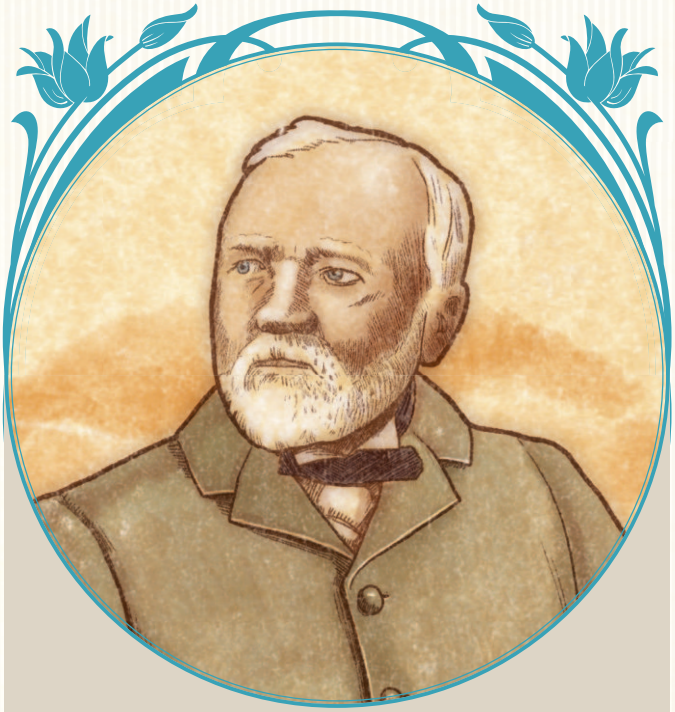


Carnegie

Regras

PARTE 1: INTRODUÇÃO



"Sucesso é o poder com o qual você adquire qualquer demanda de sua vida, sem violar os direitos dos demais."
– Andrew Carnegie

Este jogo é inspirado na vida de Andrew Carnegie. Nascido na Escócia em 1835, ele emigrou para os Estados Unidos em 1848. Embora Carnegie tenha iniciado sua carreira como operador telegráfico, sua participação como um dos maiores envolvidos no crescimento da indústria de aço dos Estados Unidos o tornou um dos homens mais ricos do mundo e um ícone do sonho americano.

Carnegie também foi um benfeitor e um filantropo. Até sua morte, em 1919, mais de US$350 milhões de sua fortuna foram entregues a várias fundações e mais US$30 milhões para caridade. Suas doações criaram cerca de 2.500 bibliotecas públicas gratuitas que possuem seu nome até hoje: Carnegie Libraries.

Em *Carnegie*, os jogadores recrutam empregados e expandem seus negócios investindo em propriedades, produzindo bens, desenvolvendo tecnologias de transporte e criando cadeias de transporte cruzando os Estados Unidos. Talvez até se tornem ilustres benfeitores, contribuindo para a grandiosidade do país através de seus gestos e sua generosidade!

O jogo possui 20 rodadas, com cada jogador realizando um turno por rodada. Em cada rodada, o jogador ativo escolherá uma entre quatro ações, a qual será seguida pelos demais jogadores.

O sucesso da companhia de um jogador é representado pelos seus pontos de vitória (PV) e o jogador com mais PVs ao final da partida é o ganhador, que será conhecido para sempre pelo seu trabalho filantrópico.

1. Como Ler Este Manual

Este manual está organizado em 4 partes:

Parte 1: *Introdução*

Esta parte apresenta uma lista de componentes, descreve a preparação e traz uma visão geral de como as Companhias funcionam.

Parte 2: *Jogando Carnegie*

Esta parte mostra uma visão geral das regras, detalhando os passos das rodadas, ações principais e pontuação final.

Parte 3: *Trilhas de Transporte, Tabela de Doações & Tabuleiro de Departamentos*

Esta parte mostra uma explicação detalhada destes elementos do jogo.

Parte 4: *Jogo Solo*

Esta parte apresenta regras para uma partida contra um oponente virtual.

"Este jogo, inspirado pelos textos de Andrew Carnegie, apenas evoca levemente as conquistas dele. Desta forma, ele provavelmente reflete a imagem que Carnegie gostaria de deixar para a posteridade, mais do que a complicada e controversa realidade de sua vida e trabalho.

As controvérsias cercando Carnegie não foram poucas, com ecos que persistem até os dias de hoje. Mas Carnegie é um jogo e não uma simulação histórica. Desta forma, não busquei evocar eventos como a luta dos operários por melhores condições de trabalho, mas sim, foquei nos aspectos positivos da vida de Carnegie. Espero que gostem do jogo da forma como está apresentado." – Xavier Georges

Enquanto estiver lendo estas regras, lembre-se:

Pontos importantes e/ou facilmente esquecidos estão destacados desta forma.

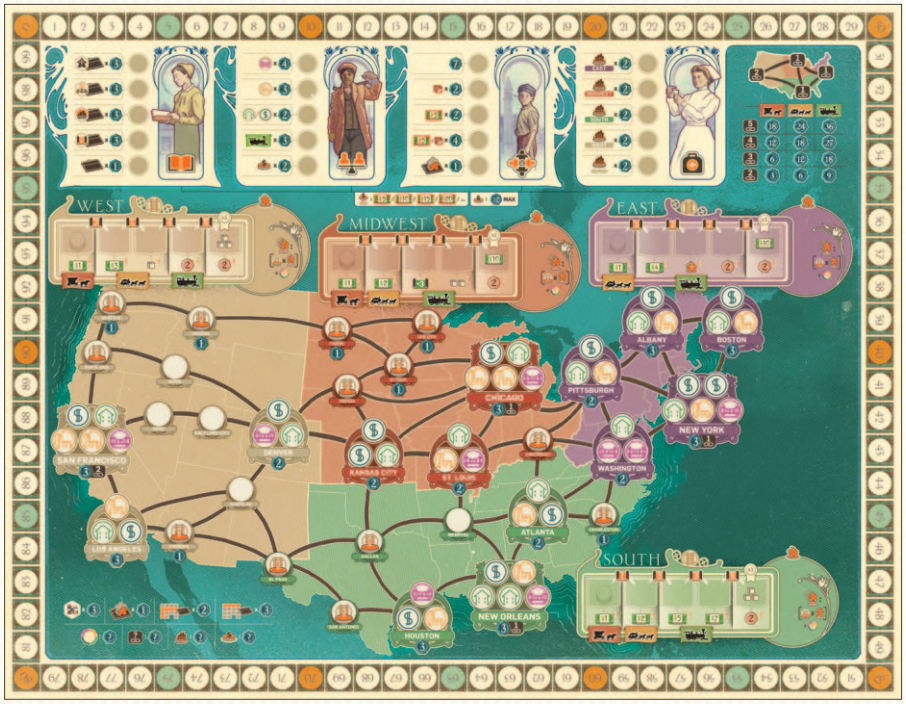
Exemplos e legendas estão escritos desta forma.

Dicas e observações estão escritos assim.

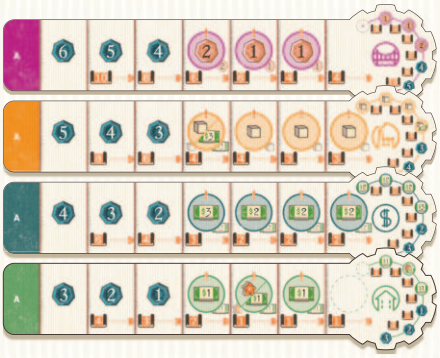
Citações e informação temática estão mostrados assim.

2. Componentes

Este manual e, adicionalmente:



1 Tabuleiro (mostrando o mapa dos EUA dividido em 4 regiões: West, Midwest, South e East)



16 Tabelas de Projetos (frente e verso, 4 por jogador)



4 Companhias



8 Linhas do Tempo



4 Marcadores de Ação (aplique os adesivos antecipadamente)



4 Marcadores de Escolha de Ação



60 Empregados (15 por jogador)



120 Discos de Jogador (30 por jogador)



1 Peça inicial e 1 final (para montar as linhas do tempo)



4 Auxílios de Jogador



45 Bens (40 de valor 1 e 5 de valor 5)



90 Notas (40x$1, 30x$5 e 20x$10)



1 Marcador de Tempo



1 Marcador de Primeiro Jogador



32 Departamentos (2 de cada um dos 16 tipos)



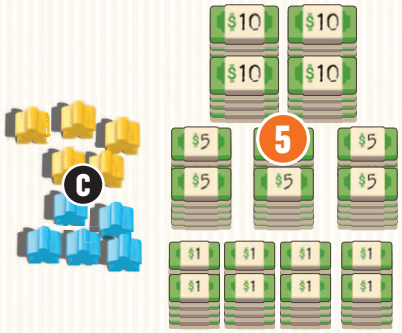
45 Cartas Solo (40 cartas de ação e 5 cartas de pontos de vitória)

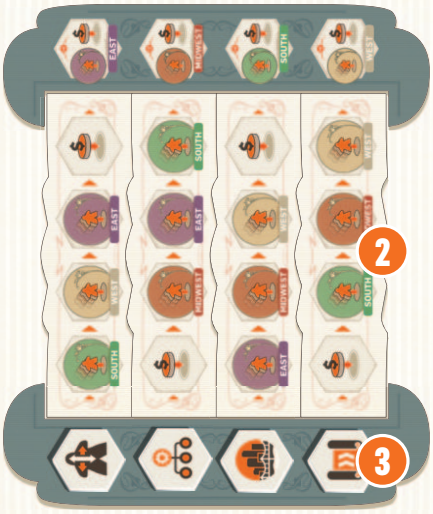
Observação: embora improvável, pode acontecer de alguns componentes acabarem durante a partida. Caso necessário, os jogadores devem usar algum substituto para o dinheiro e os bens. Todos os demais componentes são limitados à quantidade fornecida.

3. Preparação

Aqui é mostrada a preparação para 2 jogadores.

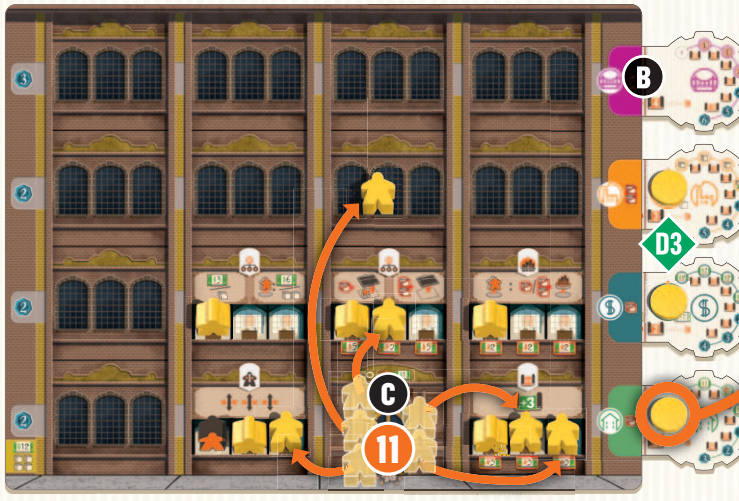
1. Posicione o tabuleiro no centro da mesa.
2. Misture as 8 Linhas do Tempo. Compre aleatoriamente 4 e arrume-as conforme mostrado. Observe que estas peças são impressas em ambos os lados, logo, escolha o lado delas de forma aleatória. Emoldure estas peças com a Peça Inicial e a Peça Final, e devolva as Linhas do Tempo não utilizadas para a caixa.
3. Posicione os 4 Marcadores de Ação nos seus locais iniciais correspondentes, no lado esquerdo da Linha do Tempo.
4. Em uma partida em 4/3/2 jogadores escolha 4/8/16 Departamentos aleatórios e retorne-os para a caixa do jogo. Posicione os Departamentos remanescentes, com a frente para cima, na mesa, conforme mostrado.
5. Crie um estoque com os Bens e as Notas, ao lado do tabuleiro.
6. Entregue a cada jogador o seguinte:
   - **A** 4 Bens e $12.
   - **B** 1 Companhia e um conjunto de 4 diferentes Tabelas de Projetos. Os jogadores devem colocar cada tabela abaixo do lado direito de suas companhias, nos locais de cores e ícones correspondentes. As Tabelas de Projetos são impressas em ambos os lados e cada jogador pode escolher qual lado quer usar. Deixe apenas o espaço mais a direita de cada Tabela visível.
   - **C** 10 Empregados. Cada jogador posiciona 1 de pé em cada departamento de sua Companhia (5 Empregados), e os outros 5 são deixados deitados no lobby da companhia (eles poderão ser movidos durante o passo 11 da preparação). Deixe os 5 Empregados remanescentes de lado; eles não estão disponíveis no início da partida.
   - **D** 30 Discos de Jogador. Cada jogador deve posicioná-los da seguinte forma:
     - **D1** 1 Disco na posição 0 (zero) da trilha de pontuação.
     - **D2** 1 Disco no primeiro espaço de cada uma das 4 trilhas de transporte regional.
     - **D3** 1 Disco em cada um dos 3 espaços disponíveis de suas Tabelas de Projetos (Habitação, Comércio e Indústria). Infraestrutura Pública (roxo) inicia a partida sem um Disco.
     - **D4** Os demais 22 Discos de Jogador formam um estoque pessoal para o jogador.







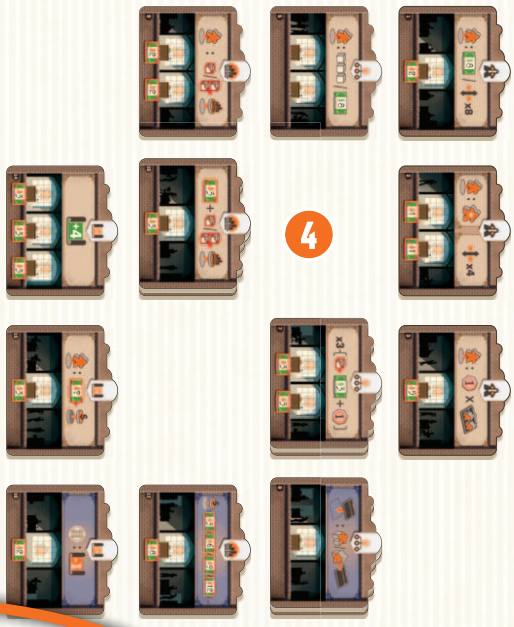




7. O jogador mais audacioso é o jogador inicial. Ele recebe o Marcador de Jogador Inicial e o Marcador de Tempo.
8. (Não ilustrado) Em uma **partida para 4 jogadores**, cada jogador recebe um Marcador de Escolha de Ação. Em uma **partida para 3 jogadores**, apenas o terceiro jogador recebe um Marcador de Escolha de Ação. Não existem Marcadores de Escolha de Ação em **partidas com 2 jogadores.**
9. Em uma **partidas com 2 jogadores**, deixe separados **18 Discos de Jogador** de uma das cores não utilizadas e embaralhe as Cartas Solo. Revele 1 destas cartas e posicione um destes Discos na tabela de doação, no espaço indicado no topo da carta revelada. Em seguida posicione um destes Discos no espaço de construção mais à esquerda não ocupado de cada uma das 2 a 4 cidades indicadas na quarta linha da carta. Repita estes passos até que todos os 18 Discos tenham sido posicionados.









Faça o mesmo quando preparar uma **partida para 3 jogadores**, mas apenas com **9 Discos** Em uma **partida para 4 jogadores** pule esta etapa.

10 Começando com o jogador sentado à direita do jogador inicial e seguindo em sentido anti-horário, cada jogador posiciona o Disco de sua tabela de Habitação no tabuleiro, em um espaço de Habitação de uma cidade média ou grande. Em seguida, ele escolhe um Departamento para trazer para sua reserva privada.

11 Começando com o jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador pode mover seus empregados em um total de até 6 passos dentro de sua própria Companhia. Cada movimento deve ser feito para um espaço ortogonalmente adjacente. Após um Empregado se mover, ele deve ser colocado deitado.
Empregados podem ser movidos para espaços vazios da Companhia.

Neste exemplo, a Companhia do jogador amarelo mostra um arranjo possível dos Empregados após estes 6 movimentos.

12 Por fim, uma vez que estes movimentos tenham sido completados, cada jogador pode ativar Empregados *(veja pág. 13)*.

4. Funcionamento das Companhias

Para ter sucesso, os jogadores devem compreender como as Companhias funcionam.

4.1. Organização das Companhias

As Companhias dos jogadores são organizadas em Departamentos. Cada Departamento corresponde a um dos quatro tipos de ação do jogo, da seguinte forma:



Recursos Humanos
Permite aos jogadores mover empregados para diferentes áreas dentro da Companhia. Empregados podem se mover para Departamentos e/ou áreas vazias.



Gerência
Permite aos jogadores adquirirem Bens e Dinheiro, assim como construir novos Departamentos. Cada Companhia começa o jogo com duas Gerências diferentes.



Construção
Permite que os jogadores construam projetos desenvolvidos pelo seu Departamento de P&D.



Pesquisa e Desenvolvimento ("P&D")
Dá aos jogadores a oportunidade de desenvolver novos projetos e redes de transporte.

No início da partida, cada Companhia possui 1 lobby e 5 Departamentos. Durante o jogo, os jogadores poderão expandir suas Companhias, construindo novos Departamentos. Cada Departamento comporta 1 a 3 Empregados **ativos** (de pé), conforme indicado pelo número de Postos de Trabalho ilustrados no Departamento.

Um Departamento não pode ser usado a menos que possua pelo menos um Empregado ativo. **Cada Departamento pode ser usado uma vez por rodada para cada Empregado ativo que ele possui.**



1. Tipo de departamento
2. Habilidade do Departamento
3. Postos de Trabalho (este Departamento comporta 2 Empregados ativos)
4. Custo para ativar o Empregado neste Posto de Trabalho

4.2. Recrutando Empregados

Empregados podem ser **ativos** (de pé) ou **inativos** (deitados).

Quando um Empregado entra pela primeira vez na Companhia, ele sempre o faz na forma inativa (deitado). **Sempre que um Empregado inativo se move, ele permanece inativo. Se um Empregado ativo (de pé) se move, ele deve ser deitado.**

Cada Departamento pode conter **um Empregado ativo para cada Posto de Trabalho** mostrado no respectivo Departamento, e **qualquer quantidade de Empregados inativos**. Para que um Empregado seja considerado ativo, ele deve ocupar um Posto de Trabalho, e cada Posto de Trabalho só pode conter um único Empregado. O lobby pode conter qualquer quantidade de Empregados inativos.

Empregados podem ser ativados apenas ao final da rodada, após todas as outras ações terem sido tomadas.

Muitos Postos de Trabalho de Departamentos são marcados com valores de dinheiro, representando o custo para o salário e treinamento do respectivo Empregado. Para ativar um Empregado em um Departamento, o jogador deve pagar o custo indicado no Posto de Trabalho e, então, posicionar o Empregado no respectivo Posto de Trabalho em sua posição ativa (de pé). Caso nenhum custo seja indicado, o Empregado pode ser ativado gratuitamente. **Durante o jogo, Empregados ativos permanecem ativos se usados no local. Eles se tornam inativos apenas se forem movidos ou enviados em uma Missão.**

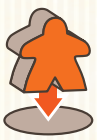
EXEMPLO

*É o final do turno de **Leticia**. Ela quer ativar um total de 4 empregados (destacados na ilustração), o que custará a ela $9.*



*Infelizmente, **Leticia** só possui $4, o que significa que ela não pode ativar seu empregado com custo $5. Caso ela possua dinheiro suficiente ao final da próxima rodada, ela poderá pagar, então, $5 para ativar este Empregado.*

4.3. Enviando um Empregado em uma Missão



Este símbolo indica um Departamento que gera efeitos quando seus Empregados são enviados em Missões. Para enviar um Empregado em uma Missão, mova um Empregado ativo de seu Posto de Trabalho neste Departamento para uma das quatro áreas de Missões do Tabuleiro. Estas áreas correspondem às quatro regiões no mapa (West, Midwest, South e East). **Você deve mover o Empregado que você usou para realizar esta ação**. Empregados em Missões não são considerados ativos.



Observação: Os jogadores não podem enviar Empregados em Missões caso eles não cumpram os requisitos da ação (por exemplo, a inabilidade de construir devido a não ter Bens suficientes).

4.4. Retornar Empregados em Missões

Quando Empregados retornam de Missões, ele geram receita e se tornam disponíveis para novas alocações de trabalho. Empregados retornados são posicionados no lobby da Companhia, na forma inativa (deitados). Para ativar um Empregado retornado, ele primeiro deve ser movido para fora do lobby, através da ação de Recursos Humanos; eles estarão elegíveis para ativação ao final da rodada. Empregados retornarão de Missões de acordo com como os Marcadores de Ação se movem ao longo das Linhas de Tempo, o que será explicado em detalhes no próximo capítulo.

Dica: É vital para as Companhias enviar seus Empregados para Missões, mas os jogadores devem tomar cuidado para não enviar muitos Empregados, já que uma companhia com poucos empregados não terá uma performance ótima. Assim, é essencial retornar empregados em Missões o mais rápido possível.

PARTE 2: JOGANDO CARNEGIE

"Um grande passo em seu desenvolvimento ocorre quando você percebe que outras pessoas podem ajudá-lo a fazer um trabalho melhor do que você conseguiria fazer sozinho." – Andrew Carnegie

O jogo possui 20 rodadas. Cada rodada possui 4 partes, as quais são realizadas na seguinte ordem:

1. Escolher a Linha do Tempo

Com o Marcador de Tempo, o primeiro jogador escolhe uma Linha do Tempo, correspondente à ação que quer realizar.

2. Eventos

Posicionar o Marcador de Tempo aciona um evento (receita ou doação) para todos os jogadores.

3. Usar Departamentos

Todos os jogadores realizam turnos usando seus Departamentos que correspondam ao tipo de ação escolhida.

4. Ativar Empregados e Final da Rodada

Os jogadores podem ativar Empregados e, por fim, o Marcador de Ação se move um espaço para a direita na Linha do Tempo.

1. Escolher a Linha do Tempo

O primeiro jogador escolhe a Linha do Tempo que ele quer usar (Recursos Humanos, Gerência, Construção ou P&D), e posiciona o Marcador de Tempo (engrenagem) imediatamente a direita do Marcador de Ação daquela linha. Fazer isto irá acionar eventos e determinar quais Departamentos poderão ser usados pelos jogadores.

EXEMPLO



Leticia escolhe a Linha de P&D. Ela posiciona o Marcador de Tempo na Linha do Tempo de P&D, a direita do Marcador de Ação de P&D.

O que acontece quando o Marcador de Ação chegou ao fim da Linha do Tempo?

Um jogador pode escolher qualquer Linha do Tempo, mesmo que o Marcador de Ação daquela linha já tenha chegado ao final da mesma. Neste caso, o primeiro jogador ainda deve posicionar o Marcador de Tempo a direita do Marcador de Ação. Em seguida, o primeiro jogador **também** deve virar o Marcador de Ação na Linha do Tempo imediatamente abaixo da Linha do Tempo escolhida (ou Recursos Humanos, caso a linha P&D seja escolhida).

O Marcador de Ação virado **deve** poder se mover à frente na sua própria linha. Caso ele não possa, vire no lugar dele o Marcador de Ação da próxima linha para baixo, seguindo desta forma, caso necessário.

Sempre que um Marcador de Ação for virado, ele irá acionar o evento marcado à sua direita (próximo espaço). Ao final da rodada, volte a virar o Marcador de Ação (deixando-o com a frente para cima), e avance-o um passo adiante em sua própria Linha do Tempo.

EXEMPLO

É o turno de Gustavo Ele escolhe a ação de Recursos Humanos, que já está no fim de sua Linha do Tempo.



Ele deve posicionar o Marcador de Tempo a direita do Marcador de Ação desta linha e, então, virar o Marcador de Ação da próxima linha (neste caso, Gerência), o que aciona um evento (pág. 8). Ao final deste turno, Gustavo vira novamente este Marcador de Ação e o avança um espaço ao longo de sua linha.

Dica: para escolher a melhor ação possível, os jogadores devem considerar diversas coisas: o que é melhor para eles, o que irá ajudar seus oponentes e quais eventos eles querem ativar (ou evitar). Algumas vezes, uma ação menos poderosa pode ser o melhor movimento, já que ele poderá ajudar você, ao mesmo tempo que seja completamente inútil para os demais. Algumas vezes o mundo dos negócios é implacável…

2. Eventos

Posicionar o Marcador de Tempo irá acionar um evento. Existem dois possíveis eventos: **Receber Receita** e **Fazer uma Doação**.

2.1. Receber Receita

Caso o Marcador de Tempo tenha sido posicionado em um espaço da Linha do Tempo ilustrado com uma área de Missão, esta área de Missão se torna **ativa**. Começando com o primeiro jogador e seguindo em sentido horário, cada jogador com um ou mais Empregados na Área de Missão ativa pode:

1. Retornar 1 ou mais de seus Empregados, da área de Missão ativa para o lobby de sua Companhia. Cada empregado retornado irá gerar receita de transporte, de acordo com quão longe o jogador já desenvolveu seus transportes na área de Missão ativa. No início da partida cada região gera $1 de receita de transporte.

2. Em seguida, cada jogador que retornou pelo menos um Empregado da área de Missão ativa recebe receita de projeto para **cada projeto que ele já tenha feito em qualquer local do tabuleiro**. Receita de projeto é mostrada nas Tabelas de Projeto, nos espaços liberados ao posicionar discos e que são marcados com !. Esta receita é coletada apenas uma vez por jogador, por rodada, mesmo que mais de um Empregado retorne para o lobby da Companhia.

Observação: se um jogador não possa (ou não queira) retornar um Empregado para o lobby de sua Companhia, ele não receberá nenhuma receita de transporte ou projeto nesta rodada.

Observação: a receita de transporte de um jogador corresponde ao seu nível de desenvolvimento de transporte na área de Missão ativa. Um jogador deve receber a receita que corresponde exatamente a posição de seu marcador de transporte na área de Missão ativa.

EXEMPLO

Leticia *(jogadora amarela) acaba de designar o Midwest como a área de Missão ativa. Com dois Empregados em Missão nesta região, ela escolhe retornar ambos para o lobby de sua Companhia.*



Isto causa duas coisas: primeiro, ***Leticia*** *rrecebe $4 de receita de transporte ($2 para cada empregado retornado). Em seguida, ela recebe a receita de projeto de cada um de seus projetos já concluídos ($2 e 1 Bem, conforme mostrado nos círculos com o símbolo !), já que pelo menos um de seus Empregados retornou da área da Missão.*

Dica: quando escolher as Linhas do Tempo, os jogadores devem considerar quantos Empregados existem em cada área de Missão, já que o retorno dos empregados pode causar o ganho de receita de seus oponentes.

Dica: os jogadores devem prestar atenção nas Linhas do Tempo quando enviarem seus Empregados em Missão. Enviar Empregados em Missões em regiões muitos espaços à frente do Marcador de Ação pode ser perigoso, porque pode demorar muito até que eles retornem para casa e gerem receita. Prever o que os demais jogadores podem fazer é importante para um jogador recuperar seus empregados (e gerar receita) mais cedo.

2.2. Fazer uma Doação

Doações podem trazer muitos PV de final de jogo aos participantes. Se o Marcador de Tempo for posicionado em um símbolo de "doação", o primeiro jogador pode escolher Fazer uma Doação. Em seguida, em sentido horário, os demais jogadores podem escolher fazerem suas próprias doações. Para fazer uma doação, o jogador deve posicionar um disco em um espaço desocupado da tabela de doações (parte superior do tabuleiro).

A primeira doação de um jogador custa $5. Cada doação subsequente feita por este mesmo jogador custará $5 a mais que a anterior (por exemplo, $10 para a segunda doação, $15 para a terceira e assim por diante). Mais informações a respeito de doações são encontradas na *pág. 14*.

Observação: caso um dos 4 espaços mais a direita da Linha do Tempo seja acionado, cada jogador pode escolher fazer um ou ambos: receber receita e/ou fazer uma doação.

3. Usar Departamentos

O primeiro jogador pode usar quaisquer Departamentos seus que correspondam ao tipo de ação escolhida, em qualquer ordem. Em seguida, em sentido horário, os demais jogadores podem fazer o mesmo, com seus respectivos Departamentos correspondentes.

Cada Departamento pode ser usado uma vez para cada Empregado ativo (de pé). Um Empregado ativo permanece ativo até que ele se mova ou seja enviado em uma Missão.

Os jogadores não precisam usar todos os seus Empregados ativos em um Departamento, mas eles devem terminar de usar um Departamento antes de usar outro, não podendo retornar a um Departamento já previamente usado no mesmo turno.

Quando um Departamento traz múltiplos efeitos, o jogador pode decidir qual efeito usar para cada um de seus Empregados ativos naquele Departamento.

Observe que alguns Departamentos possuem efeitos passivos ou contínuos. Estes Departamentos funcionarão enquanto possuírem 1 Empregado ativo (o Novo Lobby não requer um Empregado ativo). A descrição dos Departamentos pode ser encontrada a partir da *pág. 16*.

MARCADORES DE ESCOLHA DE AÇÃO



Marcadores de Escolha de Ação são usados apenas em partidas com 3 ou 4 jogadores. Estas peças permitem aos jogadores escolherem um tipo de ação diferente da escolhida pelo jogador inicial. Cada Marcador de Escolha de Ação pode ser usado apenas uma vez na partida. Para usar um, simplesmente o retorne para a caixa do jogo. Ao final da partida, um Marcador de Escolha de Ação não utilizado vale 3 PV's.

TROCAR BENS POR DINHEIRO



Os jogadores podem vender seus Bens para o estoque comum a qualquer momento. Um jogador recebe $1 para cada Bem vendido.

Os jogadores começam a partida com um lobby e 5 Departamentos, descritos a seguir



3.1. Recursos Humanos

O Departamento de Recursos Humanos permite aos jogadores treinarem Empregados e alocarem eles em diferentes Departamentos. Quando realizar esta ação, um jogador deve realizar os seguintes passos, nesta ordem:

1. Calcule a quantidade total de possíveis movimentos que os empregados do jogador podem realizar. Cada Empregado ativo em Recursos Humanos provê 3 movimentos . Como o Departamento de Recursos Humanos inicial possui um Empregado ativo permanente (nenhum outro Empregado pode ser ativado neste Posto de Trabalho), cada jogador sempre possui no mínimo 3 movimentos.



2. Mova Empregados ativos e/ou inativos dentro de sua Companhia, até a quantidade total de possíveis movimentos. Empregados podem se mover para dentro ou através de qualquer espaço ou Departamento em sua Companhia, mas cada movimento deve ser realizado ortogonalmente (nunca diagonalmente). Mover um Empregado ativo (de pé) o fará retornar para o estado inativo (deitado). Cada espaço ou Departamento pode conter uma quantidade qualquer de Empregados inativos.

Observação: Empregados inativos (deitados) são considerados "em treinamento". Um jogador pode apenas ativar Empregados ao final de seu turno, após todas as outras ações terem sido realizadas.

Observação: a quantidade total de movimentos possíveis é calculada no início do turno do jogador. Mover um Empregado ativo a partir de um Departamento de Recursos Humanos não irá reduzir a quantidade total de movimentos do jogador.

EXEMPLO

Leticia possui 2 Empregados ativos em seu Departamento de Recursos Humanos (1 Empregado de pé + 1 Empregado permanente), logo seus Empregados possuem até 6 movimentos. Ela, primeiro, move um Empregado de seu lobby para o novo Departamento de Recursos Humanos (2 movimentos). Em seguida ela move dois outros Empregados para seu Departamento de Construção (um total de 4 movimentos). Ao final de seu turno, Leticia pode pagar $6 para ativar estes três Empregados.



3.2. Gerência

No início do jogo, cada companhia possui dois Departamentos de Gerência, que ajudam a gerar recursos e construir novos Departamentos para expandir sua Companhia.

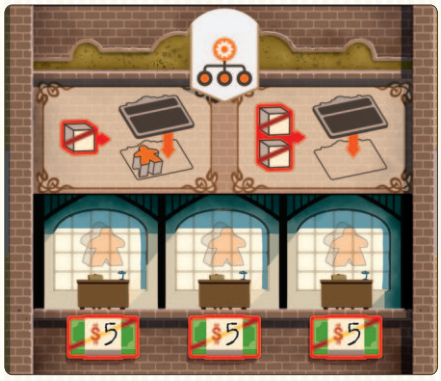
O primeiro Departamento de Gerência, "Comércio e Finanças", entrega **um** dos seguintes benefícios para **cada** Empregado ativo no Departamento:

- Receba $3;
- Receba 1 Bem;
- Envie o Empregado em uma Missão e receba $6;
- Envie o Empregado em uma Missão e receba 2 Bens.



O segundo Departamento de Gerência, "Planejamento Estratégico", torna possível a construção de novos Departamentos. Este Departamento possibilita o seguinte, para **cada** Empregado ativo no Departamento:

- Pague 1 Bem e posicione 1 novo Departamento em um espaço livre (um que já não possua um Departamento) da sua Companhia e que já contenha pelo menos um empregado, **OU**
- Pague 2 Bens e posicione 1 novo Departamento em qualquer espaço livre da sua Companhia.



Observação: o primeiro Departamento posicionado por um jogador deve ser aquele escolhido durante o passo 10 da preparação.

O jogador pode posicionar o novo Departamento em qualquer espaço de sua Companhia que já não possua um Departamento. **Uma Companhia nunca pode conter dois Departamentos idênticos.**

Dica: existem dois benefícios na construção de um novo Departamento em um espaço onde existe pelo menos um Empregado: este Departamento custa um Bem a menos para sua construção, **e** estes Empregados podem ser ativados ao final da rodada, tornando, desta forma, o Departamento operacional para a próxima rodada.

EXEMPLO

Gustavo possui 2 Empregados ativos em seu Departamento de Gerência de "Comércio e Finanças", e decide receber 2 Bens (1 por empregado).



Ele, então, usa o Empregado ativo de seu Departamento de Gerência de "Planejamento Estratégico", gastando os dois Bens, para construir um novo Departamento de Construção, o qual ele posiciona em um espaço vazio à sua escolha dentro de sua Companhia.



3.3. Construção

O Departamento de Construção permite que os jogadores construam projetos de Habitação, Comércio, Industria e Infraestrutura Pública.



Quando esta ação é escolhida, o jogador que usou este Departamento:

1. Envia o Empregado usado para esta ação para a área da Missão da região onde ele quer construir. **Em seguida**

2. Paga 1 ou 2 Bens (de acordo com o tipo de projeto que está sendo construído) e move um disco de um projeto correspondente da Tabela de Projetos para um espaço na mesma região.

Se um jogador constrói um projeto em algumas pequenas cidades (marcadas com ), ele receberá, imediatamente, a receita de transporte indicada diretamente abaixo da posição de seu disco na trilha de transporte daquela região.

Lembrete: quando enviar um Empregado em uma Missão, você deve enviar o mesmo Empregado usado para realizar esta ação.

Observações:

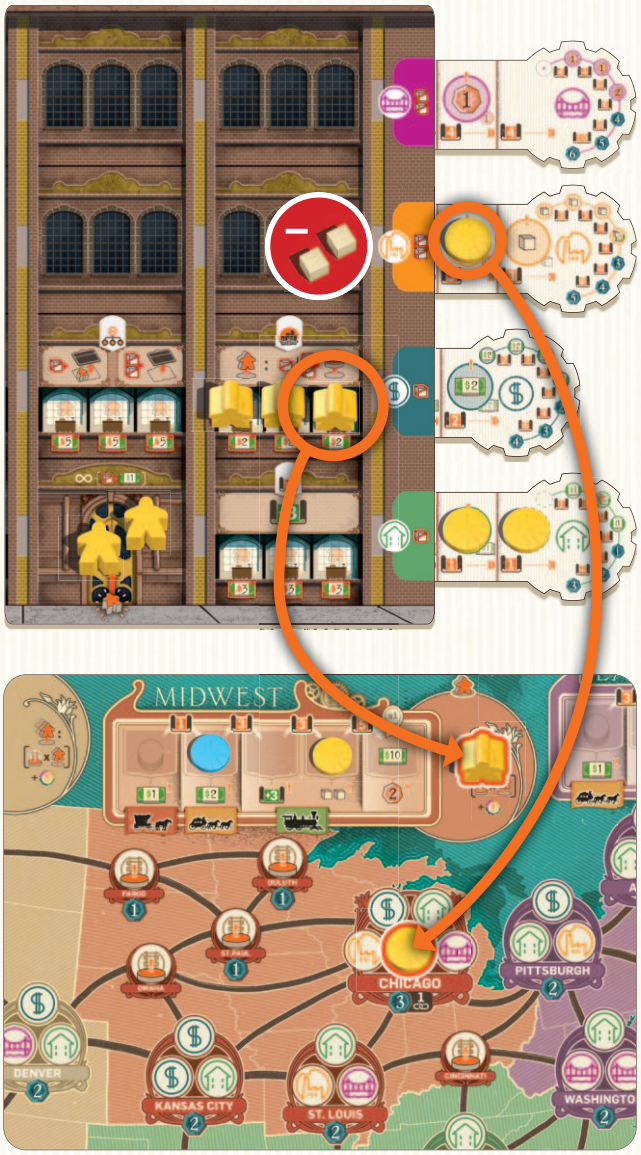
- Se mais de um disco está disponível na Tabela de Projetos, o jogador deve construir o mais a direita.
- O projeto deve ser construído:
  - na região na qual o Empregado foi enviado em Missão, **E**
  - em um espaço desocupado do tabuleiro, **E**
  - em um espaço que corresponda ao tipo de projeto escolhido, OU em uma pequena cidade (elas aceitam qualquer tipo de projeto).

EXEMPLO

*A ação de construção foi escolhida. **Leticia** possui 3 projetos (2 Habitação e 1 Indústria) que estão prontos para construção. Seu Departamento de Construção contém 3 Empregados que estão prontos para ir em Missão, mas ela possui apenas 2 Bens.*

*Desta forma, **Leticia** pode construir até 2 projetos de Habitação OU o projeto de Indústria (observe o custo de recursos para construção, mostrado junto de cada Tabela de Projeto). Escolhendo construir seu projeto de Indústria em Chicago, ela move um dos Empregados para a área de Missão de Midwest, gasta 2 Bens e posiciona o disco de sua Tabela de Indústria em um dos espaços de Indústria de Chicago.*

*Caso **Leticia** tivesse construído o projeto de Indústria em Cincinnati, ele receberia imediatamente a receita de transporte de 2 Bens, conforme indicado abaixo de seu disco de transporte.*



3.4. Pesquisa e Desenvolvimento (P&D)

O Departamento de P&D permite aos jogadores melhorarem suas redes de transporte e desenvolverem novos projetos de Habitação, Comércio, Indústria e Infraestrutura Pública.



Quando esta ação é escolhida, cada jogador receberá pontos de estudo para cada um de seus Empregados ativos no Departamento de P&D.

Estes pontos de estudo podem ser gastos de duas formas:

- O jogador pode mover uma de suas Tabelas de Projetos um espaço para a direita e posicionar um disco no espaço que acaba de ser revelado, **OU**
- O jogador pode mover um de seus discos de transporte, de qualquer trilha de transporte regional, um espaço para a direita.

Para usar qualquer uma destas opções, o jogador deve pagar a quantidade indicada de pontos de estudo. Este custo é indicado por estes ícones: 3

Observação: os jogadores podem avançar suas Tabelas de Projetos ou discos de transporte mais de um único espaço por turno. Quaisquer pontos de estudo não utilizados são perdidos ao final do turno.

Observação: se um jogador avançar uma Tabela de Projeto além dos espaços marcados para projetos, ele receberá os PVs indicados naquela Tabela de Projeto ao final da partida. Pontos de estudo não podem mais serem utilizados em Tabelas de Projeto completamente avançadas.

Dica: a especialização em P&D é uma boa forma de receber PVs.

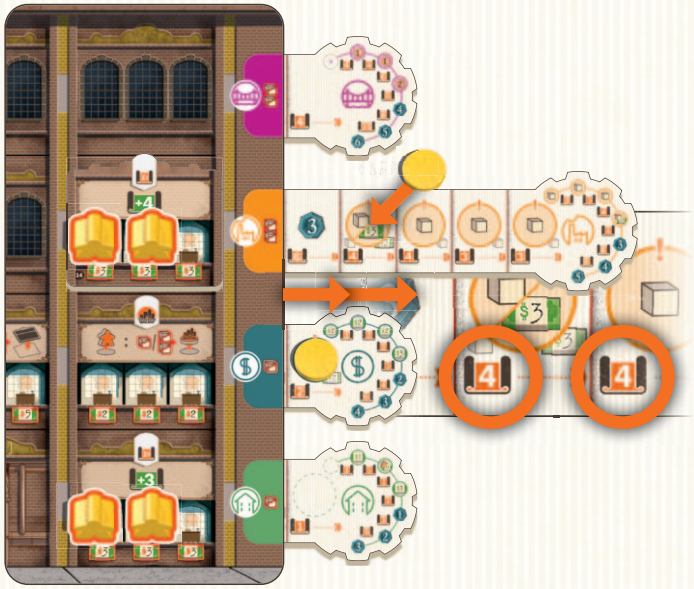
Dica: as engrenagens na Tabela de Projetos mostra as recompensas entregues por cada espaço na respectiva Tabela, bem como seus custos associados.

EXEMPLO

*A ação de P&D foi escolhida. **Leticia** possui 2 Empregados ativos em seu Departamento de P&D inicial, e outros 2 em um Departamento de P&D que ela construiu em um turno anterior (veja abaixo que este Departamento produz 4 pontos de estudo para cada Empregado ativo), totalizando 3+3+4+4 = 14 pontos de estudo.*

*Cada espaço em uma Tabela de Projetos indica quantos pontos de estudo devem ser gastos para avançar aquela Tabela para o próximo espaço. Neste caso, **Leticia** gasta 3 pontos de estudo para avançar a Tabela da Indústria. Ela move esta Tabela um espaço para a direita e posiciona um marcador de projeto (disco) no espaço que acaba de ser revelado.*

***Leticia** decide gastar outros 4 pontos de estudo para avançar esta mesma Tabela mais uma vez. Agora, este movimento trará 3 PVs para **Leticia** ao final do jogo.*



*Por fim, **Leticia** gasta seus 7 pontos de estudo remanescentes para avançar o disco de transporte na região West em três espaços.*



4. Ativar Empregados & Final da Rodada

Ao final da rodada, após todas as demais ações terem sido realizadas, os jogadores podem ativar seus Empregados inativos presentes em qualquer um de seus Departamentos. Para fazer isto, o jogador deve pagar o custo indicado abaixo do Posto de Trabalho do Empregado correspondente, colocando este Empregado de pé neste Posto de Trabalho.

Uma vez que cada jogador tenha feito seu turno, o primeiro jogador deve mover o marcador de ação na Linha do Tempo, exatamente um espaço para a direita, deslocando o Marcador de Tempo. Em seguida, o primeiro jogador passa o Marcador de Tempo e o Marcador de Primeiro Jogador para o próximo jogador, em sentido horário. Uma nova rodada pode começar.

5. Fim do Jogo

5.1. Conexões entre Cidades Grandes

Ao final do jogo, os jogadores podem receber até 36 PVs por estabelecer conexões entre as 4 cidades grandes (New York, Chicago, New Orleans e San Francisco).

Para receber estes PVs, o jogador deve conectar pelo menos duas destas cidades grandes através de uma rede contínua com seus próprios discos de construção.



Os jogadores adicionam os pontos de conexão que cada cidade grande conectada fornece e os referenciam na tabela, levando em consideração o **menor** nível de transporte que eles alcançaram em **todas** as regiões nas quais eles conectaram cidades grandes. Esta pontuação é ilustrada aqui e no tabuleiro. Se um jogador possui duas redes separadas e desconectadas entre si, porém ambas conectando cidades grandes (por exemplo, San Francisco a Chicago e New Orleans a New York), apenas a conexão que trouxer mais pontos será contabilizada para esta pontuação.

EXEMPLO

Leticia *conseguiu estabelecer conexões entre 3 cidades grandes: San Francisco, Chicago e New York, totalizando 4 pontos de conexão. Como ela conseguiu atingir o nível de "ferrovias" em todas estas regiões, ela recebe 27 PVs.*



Daniel *também conseguiu estabelecer conexões entre 3 cidades grandes: San Francisco, New Orleans e Chicago, totalizando, também, 4 pontos de conexão. Contudo, ele não alcançou o nível de "ferrovia" na região West, logo ele receberá apenas 18 PVs.*

5.2. Pontuação

O jogo termina após 20 rodadas. Uma vez que todos os 4 Marcadores de Ação tiverem alcançado seus espaços finais, em suas Linhas do Tempo, e todos os jogadores tiverem terminado suas ações, ocorre uma pontuação.

Durante o jogo, os jogadores poderão receber PVs imediatos (identificados por ?) através da receita de determinados Departamentos. Todos os demais PVs são entregues na pontuação ao final do jogo (identificados por ?).

A pontuação final de um jogador inclui seus PVs imediatos, somados a:



3 PVs para um Marcador de Escolha de Ação não utilizado.



1 PV para cada Empregado ativo (de pé). Empregados em Missões e o Empregado permanente no Departamento de Recursos Humanos inicial não contam neste total de Empregados ativos.





2 a 3 PVs para cada Departamento construído durante a partida, dependendo de onde ele foi construído. Departamentos construídos na linha mais alta da Companhia trazem 3 PVs, ao passo que todos os demais valem 2 PVs cada. Estes PVs estão mostrados nas Companhias, à esquerda de cada linha.



PVs recebidos de sua Tabela de Projetos, até um máximo de 6 PVs para Habitação, 9 PVs para Comércio, 12 PVs para Indústria e 15 PVs para Infraestrutura Pública.



PVs recebidos pelas conexões entre cidades grandes, até um máximo de 36 PVs, conforme explicado ao lado.



0 a 3 PVs para **cada** projeto de Construção realizado em uma cidade pequena, média ou grande, conforme indicado abaixo de cada cidade no tabuleiro.



PVs recebidos de doações (máximo 12 PVs por doação).

O jogador com mais pontos é o ganhador!

Não existe desempate: jogadores empatados devem apertar as mãos e saborear uma vitória compartilhada.

PARTE 3: TRILHAS DE TRANSPORTE, TABELA DE DOAÇÕES & DEPARTAMENTOS

1. Trilhas de Transporte

Cada região do país possui uma trilha de transporte, na qual os jogadores podem se desenvolver durante o jogo.

No início do jogo, os jogadores começam nas trilhas de transporte nas regiões South, Midwest e West no nível "Carroça", e na região East, em "Diligência". Ao progredir na trilha de transporte de cada região, os jogadores podem atingir o nível "Ferrovia" ou até além dele.



Sempre que um jogador atingir o espaço final de uma trilha de transporte, ele recebe imediatamente uma recompensa especial de 3 Bens ou $10, dependendo da trilha. **Observação: apenas um jogador pode ocupar o último espaço de cada trilha de transporte.**





Receita de Transporte

Um jogador recebe receita de transporte quando ele retorna um Empregado de uma Missão. A receita corresponde exatamente à posição do disco deste jogador na trilha de transporte da região respectiva, multiplicada pela quantidade de Empregados retornados. O jogador não pode escolher uma recompensa diferente.

Dica: os jogadores não devem negligenciar os bônus de transporte, especificamente se eles decidem focar seu desenvolvimento em uma região mais específica.

2. Tabela de Doações

"Uma pessoa que morre rica, morre em desgraça." – Andrew Carnegie

Como vimos na Parte 2 ("Jogando Carnegie"), se um símbolo de doação estiver presente no espaço onde o jogador ativo posicionar o marcador de tempo, cada jogador, começado com o jogador inicial, poderá realizar uma Doação, em sentido horário.

Doações representam o suporte financeiro, material e técnico a vários projetos filantrópicos, que irão ajudar os jogadores a melhorarem sua reputação, bem como a de suas Companhias.

Para fazer uma Doação:

Ao final da partida, doações trazem PVs de acordo com certos fatores. Estes fatores podem incluir projetos realizados, desenvolvimentos, riqueza acumulada e outros.

A primeira doação de um jogador custa $5, pagos ao estoque. Após realizar o pagamento, o jogador deve posicionar um de seus discos em um espaço **vazio** da tabela de doações (no topo do tabuleiro).

Cada doação subsequente feita pelo jogador irá lhe custar $5 adicionais (ou seja, $10 pela segunda, $15 pela terceira e assim por diante).

Cada jogador pode receber no máximo 12 PVs para cada doação. Contudo, um lado de cada tabela de projetos aumenta o limite em 3 PVs, contanto que você alcance sua última posição. Cada vez que você revelar um destes bônus, o limite aumenta.

Os jogadores podem realizar as seguintes doações

Educação



O jogador recebe 3 PVs para cada Departamento do tipo correspondente em suas Companhias, incluindo os Departamentos iniciais.



O jogador recebe 1 PV para cada Departamento em suas Companhias, incluindo os Departamentos iniciais.

Direitos Humanos



O jogador recebe 4 PVs para cada projeto de Infraestrutura Pública que tenham construído.



O jogador recebe 3 PVs para cada projeto Industrial que tenham construído.



O jogador recebe 2 PVs para cada projeto Habitacional e/ou Comercial que tenham construído.



O jogador recebe 3 PVs para cada região na qual ele tenha alcançado o nível de "Ferrovia" na trilha de transporte.



O jogador recebe 2 PVs para cada doação realizada, incluindo esta.

Bem Estar



O jogador recebe 7 PVs.



O jogador pode pagar 1 bem para o estoque em troca de 2 PVs. Isto pode ser feito até 6 vezes.



O jogador pode pagar $5 para o estoque em troca de 2 PVs. Isto pode ser feito até 6 vezes.



O jogador pode pagar $5 e 1 bem para o estoque em troca de 4 PVs. Isto pode ser feito até 3 vezes.



O jogador recebe 1 PV para cada empregado ativo (de pé) em sua Companhia.

Observação: Pagamentos efetuados para as doações de Bem Estar devem ser realizadas apenas durante a pontuação final.

Saúde



O jogador recebe 2 PVs para cada um de seus discos de construção presente na região correspondente.



O jogador recebe 2 PVs para cada um de seus discos de construção em cidades pequenas, independente de onde no mapa.

3. Departamentos

Existem 16 diferentes Departamentos que os jogadores podem adicionar às suas Companhias. **Note que os Departamentos 4, 8, 12 e 16 estão coloridos de forma diferente dos demais, indicando que eles trazem efeitos contínuos ou passivos.**

1. Treinamento



Este Departamento é uma poderosa forma de trazer mais flexibilidade na alocação dos empregados. Ele também permite ao seu dono aumentar seus recursos financeiros.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador pode escolher receber $8 OU 8 movimentos de empregados.

2. Recrutamento



Este Departamento é uma forma bem eficiente para alcançar o máximo de 15 empregados.

Regras: Para cada uso deste Departamento, o jogador pode escolher:

- Enviar um empregado ativo desde Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador deve, imediatamente, posicionar um novo empregado de seu estoque no lobby da sua Companhia, OU
- Receber 4 movimentos de empregados.

Os jogadores podem recrutar novos empregados de outras maneiras como, por exemplo, receber receita de sua tabela de habitação.

5. Compras



Este Departamento torna possível encontrar novos recursos financeiros e produzir uma grande quantidade de bens de forma rápida e gratuita.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador pode escolher receber $8 OU receber 3 bens do estoque.

6. Vendas



Se a Companhia produz uma série de bens, este Departamento pode vendê-los pelo melhor preço.

Regras: Cada vez que o jogador usar este Departamento ele pode pagar 1 a 3 bens para o estoque. Cada bem pago ao estoque traz $6 para o jogador.

9. Engenharia



Este Departamento fornece novas possibilidades construtivas.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador paga 1 ou 2 bens (de acordo com o projeto sendo construído) para construir um novo projeto na mesma região.

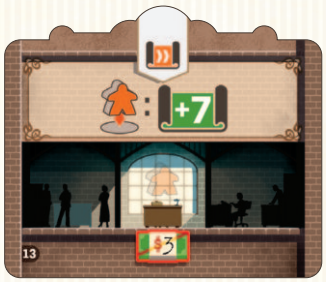
10. Terceirização



Este Departamento permite ao jogador construir sem enviar empregados em uma Missão.

Regras: Sempre que este Departamento for usado, o jogador pode pagar $3 mais 1 ou 2 bens (de acordo com o projeto sendo construído) para construir um novo projeto em qualquer local do tabuleiro, sem enviar um novo empregado em Missão.

13. Pesquisa Avançada



Este Departamento é uma forma efetiva de acelerar o treinamento dos empregados.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador recebe 7 pontos de estudo.

14. Design Avançado



Um novo Departamento de Design aumenta a eficiência da Companhia.

Regras: Sempre que este Departamento for utilizado, seu dono recebe 4 pontos de estudo para cada empregado ativo neste Departamento.

3. Segurança e Qualidade



Este Departamento ajuda a assegurar a qualidade dos processos e produtos, bem como a segurança dos empregados e seu bem estar.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Em seguida o jogador recebe 1 PV para cada 2 empregados ativos em sua Companhia, arredondado para cima. Empregados em Missão não são considerados ativos.

4. Novo Lobby



Um novo Lobby assegura um acesso mais rápido a certos Departamentos, minimizando a necessidade de movimento.

Regras: Para construir este Departamento, o jogador deve pagar 2 bens adicionalmente ao custo de construção normal. Uma vez construído, este Lobby pode ser usado para alocar novos empregados e empregados retornados. Eles podem ser alocados da forma que o jogador quiser entre ambos os Lobbys. Este Departamento possui um efeito contínuo: é o único Departamento que não necessita de um empregado ativo para funcionar.

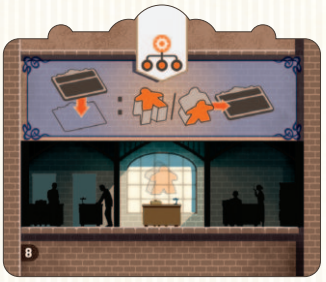
7. Logística



Este Departamento melhora a confiabilidade e tempo de entrega da Companhia.

Regras: Cada vez que o jogador usa este Departamento, ele pode pagar de 1 a 3 bens para o estoque. Para cada bem pago, ele recebe $3 e 1 PV.

8. Gerenciamento de Propriedade



Este Departamento permite ao jogador alocar imediatamente um empregado para um Departamento recém construído.

Regras: Este Departamento possui um efeito contínuo enquanto possuir um empregado ativo. Sempre que o jogador adicionar um novo Departamento à sua Companhia, ele pode, imediatamente, mover um de seus empregados (ativo ou inativo) de qualquer lugar em sua Companhia para o novo Departamento, posicionando-o na forma inativa. Este empregado poderá ser ativado ao final da rodada, como de costume.

11. Peças Compradas



Este Departamento torna possível comprar bens a custos reduzidos.

Regras: Sempre que um jogador usar este Departamento, ele pode comprar até 3 bens ao custo de $1 cada.

12. Comunicação



Este Departamento aumenta a eficiência das doações.

Regras: Enquanto este Departamento possuir um empregado ativo, ele possui um efeito contínuo: o custo para o jogador fazer uma nova doação será calculado na base $3, e não mais na base $5.

15. Ação Social



Este Departamento permite ao jogador duplicar a doação que outro jogador já fez.

Regras: Para usar este Departamento o jogador deve enviar um empregado ativo deste Departamento em uma Missão (movê-lo para uma área de Missão no tabuleiro). Após pagar os custos de doação apropriados, o jogador poderá posicionar um de seus discos sobre o disco de outro jogador, no lugar de escolher um espaço vazio. O mesmo jogador não pode fazer uma mesma doação duas vezes.

16. Telégrafo



Este Departamento reduz os custos de desenvolvimento de transporte.

Regras: Enquanto este Departamento possuir um empregado ativo ele possui um efeito contínuo: os custos, em pontos de estudo, para o jogador progredir na trilha de transporte são reduzidos em 1 (até um mínimo de 1).

PARTE 4: JOGO SOLO

No jogo solo, o próprio Andrew Carnegie será seu oponente virtual o que, não precisamos nem falar, tornará difícil para você vencer o jogo.

1. PREPARAÇÃO

A preparação de jogador é idêntica à preparação para 2 jogadores.

Uma vez que a preparação de jogador terminou, prepare o jogo para Andrew.

Andrew não utiliza empregados, PVs, dinheiro, bens ou pontos de estudo durante a partida, nem tampouco um tabuleiro de Companhia. Andrew sempre possui dinheiro, bens e pontos de estudo suficientes.

1. Andrew começa a partida com todos os seus discos disponíveis para construção (use os discos de uma cor não escolhida por você). Observe que Andrew não colocará um disco no tabuleiro nem pegará um Departamento durante a preparação (passo 10 da preparação para mais jogadores).
2. Andrew posiciona 1 disco em cada uma das trilhas de transporte das 4 regiões, como um jogador normal.
3. Ordene as cartas de 5 pontos de vitória de Andrew na ordem numérica, com a carta de 0 PV a esquerda e a de 10 PVs na direita.
4. Escolha um nível de dificuldade através da criação de um baralho de cartas de ação com o verso para cima, o qual consiste de uma combinação de cartas "normais" e "avançadas" (com "?" em seu verso):
   - **Nível Iniciante:** Forme um baralho com as 20 cartas normais.
   - **Nível Normal:** Forme um baralho com, aleatoriamente, 15 cartas normais e 5 avançadas.
   - **Nível Difícil:** Forme um baralho com, aleatoriamente, 10 cartas normais e 10 avançadas.
   - **Nível Perito:** Forme um baralho com, aleatoriamente, 5 cartas normais e 15 avançadas.

   Misture este baralho e deixe-o a esquerda da carta de 0 PV.
5. Posicione o marcador de tempo ao lado da linha do tempo e a locomotiva na parte superior esquerda da primeira carta de pontos de vitória (0 PV).



2. JOGANDO CONTRA ANDREW

Durante o jogo, você e Andrew alternarão turnos selecionando a linha do tempo de cada turno.

Use a locomotiva para indicar quem irá escolher o tipo de ação a ser realizada a cada turno. Quando a locomotiva estiver no canto superior esquerdo de uma carta de pontos de vitória, você escolhe. Quando ela estiver no canto superior direito (acima da imagem de Andrew), Andrew que irá decidir. **Lembre-se de mover a locomotiva ao final de cada rodada**.

Você sempre escolherá a linha do tempo na primeira rodada (locomotiva na esquerda).

Uma rodada no jogo solo é dividida em 5 passos:

2.1. Nova Carta de Ação

Retire a carta superior do baralho de cartas de ação de Andrew. Sem olhar qual é, posicione-a, com o verso para cima, abaixo da carta de 0 PV.

2.2. Escolha de Ação

2.2.1. Locomotiva na esquerda: **Escolha do Jogador**

Se a locomotiva se encontra na esquerda, você escolhe a ação da rodada. Você deve colocar o marcador de tempo em uma linha de tempo à sua escolha no espaço imediatamente a direita do marcador de ação.

Dica: Antes de escolher a linha do tempo, você deve observar duas coisas: primeiro, verifique o verso da carta de ação da rodada, já que ela mostrará qual linha do tempo é a mais forte para Andrew no momento. Evitar esta ação pode prevenir que Andrew receba muitos pontos. Segundo, verifique a carta mais acima do baralho de cartas de ação, que indica a linha do tempo que Andrew escolherá na próxima rodada. Isto pode ser valioso no momento de tomar as decisões a cada rodada.

2.2.2. Locomotiva na direita: **Escolha de Andrew**

Se a locomotiva se encontra na direita (acima da imagem de Andrew), revele a carta de ação da rodada atual de Andrew. O símbolo de ação destacado em laranja indica a linha do tempo que Andrew escolheu para esta rodada. Como no jogo normal, posicione o marcador de tempo na direita do marcador de ação.

Observação: Quando um marcador de ação alcança o último espaço da linha do tempo, Andrew posicionará o marcador de tempo na direita daquele marcador de ação. Adicionalmente, Andrew também virará o marcador de ação na linha do tempo imediatamente abaixo da linha escolhida. Contudo, o marcador de ação virado deve ser um que possa se mover à frente. Caso necessário, no lugar de virar um marcador de ação da próxima linha do tempo, siga para a próxima. Esta ação de virar o marcador irá acionar um evento, como se esta fosse a ação escolhida. Ao final da rodada, vire este marcador novamente e avance um espaço ao longo de sua linha.

2.3. Turno de Andrew

Caso a locomotiva esteja na esquerda, revele a carta de ação da rodada atual.

2.3.1. Evento

Caso o marcador de tempo esteja em um espaço da linha do tempo ilustrado com uma área de missão, nada acontece para Andrew.

Caso o mercador de tempo esteja em um símbolo de doação, Andrew posiciona um disco no espaço da tabela de doações indicado no topo da carta de ação atual. Caso este espaço já esteja ocupado ou caso Andrew não tenha mais discos, ele não posicionará nenhum disco e sua carta de ação se move um espaço para a direita abaixo das cartas de pontos de vitória de Andrew.

2.3.2. Realize a Ação de Andrew



Recursos Humanos
Mova a carta de ação de Andrew tantos espaços para a direita quanto indicado.



Gerência
Andrew pega 1, 2 ou 3 peças do Departamento mostrado em sua carta de ação. Andrew sempre pega o menor número disponível. Para cada departamento indisponível mova a carta de ação de Andrew um espaço para a direita.



Construção
Posicione um disco de Andrew no espaço mais à esquerda de cada cidade indicada na carta de ação. Cada disco que não possa ser posicionado move a carta de ação um espaço para a direita.



Pesquisa e Desenvolvimento (P&D)
Mova o disco de transporte de Andrew de 1 a 3 espaços, conforme indicado na carta de ação, na região indicada. Cada movimento que não possa ser reallizado move a carta de ação um espaço para a direita.

Observação: Lembre-se que apenas um disco de jogador pode ocupar o último espaço em qualquer trilha de transporte.

Observação: Andrew não pode avançar uma carta de ação além da carta de pontos de vitória mais a direita (10 PVs). Caso um efeito cause isto, a carta de ação fica abaixo da carta mais a direita (10 PVs).

2.4. Turno do Jogador

Você resolve seus eventos como no jogo normal. Recebe receita e/ou realiza doações normalmente.

Observação: Como no jogo usual, se o marcador de tempo for posicionado na última posição da linha do tempo, você pode escolher fazer um ou ambos: receber receita e/ou realizar uma doação.

Como no jogo normal, você pode usar quaisquer de seus departamentos que correspondam a linha do tempo escolhida.

2.5. Fim da Rodada

Você pode ativar empregados inativos em quaisquer departamentos seus.

Empregados são ativados da mesma forma que no jogo normal, através do pagamento do custo indicado abaixo do posto de trabalho do Departamento atualmente ocupado pelo empregado.

Você deve, em seguida, mover o marcador de ação na linha do tempo um espaço para a direita (retirando o marcador de tempo).

Vire a carta de ação de Andrew e a coloque sob a carta de pontos de vitória que ela alcançou. Caso a carta de ação de Andrew não tenha se movido, ela é colocada sob a carta de 0 PV.

Por fim, mova a locomotiva um espaço à frente.

Uma nova rodada pode começar.

3. Fim do Jogo e Pontuação

Quando a partida terminar, calcule a pontuação de Andrew da seguinte forma:

- Cada carta de ação de Andrew vale tantos pontos de vitória quanto sua posição entre as cartas de pontos de vitória.
- Quaisquer Departamentos adquiridos por Andrew trazem 2 PVs cada.
- Cada disco de transporte de Andrew que tenha alcançado o último espaço vale 6 PVs (Andrew não recebe pontos por conectar cidades grandes).
- Os discos de construção de Andrew valem os PVs das cidades onde eles foram construídos (de 0 a 3 PVs, conforme indicado no tabuleiro).
- As Doações de Andrew são pontuadas de acordo com o que você construiu durante o jogo. Por exemplo, você construiu 5 projetos no West; se Andrew posicionou o disco na doação que traz 2 PVs para cada projeto construído naquela região, Andrew receberia 10 PVs (5 x 2).

Dica: Você pode achar injusto que Andrew faça pontos pelo que você construiu durante o jogo, mas homens de negócio no nível de Andrew não ligam para o que você pensa. Uma vez que Andrew tenha posicionado um disco de doação, você sabe que não fará mais aquela doação específica e, com isto, deverá focar em não realizar mais ações que poderiam potencializar a recompensa de Andrew.

Compare a pontuação de Andrew com a sua. O maior total ganha!

"Nenhum homem fica rico a menos que ele enriqueça outros."
– Andrew Carnegie

CRÉDITOS

AUTOR: Xavier Georges

ARTE: Ian O'Toole

GERENTES DE PROJETO: Arno Quispel e Rafaël Theunis

EDITOR: Michael Schemaille, Xavier Georges

DESENVOLVIMENTO DIGITAL: Dan Adams

Uma palavra do autor: Eu gostaria de agradecer especialmente a Sébastien Dujardin, Paul Mulders, Stéphane Gobert, Etienne Goetynck, Marc Dave e Maryline Dekens, cuja ajuda foi inestimável para o desenvolvimento deste jogo. Eu também gostaria de agradecer aos diversos testadores, incluindo: Etienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat, Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Eric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, Arnaud, Yoann, Anthony e muitos outros que não foram nomeados aqui.

Testadores da Arte: Celine Gaudin and Christophe Gaudin

EDIÇÃO MOSAICO JOGOS

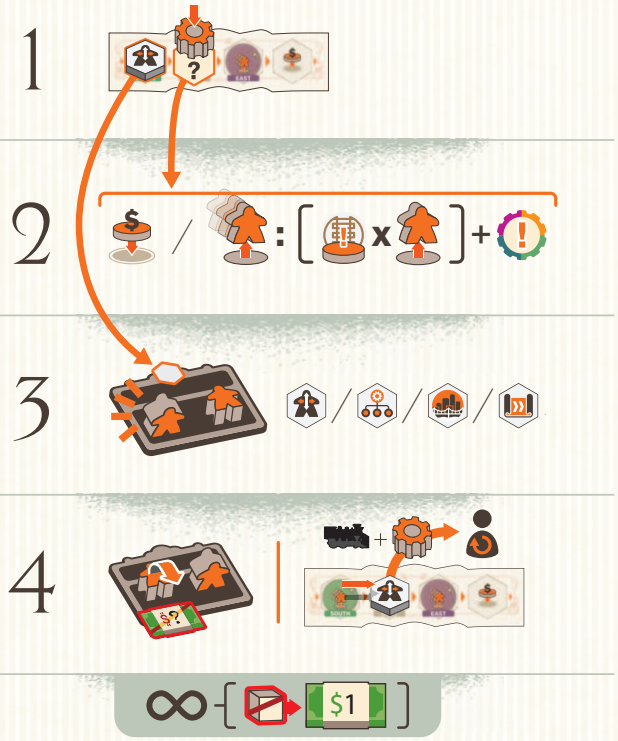
TRADUÇÃO: Romir G.E. Paulino

REVISÃO: Vinicius C. Vieira, Álvaro Ramos

DESIGN GRÁFICO: Víctor Cast

SUPERVISÃO: Fábio Ribeiro

Referência do Turno



Referência da Preparação

	16	24	28
	18	9	-

Referência Iconográfica

Tipos de Departamentos

- Recursos Humanos
- Gerência
- Construção
- Pesquisa e Desenvolvimento

Áreas de Missão

- Empregado em uma área missão
- Pegue um empregado de uma área missão (retorne-o para o lobby)
- Pegue um ou mais empregado de uma área missão (retorne-os para o lobby)
- Posicione um empregado em uma área de missão

Empregados

- Empregado ativo
- Empregado inativo
- Receba um novo empregado do estoque no lobby
  Receba um novo empregado do estoque no lobby
- Empregados chegando no lobby
- Mova um empregado em 1 espaço (ortogonal) no tabuleiro de departamentos. Pode terminar em qualquer espaço. Empregado se torna inativo.

Departamentos

- Departamento
- Departamento com empregado ativo
- Departamento com empregado inativo
- Mova um empregado para este departamento
- Construa um novo departamento em um espaço sem departamentos
- Construa um novo departamento em um espaço sem departamentos **E** com um empregado inativo

Doações

- Doação
- Faça uma doação
- Posicione um disco de doação em um espaço contendo um disco de doação de outro jogador

Mapa

- Disco de construção no mapa
- Disco de construção em cidade pequena
- Pontos de conexão da cidade grande

Receita

- Receita do espaço atual da trilha de transporte
- Receita de espaços revelados na tabela de projetos
- Escolha 1 bem ou $3
- Escolha 1 novo empregado ou $1
- MAX +3
  O limite de PVs de cada doação é aumentado em 3

Pontos de Vitória

- PVs imediatos
- PVs de fim de jogo

Tipos de Projetos

- Infraestrutura pública
- Industrial
- Comercial
- Habitacional

Estudo

- +8
  Pontos de estudo disponíveis para serem gastos
- 1
  Custo em pontos de estudo
- -1
  Desconto em pontos de estudo

Trilhas de Transporte

- Trilha de transporte
- Carroça
- Diligência
- Ferrovia

Bens e Dinheiro

- $?
  Receba dinheiro
- $?
  Gaste dinheiro
- Receba 1 bem
- Gaste 1 bem