

# IMPERIALISMO: AMÉRICA



Livro de Regras

# INTRODUÇÃO

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 consolidar sua influência sobre o continente para impedir que o comunismo soviético ganhe espaço. 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!**  
**ou**  
**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 domínio sobre cada Bloco vai reivindicar os pontos de vitória!



## ATENÇÃO

O jogo *Imperialismo: América* é baseado em acontecimentos reais - a história merece ser tratada com seriedade e respeito. O objetivo e as ações do jogo são um retrato simplificado da corrida por influência na região e dos principais acontecimentos históricos desse período de muita violência no continente, com impacto direto na vida de muitas pessoas.

Nossa proposta é, por meio deste jogo, colocar você em contato com a história da América Latina, por mais difícil de digerir que ela seja. Certifique-se de que os jogadores estejam confortáveis com o tema.

## CRÉDITOS

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

**Desenvolvimento:** Alex Olteanu, Patrick Fernandes e Renato Sasdelli

**Direção de Arte, gráficos e ilustrações:** Max Duarte

**Pesquisa e textos:** Giovanni Arceno e Vítor Soares

**Revisão e Designer Instrucional das Regras:** Bruno Peixoto

**Produção:** Renato Sasdelli

Agradecimento aos nossos playtesters: Adriano Macorin, Douglas Anjos, Igor Abduch, Felipe Kahn, Douglas Sevilha, Pablo Abdelhay, Thiago Ferraz, Patrick Al Khouri, Bruno Peixoto, César Migueis, Leonardo Pinho, Yuri Fang, Thiago Brito, Juliana Bondiole, Mario Sasdelli e muitos outros. E todos aqueles que testaram os protótipos nos eventos do Memorial da Resistência, DOFF, BGZO, Vila do Tabuleiro e em qualquer outra oportunidade de interação que tivemos!



**Produto sob licença**  
Creative Commons BY-NC-SA 4.0.



[contato@tijoloestudio.com.br](mailto:contato@tijoloestudio.com.br)

# COMPONENTES\*

## 1 TABULEIRO DE JOGO



## 75 MARCADORES DE INFLUÊNCIA



## 10 MARCADORES DE BLOCO



## 116 CARTAS DE AÇÃO



40 CARTAS DA AMÉRICA LATINA



1 CARTA DO POVO



5 CARTAS DE REVOLUÇÃO



12 LÍDERES DA AMÉRICA LATINA



40 CARTAS DOS ESTADOS UNIDOS



1 CARTA DA CIA



5 CARTAS DE DITADURA



12 LÍDERES DOS ESTADOS UNIDOS

## OUTROS COMPONENTES



2 CARTELAS DE AJUDA



2 CARTAS DE PREPARAÇÃO



5 CONTADORES DE RODADA



2 MARCADORES DE PONTOS DE VITÓRIA



6 PEÇAS DE SORTEIO DE LÍDER



1 MARCADOR DE PREÇO DO DÓLAR



36 PEÇAS DE DINHEIRO

\* O jogo também possui componentes adicionais para a partida em 4 jogadores, verifique na página 15.

# CICLO DO JOGO

O Tabuleiro está dividido em **5 Blocos**:



Os Blocos possuem diferentes espaços para alocação de marcadores de influência: Militar, Política, Industrial, Educacional, Cultural e até a CIA!



Durante seu turno, cada jogador vai jogar **1 carta de Ação**.

O efeito de cada carta vai **remover, colocar e/ou mover** marcadores de Influência no tabuleiro.



**AZUL**  
Estados Unidos



**LARANJA**  
América Latina

**Ao final da rodada**, a soma da força dos marcadores de Influência em cada Bloco vai indicar sob qual Domínio aquele Bloco se encontra.

Cada Domínio avança 1 espaço na trilha de pontos de vitória!



Quando o último Contador de Rodadas for descartado, chegamos em 1991 e a Guerra Fria chegou ao fim. **A partida acaba e quem tiver mais pontos vence!**

# A HISTÓRIA DENTRO DO JOGO

Este jogo tenta entrelaçar eventos históricos, personalidades e momentos vividos pela América Latina durante o período da Guerra Fria. Ele não vai mostrar o conteúdo de forma linear, mas sim de forma lúdica. Os eventos, personagens e ideias abordadas em *Imperialismo: América* são baseados na realidade, mas ao serem jogados trarão mudanças em relação à História em prol do jogo, principalmente de locais e datas.

Os 5 Blocos foram separados levando em conta afinidade histórica, política e sua dimensão/relevância para a história.



Os marcadores servem para contar narrativamente o que está acontecendo. Políticos alinhados aos interesses dos EUA ou da América Latina, indústria estatais, influência estadunidense dentro dos quartéis, forças militares soberanas ou até grupos de resistência armada e guerrilhas. Alinhamento cultural e midiático de cada Bloco: o que está passando na TV, o que está sendo falado, jornais, esportes, desenhos animados, comida e outros. E, por fim, o nível de instrução e educação do Bloco.

No início da partida a América Latina domina toda a cultura do seu território e possui alguma industrialização. Já os Estados Unidos possuem o controle das Indústrias no Bloco do Caribe e possuem a CIA de olho no Brasil.



O jogo é conduzido pelas cartas de Ação. As cartas possuem custos e efeitos que representam o cenário que permitiu que aquele evento surgisse e qual foi seu impacto na vida real. Alguns eventos inclusive se relacionam com Blocos específicos!

Como boa parte dos países da América Latina acabaram contraindo dívidas baseadas em dólares, era preciso retratar o câmbio e o quanto ele afetou a vida no continente, por isso o jogo possui uma escala de Preço do Dólar.



Já a atuação da CIA foi constante no continente e sua influência sempre esteve presente. Por isso ela possui uma atenção especial, sendo o único marcador móvel do jogo. Sua movimentação é controlada principalmente pela carta de ação da CIA e o jogador dos Estados Unidos depende de sua presença para diversas Ações do jogo.

Eventos históricos de maior dimensão e importância, como *Revoluções* e *Ditaduras*, estão separados do baralho comum de propósito. Tais eventos vão entrar em jogo conforme as rodadas avançam.

Revoluções e Ditaduras vão exigir uma dedicação extra para serem implementadas e para serem mantidas. E também é possível utilizar essas cartas para derrubar Golpes Militares ou sufocar Revoluções.



Políticos, Militares, Educadores e referências culturais que atuaram ou inspiraram a favor ou contra os povos latino-americanos são os *Líderes*. Por representarem a luta em nome de todo o continente, Líderes são as únicas cartas cujos efeitos podem alterar o tabuleiro em mais de um Bloco!



FATO HISTÓRICO

LOCAL E DATA

REFERÊNCIA PARA O LIVRO DE HISTÓRIA

CITAÇÃO

# PREPARAÇÃO

Posicione o tabuleiro no centro da mesa com a orientação do texto voltada para o jogador que comandará os EUA (Para o jogador da América Latina, os textos do tabuleiro ficarão de cabeça para baixo).

Posicione os marcadores de Pontos de Vitória de cada jogador no primeiro espaço da Trilha de Pontos de Vitória.

Cada jogador recebe uma **Cartela de Ajuda** e a posiciona com o lado referente ao modo escolhido para jogar: **Partida Introdutória** ou **Partida Completa\***.

Posicione a carta de CIA/Povo revelada ao lado da Cartela de Ajuda.

Distribua a renda inicial para os jogadores de acordo com o indicado na **Carta de Preparação** correspondente ao modo de jogo escolhido. Crie uma reserva ao lado do tabuleiro com o restante das fichas de dinheiro.

Coloque o marcador do **Preço do Dólar** no valor de \$3.

1

2

3



## \*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 (apenas 4 Rodadas) e cartas de **Líderes não são utilizadas!**

Para facilitar a explicação das regras neste livro, vamos nos referir ao lados que disputam a partida de maneira resumida: **EUA** para os Estados Unidos da América e **AL** para a América Latina.



4

Coloque um marcador **Cultural AL** (🇺🇸) em cada um dos 5 Blocos.

Coloque um marcador **Industrial AL** (🇺🇸) em todos os blocos exceto o Caribe. Coloque um marcador **Industrial EUA** (🇺🇸) somente no Caribe.

Posicione a **peça da CIA** no Brasil.

Crie uma reserva com o restante dos marcadores de Influência (Industrial, Política, Militar e Educacional) e com os marcadores de Bloco (Domínio e Revoluções/Ditaduras).

5

Para a **Partida Completa**, utilize o lado vermelho dos Contadores de Rodada.

Para a **Partida Introdutória**, utilize o lado branco dos Contadores de Rodada (*o contador '1947' não é usado neste modo*).

Então, organize todos os Contadores de Rodada em uma pilha, com as décadas em ordem decrescente. (1980 abaixo, 1947/1950 acima).

6

Cada jogador embaralha seu baralho de cartas de Ação e cria uma pilha de compras ao lado de sua área de jogo.

Para a **Partida Completa**, cada jogador pega **3 cartas** para a sua mão.

Para a **Partida Introdutória**, cada jogador pega **2 cartas** para a sua mão.

7

O jogador da AL embaralha as cartas de Revolução e cria uma pilha ao lado do tabuleiro. O jogador dos EUA faz o mesmo com as cartas de Ditadura, e **pega 1 carta de Ditadura para a sua mão**.

8

Se estiver jogando a **Partida Completa**, embaralhe as peças de Sorteio de Líder secretamente e distribua 2 para cada jogador. Para cada peça sorteada o jogador busca em suas cartas de Líderes os 2 Líderes referentes ao Bloco indicado (Cone Sul, Brasil, Andinos, Caribe, Mesoamérica ou *sem-bloco*) e escolhe qual Líder entrará em jogo.



# COMO JOGAR?

Uma partida é composta por 4 Rodadas na *Partida Introdutória* e 5 Rodadas na *Partida Completa*. As Rodadas são marcadas pelos Contadores de Rodada. Ao final, quem tiver mais pontos vence!

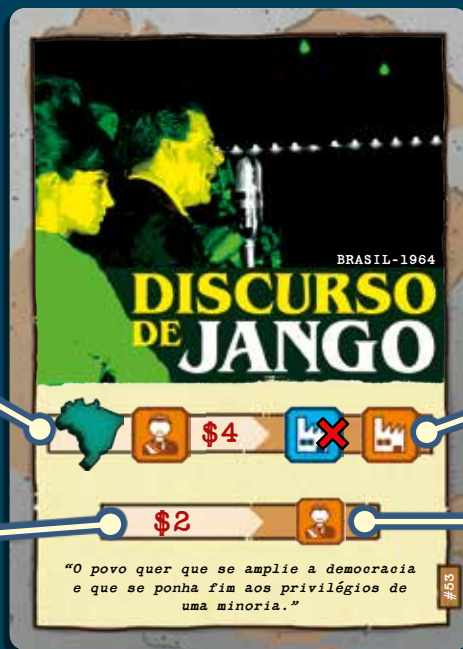
Cada Rodada é composta por 2 fases:

- **A. FASE DE AÇÃO** - Os jogadores jogam Cartas de Ação **alternadamente**.  
Quando não puder ou não desejar mais jogar cartas, o jogador deve Passar sua vez. Uma vez que um jogador escolhe Passar ele estará fora da Rodada e deve aguardar o outro jogador Passar (que pode continuar jogando Cartas de Ação).  
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.  
Os dois jogadores irão receber Pontos de Vitória, dinheiro e cartas, conforme resolvem as etapas descritas na Cartela de Ajuda.

## CARTAS DE AÇÃO

REQUISITO PARA A  
AÇÃO HISTÓRICA

CUSTO DA AÇÃO  
ESTRATÉGICA



EFEITO DA  
AÇÃO HISTÓRICA

EFEITO DA AÇÃO  
ESTRATÉGICA

Todas as cartas podem ser jogadas de 2 maneiras: **Ação Histórica** OU **Ação Estratégica**. Após ser jogada, a carta é descartada.

- A **Ação Histórica** 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 Estratégica** oferece ao jogador uma opção livre de requisitos no tabuleiro, mas sempre com custo de um pagamento.

**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 **requisitos** de uma **Ação Histórica** podem estar ligados a um Bloco, podem estar ligados a uma combinação de marcadores, podem exigir um pagamento, a presença da CIA ou podem ser um pouco de tudo.

O efeitos de Ações Históricas podem ser **parcialmente usufruídos**, concedendo parte das recompensas. Veja os exemplos abaixo.

**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. Mesmo assim, a carta pode ser jogada, só não será usufruída em sua totalidade.

## PREÇO DO DÓLAR:

A Carta do Povo possui como requisito o pagamento de um valor em \$ que varia durante a partida. Esse valor é indicado pelo marcador de 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 em \$.



**IMPORTANTE!** Os requisitos indicados na Ação representam as condições para que seja possível jogar a carta, esses marcadores permanecem no tabuleiro. O valor em \$ é único requisito descartado.



Neste exemplo, a Ação Histórica não possui Bloco específico, porém o bloco escolhido deve possuir um marcador Político EUA (👤) e um marcador Educacional AL (📖). Com esses requisitos cumpridos, o jogador pode pagar \$5 para jogar a carta pela Ação Histórica.

Como efeito, o jogador pode, neste mesmo bloco, eliminar o marcador Educacional AL (📖) e adicionar um marcador Militar EUA (🔫).



Neste exemplo a Ação Histórica deve ser realizada no Bloco BRASIL. Este bloco deve possuir um marcador Político AL (👤). Caso os requisitos sejam cumpridos, o jogador pode pagar \$4 para o banco e jogar a carta executando a Ação Histórica.

Como efeito, o jogador pode eliminar um marcador Industrial dos EUA (🏭) e adicionar um marcador Industrial AL (🏭) no Bloco BRASIL.



Neste exemplo a Ação pode ser realizada em qualquer Bloco. O jogador deve pagar uma vez o Preço do Dólar.

Como efeito, o jogador pode colocar um marcador Político (👤) OU um marcador Industrial (🏭) OU um marcador Educacional (📖).

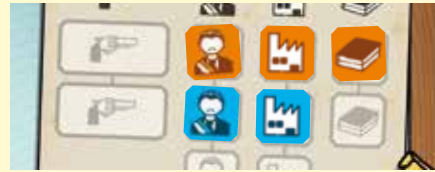


Neste exemplo a Ação Histórica deve ser realizada no Bloco CONE SUL. Este bloco deve possuir um marcador Político dos EUA (👤). Como efeito, o jogador deve eliminar um marcador Industrial AL (🏭), colocar um marcador Industrial EUA (🏭) e deve subir em 1 o valor do Preço do Dólar.

Vamos imaginar um cenário: o jogador dos Estados Unidos tem um plano! Ele quer jogar a carta **Chicago Boys**, mas no momento não possui os requisitos para utilizar a Ação Histórica da carta. Neste turno, ele decide jogar a carta **Realpolitik**, utilizando sua **Ação Estratégica**: Ele paga \$3 e pode adicionar um marcador Político EUA (👤) em qualquer Bloco. Ele decide adicionar o marcador no Bloco ANDINOS.



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



É novamente a vez do jogador controlando os EUA. Agora ele possui um marcador Político EUA (👤) no Bloco ANDINOS, logo, basta pagar o valor de \$5 para ativar a Ação Histórica da carta **Chicago Boys**, 'privatizando' uma Indústria local: removendo um marcador Industrial AL (🏭) e colocando um marcador Industrial EUA (🏭).



## MOVIMENTAÇÃO DA CIA

Principalmente através da carta de Ação da CIA, mas também através de outras cartas de Ação, o jogador controlando os EUA pode mover o marcador da CIA de acordo com a sua necessidade!

O marcador da CIA funciona como qualquer outro marcador, mas existe apenas uma peça para ele, portanto, quando ele aparece como efeito de alguma Ação significa que o marcador da CIA deve ser movido para o novo local como resultado da Ação. Uma Ação que move a CIA pode ser usada para 'move-la' para o Bloco que ela já ocupa.

Já quando o ícone da CIA aparece como requisito para uma Ação, significa que aquela Ação somente pode ser executada no local onde está o marcador da CIA.



Neste exemplo, a Ação Histórica deve ser realizada em um Bloco que contenha 2 marcadores Políticos EUA (👤) e o marcador da CIA, o jogador paga \$8 e como efeito deve eliminar um marcador Cultural AL (📺) e colocar um marcador Cultural EUA (📺). Além disso, o jogador compra mais uma carta de seu baralho para a mão (📄).

# FASE DE RESOLUÇÃO

Após ambos os jogadores terem escolhido Passar, se inicia a **Fase de Resolução**.

A fase de Resolução é diferente para as partidas **Introdutória e Completa**. Abaixo estão descritas todas as etapas para a partida Completa - com indicações de quando não se aplicam à partida Introdutória.

.....

## 1. DETERMINAR DOMÍNIOS

Compare a força dos marcadores de Influência de cada jogador dentro de cada Bloco. **Some os valores de força para determinar o placar:** Política, Industrial, Educacional e Cultural valem 1 de força cada enquanto Militar e a CIA valem 2 de força cada.


Coloque então o marcador de Domínio correspondente no Bloco **de acordo com o lado que possuir mais força de Influência:** EUA ou AL.

Em caso de empate, nenhum marcador de Domínio é colocado, e se for o caso, remova o marcador de Domínio que o Bloco possuía da rodada anterior.

Caso o Bloco esteja sob Ditadura/Revolução (veja página 13) e **permaneceu sob o Domínio daquele mesmo jogador** após a contagem das forças de influência, o marcador de Revolução/Ditadura se mantém.

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

Quando todos os Blocos tiverem seus Domínios resolvidos, cada lado avança na Trilha de Pontos de Vitória de acordo com a quantidade de estrelas a seu favor (Revoluções e Ditaduras possuem 2 estrelas, logo, avançam 2 espaços em vez de 1)




*Chegada a Fase de Resolução os jogadores vão determinar o Domínio de todos os Blocos e decidem iniciar pelo Cone Sul:*

*A América Latina possui um total de força de 5 influências: 2 Militar + 1 Política + 1 Industrial + 1 Educacional.*

*Os Estados Unidos possuem um total de força de 4 influências: 2 da CIA + 1 Industrial + 1 Cultural.*

*O Domínio é da América Latina! Os jogadores adicionam/substituem o marcador de Domínio ao Bloco. O jogador controlando a América Latina avança seu marcador 1 espaço na Trilha de Pontos de Vitória.*



## 2. DESCARTAR O CONTADOR DE RODADA E RECEBER PRÓXIMO BÔNUS

Nesta etapa, os jogadores devem descartar o Contador de Rodada no topo da pilha.

O novo Contador revelado pode possuir à sua esquerda uma indicação do bônus que será recebido por um jogador, pelos dois jogadores ou por nenhum. Os bônus são sempre cartas de Revolução e/ou Ditadura. Também está indicada a década que os jogadores entrarão na próxima Rodada.



## FIM DA PARTIDA

O Contador de Rodada '1980' é o último Contador da pilha. **Quando este Contador é removido a partida termina.** O jogador que tiver mais pontos vence, e em caso de empate, aquele com mais marcadores Culturais no tabuleiro vence.

## 3. RENDA

Nesta etapa os jogadores recebem renda para atuar na próxima Rodada. Cada jogador pega um **valor fixo** mais um valor variável de 1\$ por **cada marcador Industrial no tabuleiro**, como indicado em sua Cartela de Ajuda.

Os valores fixos variam de acordo com o tipo de partida que está sendo jogada (Introdutória, Completa ou Grande Porrete) e estão indicados na Cartela de Ajuda correspondente.

## 4. RECICLAR CARTAS

*Etapa não realizada na partida Introdutória!*

Antes de comprar 3 cartas, os jogadores possuem a opção de trocar quaisquer cartas de Ação comuns (*não estão incluídos Revoluções/Ditaduras, cartas da CIA e do Povo, nem Líderes!*) não utilizadas que possuem à mão. Basta descartarem tais cartas para comprar 1 carta por cada carta descartada.

## 5. COMPRAR CARTAS

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

Depois, os jogadores **recuperam as suas cartas da CIA e do Povo** (caso tenham sido utilizadas) e estão prontos para começar uma nova Rodada.



## POVO E DA CIA:

Cartas do Povo e da CIA são jogadas em seu turno como qualquer outra carta de Ação, porém, não vão para a pilha de descartes.

Durante a Fase de Resolução (etapa 5) estas cartas retornam à mão de seus donos: são Ações que estarão sempre disponíveis ao início de cada Rodada.

### AÇÕES DO POVO:

1. **Investimento Básico:** Pague **o Preço do Dólar** para colocar um marcador Político, Industrial ou Educacional AL.

2. **Investimento Cultural:** Pague **duas vezes o Preço do Dólar** para remover 1 marcador Cultural EUA e colocar um marcador Cultura AL.

2. **Soberania:** Pague **três vezes o Preço do Dólar** para ganhar 1 Ponto de Vitória e colocar um marcador Industrial AL em qualquer Bloco.



### AÇÕES DA CIA:

1. **Alinhamento Político:** Pague \$3 para movimentar o marcador da CIA e colocar um marcador Político EUA naquele mesmo Bloco.

2. **Alinhamento Militar:** Pague \$10 para movimentar o marcador da CIA e colocar um marcador Militar EUA naquele mesmo Bloco.



## LÍDERES:

As Cartas de Líderes são jogadas em seu turno como qualquer outra carta de Ação.

Diferente das outras cartas, elas iniciam o jogo disponíveis e reveladas à mesa, possuem um efeito que pode se espalhar para além de 1 Bloco e sempre dão ao jogador ao menos 1 ponto de vitória. Assim como carta de Revolução e Ditadura (veja abaixo), cartas de Líder podem ter como requisito o Domínio de um Bloco específico. **Cartas de Ação de Líder não são usadas na partida Introdutória.**

Se algum Líder revelado possuir seus requisitos no tabuleiro, o jogador pode usar seu turno para jogá-lo como uma Ação, e depois colocar a carta de Líder virada para baixo à sua frente. Alguns efeitos dos Líderes são descritos em detalhes na página 14.



NOME

REQUISITOS PARA A AÇÃO LÍDER

PONTO DE VITÓRIA E EFEITO DA AÇÃO LÍDER

REFERÊNCIA PARA O LIVRO DE HISTÓRIA

## REVOLUÇÃO E DITADURA:

Cartas de Revolução/Ditadura são jogadas em seu turno como qualquer outra carta de Ação.

O requisito de suas Ações Históricas é já possuir o **Domínio** de um Bloco específico (veja pág 11). Para as Ações Históricas dos EUA, o jogador **também precisa** ter o marcador da CIA no bloco alvo.

Ao resolver essa carta, o marcador de Revolução/Ditadura (com 2 Estrelas em vez de 1) entra em jogo substituindo o marcador de Domínio convencional.

Se durante uma Fase de Resolução o jogador perder a Influência daquele Bloco, o marcador de Revolução ou Ditadura é substituído normalmente pelo marcador de Domínio do adversário (ou deixado vazio em caso de empate) e aquela Ditadura/Revolução não entrará mais em jogo.



*Neste exemplo da carta da Revolução Cubana, a Ação Histórica deve ser realizada no Bloco: CARIBE. Como requisito, o jogador deve possuir o Domínio da AL 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, se houver, um marcador Industrial EUA (🏭).*

# ESCLARECIMENTO LÍDERES

## LÍDERES SEM BLOCO ESPECÍFICO

Estes Líderes não precisam do Domínio em um Bloco específico para serem jogados, porém precisam de marcadores posicionados em Blocos diferentes.



- **Walt Disney:** 3 marcadores Industriais EUA e 1 marcador Cultural EUA em 4 Blocos diferentes.
- **John F. Kennedy:** 3 marcadores Militares EUA em 3 Blocos diferentes.
- **Fidel Castro:** 4 marcadores Educacionais AL em 4 Blocos diferentes.
- **Simón Bolívar:** 2 marcadores Militares AL em 2 Blocos diferentes.

## MARCADORES DUPLOS

Coloque um marcador normalmente e depois coloque um segundo marcador do estoque sobre o primeiro (empilhado). Marcadores Duplos contam apenas como 1 marcador na soma de Força de Influência.

Uma Ação que remove um marcador pode ser usada em um marcador Duplo mas irá remover apenas o marcador do topo, ou seja, será necessária uma segunda Ação de remoção para remover o marcador que estava na base.

## OUTROS ESCLARECIMENTOS:

- **FULGENCIO BATISTA:** Esses marcadores Industriais bloqueiam o acesso do jogador AL, impedindo a colocação de marcadores Educacionais naqueles espaços. Ações que removem marcadores pode ser usadas normalmente para remover marcadores fora de posição.
- **John F. Kennedy:** Sorteie 2 cartas dos Líderes que ficaram fora de jogo e escolha um. Seus requisitos devem ser cumpridos normalmente para que ele seja jogado como Ação.

## PARTIDA 2x2

- **Salvador Allende e Dan Mitrone:** Os donos das cartas do Povo e da CIA recuperam suas cartas, independente de quem realizou a Ação, podendo então realizar a Ação dessas cartas uma segunda vez na Rodada.
- **Pepe Mujica, Frida Kahlo e Walt Disney:** As cartas escolhidas para a Ação podem pertencer a qualquer jogador da dupla em qualquer distribuição.

---

# LÍDERES PÊNDULO (OPCIONAL)

Líderes Pendulo (*Getúlio Vargas e Juan Domingo Perón*) podem ser adicionados à Partida Completa, seguindo as seguintes regras:

1. **Embaralhe** os 2 Líderes Pêndulos e sorteie um deles, coloque-o ao lado do tabuleiro visível para todos, descarte o outro para a caixa de jogo.
2. **Exclua a peça de Sorteio de Líder** do Bloco referente ao Líder Pêndulo (Brasil ou Cone Sul), depois sorteie normalmente os Líderes da partida.

3. **Exclua do jogo as cartas de Revolução/Ditadura do mesmo Bloco** do Líder Pêndulo revelado.

O Líder Pêndulo pode ser ativado por qualquer um dos jogadores. Assim que possuir 2 dos seus marcadores Políticos e o Domínio do Bloco, use uma Ação para ativá-lo: **ganhe 1 ponto de Vitória e o efeito da carta**. Depois coloque a carta de Líder virada para baixo à sua frente.

---

# VARIANTE: GRANDE PORRETE

Essa é uma variante para jogadores bem experientes, que já jogaram muitas partidas da versão Completa, já estão familiarizados com os baralhos de ambos os lados e querem mais controle.

1. Durante a **Preparação**, são entregues **3 peças de Sorteio de Líder** para cada jogador. 3 Líderes serão escolhidos, mas durante a partida **apenas 2**

**Líderes podem ser jogados por cada jogador**, descarte o terceiro Líder para a caixa assim que o segundo for jogado.

2. Durante a etapa 5 da Fase de Resolução, **Comprar cartas**, os jogadores **compram 4 cartas** (em vez de 3), e **descartam 1 das cartas** comprada **imediatamente**.

# PARTIDA PARA 4 JOGADORES (2x2)

## COMPONENTES ADICIONAIS PARA 4 JOGADORES:



CARTA DA URSS ALIADO AL



CARTA DA SOUTHCOM ALIADO EUA



MARCADOR DE MÍSSEIS NUCLEARES (URSS)



MARCADOR DE PORTA-AVIÕES OU SUBMARINO (SOUTHCOM)



4 CARTELAS DE AJUDA

É possível jogar *Imperialismo: América* no modo Completo em duplas! Para isso são adicionadas à partida 2 novas cartas Iniciais, para o terceiro e para o quarto jogador: Southcom (US) e URSS (AL).

## PREPARAÇÃO

Os jogadores sentam-se à mesa de maneira alternada e **cada um recebe uma carta de Ação** conforme a ordem: CIA, Povo, Southcom e URSS. Todos os jogadores recebem uma **Cartela de Ajuda** da Partida 2x2 com o seu resumo de turno.

Dívida o baralho de cada equipe aproximadamente na metade e entregue uma metade para cada jogador daquela dupla. Cada jogador controla seu dinheiro separadamente e **a Renda recebida por cada jogador varia de acordo com diferentes marcadores e diferentes valores fixos**, descritos na Cartela de Ajuda.

Cada jogador recebe 1 peça de Sorteio de Líder e escolhe seu Líder para a partida, cada jogador poderá acionar somente o seu Líder sorteado. Os jogadores podem discutir abertamente sobre qual Líder escolher.

Em vez de iniciarem o jogo com 3 cartas de Ação na mão, os jogadores **iniciam a partida com 2 cartas de Ação**.

## FASE DE AÇÃO

Em vez de turnos alternados, a partida para 4 jogadores acontece com os turnos sendo realizados em sentido horário. A Fase de Ação é sempre iniciada pelo jogador controlando a CIA, depois Povo, Southcom e por fim a URSS, para então iniciar um novo ciclo.

Quem Passa fica fora da rodada, e a fase de Resolução só tem início quando **todos** os 4 jogadores Passarem.

## AÇÕES DA SOUTHCOM:

O marcador da Southcom possui 2 faces: Porta Aviões e Submarino. Ao realizar a Ação da carta o jogador posiciona o marcador de acordo com a Ação escolhida. Independente da face utilizada, o marcador é posicionado nos Blocos no espaço junto ao mar (abaixo do espaço da CIA).

1. Porta Aviões\*: Marcador de **força 3 de Influência para os EUA**.

2. Submarino\*: Funciona **exatamente como a peça da CIA**: força 2 de Influência para os EUA e presença da CIA no Bloco.

Troca de Informações: **No momento que a carta da Southcom for jogada** o jogador da Southcom pode passar uma carta, receber uma carta OU trocar uma carta com o jogador da CIA.

## AÇÕES DA URSS:

1 - Mísseis Nucleares: Reposicione o marcador de Mísseis e elimine um marcador Industrial EUA naquele Bloco. **Este marcador possui força 2 de Influência e ocupa o espaço da CIA** (bloqueia e é bloqueado).

2 - Ideologia: O jogador **coloca um marcador Político AL** no Bloco aonde os Mísseis estão posicionados.

Suporte Econômico: **No momento que a carta da URSS for jogada** os jogadores da URSS e da AL podem trocar \$ livremente.

## FASE DE RESOLUÇÃO

A determinação de Domínios e a distribuição de Renda acontece de acordo com as regras normais. As alterações nessa fase são as seguintes:

- Na fase de Compra de cartas, os jogadores **compram 2 cartas de Ação** (em vez de 3).
- Na resolução do Contador de Rodada, os jogadores **decidem** quem da dupla ganhará a carta de Revolução/Ditadura.

# RESUMO DO JOGO

## FASE DE AÇÕES

---

- O jogador dos **Estados Unidos (CIA)** sempre inicia as Rodadas.
- Durante a Rodada os jogadores **jogam cartas de Ação alternadamente**.
- As cartas podem ser jogadas de 2 maneiras: Ação Histórica OU Ação Estratégica.
- **Ações Históricas possuem um requisito**. Podem exigir certos marcadores, um pagamento e/ou serem restritas à um Bloco, mas tendem a ter resultados mais fortes.
- **Ações Estratégicas normalmente exigem um pagamento** para a colocação do marcador em qualquer Bloco do tabuleiro.
- **Uma Ação é realizada APENAS em um bloco** (requisitos => efeito). Com exceção das Ações de Líderes (ver pág 13).
- Se um jogador não tem mais cartas ou decide não jogar mais, ele Passa - **o outro jogador pode continuar jogando até decidir Passar**.
- Quando **ambos os jogadores Passarem**, inicia-se a Fase de Resolução.

- Algumas cartas exigem como pagamento um valor variável: o **preço do Dólar**, indicado pela escala no tabuleiro. Outras têm como efeito a variação do preço do Dólar, podendo subir ou baixar esse valor.

- Cartas dos Estados Unidos podem exigir a presença do **marcador da CIA** no local aonde a Ação é realizada. Outras têm como efeito a movimentação do marcador da CIA para o Bloco aonde a Ação está sendo realizada.

- Cartas de Ação de Revolução/Ditadura são jogadas normalmente como qualquer outra carta de Ação, mas **possuem como requisito o marcador de Domínio** em um bloco. O Efeito Histórico das cartas de Revolução/Ditadura inclui a **substituição** do marcador de Domínio por um marcador de Revolução/Ditadura.
- Cartas de Ação de Líderes são usadas somente na partida Completa. Essas cartas **iniciam o jogo já reveladas à mesa** e são jogadas/resolvidas normalmente como qualquer outra carta.
- Cartas de Ação de Líderes tem seus efeitos escritos e estes **podem ser resolvidos em um ou mais Blocos**, conforme a descrição (ver pág 13).

## FASE DE RESOLUÇÃO

---

### 1. DOMÍNIO

- Nesta etapa, os jogadores contabilizam sua força de Influência em cada um dos blocos: Marcadores Políticos, Industriais, Educacionais e Culturais somam 1 de força, marcadores Militares e a CIA somam 2 de força.
- O jogador com **maior força de Influência** dentro de um Bloco **coloca seu marcador de Domínio** no Bloco e avança seu contador de pontos 1 espaço na Trilha de Pontos de Vitória.
- Em caso de empate em forças, **nenhum marcador de Domínio** é colocado.
- Caso o Bloco chegue à Fase de Resolução com um **marcador de Revolução/Domínio** e aquele jogador possui maior força de Influência, o jogador avança seu contador de pontos **2 espaços** na trilha.

### 2. CONTADOR DE RODADA

- Os jogadores resolvem o Contador de Rodada: novas **cartas de Revolução/Ditadura podem entrar em jogo**. Na sequência o Contador é descartado para iniciar uma nova Rodada ou **indicar o FIM da partida**: Quem possuir mais pontos vence!

### 3. RENDA

- Os jogadores recolhem um valor fixo (indicado na Cartela de Ajuda) mais um valor **variável por cada marcador indicado** que possuem no tabuleiro.

### 4 e 5. CARTAS

- Os jogadores podem primeiro **reciclar cartas** que têm à mão (partida Completa). Então, os jogadores **pegam 3 novas cartas** para suas mãos.