



RAILWAYS *of the* WORLD

**The Expandable Game of
Worldwide Railroad Building**

Rulebook

Introdução

Bem-vindos a era dos caminhos-de-ferro! Tu és um Barão dos Caminhos-de-Ferro que ganha rendimentos através do transporte de passageiros e mercadorias! O potencial de ganhos é enorme, mas quem será que vai ter mais sucesso?

És tu quem decides quais são os melhores trajectos e quais as linhas que deves construir. Irás gerir uma companhia de caminhos-de-ferro, tendo como objectivo a entrega de mercadorias, para o conseguires terás de captar uma parte desse mercado para a tua companhia de caminhos-de-ferro. À medida que a tua companhia de caminhos-de-ferro se 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 vais ser capaz de reescrever os anais da história e gravar o teu nome ao lado dos maiores Magnatas dos caminhos-de-ferro?

Componentes

- **Peças de Linhas**



Podem ser rectas, curvas ou cruzamentos.

As peças de linhas, são usadas para criar diferentes secções de uma linha de caminho-de-ferro, que possibilita a “ligação” entre duas cidades.

- **Miniaturas de Locomotivas**



Existem 25 de cor vermelha, amarela, verde, azul, roxa e cinzenta.

As miniaturas de locomotivas servem para colocar nas linhas de caminhos-de-ferro, para identificar a que jogador pertence essas “ligações”.

- **Marcadores de Cidade Abandonada**



Quando o último cubo de mercadorias sair de uma cidade para ser entregue, um destes marcadores (não importa qual deles) é colocado nessa cidade. Quando um determinado número destes marcadores tenham sido colocadas no tabuleiro, o jogo terminará após ter sido completada a jogada seguinte à sua colocação.

- **Peças de Novas Cidades** (12 peças hexagonais)



A colocação de uma destas peças numa cidade de cor cinzenta, 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 cinzenta para uma nova cor, e a partir desse momento, cubos de mercadorias dessa cor podem agora serem entregues nessa cidade.

- **Cubos de Mercadorias**



Existem 25 de cor vermelha, amarela, azul, preta e roxa.

Os cubos de madeira são colocados nas cidades no início do jogo e serão entregues ao longo das linhas de caminhos-de-ferro para gerar pontos de vitória e lucros para as companhias de caminhos-de-ferro. Estas mercadorias representam a parte do negócio nesse mercado. Uma vez entregues, a

companhia de caminhos-de-ferro que fez essa entrega, conseguiu com sucesso obter essa quota de mercado e como resultado conseguiu aumentar os seus lucros.

- **Dinheiro**



Existem notas de 1.000, 5.000 e 10.000 dólares.

- **Certificados de Obrigações**



Existem certificados de 1,5 e 10 obrigações.

Estes certificados representam a quantidade de títulos emitidos pela companhia de caminhos-de-ferro para se financiar. Uma vez emitidos, os certificados são colocados em frente do jogador, e o dinheiro correspondente ao seu valor, é entregue ao jogador pelo banco.

- **Cartas de Locomotivas**



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

- **Marca de Primeiro Jogador**



- **Peças de "Western Link" (Existem 2 peças)**

Para usar na expansão "Railways of the Eastern US"



- **Saco em 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 mercadorias.

Colocar as peças das “Novas Cidades” viradas para cima num monte, ao lado do tabuleiro de jogo. Formar diferentes montes dos certificados de obrigações em função do valor. Colocar o dinheiro de forma a constituir um banco. Colocar todas as peças de linhas num dos lados do mapa.

O jogador mais novo torna-se no “Primeiro Jogador”, pelo que deverá receber a marca 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 algarismo “1”, e deve colocá-la à sua frente.

Colocar uma marca de “Cidade Abandonada”, no primeiro de três espaços (algarismo 1), identificados como “Round” no tabuleiro de jogo.

Dinheiro e Certificados de Obrigações

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

Modo de Jogar

Cada turno é constituído por três fases:

1. Determinar quem é o Primeiro Jogador.
2. Acções 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 consulta o livro de regras incluído na tua expansão para obteres 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, pelo que tem lugar 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, excepto o jogador com a maior licitação.

O jogador que fez a oferta mais alta, torna-se no primeiro jogador (recebe a marca de primeiro jogador e coloca-a à 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 no novo “Primeiro Jogador”.

2. Acções a Realizar pelo Jogador

Esta fase é constituída por 3 rondas. Em cada uma delas, cada jogador pode efectuar uma acção, começando com o “Primeiro Jogador” e continua no sentido dos ponteiros do relógio, em torno da mesa de jogo. Após cada ronda, o marcador colocado em “Round” avança um número e tem lugar uma nova ronda de acções.



O jogador pode efectuar qualquer uma das seguintes acções quando está no seu turno:

- 2.1. Construir uma Linha;
- 2.2. Urbanizar;
- 2.3. Melhorar a Locomotiva;
- 2.4. Entregar um Cubo de Mercadoria;
- 2.5. Retirar uma Carta de “Operação de Caminhos-de-ferro” (Só com a expansão do jogo)

2.1.Construir uma linha

O jogador coloca peças de linhas com o objectivo de ligar duas cidades por caminhos-de-ferro. Assim, uma ou um conjunto de várias peças de linha que conectam uma cidade a outra cidade, temo nome de “Ligação”.

Quando o jogador constrói uma linha deve-o fazer 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 linha a colocar, deve ligar-se a uma cidade ou ligar-se ao fim de uma “ligação incompleta” detida pelo jogador. Todas as peças de linhas subsequentes colocadas durante essa ronda, devem ser uma extensão dessa “ligação”. O jogador pára de construir, quando constrói 4 peças de linha nessa “ligação” **ou** completou a “ligação” com outra cidade. Isto significa que um jogador não pode construir mais do que uma “ligação” entre duas cidades, durante uma ronda. Se o jogador colocou 4 peças de linha, mas não conseguiu completar a “ligação” a outra cidade, estamos perante uma situação de “ligação incompleta”. Todas as peças de linhas de “ligações incompletas” são removidas do tabuleiro no fim da terceira ronda de cada turno.



Uma Ligação Completa!

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



Uma Ligação 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 “ligação” entre duas cidades – “ligação incompleta”.



Incorrecto!

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



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 peça de linha tem um custo que o jogador terá de pagar, dependendo do tipo de terreno, onde a vai colocar, para construir uma “ligação”. Construir uma linha recta ou curva num “terreno aberto” (cor verde) custa 2.000, construir num hexágono que contem “água” (oceano ou rio) custa 3.000 e construir numa “montanha” (cor castanho claro com um ponto) custa 4.000. Se a peça de linha 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 uma peça de linha é colocada 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 colocadas as peças de linhas não podem ser removidas pelo jogador.

O jogador pode construir peças de cruzamentos de linhas, sempre que necessite, mas não pode redireccionar a linha de outro jogador. O custo de construção de um cruzamento é igual às das outras linhas regulares.

2.3.Urbanizar

O jogador em acção retira uma peça de “nova cidade”, que esteja disponível no monte junto ao tabuleiro de jogo e coloca-a em qualquer cidade de cor cinzenta. 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 a marca de cidade abandonada, substituindo-a com novos cubos de mercadorias. O custo de urbanizar é de 10.000.

2.4.Melhorar a Locomotiva

O jogador em acção pode melhorar a sua locomotiva, substituindo a antiga carta de locomotiva por uma nova. Isto representa um investimento no melhoramento 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 locomotiva de algarismo “1”.

Este algarismo representa o nível do motor da locomotiva, e determina o número máximo de “ligações” que um cubo de mercadoria se pode mover para ser entregue pelo jogador quando utilizar a acção: “Entregar de um Cubo de Mercadoria”.

Exemplo: Um jogador com uma carta de locomotiva de nível “2” pode entregar, um cubo de mercadoria a uma cidade, que esteja a uma ou duas “ligações” de distância, mas não a três.

O custo do melhoramento para o novo nível está indicado no canto inferior direito da carta de locomotiva.

O jogador só pode melhorar a sua locomotiva em um nível por acção. O nível máximo de uma locomotiva é de 8.

2.5.Entregar um Cubo de Mercadoria

O jogador em acção 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 “ligação completa”, para uma cidade da mesma cor do cubo a entregar (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 o entregar.

O cubo pode mover-se num número máximo de “ligações” que a carta de locomotiva do jogador em acção 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 “ligação” 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 removido do jogo e colocado no saco preto.

Depois de um cubo de mercadorias chegar ao seu destino, o jogador determina quem ganhou os rendimentos dessa entrega. O jogador ganha 1 ponto no “Trilho do Rendimento”, por cada “ligação completa” que detenha, na viaja que o cubo efectuou para ser entregue. Nota que o cubo, pode ser movido através de “ligações” que pertençam a outros jogadores, que receberão os pontos por esse movimento, no entanto, a primeira “ligação” (a de origem) tem de ser do jogador que está em acção. O jogador não pode entregar um cubo de mercadoria, começando o movimento de entrega por uma linha de outro jogador.

Os jogadores devem registar a sua pontuação no “Trilho do 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 colocada nessa cidade (o tipo de marcador a colocar é indiferente, são meramente decorativos).

2.6.Retirar uma Carta de “Operação de Caminhos-de-ferro”

(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 removidas do baralho e colocadas viradas para cima ao lado do tabuleiro de jogo. As restantes cartas são baralhadas, e são retiradas o dobro das cartas correspondentes ao número de jogadores, e são colocadas ao lado do tabuleiro de jogo, viradas para cima. Estas são as cartas disponíveis. No fim de cada turno, depois da fase de “Rendimentos e Dividendos”, uma carta adicional é retirada do baralho e colocada virada para cima, ficando a partir desse momento disponível.

Todas as cartas de “Operação de Caminhos-de-ferro”, tem um símbolo 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 seleccionadas, mas dão um benefício ao primeiro jogador que consiga alcançar o objectivo descrito na carta (depois de a carta ficar disponível). Uma vez alcançado esse objectivo, a carta é removida do jogo e colocada no monte das cartas descartadas.



Diamante Roxo.

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



Cruz Vermelha.

Uma vez seleccionada, esta carta terá de ser usada de imediato, sendo depois descartada.



Cartas.

A carta pode ser guardada pelo jogador até ser precisa.

Uma vez usada, a carta é descartada. O uso desta carta não conta como sendo uma acção 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 do Rendimento” ocupado pela sua locomotiva.

Uma vez recebidos os seus rendimentos, os jogadores têm de pagar os “dividendos das obrigações”.

O jogador tem de pagar 1.000 dólares por cada obrigação que possua (emitida), Se o jogador tiver de pagar mais dividendos do que o dinheiro que possui, mais obrigações tem de emitir para poder efectuar a liquidação dos dividendos. Esta emissão de novas obrigações só influencia os cálculos dos dividendos na próxima fase de “Rendimentos e Dividendos”.

Nesta altura, qualquer “ligação incompleta” (peças de linhas que não façam a ligação entre duas cidades) são removidas do tabuleiro.

A marca de “Round” regressa ao algarismo “1” e começa um novo turno.

Fim do Jogo

O jogo termina no fim de ter sido completada a jogada seguinte àquela em que um certo número de marcadores de cidade abandonada tenha sido colocado no tabuleiro. O número de marcadores de cidade abandonada que determina o fim do jogo, depende do número de jogadores e de qual a expansão do jogo estamos a jogar. Por favor consultar as instruções incluídas na tua expansão para mais detalhes.

Quando o jogo acaba, os jogadores contam os pontos de vitória. Cada certificado de obrigação que o jogador detenha, faz recuar a sua locomotiva em um espaço no “trilho do 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 “ligações” vence. Se ainda persistir o empate, então quem tiver mais dinheiro é o vencedor.

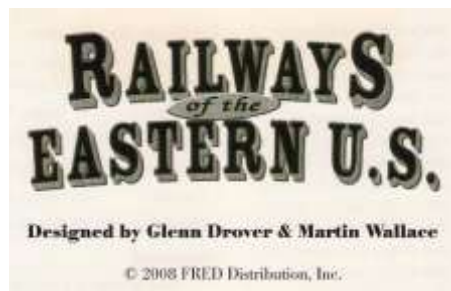
Variantes

Variante do Primeiro Jogador a Licitar

No primeiro turno, o jogador menos experiente é o primeiro em acção. 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 acção recebe 2.000 e assim em diante. Depois do primeiro turno estar completo, aplicam-se novamente as regras normais para as licitações, começando com o primeiro jogador a entrar em acção 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, arredondamentos para cima. Assim que os jogadores vão deixando de licitar, pagam metade da sua licitação, arredondamentos para cima, determinado 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.



Introdução

Estamos em meados do sec. XIX e tu és o proprietário de umas das primeiras companhias de caminhos-de-ferro. Está a iniciar-se a era dos caminhos-de-ferro. As cidades estão cheias de potenciais passageiros, os campos agrícolas produzem generosas colheitas, e existe um grande número de novas fábricas arrojadas em produzir produtos refinados! O potencial de lucro é enorme, mas quem irá ser o primeiro a conquistar as melhores oportunidades? A competição irá ser feroz, e só os melhores caminhos-de-ferro irão prosperar.

És tu que dás as ordens. Tu és o Barão dos caminhos-de-ferro!

Conteúdo da Caixa

• Tabuleiro



É o mapa com a metade da parte oriental dos Estados Unidos, durante os primeiros 50 anos da era dos caminhos-de-ferro (1830-1880). O mapa está dividido em hexágonos, cada um deles pode conter cidades, montanhas (de cor castanha), ou terreno aberto (de cor verde). Os rios (de cor azul) podem estar presentes, e as cordilheiras (linha castanha escura) podem ser encontradas ao longo de alguns dos lados dos hexágonos.

Durante o jogo, os caminhos-de-ferro são construídos através da colocação de peças de linhas em hexágonos contínuos, para que seja possível ligar cidades.

• Cartas de Magnata de Caminho-de-ferro



• Cartas de Operação de Caminho-de-ferro



Preparação do Jogo

Prepara o jogo de acordo com as regras básicas do “Railways of the World”.

Magnatas dos Caminhos-de-ferro

Uma vez preparado o tabuleiro do jogo (os cubos tenham sido aleatoriamente posicionados nas cidades), cada jogador recebe 2 cartas de Magnatas dos Caminhos-de-ferro. Cada jogador escolhe um magnata para guardar à sua frente, com a face para baixo e posiciona o outro magnata com a face para baixo, fora da área de jogo do jogador. No final do jogo, os jogadores revelam as suas cartas de magnatas e, se um jogador conseguiu obter os requisitos da carta, recebe os pontos de vitória correspondentes.

Modo de Jogar

Classificação dos Hexágonos

Os hexágonos de montanha estão identificados por um ponto. Se um hexágono de montanha conter água, continua a ser considerada como um hexágono de montanha. Se um hexágono de não montanha tiver água (azul) é considerado como um hexágono de rio e a construção para esse hexágono custa 3.000. Se um hexágono não tiver um ponto ou água, é tratado como “terreno aberto”.

Linhas Principais

Remove do baralho das Cartas de Operação dos Caminhos-de-ferro, as cartas de Linhas Principais e posiciona-as ao lado do tabuleiro do jogo com a face virada para cima. Estas cartas representam os trajectos estratégicos, e quando uma linha principal tenha sido construída por um único jogador, esse jogador recebe os pontos indicados na carta e essa linha principal não pode ser pontuada por mais ninguém.

Regras Opcionais: Os jogadores podem escolher em baralhar as cartas de linhas principais com o baralho de cartas de operação de caminhos-de-ferro, para que elas saiam aleatoriamente do baralho durante o jogo.

Emissão de Obrigações

Os jogadores só podem emitir obrigações quando precisam de dinheiro para fazer uma aquisição ou pagar por uma licitação. Só as obrigações necessárias para fazer uma aquisição ou pagamento de uma licitação podem ser emitidas (por exemplo, se um jogador não tem dinheiro e precisa de 16.000 para construir uma linha, o jogador pode emitir quatro obrigações, mas não pode emitir mais obrigações em conjunto com esta aquisição).

Construir “Western Link”



Os jogadores têm uma ação adicional ao seu dispor.

Esta acção representa a construção de uma rede ocidental de carris no lado esquerdo da borda do mapa. Esta rede dará ao jogador o acesso à grande riqueza da América ocidental.

Durante a era dos caminhos-de-ferro, inúmeros comboios cheios de gado e grão eram transportados para Este, pelos novos caminhos-de-ferro para alimentar as cidades em crescimento no Este (e Europa). A cidade de “Chicago” cresceu e prosperou como o centro ferroviário, negócios e matadouros.

Uma vez finalizada a “ligação” por um jogador, quer a “Kansas City” ou quer a “DesMoines”, pode realizar a acção de construção da “Western Link” nessa cidade, numa futura acção.

Quando esta acção é realizada, uma peça de linha especial (que faz parte dos componentes do Railways of the World) é posicionada no hexágono ocidental apropriado de “Western Link” da cidade cujo jogador fez a ligação. Esse jogador posiciona uma das suas locomotivas nessa peça. Quatro cubos vermelhos são então adicionados a essa cidade (tirados do saco preto). O custo para a realização desta acção é de 30.000.

Uma vez construída a “Western Link”, todos os cubos saídos de uma cidade “Western Link” e entregues na cidade de “Chicago”, fazem com que 2 novos cubos, retirados aleatoriamente do saco preto, sejam colocados em “Chicago”. Não esquecer que ao entregar os cubos vermelhos, estes são removidos de acordo com as regras normais, antes de retirar aleatoriamente os novos cubos para Chicago

Fim do Jogo

O número de marcadores de cidade abandonada que determina o fim do jogo, depende do número de jogadores:

2 jogadores	10 marcadores;
3 jogadores	12 marcadores;
4 jogadores	14 marcadores;
5 jogadores	16 marcadores;
6 jogadores	18 marcadores.

Estratégia

- A emissão de obrigações faz parte do jogo, mas demasiados débitos podem levar à falência da tua companhia. Tens de ser disciplinado com o número de emissão de obrigações. Pode até ser tentador a construção duma enorme rede e optar por efectuar entregas de longo curso, logo de início, mas uma estratégia segura tem por base, construir uma pequena “ligação”, entregar mercadorias, construir outra pequena “ligação”, entregar mais mercadorias, melhorar a tua locomotiva, entregar mais mercadorias, e assim sucessivamente.
- “Railways of Eastern” é um jogo de enorme competição por mercados. Tenta assegurar, o mais depressa possível, que as tuas linhas façam as “ligações” às melhores cidades. Se esperares, outro jogador chegará primeiro!
- Não permitas que um único jogador domine o Nordeste. Essa região é muito densa com grandes cidades. Um jogador deixado sozinho nessa zona, criará uma grande e poderosa companhia de caminhos-de-ferro. Dois ou três jogadores devem ter pelo menos alguma presença nesta área lucrativa.
- Deves estar atento às mercadorias que outro jogador pode entregar antes de ti. Entrega essas mercadorias “em risco” antes de outras que são seguras (quer porque estão em cidades que só tu estás “ligado”, quer porque nenhum outro jogador as pode entregar numa cidade da sua cor).
- No início do jogo, ganhar as licitações (para ser o primeiro jogador) pode ser muito importante. Ao ir em primeiro, asseguras que podes fazer a primeira escolha de uma carta, de um trajecto, ou de cubos de mercadorias que já tenhas debaixo de olho. No entanto, deves ter cuidado com as despesas para evitar que te afundes em débitos elevados. E se um jogador à tua direita, fizer uma grande licitação, pode ser boa ideia passar a vez, já que ir em segundo é quase tão bom como ir em primeiro (e não pagarás nada!).
- Quando tiveres a decidir onde construir as tuas primeiras “ligações”, olha com atenção para a concentração de mercadorias de uma cor e para as cidades que as podem receber. Certifica-te que constróis “ligações” que te permitem, logo de seguida, efectuar entregas de algumas mercadorias (com uma carta de locomotiva de nível “1”), e algumas que possam ser entregues com 2 “ligações” (com uma carta de locomotiva de nível “2”). Desta forma, terás um bom começo.

Regras em Português:

dreamwithboardgames.blogspot.pt

