

BARRAGE

O PROJETO LEEGHWATER

Mar do Norte, 25 de maio de 1923.

Ellen Vos está no convés superior do "Esperança", o enorme navio de carga de sua família, olhando para o estranho litoral habitado da Europa. Ela zarpou da Cidade do Cabo duas semanas antes, e agora se aproxima do porto de Hamburgo.

Ela passa pela multidão de mechas gigantescos que está descarregando o navio, e entra no pequeno bar fedorento cheio de marinheiros.

Ela pede ao garçom para trocar algum dinheiro e por uma máquina portátil de telegramas Bell-Meucci. Ela coloca as moedas, espera pela luz verde e começa a datilografar com seus dedos esguios e com unhas bem feitas:

"Esperança no destino e pronto para descarregar. Dois contêineres adicionados. Novos detalhes quando eu chegar."

Ela devolve a máquina para o garçom, que a espera com um martini em uma mão e um telefone sem fio de baquelite na outra.

— Uma ligação internacional para você, senhorita.

Ellen pega a bebida com uma mão, bebe um gole rápido, pega o telefone e começa a falar sem dar tempo para seu interlocutor responder:

— Você deve fazer tudo que puder para renovar todo o equipamento que eu trouxe comigo para a Europa. Chegamos atrasados à festa, mas vamos recuperar o tempo perdido se vocês não estragarem tudo.

Ela olha desanimada para o porto de Hamburgo e seus galpões sem fim.

— E não se esqueça das nossas autorizações de construção.

Não estou satisfeita com aquela estrutura rudimentar de represa-condute-usina de que nossos competidores se orgulham tanto. Preciso do meu Campo de Relês, Centro de Controle e Fábrica de Robôs operando. Vamos vencê-los com a nossa tecnologia.

Ela termina o martini de um só gole, como se fosse água mineral.

— Agora volte ao trabalho e prove que não estou jogando dinheiro fora com vocês, seus sabichões. Ah, e me coloque em contato com Leslie Spencer.

Ela então desliga.

Ellen deixa o bar. Uma limusine Junker-Renault de 12 bobinas espera por ela, a porta traseira aberta. "Isso sim é civilização. Até que enfim," pensa a srta. Vos.



LIVRO DE REGRAS

COMPONENTES

COMPONENTES COMUNS



1 Tabuleiro de Administração Extra



4 Fichas de Diretor Executivo
+ 1 ficha de Tecnologia Especial de Leslie Spencer
+ 1 Peça de Arquiteto Tommaso Battista



15 Fichas de Obra Externa



2 Fichas de Bônus



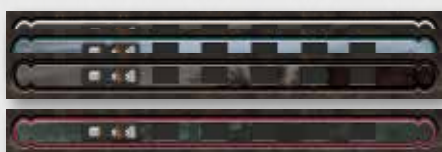
10 Fichas de Edifício Privado



3 Fichas de Tecnologia Avançada

JOGO BASE

COMPONENTES DA COMPANHIA



4 Extensões de Tabuleiro



4 Fichas de Tecnologia Básica



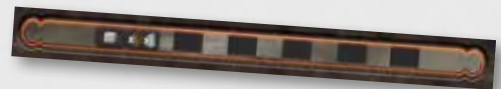
5 Peças de Edifício

Para cada uma das 4 companhias

COMPONENTES DA COMPANHIA PAÍSES BAIXOS



1 Tabuleiro da Companhia
+ 1 Ficha de Ajuda



1 Extensão de Tabuleiro



5 Fichas de Tecnologia Básica



5 Peças de Base



5 Peças de Elevação



5 Peças de Conduíte



5 Peças de Edifício



4 Peças de Usina de Energia



1 Marcador de Ordem do Turno



1 Marcador de Energia



12 Peças de Engenheiro



1 Marcador de Pontos de Vitória

INTRODUÇÃO

O **Projeto Leeghwater** é uma expansão para Barrage. Você precisa do jogo base para poder usá-lo.

Esta expansão adiciona dois novos elementos ao jogo, proporcionando maior variedade e imersão: Obras Externas e Edifícios Privados.

Obras Externas permitem que você use seus Maquinários para realizar projetos em outros países, e assim receber recompensas notáveis. Mas cuidado: os Maquinários que você enviar para outros países não estarão disponíveis para você pelo resto da partida!

Edifícios Privados representam um novo tipo de estrutura que você pode construir. Eles não são colocados no Mapa, mas em espaços de construção designados no Tabuleiro de Administração Extra e proporcionam novas e interessantes ações para seus Engenheiros realizarem. Você também vai encontrar um novo Tabuleiro da Companhia - Países Baixos, novas fichas de Bônus e quatro novos Diretores Executivos que proporcionarão muita variedade para o jogo. Entretanto, a quinta Companhia não permite jogar uma partida com 5 jogadores.

Para jogar **Barrage** com **O Projeto Leeghwater**, vocês devem usar as regras básicas do jogo mais as regras extras e modificações que encontrarão neste livro de regras.

Esta expansão não deve ser usada na partida introdutória. Vocês precisarão de todas as regras avançadas que se aplicam ao jogo completo.

PREPARAÇÃO GERAL

Use todas as regras para preparar o jogo base mais as seguintes:

- 1 Coloquem o **Tabuleiro de Administração Extra** sob o **Escritório de Patentes**.
- 2 Dividam as **fichas de Obras Externas** de acordo com seus versos, embaralhem as três pilhas separadamente e coloquem-nas viradas para baixo nos espaços designados no Tabuleiro de Administração Extra. Peguem as três primeiras fichas da pilha "A" e coloquem-nas viradas para cima nos espaços designados à direita do tabuleiro.
- 3 Embaralhem as 10 **fichas de Edifício Privado**, comprem aleatoriamente 5 fichas e coloquem-nas nos espaços designados no Tabuleiro de Administração Extra. Coloquem o resto das fichas de volta na caixa.
- 4 Adicionem as 2 **novas fichas de Bônus** àquelas do jogo base e então comprem aleatoriamente as 5 fichas que vão usar. Coloque o resto das fichas de volta na caixa.
- 5 Adicionem as 3 **novas fichas de Tecnologia Avançada** àquelas do jogo base. Dividam as fichas de acordo com os versos e embaralhem as pilhas separadamente. Comprem aleatoriamente uma ficha de cada pilha e coloquem essas fichas

de volta na caixa (assim vocês terão um conjunto de fichas de Tecnologia diferente sempre que jogarem). Coloquem as pilhas nos espaços designados no tabuleiro do **Escritório de Patentes** e peguem as 3 primeiras fichas da pilha "T", de acordo com as regras do jogo base.



5



2



3



1



Se estiverem jogando em 3 pessoas, vocês devem colocar as peças de Edifício de uma Companhia que não está sendo usada em todos os espaços de construção com o símbolo "4".
Se estiverem jogando em 2 pessoas, vocês devem colocar as peças de Edifício de uma Companhia que não está sendo usada em todos os espaços de construção com os símbolos "3+" e "4".

ESCOLHENDO AS COMPANHIAS

- 1 Antes de escolher as Companhias a serem usadas na partida, adicionem o **Tabuleiro da Companhia dos Países Baixos** aos outros 4 Tabuleiros das Companhias. Como no jogo base completo, escolham aleatoriamente os tabuleiros com que jogar de acordo com o número de jogadores.
- 2 Se escolher o tabuleiro dos Países Baixos, você precisará de todos os componentes laranja.
- 3 Antes de escolher os Diretores Executivos a serem usados na partida, adicionem as **novas fichas de Diretor Executivo** da expansão àquelas do jogo base e então escolham aleatoriamente as que vão usar.
- 4 Peguem os **tabuleiros de Extensão** correspondentes às suas Companhias e coloquem-nos sob seus Tabuleiros da Companhia.
- 5 Coloquem as 5 **peças de Edifício** da sua cor nos espaços correspondentes do seu Tabuleiro de Extensão.

NOVAS REGRAS

Peguem as **novas fichas de Tecnologia Básica** das suas cores. **A Fase de Renda e Nascentes é realizada como no jogo base.** Durante a Fase das Ações, vocês terão três novos tipos de ação para realizar. Vocês podem realizar uma Obra Externa, construir um Edifício e realizar a ação especial de uma peça de Edifício que tenham ativado.

OBRAS EXTERNAS



Esta seção permite a você cumprir Obras Externas.

Há 3 espaços de ação aqui, cada um conectado a uma ficha de Obra Externa específica que pode ser realizada. Obras Externas são similares a Contratos, com a diferença de que elas não precisam que você produza Unidades de Energia para serem realizadas: você só precisa gastar Maquinários.

Em seu turno durante a Fase das Ações, você pode realizar uma das Obras Externas disponíveis.

Coloque 2 Engenheiros no espaço de ação conectado a uma Obra Externa. Descarte os Maquinários ilustrados do lado esquerdo da ficha e receba imediatamente a recompensa ilustrada do lado direito da ficha.

Você deve pegar os Maquinários da sua reserva pessoal e colocá-los na reserva geral. Você não pode pegar Maquinários da sua Roda de Construção. Pegue a ficha e coloque-a virada para baixo na sua reserva pessoal ao lado do seu Tabuleiro da Companhia.

Como no jogo base, se não puder realizar a Obra Externa porque não tem os Maquinários necessários, você não poderá colocar seus Engenheiros naquele espaço de ação.

Maquinários Necessários

Recompensa Imediata



RECOMPENSAS ESPECIAIS DAS OBRAS EXTERNAS



Cumpra um Contrato virado para cima na sua reserva pessoal. Você não precisa produzir energia para receber a recompensa.



Cumpra um Contrato virado para cima na sua reserva pessoal que custe 4 Unidades de Energia (ou menos). Você não precisa produzir energia para receber a recompensa.



Pegue uma ficha de Tecnologia Avançada disponível. Você não precisa colocar Engenheiros ou pagar os Créditos para pegar a ficha.



Construa uma Usina de Energia. Você não precisa colocar Engenheiros para inserir a ficha de Tecnologia ou os Maquinários. Entretanto, se você decidir construir a Usina de Energia em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho, ainda terá que pagar 3 Créditos.



Construa uma Base em um espaço de construção na área das Planícies. Você não precisa colocar Engenheiros para inserir a ficha de Tecnologia ou os Maquinários. Entretanto, se você decidir construir a Base em um espaço de construção com um ícone contornado em vermelho, ainda terá que pagar 3 Créditos.



Construa um Conduíte com valor de produção de 4 (ou menos). Você não precisa colocar Engenheiros para inserir a ficha de Tecnologia ou os Maquinários.



Construa 2 Elevações em uma ou duas das suas Represas. Você não precisa colocar Engenheiros para inserir a ficha de Tecnologia ou os Maquinários.

EDIFÍCIOS PRIVADOS



Esta seção permite a você realizar as ações especiais dos Edifícios Privados que você ativou.

Você pode construir um novo tipo de estrutura: Edifícios. Peças de Edifício não são colocadas no Mapa, mas em espaços de construção designados com o ícone correspondente no Tabuleiro de Administração Extra. **Quando coloca um Edifício, você ativa a ficha de Edifício Privado conectada.**

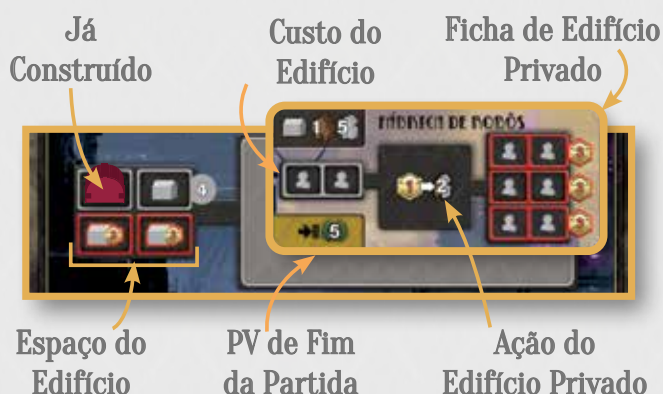
As regras para construção são as mesmas das de construção de estruturas no jogo básico, com algumas diferenças:

- ① **Coloque o número exigido de Engenheiros em um espaço de ação de construção no seu Tabuleiro da Companhia.**
- ② **Coloque a ficha de Tecnologia para Edifícios no segmento aberto da sua Roda de Construção.**
- ③ **Coloque os Maquinários necessários no segmento aberto da sua Roda de Construção.**

O custo de construção de cada Edifício depende de onde você o construiu. Ele é ilustrado no canto superior esquerdo da ficha de Edifício Privado conectada.

- ④ **Gire sua Roda de Construção um segmento.**
- ⑤ **Coloque a primeira peça de Edifício à esquerda da sua extensão em um dos espaços de construção disponíveis ao lado do Edifício Privado conectado.**

Se o espaço tiver um ícone contornado em vermelho, você também deve pagar 3 Créditos. Você só pode colocar uma das suas peças de Edifício ao lado de cada ficha de Edifício Privado. Cada jogador pode construir até 5 Edifícios em cada partida, ativando assim todos os 5 Edifícios Privados. Edifícios não garantem nenhuma renda.



As ações especiais dos Edifícios Privados só podem ser realizadas pelos jogadores que os ativaram (*aqueles que colocaram um Edifício no espaço de construção conectado*). Quando for seu turno durante a Fase das Ações, você pode usar o espaço de ação de uma ficha de Edifício Privado que você tenha ativado.

Coloque o número exigido de Engenheiros em um espaço de ação disponível na ficha de Edifício Privado para realizar a ação correspondente.

Edifícios Privados têm sempre quatro espaços de ação, um do lado esquerdo (*mais barato*) e 3 do lado direito (*mais caros*). **O primeiro jogador da rodada que colocar seus Engenheiros em um espaço de ação de uma ficha de Edifício Privado os colocará no espaço de ação do lado esquerdo.** Todos os outros jogadores devem colocar seus Engenheiros no espaço de ação à direita. Para uma descrição detalhada de todos os Edifícios Privados, consulte o Apêndice 3 na pág. 7.

Você só pode realizar uma ação de Edifício Privado uma vez por rodada.

Você não pode colocar Engenheiros em uma ficha de Edifício Privado onde já tiver colocado Engenheiros na mesma rodada.



Paul (vermelho) e Viktor (verde) podem realizar esta ação de Edifício Privado. Viktor a realizou primeiro, então colocou seus Engenheiros no espaço à esquerda. Paul deve colocar os seus no espaço à direita, pagando 3 Créditos adicionais.

No final da partida, Edifícios Privados também dão o número de Pontos de Vitória ilustrado no canto inferior esquerdo da ficha, mas apenas para os jogadores que os ativaram (*consulte Fim da Partida, pág. 6*).

A Fase de Pontuação e a Fase de Fim da Rodada são realizadas como no jogo base, com o acréscimo abaixo.

Quaisquer fichas de Obra Externa que estiverem no Tabuleiro de Administração Extra devem ser descartadas, sendo colocadas de volta na caixa.

Peguem três novas fichas de Obra Externa e coloquem-nas viradas para cima nos espaços designados. Primeiro, peguem as fichas da pilha "A". Quando ela se esgotar, peguem-nas da pilha "B" e, por fim, da pilha "C".

FIM DA PARTIDA

A pontuação final acontece como no jogo base, com o acréscimo abaixo.

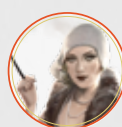
Marque Pontos de Vitória pelas fichas de Edifício Privado que você ativou.

APÊNDICES

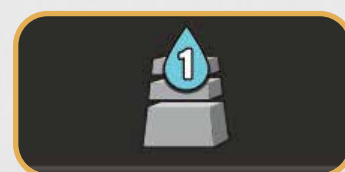


Apêndice 1: Tabuleiro da Companhia PAÍSES BAIXOS

O Tabuleiro da Companhia dos Países Baixos tem uma nova habilidade especial.



Os Países
Baixos
Ellen
Vos
Laranja



Depois que tiver realizado uma ação de produção, você pode adicionar imediatamente 1 peça de Gota D'água à uma de suas Represas. Você não pode adicioná-la à Represa que acabou de usar para a produção. Pegue a peça de Gota D'água diretamente da reserva geral (ela não flui por nascentes e rios).



Apêndice 2: Novas Tecnologias Avançadas

Imagem	Tipo de Construção	Efeito Especial
	Edifício	Quando usar esta ficha, você pode realizar imediatamente a ação da ficha de Edifício Privado que você acabou de ativar. Para fazer isso, você não precisa colocar nenhum Engenheiro no espaço de ação do Edifício Privado. Você ainda deve pagar qualquer custo mostrado no símbolo da ação.
	Edifício	Quando você usar esta ficha, coloque na sua Roda de Construção apenas um dos dois tipos de Maquinário necessários como custo de construção do Edifício Privado que você está ativando. Se o custo de construção for de apenas um tipo de Maquinário, você pode construir de graça.
	Edifício	Quando você usar esta ficha, marque imediatamente os Pontos de Vitória concedidos pelo Edifício Privado que você acaba de ativar. Você os marcará de novo no final da partida, como de costume.

Apêndice 3: Edifícios Privados

Cada ficha de Edifício Privado tem um custo de produção que deve ser pago quando você constrói o Edifício correspondente. Eles têm uma ação

especial que pode ser realizada apenas por jogadores que os ativaram. Eles também dão Pontos de Vitória no fim da partida.

Nome	Custo de Construção	PV Concedidos	Símbolo	Ação Especial
Ensecadeira	 2  1 	→  3		Pegue 1 peça de Gota D'água da reserva geral e coloque-a diretamente em uma Represa Neutra ou em uma de suas Represas Pessoais (a seu critério).
Escritório de Desenvolvimento	 1 2  	→  3		Pegue uma ficha de Tecnologia da sua Roda de Construção e coloque-a de volta na sua reserva pessoal. Você não pode pegar nenhum Maquinário investido nesse segmento.
Laboratório de Pesquisa	 2 2  	→  4		Escolha um segmento da sua Roda de Construção. Pegue metade (arredondando para baixo) dos Maquinários investidos naquele segmento e coloque-os de volta na sua reserva pessoal. Você pode decidir quais Maquinários pegar.
Agência de Empréstimos	 1 3  	→  4		Pegue uma ficha de Obra Externa disponível e receba imediatamente sua recompensa. Em vez de descartar Maquinários, você deve pagar um número de Créditos igual ao número de Maquinários exigido pela ficha multiplicado por 2.
Campo de Relês de Energia	 4 1  	→  4		Pague 1 Crédito para mover seu marcador de Energia 4 casas na Trilha de Energia. Como de costume, você não pode usar estas Unidades de Energia para cumprir Contratos.
Fábrica de Robôs	 1 5  	→  5		Pague 1 Crédito para receber 2 Maquinários à sua escolha.
Divisão Financeira	 3 4  	→  6		Ganhe 5 Créditos.
Centro de Controle	 4 3  	→  5		Realize uma ação de produção com bônus de +3. Você ainda pode aplicar os bônus ativados e a habilidade especial do seu Tabuleiro da Companhia.
Parque Eólico	 6 2  	→  5		Pague 2 Créditos para produzir 5 Unidades de Energia. Mova seu marcador de Energia 5 casas na Trilha de Energia. Você pode usar essa energia para cumprir um Contrato.
Repartição de Clientes	 3 5  	→  7		Pague 3 Créditos para cumprir um Contrato virado para cima na sua reserva. Você não precisa produzir energia para receber a recompensa.



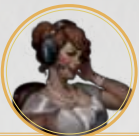
Apêndice 4: Novos Diretores Executivos



LESLIE SPENCER



Pegue a ficha de Tecnologia Especial mostrada no início da partida. Quando realizar uma ação de Obra Externa, você pode colocar os Maquinários necessários na sua Roda de Construção junto com essa ficha, como se estivesse realizando uma ação de construção. Então, gire a Roda um segmento. Os Maquinários e a ficha ficarão disponíveis de novo quando a Roda de Construção completar uma rotação. Você não tem que colocar Engenheiros em um espaço de ação de construção no seu Tabuleiro da Companhia, mas deve colocá-los no espaço de ação de Obra Externa conectado. Você não pode usar esta habilidade especial se a ficha de Tecnologia Especial já estiver na sua Roda de Construção.



MARGOT FOUCHÉ



Você tem um espaço de ação pessoal nesta ficha de Diretor Executivo. Em seu turno durante a Fase das Ações, **você pode colocar 1 Engenheiro aqui para realizar a ação especial de um Edifício Privado que tenha ativado.** Você ainda pode realizar a mesma ação de Edifício Privado usando seus espaços de ação normais. Portanto, este Diretor Executivo permite a você realizar a mesma ação especial de Edifício Privado duas vezes na mesma rodada.



SIMONE LUCIANI



Você pode ter até 4 fichas de Contrato viradas para cima na sua reserva pessoal. Você pode cumprir dois ou mais Contratos com uma única ação de produção, desde que o número total de Unidades de Energia produzidas seja maior ou igual à quantidade de energia total exigida pelos Contratos.



TOMMASO BATTISTA



Substitua um dos seus 12 Engenheiros pelo Arquiteto no início da partida. O Arquiteto é um Engenheiro especial. **Se colocar o Arquiteto em um espaço de ação que exija apenas um Engenheiro, você pode realizar um novo turno imediatamente.** Se você colocar o Arquiteto com outros Engenheiros em um espaço de ação que exija dois ou mais Engenheiros, essa habilidade especial não é ativada.



Habilidade especial de Mahiri Sekibo com os novos Diretores Executivos:

Leslie Spencer: Você pode copiar a habilidade especial sem usar a ficha de Tecnologia Especial correspondente: basta colocar o número exigido de Maquinários pela Obra Externa no segmento aberto da Roda de Construção. Então, gire a Roda um segmento.

Margot Fouché: Você pode copiar a ação especial de uma ficha de Edifício Privado que você tenha ativado colocando um dos seus Engenheiros no Banco. Você não recebe nenhum Crédito do Banco.

Simone Luciani: Se estiver realizando uma ação no Escritório de Contratos, você poderá adquirir novos Contratos, com um limite temporário de 4 Contratos. Você poderá manter 4 Contratos na sua reserva pessoal até cumprir um deles. Depois disso, o limite de Contratos na sua reserva pessoal volta a ser 3. Se estiver realizando uma ação na Estação de Turbinas, você poderá cumprir múltiplos Contratos com essa ação de produção.

Tommaso Battista: Você pode usar um dos seus Engenheiros como se ele fosse o Arquiteto.

CRÉDITOS



www.craniointernational.com



www.galapagosjogos.com.br

DESIGN DO JOGO: Tommaso Battista e Simone Luciani

Ilustrações: Antonio De Luca, Roman Kuteynikov e Mauro Alocci

Gráficos: Ruslan Audia

Edição do Livro de Regras: Elisabetta Micucci

Livro de Regras em inglês: Laura Dadson Bubola e Rosita Martini

Editores: Riccardo Rodolfi e Giuliano Acquati

Campanha do KS: Luigi "Bove" De Feo, Riccardo Rodolfi e Andrea De Feo

Tradução: Eduardo Kraszczyk

Revisão: Deborah Brock e Kévila Cordas

Diagramação: Danilo Sardinha e Felipe Godinho