance 1 espaço na trilha de pontos de vitória.

Em caso de empate, nenhum marcador de Domínio é colocado. Remova qualquer marcador que o Bloco possuía de Rodadas anteriores.

Caso o Bloco esteja sob Ditadura/Revolução e permaneceu sob o Domínio daquele mesmo jogador, o marcador de Revolução/Ditadura se mantém e nesse caso o jogador que controla aquele Bloco avança 2 espaços na trilha de pontos de vitória.

Se um Bloco estava sob Ditadura/Revolução e agora passou a ficar empatado ou sob Domínio do outro jogador, o marcador de Ditadura/Revolução é substituído normalmente como qualquer outro marcador de Domínio.



Chegada a Fase de Resolução os jogadores devem determinar o Domínio de todos os Blocos. Iniciam pelo Cone Sul:

A América Latina possui um total de 5 pontos de influência: 2 pontos Militares + 1 Político + 1 Industrial + 1 Educacional. Os Estados Unidos possuem um total de 4 pontos de influência: 2 pontos da CIA + 1 Industrial + 1 Cultural.

O Domínio é da América Latina! Os jogadores adicionam o marcador de Domínio ao Bloco substituindo qualquer marcador que lá estava. O jogador controlando a América Latina avança 1 espaço na trilha de pontos.

1B. ENTRADA DE EVENTOS REVOLUÇÕES E DITADURAS)

SOMENTE
PARTIDA
COMPLETA!

O jogador que menos pontuou na etapa de Domínio (somando todos os Blocos e considerando Ditaduras/Revoluções) ganha uma carta de Revolução/Ditadura de sua pilha de Revolução/Ditadura.

Quando ganhas, essas cartas ficam na mão do jogador e funcionam como uma outra carta qualquer, devendo ser jogada como uma Ação (pag. 11).



2. VERBA E ARRECADAÇÃO

Nesta etapa os jogadores recebem verba para atuar na próxima Rodada. Os valores recebidos são diferentes para a partida Introdutória e a Completa, conforme indicado abaixo.

PARTIDA INTRODUTÓRIA

A economia do jogador controlando a **América Latina** depende diretamente da arrecadação de suas indústrias. A América Latina recebe **\$2 por Indústria** alinhada à AL (laranja) no mapa.

O jogador controlando os **EUA** recebe todo turno um financiamento do governo para que a CIA tome as devidas ações na região: **\$12**, além de receber **\$2 por cada Indústria** alinhada aos EUA (azul).

PARTIDA COMPLETA

O jogador controlando a **América Latina** arrecada todo turno **\$1 por Indústria** alinhada à AL (laranja) no mapa mais um valor **fixo de \$5**.

O jogador controlando os **EUA** recebe todo turno um financiamento do governo para que a CIA tome as devidas ações na região: **\$14**, além de receber **\$1 por cada Indústria** alinhada aos EUA (azul) e mais o valor indicado pelo **Preço do Dólar**.

3. ATIVAR 1 LÍDER E EFEITO DOS LÍDERES

SOMENTE
PARTIDA
COMPLETA!

As cartas de Líderes possuem requisitos para entrarem em jogo e nesta etapa os jogadores possuem a oportunidade de coloca-los em jogo! Se algum dos Líderes disponíveis teve seus requisitos alcançados esse Líder entra em jogo.

Quando um Líder entra em jogo, o jogador que o baixou ganha imediatamente 1 ponto de vitória, coloque a carta de Líder Ativo imediatamente abaixo da sua Cartela de Ajuda.

Só é permitido aos jogadores ativar 1 Líder por fase de Resolução.

EFEITO DOS LÍDERES

Começando pelo jogador dos Estados Unidos, cada jogador verifica seus Líderes ativos e executa o efeito descrito de cada Líder **1 vez**.



O jogador controlando os Estados Unidos verificar seus Líderes: Ele possui Domínio no Bloco: Caribe e possui um marcador Militar alinhado com os EUA, logo ele consegue ativar o Líder Fulgêncio Batista!

Imediatamente, o jogador avança 1 espaço na trilha de Pontos.

O Efeito de Fulgêncio Batista é: Em qualquer Bloco com 1 Político alinhado aos EUA (azul), o jogador remove 1 Indústria alinhada à AL (laranja) e adiciona 1 Indústria alinhada aos EUA (azul).



O jogador controlando a América Latina possui o Líder Paulo Freire ativo.

A Efeito de Paulo Freire é: em um Bloco em que possui um Político alinhado com a América Latina, Paulo pode colocar um marcador de Educação (laranja).

No caso, ele escolhe o Bloco: Caribe. Como ele já possui 1 Político alinhado com a AL (laranja), ele adiciona um segundo marcador de Educação ao Bloco.

4. COMPRAR CARTAS

Nesta etapa os jogadores compram 3 cartas de seus baralhos de cartas de Ação, adicionado-as à quaisquer cartas que restaram do turno anterior.

Depois, os jogadores **recuperam todas as suas cartas da CIA e do Povo** e estão prontos para começar uma nova Rodada.

LEMBRETE:

Na partida Introdutória, os jogadores utilizam apenas 1 carta da CIA/Povo, indicada como tipo A. Na partida Completa, os jogadores utilizam as 2 cartas da CIA/Povo (tipos A e B).

FINAL DA PARTIDA

Pontos são ganhos apenas durante a fase de Resolução. Se durante essa fase algum dos jogadores chegou ou ultrapassou os 20 pontos (ou 15 no caso da partida Introdutória), a partida acabou! Vence o jogador que possuir mais pontos ao final da fase de Resolução!

LÍDERES

Neste protótipo, optamos por deixar algumas habilidades interessantes para o teste dos jogadores,

mesmo que essas habilidades não estejam 100% de acordo com o perfil histórico do Líder escolhido.



REQUISITOS PARA ATIVAR
(ENTRAR EM JOGO)

EFEITO
DO LÍDER

REQUISITO PARA O
EFEITO DO LÍDER

CHE GUEVARA

Ativação: Possuir 1 marcador Político e 1 marcador Militar alinhados à AL (laranja) no Caribe.

Efeito: Descarte 1 carta para colocar um marcador Militar alinhado à AL (laranja) em qualquer Bloco.

PAULO FREIRE

Ativação: Possuir 2 marcadores de Político alinhados à AL (laranja) no Brasil.

Efeito: Coloque 1 marcador de Educação (laranja) em qualquer Bloco que você possua um Político alinhado à AL (laranja).

FULGÊNCIO BATISTA

Ativação: Possuir 1 marcador Militar alinhado as EUA (azul) no caribe e possuir Domínio sobre o Caribe.

Efeito: Remova 1 marcador de Educação (laranja) em qualquer Bloco que você possua um Político alinhado à AL (laranja).

JOHN F. KENNEDY

Ativação: Possuir Domínio sobre 2 Blocos no tabuleiro e pagar \$8.

Efeito: Durante a determinação de Domínio dos Blobs, a peça da CIA passa a valer 4 pontos em vez de 2.