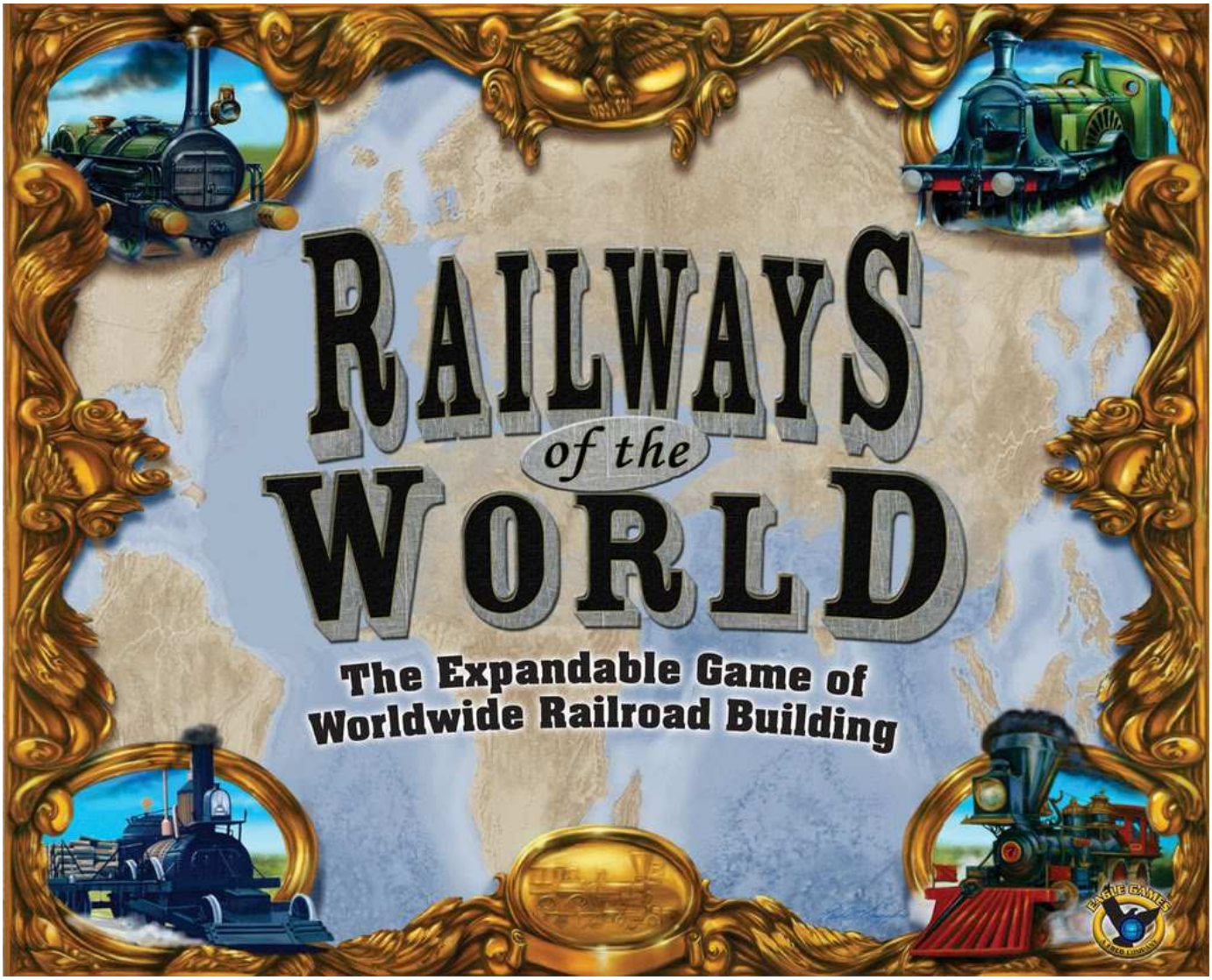
Railways of the World - Eagle Games



Um jogo de Glenn Drover e Martin Wallace para 2 a 6 jogadores, a partir dos 12 anos, com a duração de 120 minutos.

Introdução

Bem-vindos a era das Ferrovias! Você é um Barão das Ferrovias que ganha rendimentos através do transporte de passageiros e mercadorias! O potencial de ganho é enorme, mas quem será que vai ter mais sucesso? É você quem decide quais são os melhores trajetos e quais as linhas que deve construir. Irás gerir uma companhia de Ferrovias, tendo como objetivo a entrega de mercadorias, para conseguir terá de captar uma parte desse mercado para a tua companhia de Ferrovias. À medida que a tua companhia de Ferrovias vai expandindo ao longo do território, terás de investir em novas e melhores locomotivas para que possas entregar as mercadorias de uma forma mais rápida e mais distante. Será que vai ser capaz de reescrever os anais da história e gravar o teu nome ao lado dos maiores Barões das Ferrovias?

Componentes

• Tiles de Trilhos
As peças de trilhos (retas, curvas ou cruzamentos), são usadas para criar diferentes seções de uma ferrovia (chamadas de conexões), que possibilita a "ligação" entre duas cidades.

• Miniaturas de Locomotivas
As miniaturas de locomotivas (25 de cor vermelha, amarela, verde, azul, roxa e preta) servem para colocar nos trilhos das Ferrovias, para identificar a que jogador pertence essas conexões.

• Marcadores de Cidades Abandonadas
Quando o último cubo de mercadoria sair de uma cidade para ser entregue, um destes marcadores (não importa qual deles) é colocado nessa cidade. Quando um determinado número destes marcadores tenha sido colocado no tabuleiro, o jogo terminará após ter sido completado o turno seguinte à sua colocação.

• Tiles de Novas Cidades
(12 peças hexagonais) A colocação de uma destas peças numa cidade de cor cinza, representa o crescimento da indústria dentro de uma pequena cidade e a necessidade de novas mercadorias. Este novo crescimento significa que essa cidade mudou de cinza para uma nova cor, e a partir desse momento, cubos de mercadorias dessa cor podem agora serem entregues nessa cidade.

• Cubos de Mercadorias
Os cubos de madeira (25 de cor vermelha, amarela, azul, preta e roxa) são colocados nas cidades no início do jogo e serão entregues ao longo das linhas de Ferrovias para gerar pontos de vitória e lucros para as Companhias de Ferrovias. Estas mercadorias representam a parte do negócio nesse mercado. Uma vez entregues, a Companhia de Ferrovia que fez essa entrega, conseguiu com sucesso obter essa cota de mercado e como resultado conseguiu aumentar os seus lucros.

• Dinheiro
Existem notas de 1.000, 5.000 e 10.000 dólares.

• Certificados de Títulos
Estes certificados (1; 5; e 10) representam a quantidade de títulos emitidos pela Companhia de Ferrovias para se financiar. Uma vez emitidos, os certificados são colocados à frente do jogador, e o dinheiro correspondente ao seu valor de empréstimo, é entregue ao jogador pelo banco.

• Cartas de Motores
Estas cartas representam o investimento no melhoramento de todas as locomotivas de uma Companhia de Ferrovias, através da substituição de um modelo antigo por um novo e melhor de locomotiva. Todos os jogadores começam com a carta "1". Este número determina o número máximo de "conexões" que os cubos de mercadorias podem percorrer para serem entregues pelo jogador.



• Marcador de Primeiro Jogador

• Peças de "Western Link" (2 peças)
Para usar na expansão "Railways of the Eastern US"

• Saco de Tecido

• Livro de Regras

Preparação do Jogo

Colocar os Cubos de mercadorias dentro do saco preto. Retirar do saco, sem ver, e colocar em cada cidade do tabuleiro, o número de cubos igual ao algarismo que cada uma dessas cidades tem gravado no seu espaço. Num jogo de 2 ou 3 jogadores devemos reduzir em um, o número de cubos de mercadorias a colocar em cada cidade, no entanto, nenhuma cidade poderá iniciar o jogo sem que tenha pelo menos um cubo de mercadoria.
Colocar os tiles das "Novas Cidades" em um monte ao lado do tabuleiro de jogo. Formar diferentes montes dos Certificados de Títulos em função do valor. Colocar o Dinheiro de forma a constituir um banco. Colocar todas as peças de trilhos num dos lados do mapa.
O jogador mais novo torna-se o "Primeiro Jogador", e deverá receber o marcador de "Primeiro Jogador". Cada jogador terá de escolher uma cor e recebe todas as miniaturas de locomotivas dessa mesma cor. Cada jogador recebe uma carta de "Locomotiva" com o número "1", e deve colocá-la à sua frente.
Colocar um marcador de "Cidade Abandonada", no primeiro dos três espaços (número 1), identificados como "Round" no tabuleiro de jogo.

Dinheiro e Certificados de Títulos
Os jogadores começam o jogo sem dinheiro. A qualquer momento durante o seu turno, o jogador pode pegar um ou mais certificados de títulos, colocando-os à sua frente, de modo a permitir a visualização que os mesmos foram emitidos por esse jogador. Por cada certificado de título emitido, o jogador recebe 5.000 dólares do banco. Não há qualquer limite quanto ao número de títulos que cada jogador pode ter em sua posse (emitir). Uma vez emitidos, os certificados de títulos, não podem ser pagos. Devem permanecer com o jogador até o fim do jogo e custará ao jogador um ponto de vitória por cada título que o jogador tenha em sua posse no final do jogo. (Nota: A emissão de títulos não conta como sendo uma ação do jogo. Existem certificados que valem 1, 5 ou 10 títulos, pelo que podem ser trocados de modo a ocupar menos espaço).

Cores
As cores dos cubos de mercadorias e as cores das cidades estão relacionadas. Um cubo de mercadoria só pode ser entregue numa cidade que tenha a mesma cor do cubo. A cor das locomotivas, não tem qualquer relação com os cubos ou cidades. A cor das locomotivas apenas identifica qual o jogador que detém essa conexão da Ferrovia.

Modo de Jogar

Cada turno é constituído por três fases:

1. **Determinar quem é o Primeiro Jogador.**
2. **Ações a Realizar pelo Jogador.**
3. **Rendimentos e Dividendos.**

O jogo termina quando o último Marcador de Cidade Abandonada é posicionado no mapa. O número de marcadores de Cidade Abandonada que são precisos para terminar o jogo varia com a expansão do jogo que estamos a jogar. Por favor, consulte o livro de regras incluído na tua expansão para obter essa informação. Os jogadores terminam o turno e jogam mais um turno completo, a seguir o jogo termina.

1. Determinar quem é o Primeiro Jogador.
Esta fase serve para determinar qual o jogador que irá ser o primeiro nesse turno, para isto então é feito um leilão. O "Primeiro Jogador" do turno anterior é o primeiro a licitar.
As licitações seguem a ordem dos ponteiros do relógio em torno da mesa. O jogador tanto pode aumentar a licitação anterior (oferece um valor maior) ou passa a vez. O valor mínimo da licitação inicial é de 1.000 dólares. Se um jogador optar por passar a sua vez, não poderá reentrar neste processo de licitação, o qual prossegue, no sentido dos ponteiros do relógio, até que todos tenham passado, exceto o jogador com a maior licitação.
O jogador que fez a oferta mais alta, torna-se o primeiro jogador (recebe o marcador de primeiro jogador e o coloca a sua frente). O jogador tem de pagar ao banco o valor da licitação. Caso todos os jogadores optem por passar a sua vez, sem qualquer licitação, o jogador á esquerda do anterior "Primeiro Jogador", torna-se novo "Primeiro Jogador".

2. Ações a Realizar pelo Jogador

Esta fase é constituída por 3 Rodadas (Rounds). Em cada uma delas, cada jogador pode efetuar uma ação, começando com o "Primeiro Jogador" e continua no sentido dos ponteiros do relógio, em torno da mesa de jogo (veja regras alternativas para esta sequencia). Após cada rodada, o marcador colocado em "Round" avança um número e tem lugar uma nova rodada de ações.
O jogador pode efetuar qualquer uma das seguintes ações quando está na sua vez:

2.1. Construir uma Conexão;
2.2. Urbanizar;
2.3. Melhorar Motor;
2.4. Entregar um Cubo de Mercadoria;
2.5. Comprar uma Carta de "Operação de Ferrovias"
(Só com as expansões do jogo).

2.1. Construir uma Conexão

O jogador coloca tiles de trilhos com o objetivo de ligar duas cidades por Ferrovias. Assim, um ou um conjunto de vários tiles de trilho que conectam uma cidade a outra cidade, tem o nome de "Conexão".
Quando o jogador constrói uma Conexão essa deve ser feita de forma contínua, ou seja, a última peça colocada deve estar ligada a outra (do jogador), permitindo que ambas fiquem conectadas. A primeira peça de trilho a ser colocada, deve ligar-se a uma cidade ou ligar-se ao fim de uma "conexão incompleta" detida pelo jogador. Todas as peças de trilhos subsequentes colocadas durante essa rodada devem ser uma extensão dessa conexão. O jogador para de construir, quando constrói 4 tiles de trilho nessa conexão ou completou a conexão até a outra cidade. Isto significa que um jogador não pode construir mais do que uma conexão entre duas cidades, durante uma rodada. Se o jogador colocou 4 tiles de trilho, mas não conseguiu completar a conexão a outra cidade, estamos
perante uma situação de "conexão incompleta". Todas as peças de linhas de "conexões incompletas" são removidas do tabuleiro no fim da terceira rodada de cada turno.

Uma Conexão Completa!

Todas as peças estão conectadas entre si, assim como entre duas entradas disponíveis de cada uma das cidades.

Uma Conexão Incompleta

Todas as peças estão conectadas entre si, mas não estão a conectar com uma das cidades. Apesar de o movimento ser legal, não completa a "conexão" entre duas cidades.

Incorreto

Todas as peças estão conectadas entre as cidades, mas não estão conectadas entre si. Este movimento não é uma ação legal.

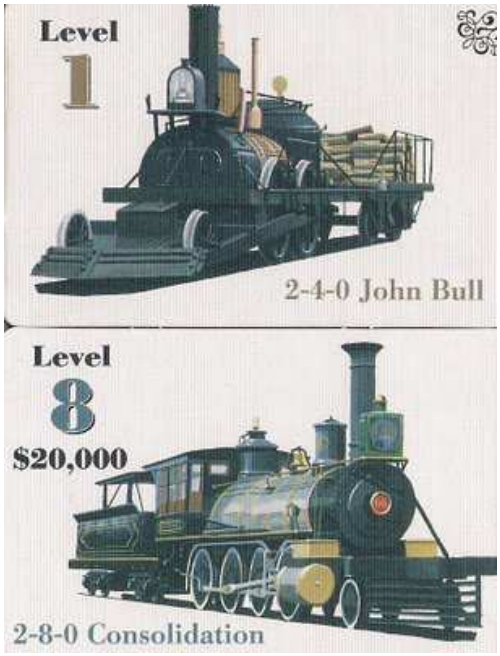
Nota!

Todas as peças devem ser colocadas dentro de hexágonos completos. Encontramos hexágonos incompletos junto à água, pelo que não poderemos colocar aí qualquer peça.

Cada tile de trilho tem um custo que o jogador terá de pagar, dependendo do tipo de terreno, onde ele vai colocar, para construir uma "conexão". Construir um trilho reto ou curvo num "terreno aberto" (cor verde) custa 2.000, construir num hexágono que contenha "água" (oceano ou rio) custa 3.000 e construir numa "montanha" (cor castanho claro com um ponto) custa 4.000. Se a peça de trilho for colocada de forma a atravessar o cume de uma montanha (linha castanha escura ao longo do lado do hexágono) tem um custo adicional de 4.000.
Quando um tile de trilho é colocado no tabuleiro, o jogador coloca uma miniatura de locomotiva da sua cor, em cima dessa linha para indicar que é o seu proprietário.
Uma vez colocados os tiles de trilho, não podem ser removidos pelo jogador.
O jogador pode construir tiles de cruzamentos de trilhos, sempre que necessite, mas não pode redirecionar a linha de outro jogador. O custo de construção de um cruzamento é igual às das outras linhas regulares.

2.2. Urbanizar
O jogador em ação retira uma peça de "Nova Cidade", que esteja disponível no monte junto ao tabuleiro e a coloca em qualquer cidade de cor cinza. São retirados dois cubos de mercadorias de dentro do saco preto e são colocados junto aos outros cubos que já estejam nessa cidade. Se a cidade estiver abandonada, remove-se o marcador de cidade abandonada, o substituindo por novos cubos de mercadorias. O custo de urbanização é de 10.000.

2.3. Melhorar Motor
O jogador em ação pode melhorar a sua locomotiva, substituindo a antiga carta de motor por uma nova. Isto representa um investimento de melhoria de todas as locomotivas de um jogador, através da substituição de um modelo antigo por um novo e melhor. Todos os jogadores começam o jogo com uma carta de motor de level "1".
Este level representa o "nível" do motor da locomotiva, e determina o número máximo de conexões que um cubo de mercadoria pode ser deslocado para ser entregue pelo jogador quando utilizar a ação: "Entrega de um Cubo de Mercadoria".
Exemplo: Um jogador com uma carta de motor de level "2" pode entregar, um cubo de mercadoria em uma cidade, que esteja a uma ou duas conexões de distância, mas não a três.
O custo da melhoria para o novo level está indicado logo abaixo da nova carta de motor.
O jogador só pode melhorar o seu motor em um level por ação. O level máximo de um motor é de 8.



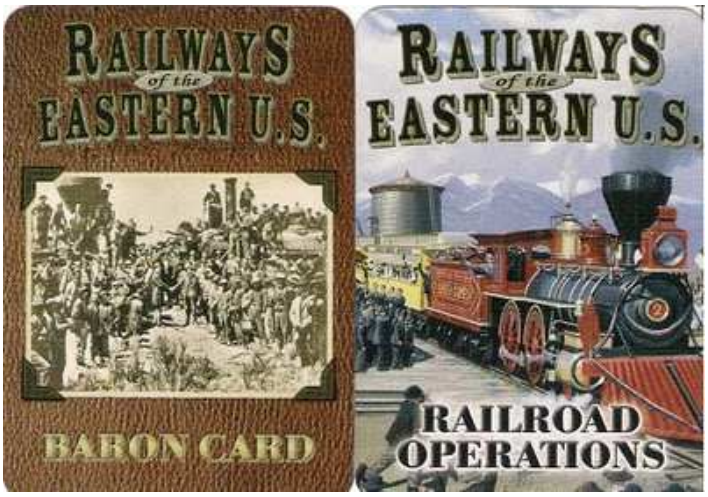
2.4.Entregar um Cubo de Mercadoria
O jogador em ação pode mover um cubo de mercadoria de uma cidade para outra (assim se entrega um cubo a um destino). O cubo de mercadoria deve ser movido ao longo de uma "conexão completa", para uma cidade da mesma cor do cubo a ser entregue (um cubo vermelho terá de ir para uma cidade vermelha). Nenhum cubo de mercadoria poderá ser movido para uma cidade diferente, sem que seja para entregar.

O cubo pode mover-se um número máximo de conexões que a carta de motor do jogador em ação indique. Quando estamos a entregar um cubo de mercadoria, o cubo não pode passar através da mesma cidade duas vezes, nem pode viajar ao longo da mesma conexão duas vezes. O cubo tem de parar de se movimentar e ser entregue logo que alcance uma cidade da mesma cor. Quando o cubo é entregue, é retirado do jogo e colocado no saco preto.

Depois de um cubo de mercadoria chegar ao seu destino, o jogador determina quem ganhou os rendimentos dessa entrega. O jogador ganha 1 ponto no "Trilho de Rendimento", por cada "conexão completa" que detenha na viajem que o cubo efetuou para ser entregue. Note que o cubo, pode ser movido através de conexões que pertençam a outros jogadores, que receberão os pontos por esse movimento, no entanto, a primeira conexão (a de origem) tem de ser do jogador que está em ação. O jogador não pode entregar um cubo de mercadoria, começando o movimento de entrega por uma conexão de outro jogador.

Os jogadores devem registar a sua pontuação no "Trilho de Rendimento" usando uma miniatura de locomotiva da sua cor. Se o último cubo de mercadoria é movido para fora da cidade, um marcador de cidade abandonada deverá ser colocado nessa cidade (o tipo de marcador a ser colocado é indiferente, são meramente decorativos).

2.5. Comprar uma Carta de "Operação de Ferrovias"
(só para as expansões do jogo)



Antes de começar o jogo, cada uma das três cartas "start" (com a marca dourada "s" no canto inferior esquerdo da carta) são retiradas do baralho e colocadas viradas para cima ao lado do tabuleiro de jogo. As cartas restantes são embaralhadas, então compre um numero de cartas correspondentes ao dobro de jogadores, e estas são colocadas ao lado do tabuleiro de jogo, viradas para cima. Estas são as cartas disponíveis inicialmente. No fim de cada turno, depois da fase de "Rendimentos e Dividendos", uma nova carta adicional é retirada do baralho e colocada virada para cima, ficando a partir desse momento disponível.
Todas as cartas de "Operação de Ferrovias", tem um símbolo (ou não) no canto inferior direito da carta. Cada símbolo está associado a uma regra ou regras especiais para essa carta.

Círculo Verde.
Estas cartas não podem ser compradas, mas dão um benefício ao primeiro jogador que consiga alcançar o objetivo descrito na carta (após a carta ficar disponível). Uma vez alcançado esse objetivo , a carta é removida do jogo e colocada no monte das cartas descartadas.

Diamante Roxo.
Uma vez selecionada, esta carta pode ser usada pelo jogador que a detém, uma vez por turno. A sua utilização não conta como sendo uma ação na fase 2.

Cruz Vermelha.
Uma vez selecionada, esta carta terá de ser usada de imediato, sendo depois descartada.

Cartas.
A carta pode ser guardada pelo jogador até quando precisar dela.
Uma vez usada, a carta é descartada. O uso desta carta não conta como sendo uma ação na fase 2.

Sem símbolo.
Estas cartas são guardadas, viradas para cima, em frente ao jogador, que receberá o benefício da carta até ao final do jogo.

3. Rendimentos e Dividendos.
Agora, todos os jogadores recebem o montante de Rendimentos indicado (em milhares de dólares) no espaço do "Trilho de Rendimento" ocupado pela sua locomotiva.
Uma vez recebidos os seus rendimentos, os jogadores têm de pagar os Dividendos dos Títulos.
O jogador tem de pagar 1.000 dólares por cada título que possua (emitido), Se o jogador tiver de pagar mais dividendos do que o dinheiro que possui, mais títulos terá de emitir para poder efetuar a liquidação dos dividendos deste turno. Estes novos títulos emitidos só influenciarão os cálculos dos dividendos na próxima fase de "Rendimentos e Dividendos".
Nesta altura, qualquer "conexão incompleta" (tiles de trilhos que não façam a conexão entre duas cidades) é removida do tabuleiro.
O marcador de "Round" regressa ao numero "1" e começa um novo turno.

Fim do Jogo



O jogo termina no final de um turno completo após o turno em que um certo número de marcadores de cidades abandonadas tenha sido colocado no tabuleiro. O número de marcadores de cidades abandonadas que determina o fim do jogo depende do número de jogadores e de qual a expansão do jogo estamos jogando. Favor consultar as instruções incluídas na sua expansão para mais detalhes.

Quando o jogo acabar, os jogadores contam os pontos de vitória. Cada certificado de título que o jogador detenha, faz recuar a sua locomotiva em um espaço no "trilho de rendimento". Cada ponto nesse trilho vale 1 ponto de vitória. O jogador com mais pontos de vitória é o vencedor. No caso de existir um empate, o que tiver mais "conexões" vence. Se ainda persistir o empate, então quem tiver mais dinheiro é o vencedor.

Variantes

Variante do Primeiro Jogador a Licitar
No primeiro turno, o jogador menos experiente é o primeiro em ação. O jogo prossegue no sentido dos ponteiros do relógio, em volta da mesa e o segundo jogador recebe 1.000, o terceiro jogador a entrar em ação recebe 2.000 e assim em diante. Depois que o primeiro turno estiver completo, aplicam-se novamente as regras normais para as licitações, começando com o primeiro jogador a entrar em ação no jogo.

Variante 2 do Primeiro Jogador a Licitar
As licitações são feitas da mesma forma que as regras normais, mas o primeiro jogador a "passar" joga em último e paga metade da sua licitação, arredondando para cima. Assim que os jogadores vão deixando de licitar, pagam metade da sua licitação, arredondando para cima, determinando a sua ordem de jogar (no sentido inverso da sua desistência). O jogador que ganhar a licitação paga o montante total da sua licitação e é o primeiro a jogar.

Extras!

Comentários ...

Quando abrimos a caixa do jogo temos a sensação de Deja Vu. Os componentes são idênticos ao do jogo Railroad Tycoon The Boardgame. Mas as semelhanças não se ficam por aqui, as regras são também iguais com pequenas diferenças. Daí que o livro de regras apresente as regras de uma forma diferente devido às expansões que acompanham o jogo. Assim, o livro das regras traz as regras básicas. Sendo que as regras para as 2 expansões que se encontram dentro da caixa são explicadas em 2 folhas distintas, uma para cada expansão.

A regras do Railways of the Eastern U.S. + o Railways of the World, não são mais do que as regras do Railroad Tycoon. A única novidade reside no facto de no início do jogo, ter a opção tirar do baralho de cartas de operação das Ferrovias, as cartas das linhas principais, ficando assim disponíveis ao iniciar o jogo.

As regras do Railwyas of México foram criadas para familiarizar os jogadores que nunca jogaram o Railways Tycoon ou que nunca jogaram este tipo de jogos. É uma versão muito soft do jogo. No entanto, também pode ser jogado com todas as regras disponíveis para a outra expansão.