

Alexander Pfister

GREAT WESTERN TRAIL



Argentina

Livro de Regras



Argentina no final do século XIX. Como o proprietário de uma grande estancia (fazenda de gado) nas planícies infundáveis dos Pampas, você regularmente entrega seu gado na rampa de carga mais próxima, transportando-os por trem até Buenos Aires para serem exportados.

Para ganhar dinheiro ao longo do caminho, mantenha seus rebanhos saudáveis e use as construções pela estrada de forma inteligente. Contrate trabalhadores capacitados como: gauchos para expandir seus rebanhos, carpinteiros para erguer suas construções particulares e maquinistas para aprimorar e reparar sua locomotiva.

Aqueles que cuidarem bem do seu rebanho e dominarem os desafios e obstáculos dos pampas marcarão mais pontos e vencerão o jogo.

COMPONENTES

1 tabuleiro de jogo



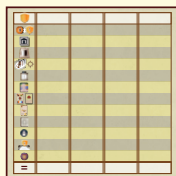
4 tabuleiros de jogador 1 por jogador



5 peças de quantidade de jogadores frente e verso



1 bloco de pontuação



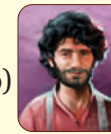
57 fichas de trabalhador

19 de cada:
(das quais 8 possuem um ícone de força cada)

gaucho
(peão)



carpintero
(carpinteiro)



maquinista
(maquinista)



51 fichas de fazendeiro

12 de cada:

granjero verde
(fazendeiro)



granjero azul
(fazendeiro)



granjero laranja
(fazendeiro)



15 de cada:

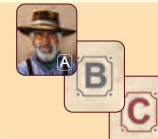
granjero amarelo
(fazendeiro)



verso de todas as fichas de fazendeiro



3 sacolas:



Nota: Os versos das fichas acima são identificados pelas letras A, B ou C. Isso é para garantir que as fichas entrem em jogo de uma maneira razoavelmente balanceada.

4 estancieros (rancheiro)

1 por jogador
(não nas cores dos jogadores)



4 chapéus

1 por jogador



4 locomotivas

1 por jogador



72 discos de jogador

18 por jogador



8 marcadores para grãos e certificados

2 por jogador



82 moedas

57 moedas prateadas no valor de 1 peso



25 moedas douradas no valor de 5 pesos



1 ficha do mercado de trabalho



12 fichas de troca



Componentes do modo Solo:

1 ficha de especialização



12 cartas de carregamento



15 cartas do Pedro



1 ficha de mercado de gado do Pedro



1 tabuleiro do Pedro



92 cartas de gado

56 cartas de gado do jogador

14 por jogador:

5 de Niata

3 de Patagonico

3 de Fronterizo

3 de Holando Argentino



36 cartas do mercado de gado

6 de Caracu

5 de Chaqueño

5 de Serrano



5 de Blanco Orejinegro

9 de Franqueiro

6 de Aberdeen-Angus



verso

3 mapas de cidades

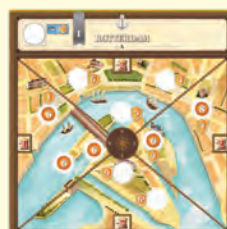
frente e verso

lado a

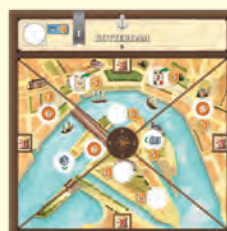
Le Havre

Rotterdam

Liverpool



lado b



3 fichas de cobertura

para partidas de 2 a 3 jogadores



frente



verso

18 fichas de navio



verso

8 fichas de mestre de estação



verso

8 fichas de construção neutra



Cada ficha de construção neutra é identificada por uma letra maiúscula (A a H).

40 fichas de construção particular

10 por jogador, frente e verso



Cada ficha de construção particular é identificada por um número (1 a 10) e uma letra minúscula (a ou b) dependendo do lado dela.



25 cartas de fadiga



24 cartas de objetivo



PREPARAÇÃO DO TABULEIRO



1. Coloque o **tabuleiro de jogo** no centro da mesa.

2. Embaralhe as **8 fichas de mestre de estação** e aleatoriamente coloque uma virada para cima em cada um dos **5 espaços para os mestres de estação**. Devolva as 3 fichas restantes para a caixa do jogo.



3. Pegue as **8 fichas de construção neutras** e coloque uma virada para cima em cada um dos **8 espaços neutros** no tabuleiro de jogo:

- Se esta for sua primeira partida, coloque cada ficha no espaço marcado com a letra correspondente (A a H).



Nas próximas partidas, você pode embaralhar as fichas e distribuí-las aleatoriamente.

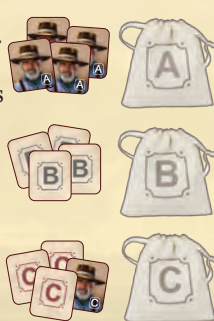
4. Coloque a **ficha do mercado de trabalho** no círculo pontilhado superior no **mercado de trabalho**.



5. Pegue as **54 fichas de trabalhador** e as **51 fichas de fazendeiro** e vire-as para baixo. Separe-as pelas letras nos versos (A, B e C) e coloque-as em suas **sacolas correspondentes**.

Coloque as sacolas próximas ao tabuleiro de jogo (perto de Buenos Aires).

Essas sacolas são chamadas de **suprimento de Buenos Aires**.



6. Do suprimento de Buenos Aires, compre **5 fichas de fazendeiro** com um **A** no verso e coloque-as uma após a outra viradas para cima no tabuleiro de jogo. O local onde a ficha será colocada depende do seu tipo:

- Se for uma ficha de fazendeiro verde, coloque-a na **área verde** no espaço vazio com o menor número (1 é o menor e 4 é o maior).



- Siga o mesmo procedimento para as áreas azul e laranja. Uma ficha comprada é colocada no espaço vazio com o menor número (da área correspondente).

Se não houver mais espaços vazios por que todos os 4 espaços nessa área já estão ocupados, devolva a ficha para a sacola e compre uma nova.



7. Comece comprando fichas com um **B** no verso (que incluem apenas fichas de trabalhador) do suprimento de Buenos Aires. Coloque essas fichas de trabalhador uma após a outra no **mercado de trabalho** da seguinte forma:

Comece na fileira do topo e coloque a primeira ficha comprada no espaço diretamente abaixo do **símbolo da quantidade de jogadores** correspondente à quantidade da partida atual. Coloque a próxima ficha no espaço à direita dessa ficha e continue assim indo para a direita.

Depois que você tiver colocado uma ficha no espaço mais à direita da fileira do topo, continue pela segunda fileira, onde você colocará a próxima ficha de novo no espaço alinhado com o símbolo da quantidade de jogadores. Continue indo para a direita desse modo até colocar uma ficha no espaço mais à direita da segunda fileira.

Em seguida, continue colocando fichas na terceira fileira (começando pelo espaço alinhado com o símbolo da quantidade de jogadores) até colocar uma ficha no espaço à esquerda da ficha de mercado de trabalho. Esta é a última ficha. Então, dependendo da quantidade de jogadores na partida, há agora 5, 8 ou 11 fichas de trabalhador no mercado de trabalho.

exemplo de partida com 3 jogadores:



8. Agora preencha os **6 espaços de previsão** em Buenos Aires com fichas do suprimento de Buenos Aires:

- Compre 2 fichas com um **A** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com A.
- Compre 2 fichas com um **B** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com B.
- Compre 2 fichas com um **C** no verso e coloque-as viradas para cima nos dois espaços de previsão marcados com C.



9. Embaralhe as **36 cartas do mercado de gado** e coloque-as viradas para baixo como o **baralho de mercado de gado** abaixo do canto inferior direito do tabuleiro de jogo. Dependendo da quantidade de jogadores na partida, compre uma quantidade de cartas de gado desse baralho:

- **Em uma partida com 2 jogadores:** Compre 9 cartas.
- **Em uma partida com 3 jogadores:** Compre 12 cartas.
- **Em uma partida com 4 jogadores:** Compre 15 cartas.

Divida as cartas compradas por cor e coloque-as viradas para cima abaixo do tabuleiro de jogo no **mercado de gado**, formando uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas dessa fileira devem ser organizadas na seguinte ordem, da esquerda para a direita: laranja, amarelas, vermelhas, azuis, marrons, roxas (é possível que nem todas as cores estejam presentes).

Além disso, coloque as **25 cartas de fadiga** como um **baralho de fadiga** virado para cima à direita do baralho de mercado de gado.

10. Embaralhe as **24 cartas de objetivo** e coloque-as como um baralho virado para baixo à esquerda do tabuleiro de jogo. Então revele 4 cartas deste baralho e coloque-as viradas para cima em uma coluna abaixo do baralho.

Esta área é chamada de **área de objetivos gerais**.

11. Das 18 fichas de navio, disponha os **11 navios com o ícone de sol** no lado direito do tabuleiro. Primeiro, coloque o navio com o número 0 próximo a Buenos Aires e depois os outros 10 navios em ordem crescente abaixo dele. Portanto, o navio com o 18 é colocado o mais abaixo possível.

Esta área é chamada de *zona de carga*.

Os **7 navios restantes** (sem o ícone de sol) são embaralhados e colocados abaixo como uma *pilha de navios virada para baixo*.

12. Coloque os **3 mapas de cidade** acima do tabuleiro de jogo, com Le Havre à esquerda, Rotterdam no meio e Liverpool à direita. Para sua primeira partida, vire todos os 3 mapas para o lado a.

Conforme for se aprimorando no jogo, você pode escolher o lado de cada mapa aleatoriamente ou intencionalmente.

Então, dependendo da quantidade de jogadores, cubra um determinado número de *centros das cidades* com as **fichas de cobertura**:

- **Em uma partida com 2 jogadores:** Coloque 1 ficha de cobertura correspondente em cada um dos 3 mapas de cidade.
- **Em uma partida com 3 jogadores:** Coloque 1 ficha de cobertura correspondente em Rotterdam. Devolva as duas que sobrarem para a caixa.
- **Em uma partida com 4 jogadores:** Devolva todas as fichas de cobertura para a caixa.

13. Coloque as **moedas e fichas de troca** ao alcance de todos os jogadores como uma reserva geral. Esta reserva é chamada de *banco*.

PREPARAÇÃO DO JOGADOR



14. Cada jogador escolhe uma cor de jogador.

Você recebe o **tabuleiro de jogador** dessa cor (identificado pelos 17 espaços circulares coloridos) e o coloca à sua frente.

Além disso, você também recebe uma **peça de quantidade de jogadores**, que mostra a quantidade apropriada de jogadores, e a coloca na seção *Fase A* do seu tabuleiro de jogador.

15. Você recebe as **10 fichas de construção particular** da sua cor.

Essas fichas de construção possuem frente e verso, e cada uma delas possui um número (entre 1 e 10) e a letra 'a' minúscula em um lado e a letra 'b' minúscula no outro.

• Em suas primeiras partidas, vire suas fichas de construção particular para o **lado a** e organize-as, acima do seu tabuleiro de jogador, em ordem crescente de *carpinteiros necessários*.

• Conforme for se familiarizando com o jogo, você pode tentar o seguinte: escolha um jogador para determinar o lado de cada uma das fichas de construção aleatoriamente (por exemplo, jogando-as para cima) e então organizá-las, acima de seu tabuleiro de jogador, em ordem crescente de *carpinteiros necessários*. Depois disso, todos os outros jogadores copiam essa sequência, virando suas próprias construções para os mesmos lados.

Ou seja, durante todo a partida, o lado de cada construção será o mesmo para todos os jogadores. Ninguém pode deliberadamente virar uma ficha de construção para o outro lado.



16. Você recebe os seguintes itens da sua cor:

- **18 discos**—que você colocará em seu tabuleiro de jogador para cobrir cada um dos 17 espaços circulares coloridos. (Apenas os 2 espaços cinza no canto superior esquerdo permanecem vazios). Coloque o seu 1 disco de jogador restante no mapa da cidade de *Le Havre*, no cais I.
- **1 locomotiva**—que você colocará no espaço inicial (o prédio cinza) da *ferrovia* no tabuleiro de jogo.
- **1 marcador de certificado**—que você colocará no espaço superior da sua trilha de certificados (ao lado do 0).
- **1 marcador de grãos**— que você colocará no espaço à esquerda na sua trilha de grãos (no 0).
- **1 estanciero**—que você colocará perto do seu tabuleiro de jogador por enquanto.



17. Então, você recebe as **14 cartas de gado do jogador** que são identificadas com um sol da sua cor.

Além disso, adicione **1 carta de fadiga** a esse baralho. Essas 15 cartas formam o seu *baralho de rebanho*.

Embaralhe seu baralho de rebanho e coloque-o virado para baixo como sua *pilha de compra pessoal*, à esquerda do seu tabuleiro de jogador.



18. Por fim, determine um **jogador inicial**, os outros jogadores seguirão em sentido horário. Receba o seu **capital inicial** e **1 ficha de troca** do banco e compre cartas da sua pilha de compra pessoal para adicioná-las à sua mão de acordo com esta tabela:

- **1º jogador:** 7 pesos, 4 cartas e 1 ficha de troca
- **2º jogador:** 8 pesos, 5 cartas e 1 ficha de troca
- **3º jogador:** 9 pesos, 6 cartas e 1 ficha de troca
- **4º jogador:** 10 pesos, 7 cartas e 1 ficha de troca

Agora você está pronto para jogar.

Importante: No começo de seu primeiro turno na partida, descarte cartas da sua mão até que você tenha apenas 4 cartas restantes. As cartas descartadas vão para sua *pilha de descarte pessoal*.

Então, coloque o seu estanciero em **qualquer ficha de construção neutra** e siga automaticamente para a *Fase B*. Você pode começar na mesma ficha de construção que os outros jogadores.

OBJETIVO DO JOGO

Em *Great Western Trail Argentina* você move seu estanciero por um caminho que serpenteia e se bifurca do canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo até Buenos Aires no canto superior direito. Pelo caminho, você realizará ações que proporcionam várias formas de ganhar pontos de vitória. Por exemplo: colocar fichas de construção particular, comprar gado do mercado de gado, aprimorar as estações de trem e ajudar granjeros.

Cada vez que o seu estanciero chegar a Buenos Aires, você deverá enviar gado e grãos por navio para a Europa, o que também poderá valer pontos de vitória. Depois disso, seu estanciero continua seu movimento novamente no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo. Durante toda a partida, seu estanciero chegará a Buenos Aires cerca de 5 a 6 vezes.

Todos os pontos de vitória são contabilizados ao final da partida. Então, você somará todos os símbolos de ponto de vitória nos vários componentes à sua frente, assim como aqueles marcados com a sua cor no tabuleiro de jogo e nos mapas de cidade. O jogador com mais pontos de vitória vence a partida.

Baralho de Rebanho

O que é o seu baralho de rebanho?

Seu *baralho de rebanho* representa seu rebanho, que será guiado por você ao longo da trilha. Cada carta de gado desse rebanho representa um animal de um tipo específico de gado, claramente identificado pela cor da carta e pelo seu *valor de criação*.

Cada jogador começa com um baralho de rebanho idêntico de valores de criação relativamente baixos e uma carta de fadiga.

Contudo, durante a partida, você poderá melhorar seu baralho adicionando a ele cartas de gado do mercado com valores de criação maiores, assim como cartas de objetivo.

Seu baralho de rebanho é constituído das seguintes partes:

- Sua pilha de compra pessoal virada para baixo à esquerda do seu tabuleiro de jogador.
- As cartas na sua mão que você compra dessa pilha de compra de acordo com o seu limite de mão (você começa com um limite de mão de 4 cartas).
- Sua pilha de descarte pessoal virada para cima, na qual você colocará quaisquer cartas que descartar da sua mão, assim como as cartas que você adquirir durante a partida.



Importante: Quando você tiver que comprar uma carta de sua pilha de compra pessoal mas não tiver nenhuma carta sobrando nessa pilha, então (e apenas nesse momento) pegue sua pilha de descarte pessoal, embaralhe-a bem e coloque-a como sua nova pilha de compra pessoal virada para baixo, à esquerda do seu tabuleiro de jogador. Então, continue a comprar cartas dela normalmente.

Qual é o propósito das cartas de gado?

Nos locais da trilha, há várias ações que exigem que cartas de gado específicas sejam descartadas da sua mão para que você ganhe as recompensas.

Além disso, cada vez que você chegar a Buenos Aires, você quer ter muitos tipos diferentes de gado com um alto valor de criação em sua mão: Quanto mais variadas e valiosas forem suas cartas, mais dinheiro e pontos de vitória você ganhará. (Para detalhes veja as páginas 9 a 11).

Por fim, em cada carta de gado há uma certa força do gado específico retratado, com a qual você pode ajudar granjeros. (Para detalhes veja a página 17).

Qual é o propósito das cartas de fadiga?

Cada vez que você ajudar um granjero com a *força* do seu gado, você receberá uma ou duas cartas de fadiga. Tente se livrar dessas cartas, pois elas enfraquecem o seu baralho e te dão menos pontos ao final da partida.

COMO JOGAR

Começando com o jogador inicial (aquele com um capital inicial de apenas 7 pesos), os jogadores jogam seus turnos em sentido horário consecutivamente. No seu turno, você deve seguir todas as seguintes fases nesta ordem:

FASE A

Mova o seu estanciero para outro local ao longo da trilha.

FASE B

Use a ação (ou ações) do local alcançado.

FASE C

Compre cartas até atingir o seu limite de mão.

Em seguida, é o turno do próximo jogador.

Nota: As 3 caixas no topo de cada tabuleiro de jogador dão uma visão geral das 3 fases.



FASE A

Mova o seu estanciero para outro local ao longo da trilha.

O que é considerado um local?

O local principal da trilha é Buenos Aires. Além disso, qualquer **ficha** que for colocada em um espaço da trilha é considerada um local (ou seja, toda ficha de construção e de fazendeiro). **Espaços sem nenhuma ficha são considerados partes desimpedidas da trilha e NÃO são locais!**

Nesta fase, você deve mover o seu estanciero do local atual dele ao longo da trilha até outro local.

Para isso, tenha em mente as seguintes regras:

- O movimento do seu estanciero é medido em **passos**. **Cada local** ao longo do seu caminho conta como **1 passo** (lembre-se de que espaços vazios ao longo da trilha não são considerados locais).

Exemplo: Para chegar a esta ficha de construção neutra, o estanciero de **Mary** poderia mover 2 passos passando pela ficha de construção particular vermelha ou 3 passos passando pelas 2 fichas de fazendeiros verdes.



- Você sempre deve mover o seu estanciero **para frente**, seguindo a direção planejada da trilha (conforme indicado pelas setas).
- Se houver uma bifurcação, escolha um dos caminhos disponíveis para seguir. Você não pode atravessar Buenos Aires. Então, quando o seu estanciero chegar a Buenos Aires, ele deve terminar o seu movimento ali.
- Os estancieros dos outros jogadores não influenciam de maneira nenhuma o seu estanciero. Vários estancieros podem estar no mesmo local.
- Você deve mover o seu estanciero **ao menos 1 passo** e não pode mover mais passos do que o **limite de passos** atual que o seu tabuleiro de jogador indica. (Dependendo da quantidade de jogadores na partida, você começa com um limite de passos de 3, 4 ou 5, que pode ser ampliado mais tarde durante a partida).
- O local onde o seu estanciero terminar o movimento (seja porque você quer ou porque acabaram os seus passos disponíveis) é o local que você usará na fase B.

Exemplo:



Neste caso, o **AZUL** tem um limite de 4 passos,



enquanto o **VERMELHO** tem um limite de 6 passos.

(Como desocupar esses espaços de disco será explicado mais tarde).

Suba na sua locomotiva!

Ao longo da trilha que passa próxima à ferrovia, você encontrará um total de 6 atalhos marcados com setas vermelhas. Eles conduzem uma rampa de carga para um "local", pelo qual você pode chegar a Buenos Aires muito mais rápido que o normal. Para poder usar esse atalho, a **sua** locomotiva deve ter alcançado ou pelo menos passado pelo espaço correspondente na ferrovia (3, 6, 9, 12, 17 ou 23). (Sobre como as locomotivas se movem, veja a página 15).

Se você alcançar um local como esse (pela rampa de carga) com o seu estanciero, ele é imediatamente transferido para Buenos Aires e você segue normalmente as regras de Buenos Aires.

As regras de Buenos Aires serão explicadas na página 9.

Exemplo: **Mary** não pode usar o atalho que leva ao espaço 9 da ferrovia, pois a sua locomotiva chegou apenas ao espaço 8. **Dave** e **John** podem usar esse atalho no espaço 9 (assim como os outros dois atalhos atrás dele nos espaços 6 e 3). Como é o turno de **Mary**, ela move seu estanciero dois passos da construção neutra H através da ficha de fazendeiro amarelo (onde ela paga 1 peso) para o espaço 6 da ferrovia. Imediatamente após passar pela rampa de carga, seu estanciero é transferido para Buenos Aires, onde ela realiza sua fase B.



Atenção: Vários locais mostram uma mão verde ou preta. Se o seu estanciero se mover para ou atravessar um desses locais, você deve **imediatamente** pagar uma taxa:

- Se for uma ficha de fazendeiro, você deve pagar a taxa no **espaço de moeda** dela.
- Se for uma ficha de construção particular de outro jogador, você deve pagar a taxa **a esse jogador**.

A taxa depende da quantidade de jogadores na partida e da cor da mão:

Em uma partida com 2 jogadores:

- cada mão preta custa 1 peso
- cada mão verde custa 2 pesos



Em uma partida com 3 jogadores:

- cada mão preta custa 1 peso
- cada mão verde custa 2 pesos



Em uma partida com 4 jogadores:

- cada mão preta custa 1 peso
- cada mão verde custa 1 peso



Exemplo: em uma partida com 3 jogadores, **Mary** tem 2 pesos sobrando. Se ela movesse seu estanciero ao longo do caminho inferior (setas vermelhas), ela teria que pagar esses 2 pesos a **Dave**, já que a construção privada dele seria o primeiro local no caminho de **Mary** e tem uma mão verde lá.



Então, ao passar ficha de construção de **John** com a mão verde, **Mary** não teria dinheiro nenhum para pagar. Isto não seria problema para ela, já que ela poderia seguir caminho assim mesmo.

Contudo, **Mary** optou pelo caminho superior (setas azuis): Lá ela tem que colocar 1 peso no espaço de moeda da primeira ficha de fazendeiro com uma mão preta e seu último peso na segunda ficha de fazendeiro com outra mão preta. Depois disso, ela segue seu caminho normalmente. Ela optou pelo caminho superior porque ela perderia seus 2 pesos de qualquer jeito. Mas, pelo caminho superior, ela ao menos evitou que um oponente recebesse esse dinheiro.

Importante: Se você não puder pagar por alguma ou todas as mãos no seu caminho, você ainda assim pode se mover. Isso significa que, se o seu estanciero chegar ou passar por um local cuja taxa você não poderá pagar, pague tudo o que puder e continue o seu caminho normalmente.

Você nunca terá que pagar taxas retroativamente, mesmo se você receber dinheiro enquanto ainda estiver em um local cuja taxa você não podia pagar antes.

Isso se aplica **apenas** a taxas cobradas pelas mãos. Todos os outros custos e requisitos no jogo devem sempre ser pagos/cumpridos totalmente.

FASE B

Use a(s) ação(ões) do local alcançado.

Após mover o seu estanciero, use o local em que ele terminou seu movimento. Contudo, suas opções disponíveis no local dependem se este local é:

1) Uma ficha de construção neutra *ou* uma ficha de construção particular da sua cor

2) Uma ficha de construção particular de outro jogador

3) Uma ficha de fazendeiro

4) Buenos Aires

1 Em uma ficha de construção neutra ou de construção particular da sua cor, você tem duas opções:

OU usar as ações locais dessa ficha  OU usar uma única ação auxiliar .

Usar as ações locais

A maioria das fichas de construção mostram duas *ações locais* diferentes em sua metade inferior.

Essas ações são separadas por linhas divisórias completas.

(Poucas fichas de construção mostram apenas uma ou mais do que duas ações locais).



1 ação local



2 ações locais



3 ações locais

- Agora você pode realizar **cada uma** das ações locais da ficha **uma vez**.
- Você pode realizar essas ações locais **em qualquer ordem**.
- Você não precisa realizar todas as ações locais disponíveis. Mas se uma ação tiver um custo ou um requisito, você tem de pagar/cumprir isso totalmente para ganhar a recompensa dessa ação.
- Algumas fichas mostram duas ações (separadas por uma barra branca) dentro da **mesma** ação local. Você pode realizar apenas uma dessas ações.
- Alguns espaços da trilha têm *ações de risco* anexadas a eles. Se uma ficha de construção for colocada nesse espaço, a ação de risco se torna parte das ações locais dessa ficha e, portanto, pode ser realizada por seu proprietário cada vez que esse jogador chegar a esse local.



ação de risco

As ações locais individuais são explicadas em detalhes nas páginas 12 até a 18.



Usar uma única ação auxiliar

Se você não realizar **nenhuma** das ações locais da ficha alcançada, então, e apenas nesse momento, você pode realizar **uma única ação auxiliar**, em vez disso.

Suas ações auxiliares são encontradas no lado esquerdo do seu tabuleiro de jogador na *seção de ações auxiliares*.

No início da partida, apenas 2 delas estão disponíveis. Cada uma das outras ações auxiliares ficará disponível depois que você desocupar ao menos um dos seus dois espaços de disco (novamente, você aprenderá como fazer isso em breve).

As ações auxiliares individuais são explicadas em detalhes na página 18.



Exemplo: *Mary* terminou o movimento de seu estanciero em uma ficha de construção particular da cor dela. Ela agora pode realizar cada uma das ações locais dessa ficha uma vez (em qualquer ordem):

1. Ela pode contratar um trabalhador (com o custo de contratação reduzido por 1).

2. Ela pode mover sua locomotiva para frente o mesmo número de espaços que ela tem de maquinistas.

3. Ela pode usar a ação de risco anexada para descartar uma carta de gado de qualquer tipo de sua mão para sua pilha de descarte pessoal e mover seu marcador de certificado um espaço para frente em sua trilha de certificados.

Se ela não puder ou não quiser realizar uma ou mais dessas ações, ela simplesmente as ignora. Mas, apenas se ela ignorar todas as ações ela poderá realizar uma única ação auxiliar, em vez disso.



2 Em uma ficha de construção de outro jogador (ou seja, de uma cor de jogador diferente da sua) você tem apenas uma opção:

Realizar **uma única ação auxiliar** (veja à esquerda).



Nota: Isto significa, claro, que você geralmente vai tentar chegar a uma ficha de construção neutra ou uma da sua cor, pois somente lá você poderá realizar as ações locais.

3 Em uma ficha de fazendeiro você, novamente, pode escolher entre duas opções:

OU usar uma única ação auxiliar (veja à esquerda)



OU realizar a ação "Ajudar um granjero", mas apenas com o granjero onde o seu estanciero está no momento.



(Como ajudar os granjeros está explicado em detalhes na página 17).

Exemplo: Se *Mary* tivesse terminado o movimento de seu estanciero nessa ficha de fazendeiro, ela teria que colocar imediatamente 2 pesos no espaço de moeda e poderia então realizar uma única ação auxiliar ou ajudar esse (e apenas esse) granjero.



4 Quando você chega a Buenos Aires, você **deve** realizar todas as 6 subfases de Buenos Aires em sequência.

Para garantir que você não esqueça nenhuma subfase, mova seu estanciero ao longo dos espaços numerados e realize a subfase correspondente antes de movê-lo para o próximo espaço.



As 6 subfases de Buenos Aires são:

1 Entrega adicional: Mova um dos seus discos de jogador de um cais para um espaço vazio no mesmo mapa de cidade. Entregue imediatamente os grãos requisitados para ganhar o bônus coberto.



2 Rendimento: Revele todas as cartas da sua mão, calcule seu rendimento e ganhe esse valor do banco. Então, descarte sua mão na sua pilha de descarte pessoal.



3 Carregamento: Mova um dos seus discos de jogador do seu tabuleiro de jogador para uma ficha de navio e carregue a quantidade de grãos requisitada.



4 Previsão A: Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 4 e mova-a para sua seção correspondente.



5 Previsão B: Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 5 e mova-a para sua seção correspondente.



6 Previsão C: Escolha uma das 2 fichas nos espaços de previsão abaixo do espaço 6 e mova-a para sua seção correspondente.



1 Entrega adicional:

Antes mesmo de você receber seu rendimento e de carregar seu gado em Buenos Aires, você pode realizar uma *entrega adicional* de seus grãos em uma das três cidades portuárias europeias (La Havre, Rotterdam ou Liverpool).

Para fazer isso, **pelo menos** um dos seus discos de jogador deve estar em um dos cinco cais dos três mapas de cidade. Se você tiver múltiplos discos lá, você deve escolher um, já que pode usar **apenas um** dos seus discos de jogador para uma entrega adicional por subfase 1.

Cada um dos quatro *bairros* indica uma certa quantidade de grãos que você deve entregar se quiser colocar o seu disco de jogador escolhido (do cais conectado) em um espaço de bônus livre naquele bairro da cidade. Note que os dois "cais II" proporcionam uma redução da quantidade de grãos requisitada para entrega.



O bônus indicado em um espaço circular de um bairro é sempre imediatamente concedido quando você colocar o seu disco de jogador nele; os pontos de vitória relacionados a alguns espaços são concedidos apenas depois do final da partida, durante a pontuação final (veja a página 19).



Um disco de jogador colocado dessa forma **permanece** no espaço de bônus escolhido até o fim da partida. Cada espaço de bônus pode ser ocupado apenas por um **único** disco de jogador. (Portanto, se outro jogador tiver reivindicado um espaço de bônus, você não pode usá-lo).

Exemplo: *Mary* tem dois discos de jogador em Rotterdam e 3 grãos. Ela pega um deles, entrega 1 grão e o coloca no bairro oeste de Rotterdam. Ela imediatamente recebe 6 pesos e ganhará 1 ponto de vitória na pontuação final. (Apesar de ainda ter 2 grãos restantes, ela não pode realizar uma nova entrega adicional agora).



Em vez disso, ela poderia ter gastado 2 grãos e reivindicado o espaço de bônus com 4 pontos de vitória no bairro norte. De outra forma, ela não poderia entregar para os bairros leste e sul de Rotterdam, já que tinha apenas 3 grãos.

2 Rendimento:



Revele **todas** as cartas da sua mão aos outros jogadores e calcule seu *valor de criação total*. Para isso, some os valores de criação de cada **tipo diferente** de gado que você tem na mão. Isso significa que cada tipo é contado apenas uma vez, não importa quantas cartas desse tipo você tenha. (Ignore os pontos de vitória ou força nas suas cartas de gado e quaisquer cartas de objetivo e de fadiga por enquanto).

Exemplo: *Mary* tem 4 cartas em sua mão. Por causa de suas 2 cartas de "Patagonico", ela tem apenas 3 tipos diferentes de gado:

- "Patagonico" (valor de criação: 2)
- "Chaqueño" (valor de criação: 3)
- "Serrano" (valor de criação: 3)

Portanto, seu valor de criação total é 8.



Então, se possível e se você quiser, você pode aumentar o valor de criação total adicionando certificados a ele. Há 2 tipos de certificados no jogo: certificados temporários e certificados permanentes.

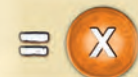
Certificados temporários são aqueles que estão na sua trilha de certificados: o número ao lado da posição atual do seu marcador de certificado indica quantos certificados temporários você tem disponíveis. Desses, você pode usar quantos quiser agora, movendo seu marcador de certificação para trás, conforme a quantidade desejada.

Certificados permanentes são aqueles na parte superior de qualquer ficha de mestre da estação à sua frente: Cada um deles aumenta seu valor de criação total pelo número indicado na ficha pelo resto da partida. (Sobre como receber as fichas de mestre da estação, veja a seção "Aprimorando as estações de trem" na página 15).



Continuação do exemplo: O marcador de certificado de *Mary* indica que ela tem 3 certificados temporários disponíveis. Ela decide usar 2 desses certificados ao mover seu marcador de certificado para trás apropriadamente. Ela soma esses 2 certificados ao seu valor de criação total de 8 e, portanto, aumenta o valor para 10.

Se ela tivesse uma ficha de mestre da estação com um certificado permanente, seu valor de criação total inicial seria 9, em vez de 8.



Uma vez que o seu valor de criação total for definido (incluindo os certificados), pegue essa quantidade de pesos do banco. Deixe essa quantidade ligeiramente afastada do resto do seu dinheiro para que você possa referenciar o valor de criação total na subfase 3.



Depois descarte **todas** as cartas da sua mão na sua pilha de descarte pessoal.

Nota: Caso você tenha uma ou mais cartas de fadiga na sua mão durante a subfase 2, você não as descarta para a sua pilha de descarte pessoal. Em vez disso, você as remove imediatamente da sua mão devolvendo-as para o baralho de fadiga. Apenas depois disso, descarte as cartas restantes da sua mão na sua pilha de descarte.

Continuação do exemplo: Agora que *Mary* definiu seu valor de criação total em 10, ela pega 10 pesos do banco e coloca à sua frente.

Então, ela descarta todas as quatro cartas da mão na sua pilha de descarte pessoal.

FASE B

Use a ação (ou ações) do local alcançado (continuação).

3 Carregamento:



O gado pelo qual você acabou de receber seu rendimento deve agora ser carregado em um navio. As velas de cada navio indicam um *valor de carga* que corresponde ao valor de criação total daquele gado: quanto maior o seu valor de criação total, melhor você pode carregá-lo.

Para fazer isso, escolha um navio cujo valor de carga seja **igual** ou **menor que** o valor de criação total do seu gado. Tenha sempre em mente, contudo, que você **não** pode escolher um navio para o qual você já tenha entregado antes (que já tenha um dos seus discos em seu *espaço de navio*). As únicas exceções para esta regra são:

- o navio com o menor valor (com valor de carga 0) e
- o navio com o maior valor (com valor de carga 18).

Você pode carregar qualquer um desses navios, mesmo se você já tiver um ou mais dos seus discos lá.

Uma vez que você escolheu o navio, coloque um dos seus discos no espaço desse navio (se já houver outros discos ali, coloque o seu em cima deles). Pegue esse disco de qualquer *espaço de disco* do seu tabuleiro de jogador, mas note que existem 2 tipos de espaços de disco: aqueles com os cantos brancos e aqueles com os cantos pretos.

1. Um disco de um espaço com **cantos brancos** pode ser colocado em **qualquer** espaço de navio.

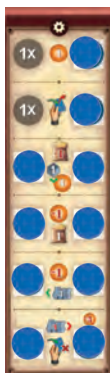
2. Um disco de um espaço com **cantos pretos**, contudo, pode apenas ser colocado em um espaço de navio que **também tenha cantos pretos**.

Ao desocupar um espaço de disco desta forma, você desbloqueia sua habilidade. Note que alguns dos espaços de disco possuem requisitos adicionais ou proporcionam recompensas por desocupá-los:

Ao desocupar algum desses espaços, você aumenta seu **limite de passos**. Os 2 pontos de vitória ao desocupar o espaço da direita 1 são concedidos ao final da partida.



Ao desocupar um espaço de disco na seção de ações auxiliares, você amplia suas opções ao realizar **ações auxiliares** (veja a página 18).



Contudo, se você pegar um disco do espaço mais baixo à direita, você deve pagar imediatamente 3 pesos ao banco. Se você não puder, você deverá escolher outro espaço para desocupar.

Ao desocupar algum desses espaços, você aumenta seu **limite de mão**.



Ao desocupar esse espaço você aumenta o seu **limite de certificados temporários** (você começa com um limite de 4).

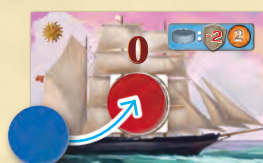


Ao desocupar algum desses espaços, você aumenta a sua **força** (veja a página 17). Se você pegar o disco do espaço à direita 2, ganhe imediatamente 3 pesos do banco.



Ao colocar seu disco em um espaço de navio, você pode ganhar ou perder pontos de vitória ao final da partida e pode ativar **ações de carregamento** que **devem** ser realizadas imediatamente.

Se você colocar o seu disco no navio com o menor valor (com valor de carga 0), ganhe imediatamente 2 pesos do banco. Ao final da partida, você perderá 2 pontos de vitória por este disco.



Valores de carga
Emblema da cidade com horário de partida



Espaços de navio para discos de jogador

Emblema da cidade de Rotterdam



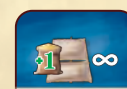
Se você colocar o seu disco em um dos navios de Rotterdam, esta ação de carregamento 1 é ativada. Agora você **deve** escolher imediatamente uma **carta de objetivo** da área de objetivos gerais, colocá-la virada para cima em sua pilha de descarte pessoal e reabastecer a área se for necessário. (Para detalhes, veja "Ganhe uma carta de objetivo" na página 16).

Por fim, verifique quantos grãos precisam ser carregados para suprir o seu gado e as cidades europeias. A quantidade depende de qual navio você carregou.

- Se você puder carregar a quantidade total de grãos requisitados, você **deve** fazê-lo e nada mais acontece.
- Contudo, se você tiver menos grãos que o requisitado 2, você deve carregar todos os seus grãos disponíveis e pagar uma **taxa predefinida** de 2 pesos ao banco **por cada grão faltando** do total dessa quantidade.



Grãos exclusivos para carregamento podem ser encontrados em duas fichas de mestre da estação e proporcionam uma redução da quantidade de grãos requisitados para **carregamento**. (Isso não se aplica a uma **entrega adicional** de grãos a cidades europeias). Assim como **todas** as reduções, você não receberá grãos se a redução exceder a quantidade de grãos a serem carregados.



Nota: Já que você recebe seu rendimento antes, você é sempre capaz de pagar as taxas predefinidas que surgirem.

Continuação do exemplo: Com seu valor de criação total de 10, **Mary** poderia carregar o navio com valor de carga 9. Se ela escolher fazer isso, ela coloca um de seus discos de qualquer espaço de disco do seu tabuleiro de jogador naquele navio. Como ela tem apenas 2 grãos, ela os carrega e deve pagar uma taxa predefinida de 4 pesos (que são 2 pesos por grão faltando) ao banco.



Em vez disso, ela poderia ter carregado o navio com o valor de carga 8. Contudo, ela poderia colocar apenas um disco de um espaço de disco com cantos brancos e poderia então ter pego uma carta de objetivo (por causa da ação de carregamento). Além disso, ela teria de carregar apenas 1 grão, não precisaria ter pago taxas predefinidas e ainda teria 1 grão sobrando.



Mesmo que ela tivesse alcançado um valor de criação total 11, ela não poderia carregar o navio com valor de carga 11, pois ela já havia feito isso uma vez anteriormente.



4 5 6 Previsões (A, B e C):

Cada uma das 3 fichas que você escolher nas subfases 4, 5 e 6 deve ser movida imediatamente para sua seção correspondente.

Fichas de fazendeiros

Se for uma **ficha de fazendeiro** (verde, azul, laranja ou amarela), coloque-a na área da **cor correspondente** no espaço **vazio** com o menor número. Se não houver mais nenhum espaço vazio, remova a ficha de fazendeiro do jogo devolvendo-a para a caixa.

Se um ou mais estancieros estiverem nesse espaço, simplesmente coloque a ficha embaixo deles.



Fichas de Trabalhador

Se for uma **ficha de trabalhador**, coloque-a no próximo espaço livre do **mercado de trabalho**. Para determinar o próximo espaço livre, siga as seguintes regras:

- A ficha deve sempre ser colocada na mesma fileira em que a ficha de mercado de trabalho estiver.
- Os espaços dessa fileira devem sempre ser preenchidos da **esquerda para a direita**.
- Se for uma partida com menos que 4 jogadores, considere também o seguinte:
Em uma partida com 3 jogadores, cada fileira possui apenas 3 espaços (começando abaixo do símbolo de 3 jogadores) e toda a coluna da esquerda fica vazia.
Em uma partida com 2 jogadores, cada fileira possui apenas 2 espaços (começando abaixo do símbolo de 2 jogadores) e as duas colunas da esquerda ficam vazias.
- O último espaço a ser preenchido em cada fileira é sempre aquele com a ficha de mercado de trabalho. Assim que você colocar uma ficha de trabalhador nesse espaço, mova a ficha de mercado de trabalho de acordo com a seta para o círculo pontilhado da próxima fileira.

exemplo de partida com 3 jogadores:



Normalmente, quando a ficha de mercado de trabalho é movida para a próxima fileira, nada especial acontece. Contudo, quando a ficha de mercado de trabalho atravessar uma **seta amarela ou azul**, você deve **imediatamente** (mas apenas depois de ter completado as subfases) reabastecer o mercado de gado ou deixar os 3 navios correspondentes partirem.

Reabastecer o mercado de gado

Compre do baralho de mercado de gado quantas cartas forem necessárias para que o mercado de gado fique com a quantidade inicial de cartas:

- Em uma partida com 2 jogadores:** Preencha o mercado de gado para que fique com um total de 9 cartas.
- Em uma partida com 3 jogadores:** Preencha o mercado de gado para que fique com um total de 12 cartas.
- Em uma partida para 4 jogadores:** Preencha o mercado de gado para que fique com um total de 15 cartas.

Como na preparação, divida todas as cartas de gado por cor e coloque-as viradas para cima em uma fileira sobreposta na qual o lado esquerdo de cada carta esteja visível. De modo mais preciso, as cartas dessa fileira devem ser organizadas na ordem usual, da esquerda para a direita: laranja, amarelas, vermelhas, azuis, marrons e roxas.

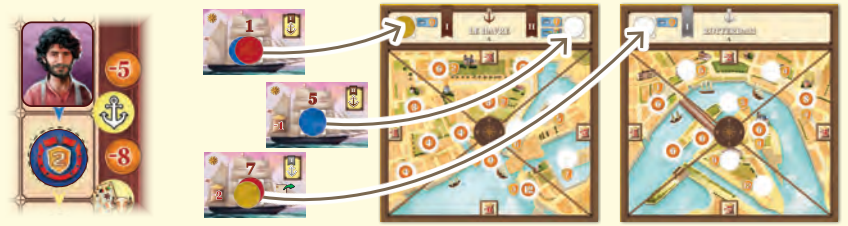
- Se você tiver que preencher o mercado de gado, mas a quantidade de cartas no mercado já for igual (ou maior) ao total necessário para a quantidade de jogadores, não adicione nenhuma carta ali.
- Se o baralho de mercado de gado estiver vazio, nenhuma carta será adicionada ao mercado de gado.

Deixar os navios partirem

Dependendo da cor do ícone associado à seta azul, os 3 navios correspondentes partem e **todos os discos de jogador neles são colocados nos respectivos cais** dos mapas de cidade. Devolva para a caixa esses 3 navios que acabaram de partir e **compre 2 navios** da pilha de navios para adicionar à zona de carga.



Exemplo: Mary colocou um de seus discos no navio com valor de carga 5 durante a subfase de Buenos Aires (3) e ativou a partida dos navios com emblemas amarelos ao colocar uma ficha de trabalhador na subfase (5). Ela coloca todos os discos de jogador dos 3 navios com emblema amarelo nos espaços correspondentes nos cais em Le Havre e Rotterdam. Então, ela remove esses 3 navios do jogo, compra 2 novos da pilha de navios e os coloca na zona de carga.



Após finalizar as subfases de Previsão, siga esses dois passos finais:

- Mova seu estancieiro para o início da trilha, colocando-o no **espaço do cavaleiro**, no canto inferior esquerdo do tabuleiro de jogo. No seu próximo turno, o movimento do seu estancieiro começa desse ponto.
- Reabasteça cada um dos 3 espaços de previsão vazios em Buenos Aires com fichas compradas do suprimento de Buenos Aires. Certifique-se de colocar em cada espaço uma ficha virada para cima cuja letra no verso corresponda à letra daquele espaço.



Fim da Partida

Se a ficha de mercado de trabalho sair da última fileira seguindo a **seta vermelha**, o fim da partida é ativado (veja a página 19).



FASE C Compre cartas até atingir o seu limite de mão.

Cada jogador começa com um **limite de mão** de 4 e pode aumentá-lo até 6. Se agora você tiver menos cartas na sua mão do que o limite atual indicado pelo seu tabuleiro de jogador, compre quantas cartas forem necessárias de sua pilha de compra pessoal até ter essa quantidade de cartas na mão. (Se necessário, embaralhe sua pilha de descarte e use-a para substituir a sua pilha de compra esgotada, como descrito na página 6).

Nota: Se você acabou de passar pelas subfases de Buenos Aires, você deve reabastecer toda a sua mão.

Em seguida, é o turno do próximo jogador.



Exemplo: Mary tem um limite de mão de 5 cartas (porque ela já desocupou um dos espaços de disco relevantes em seu tabuleiro de jogador). Na fase B, ela descartou 2 cartas da sua mão para realizar uma ação local. Como isso a deixou com 3 cartas na mão, ela agora deve comprar 2 cartas para ter 5 cartas na mão de novo. Como ela tem 2 cartas sobrando na pilha de compra pessoal, ela compra essas 2 cartas. Note que mesmo que sua pilha de compra pessoal esteja vazia agora, ela ainda não cria uma nova com a pilha de descarte. Ela fará isso imediatamente antes de comprar a próxima carta.

As Ações

A principal fonte de ações no jogo são as **ações locais** das fichas de construção neutra e de construção particular da sua cor, embora existam algumas outras situações em que ações possam ser ativadas (ações de carga, ações auxiliares, etc.).

Contudo, independentemente da situação na qual as ações são realizadas, as ações em si são sempre representadas pelos mesmos ícones. Então, onde quer que o mesmo ícone apareça, ele se refere à mesma ação.

Esta seção começa com algumas notas gerais e explicações. Depois disso, as ações locais das fichas serão explicadas em detalhes.

Notas Gerais: Algumas ações consistem em um requisito específico e uma recompensa específica. Somente se você cumprir o requisito, você poderá ganhar a recompensa. Requisitos são geralmente associados com vermelho (setas e números vermelhos), enquanto as recompensas são geralmente associadas com verde e branco (setas verdes e/ou números brancos).

1 Requisito

2 Recompensa



Importante: Você pode ignorar uma recompensa completa ou parcialmente, mesmo que você cumpra o requisito. Contudo, se sua recompensa for uma quantidade de pesos, você **deve** pegar toda a quantidade.

O requisito mais frequente é o descarte de cartas. Sempre que uma ação mostrar uma ou mais cartas com uma **seta vermelha**, você deve descartar **exatamente** as cartas indicadas **da sua mão** viradas para cima na sua **pilha de descarte pessoal** a fim de ganhar a recompensa exibida ao lado delas. (Como mencionado na página 8, você pode realizar a ação apenas uma vez, não importa quantas vezes você possa cumprir o requisito).

Atenção: Se uma carta específica for indicada, ela será representada pela sua cor e valor de criação (como na imagem à direita).



Exemplos de ações de descarte:

Requisito

Recompensa

Descarte exatamente **uma** carta preta de gado "Fronterizo".



Ganhe 2 pesos.

Descarte exatamente **duas** cartas de gado do **mesmo tipo**.



Ganhe 2 pesos.

Descarte exatamente **uma** carta de gado de **qualquer tipo**.



Mova seu marcador de grãos 1 espaço para frente.

Descarte exatamente **uma** carta de gado de **qualquer tipo**.



Mova o seu marcador de certificado 1 espaço para frente.

Descarte exatamente **uma** carta verde de gado "Patagonico".



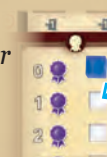
Mova a sua locomotiva até 2 espaços para frente.

Para o resto da explicação destas regras, tenha sempre a seguinte terminologia em mente:

- Quando falarmos sobre **DESCARTAR UMA CARTA**, você deve colocar uma carta **da sua mão** virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**.
- Quando falarmos sobre **GANHAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE PESOS**, você deve pegar essa quantidade exata **do banco**.
- Quando falarmos sobre **PAGAR UMA QUANTIA ESPECÍFICA DE PESOS**, você deve devolver essa quantidade exata **ao banco**.
- Quando falarmos sobre **MOVER SEU MARCADOR DE CERTIFICADO PARA FRENTE**, o seu marcador de certificado é movido para frente na sua **trilha de certificados**. Você pode movê-lo para frente quantos espaços forem indicados pelo ícone da ação específica. Contudo, você nunca pode mover seu marcador de certificado além do seu limite de certificados temporários (que é 4 no começo da partida).
- Sobre **MOVER O SEU MARCADOR DE GRÃOS PARA FRENTE**, as regras são praticamente as mesmas que as do marcador de certificado. Contudo, o ícone é diferente para evitar confusão. O limite é 8.
- Quando falarmos sobre **MOVER A SUA LOCOMOTIVA UM NÚMERO DE ESPAÇOS**, sua locomotiva é movida pelos espaços da **ferrovia** (veja a página 15 para mais detalhes).

1

Com este ícone de ação, você pode mover o seu marcador de certificado **1** espaço para frente.



2

Com este ícone de ação, você pode mover o seu marcador de certificado **até 2** espaços para frente.



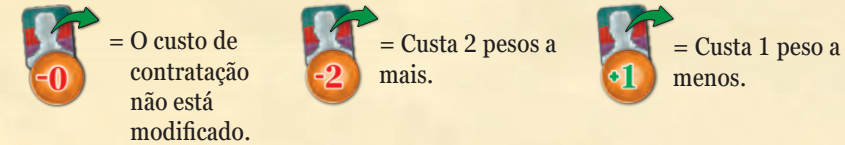


Contrate um trabalhador

Ao realizar esta ação, escolha exatamente **uma** ficha de trabalhador do mercado de trabalho, pague o **custo de contratação** desse trabalhador e coloque essa ficha na seção dos trabalhadores do seu tabuleiro de jogador.

Tenha em mente as seguintes regras:

- Você **não** pode contratar um trabalhador da **fileira** onde a **ficha de mercado de trabalho** está localizada atualmente **1**. Esses trabalhadores estão indisponíveis até que a ficha de mercado de trabalho avance.
- O **custo de contratação** de qualquer trabalhador no mercado de trabalho é o custo exibido à direita de sua fileira **2**. Contudo, este custo de contratação é modificado pelo valor exibido no próprio ícone de ação:



Importante: Alguns trabalhadores possuem um ícone de força. Seu custo de contratação é **sempre** 1 peso a mais.

Depois que você tiver pago o custo de contratação, coloque a ficha de trabalhador na sua **seção dos trabalhadores**, no **espaço livre mais à esquerda** na **fileira** de seu respectivo tipo. Note que cada jogador já começa a partida com um trabalhador de cada um dos 4 tipos: gaúcho, carpinteiro, maquinista e granjero. O que significa que o primeiro espaço de cada fileira já está ocupado. (Como conseguir mais granjeros e qual a função deles é explicado na página 17).

Fileira de gauchos → Ganhe 2 pesos e remova 1 carta da sua mão.

Fileira de carpinteros → Ganhe 3 pesos e compre gado do mercado de gado.

Fileira de maquinistas → Construa uma vez e pague 1 peso por cada carpinteiro requisitado.

Fileira de Granjero → Ganhe 5 pesos e aprimore uma estação atrás da sua locomotiva.

Pague 6 pesos para poder adicionar um granjero e ganhar 1 grão.

Pague 8 pesos para poder adicionar um granjero e colocar 1 disco no cais I de Liverpool.

Pague 10 pesos para poder adicionar um granjero e colocar 1 disco no cais I de Rotterdam.

Exemplo: Na fase B, **Mary** usa a ficha de construção neutra "A".

- 1** Com a primeira ação de contratação, ela contrata um maquinista. Como ela não pode contratar o maquinista da fileira com a ficha de mercado de trabalho, ela paga 7 pesos pelo maquinista na fileira anterior. Ela o coloca no espaço livre mais à esquerda de sua fileira de maquinistas, ativando uma ação imediata. Ela decide usar essa ação imediata e descarta uma carta de gado de qualquer tipo para mover seu marcador de certificado 1 espaço para frente.
- 2** Com a segunda ação de contratação da ficha de construção neutra "A", ela contrata um gaúcho com um ícone de força da fileira que mostra um custo de 6 pesos. Como o ícone da segunda ação de contratação aumenta o custo em 2 pesos e trabalhadores com força sempre custam 1 peso a mais, ela deve pagar um total de 9 pesos ao banco. Ela coloca o gaúcho no espaço mais à esquerda da sua fileira de gaúcho e ganha imediatamente uma ficha de troca.
- 3** Infelizmente, ela não tem uma carta de gado "Holando Argentino" na mão e deve, portanto, ignorar a ação de descarte dessa construção.



Se o espaço onde você colocar um trabalhador contratado mostrar uma **ação imediata**, você deve escolher realizar essa ação imediatamente ou ignorá-la.

- Se uma fileira já estiver cheia, você não poderá contratar outro trabalhador desse tipo.
- Ao final da partida, cada trabalhador que for colocado no 5º ou 6º espaço de qualquer fileira vale 4 pontos de vitória.



Coloque uma de suas construções particulares

Ao realizar esta ação, escolha **uma** das fichas de construção particular acima do seu tabuleiro de jogador:

OU coloque-a em qualquer **espaço de construção vazio** na trilha **OU** use-a para **substituir** uma das **suas** fichas de construção particular que já esteja colocada em um espaço de construção na trilha.

Lembre-se: O lado de cada ficha de construção é o mesmo para todos os jogadores. Você não pode virá-la para o outro lado.

Antes de escolher uma ficha de construção para esta ação, você deve se certificar de que:

- o) você tenha carpinteros suficientes para isso E
- b) você possa pagar o custo dessa ficha de construção.

espaços de construção



No canto superior esquerdo, cada ficha de construção particular mostra quantos carpinteros você precisa para ela. Se a quantidade de carpinteros na fileira de carpinteros da sua seção de trabalhadores for igual ou maior que esse número, você pode colocar essa ficha em qualquer espaço de construção **vazio** na trilha, desde que você pague o custo dela imediatamente:



Para **cada carpinteiro** necessário para essa ficha de construção, você deve pagar **2 pesos**.

Alternativamente, você pode usar esta ação para **substituir** uma de **suas** construções particulares na trilha por uma ficha de construção particular **mais valiosa** que esteja acima do seu tabuleiro de jogador. Para isto, você precisa apenas ter a **diferença** de carpinteros entre as 2 fichas de construção e também deve apenas pagar pela diferença. Então, coloque a nova ficha de construção no lugar da antiga e **remova completamente** essa ficha de construção antiga do jogo devolvendo-a para a caixa. Esta é a única forma de colocar construções que precisam de mais do que 6 carpinteros.

Exemplos:



Para colocar essa ficha de construção em um espaço vazio na trilha, **Mary** precisa ter ao menos 2 carpinteros em sua fileira de carpinteros e deve pagar 4 pesos.



Se ela substituir esta ficha de construção na trilha pela outra, ela precisa ter ao menos 3 carpinteros em sua fileira de carpinteros e deve pagar 6 pesos.

Nota: a ficha de construção neutra "B" é a única que lhe permite colocar suas próprias fichas de construção no tabuleiro. A única outra forma de fazer isso é com as ações imediatas de sua fileira de carpinteros. Uma delas tem a vantagem de que você deve pagar apenas 1 peso por carpinteiro necessário, em vez de 2.



Compre gado do mercado de gado



Ao realizar esta ação, você pode adquirir cartas de gado do mercado de gado e colocá-las viradas para cima em sua **pilha de descarte pessoal**. Contudo, a quantidade e os tipos de cartas de gado que você pode adquirir nesta ação não são fixos. Em vez disso, suas opções dependem de **quantos gauchos** você possui em sua fileira de gauchos, assim como de quanto dinheiro você gasta.

Se você tiver apenas **um gauchão** na sua fileira de gauchos, você tem uma destas três opções:



OU comprar 1 **carta de gado "Caracu"** por 4 pesos



OU 1 carta de gado com um **valor de criação de 3** por 5 pesos



OU comprar 1 **carta de gado "Franqueiro"** por 11 pesos.

Se você tiver **2 gauchos**, você tem as seguintes opções:



Você pode, por exemplo, comprar **2 cartas de gado**: 2 cartas de gado com um **valor de criação de 3** por 5 pesos cada.



OU você pode comprar 1 carta de gado com um **valor de criação de 3** por 2 pesos.



OU 1 **carta de gado "Aberdeen-Angus"** por 11 pesos.

Isso quer dizer que quanto mais gauchos você tiver, melhores serão as suas opções. Você decide como dividir seus gauchos entre essas opções, desde que você garanta que cada gauchão será apenas **utilizado uma vez** durante esta ação.



Se você utilizar 3 gauchos e pagar 5 pesos, você pega exatamente 2 cartas de gado, cada uma com um **valor de criação de 3**.



Se você utilizar 5 gauchos e pagar 9 pesos, você pega exatamente **2 cartas de gado "Franqueiro"**.

Qualquer gauchão que você **não** utilizar para comprar cartas de gado você **pode**, em vez disso, utilizá-lo da seguinte forma: Compre 2 cartas do baralho de mercado de gado e adicione-as viradas para cima ao mercado de gado. Você pode fazer isso a qualquer momento durante esta ação (então, antes até de comprar cartas de gado).



Como mencionado (na página 11) o número de cartas de gado pode ser maior que o total para a quantidade de jogadores.

Importante:

- Você pode apenas comprar cartas de gado que estejam disponíveis no mercado de gado.
- Você sempre pode escolher comprar menos cartas de gado do que o permitido.
- Qualquer carta de gado que você adquirir durante esta ação deve ser colocada virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**.



Mova sua locomotiva para frente

Se você mover a sua locomotiva por este ícone de ação, você pode movê-la por até tantos espaços quanto a quantidade de **maquinistas** que você tem na sua fileira de maquinistas.

Ao mover a sua locomotiva, tenha em mente as seguintes regras:

- Exceto pelo espaço inicial (espaço 0), nenhum *espaço da ferrovia* pode ter mais do que uma locomotiva ao mesmo tempo. Isto significa que, ao mover sua locomotiva, você deve ignorar completamente qualquer espaço ocupado por outra locomotiva (como se aquele espaço não existisse).
- Pela ferrovia, há vários *espaços de desvio*, cada um pertencente a uma *estação de trem*. Cada espaço de desvio conta como um espaço adicional entre os dois espaços ligados a ele. Então, vindo de um espaço com uma bifurcação, você pode mover sua locomotiva para o próximo espaço numerado ou para o espaço de desvio da estação de trem (se ele não estiver bloqueado por outra locomotiva).
- Quando decidir mover a sua locomotiva por uma ação, você pode movê-la por menos espaços do que o permitido. Contudo, quando você decidir parar em um espaço, você ignora imediatamente qualquer movimento extra que você possa ter deixado de usar nessa ação. Então, se você mover para um espaço de desvio para aprimorar a estação de trem (*veja abaixo*), essa ação de movimento de locomotiva é finalizada, mesmo se você moveu menos espaços do que poderia.



Exemplo: Como **Mary** tem 3 maquinistas na sua fileira de maquinistas, ela pode mover sua locomotiva até 3 espaços para frente. Então, ela move sua locomotiva do espaço 1 até o espaço 5 (pois o espaço 3 está ocupado pela locomotiva vermelha e portanto é completamente ignorado).

Em vez do espaço 5, ela poderia ter movido sua locomotiva para o espaço de desvio que se ramifica do espaço 4.



Nota: Algumas outras ações lhe deixam mover sua locomotiva para frente, independentemente da quantidade de maquinistas. Neste caso, a mesma regra se aplica.

Aprimorando as estações de trem

Se você parar o movimento da sua locomotiva em um espaço de desvio de uma estação de trem, você deve decidir imediatamente se quer ou não **aprimorar** essa estação de trem.

Atenção: Você pode apenas aprimorar uma estação de trem se você puder pagar o *custo de aprimoramento* e se você não tiver aprimorado essa estação antes (o que estará indicado por ter um dos seus discos nesse espaço). Não importa se algum oponente já tiver um disco ali.

Para aprimorar a estação de trem, pague o *custo de aprimoramento* indicado ao lado dela. Depois coloque um dos seus discos de jogador nesse *espaço de estação* (se já houver outros discos lá, coloque o seu acima deles). Pegue esse disco de qualquer espaço de disco do seu tabuleiro de jogador, mas lembre-se que os espaços de estação também tem cantos brancos e pretos. Assim como os navios durante a entrega, um disco de espaço de disco com **cantos brancos** pode ser colocado em **qualquer** espaço de estação. Um disco de um espaço de disco com **cantos pretos** pode apenas ser colocado em um espaço de estação que **também tenha cantos pretos**. (Para maiores detalhes sobre desocupar os espaços de disco veja a caixa vermelha na página 10).

Depois que você tiver colocado o seu disco no espaço de estação, veja se há uma **ficha de mestre da estação** colocada ao lado dele. Se houver, você pode agora adquirir essa ficha de mestre da estação ao nomear um dos seus trabalhadores contratados (gaucho, carpinteiro, maquinista ou granjero) como o mestre da estação. Para fazer isso, escolha da sua seção dos trabalhadores **um trabalhador** colocado no espaço **mais à direita** de sua respectiva fileira. Remova essa ficha de trabalhador do seu tabuleiro de trabalhador, coloque-a no lugar da ficha de mestre da estação e, por fim, coloque sua ficha de mestre da estação virada para cima perto do seu tabuleiro de jogador (*como na imagem à direita*).

- Somente na hora em que você aprimora uma estação de trem você tem a chance de adquirir sua ficha de mestre dessa estação. Se você ignorar essa chance, você não poderá fazer isso mais tarde.
- Se você remover um funcionário da sua seção dos trabalhadores e isso desbloquear uma ação imediata novamente, você poderá realizar essa ação imediata na próxima vez que você colocar outro trabalhador contratado nesse espaço.
- Uma vez que uma ficha de trabalhador é colocada em um espaço de mestre da estação, ela permanece lá pelo resto da partida.



Cada ficha de mestre de estação é composta de duas partes:

- 1 A **parte de cima** 1 mostra uma **ação imediata**, um **certificado permanente** ou um **grão exclusivo para carregamento**. Se você receber uma ficha com uma ação imediata, realize essa ação imediatamente ou ignore-a. (*Sobre o uso dos certificados permanentes, veja a página 9, e sobre grãos exclusivos para carregamento, veja a página 10*).
- 2 A **parte de baixo** 2 mostra uma forma única de ganhar pontos de vitória adicionais ao final da partida (*veja a página 19*).

Ações imediatas nas fichas de mestre de estação:



Ganhe 2 pesos.



Mova seu marcador de grãos até 2 espaços para frente.

O último espaço da ferrovia (espaço 31) é especial. Se a sua locomotiva chegar a esse espaço, seu movimento **termina** ali (e você pode aprimorar essa estação de trem normalmente). Ao contrário de todas as outras estações, essa estação final da ferrovia pode ser aprimorada múltiplas vezes, **uma vez a cada vez** que você a alcança. Então você deve **colocar** a sua locomotiva no *depósito de trens* (mesmo se você não tiver aprimorado a estação final) e esta ação termina.

Caso a sua locomotiva esteja no depósito de trens e enquanto você realiza a ação imediata do espaço mais à direita da sua fileira de maquinistas, ganhe 5 pesos e aprimore qualquer estação de trem atrás do espaço 24 (que você não tenha aprimorado antes).

Quando a sua locomotiva estiver no depósito de trens, você **não** pode movê-la para trás de lá (por exemplo, para realizar uma ação auxiliar). Então você deve movê-la para frente pelo menos um passo (para o espaço 24) para poder movê-la para trás novamente (se necessário). Além disso, não há nenhuma outra maneira de ir para o depósito de trens com a locomotiva além do que acabou de ser descrito (já que o depósito de trens não é considerado um espaço da ferrovia). Portanto, você não pode mover a locomotiva para trás para entrar no depósito de trens.



Depósito de trens



Ganhe uma carta de objetivo

Ao realizar esta ação, escolha entre **uma carta de objetivo** da **área de objetivos gerais** à direita do tabuleiro de jogo, ou compre a carta do topo do baralho de objetivos. Coloque essa carta virada para cima na sua **pilha de descarte pessoal**. Se você pegar uma carta da área de objetivos, preencha o espaço vazio imediatamente com uma nova carta do baralho de objetivos virada para cima.

Em algum momento no decorrer da partida, suas cartas de objetivo adquiridas irão para a sua mão.

Durante o seu turno, se você tiver uma ou mais cartas de objetivo na mão, você pode jogar quaisquer delas:

- antes de realizar a fase A
- ou **antes ou depois** de realizar uma ação qualquer na fase B.

Isso significa que você não pode jogar cartas de objetivo no meio de uma ação ou depois de ter iniciado a fase C.

Quando você jogar uma carta de objetivo, coloque-a virada para cima na sua **área de objetivos pessoais** (abaixo do seu tabuleiro de jogador).

Depois realize a **ação imediata** indicada no canto superior esquerdo da carta ou ignore-a.

As ações imediatas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:



Cada carta de objetivo exibe uma combinação de **tarefas** a serem cumpridas **ao final da partida**. Se todas as tarefas de uma carta de objetivo forem cumpridas até então, você ganhará os pontos de vitória impressos nela.

Se suas tarefas não forem cumpridas totalmente, você perderá o valor negativo de pontos de vitória impresso nela.



Importante: Cada tarefa cumprida pode contar apenas para **uma** carta de objetivo. Então, se várias cartas de objetivo mostrarem a mesma tarefa, cada uma dessas tarefas deve ser cumprida **individualmente**.

As tarefas a seguir podem ser encontradas nas cartas de objetivo:



• Tenha 1 de suas fichas de construção particular no tabuleiro de jogo.



• Tenha 1 ficha de fazendeiro laranja à sua frente.



• Tenha 1 dos seus discos em qualquer mapa de cidade no bairro Leste.



• Tenha 1 dos seus discos em uma estação de trem (a última estação conta como múltiplas vezes caso vários dos seus discos estejam colocados lá).



• Tenha 1 carta de gado com um valor de criação de 3 no seu baralho.



• Tenha 1 carta de gado "Franqueiro" no seu baralho.



• Tenha 1 carta de gado "Aberdeen-Angus" no seu baralho.




• Tenha 1 dos seus discos no navio com valor de carga de 18.

Exemplo: Para ter todas as tarefas dessas cartas cumpridas ao final da partida, **Mary** precisa ter:

- ao menos 3 fichas de suas construções particulares no tabuleiro de jogo,
- ao menos 1 ficha de fazendeiro nas cores amarela, azul e verde à frente dela,
- ao menos 1 carta de gado laranja "Caracu" à frente dela e
- ao menos 2 de seus discos em bairros Oestes.



Se ela conseguir ter todas essas coisas, ela ganhará 9 pontos de vitória. Se, por exemplo, ela tivesse apenas um disco em um bairro Oeste, ela ganharia apenas 4 pontos de vitória (porque uma das cartas de objetivo com a tarefa do bairro Oeste contaria como -2 pontos de vitória).

Nota: Você não é obrigado a jogar as suas cartas de objetivo. Se você quiser, você pode manter algumas ou todas elas no seu baralho pelos meios comuns (por exemplo, descartando-as da mão pela ação com este ícone ). Para cada carta de objetivo que ainda estiver no seu baralho ao final da partida, você pode então decidir se quer pontuá-la ou não. Para as cartas que estão na sua área de objetivos pessoais, você não tem essa opção. Essas devem ser pontuadas.



Compre até 3 cartas de sua pilha de compra pessoal. Então, descarte imediatamente a mesma quantidade de cartas compradas.



Mova sua locomotiva 1 espaço para frente.



Mova seu marcador de certificado 1 espaço para frente.



Ganhe 3 pesos.



Mova seu marcador de grãos 1 espaço para frente.



Ajude um ou mais granjeros

Ao longo de alguns caminhos pelos Pampas, você encontrará granjeros que precisam de ajuda com seu trabalho.

Você pode ajudar os granjeros se:

- a) seu estanciero terminou seu movimento em uma ficha de fazendeiro. Nesse caso, você pode escolher apenas **exatamente aquele granjero**.

Nota: Você ainda precisa pagar uma taxa se o seu estanciero se mover para ou passar por uma ficha de fazendeiro (veja a caixa azul na página 7).

- b) você realizar a ação local "Ajudar um ou mais granjeros". Nesse caso você pode escolher **até 3 granjeros** no tabuleiro.

As mesmas regras gerais se aplicam a ambas as opções mencionadas acima. Para ajudar um ou mais granjeros, sua **força total** deve ser no mínimo igual à **soma das forças requisitadas** que estão indicadas no canto inferior direito das fichas de fazendeiro correspondentes.

Você determina sua **força total** somando os ícones de força ➤ que estão no seu tabuleiro de jogador. No começo da partida não há nenhum, mas durante o jogo você pode adicionar força ao adquirir fichas de trabalhadores e desocupar espaços de disco. Algumas fichas de trabalhador, assim como o espaço de disco com cantos brancos do canto inferior direito, fornecem exatamente 1 de força (se não houver nenhum número ao lado de ➤, então é 1 de força), o espaço de disco com cantos pretos no canto inferior direito fornece 2 de força.

Além disso, você pode revelar **até 4 cartas de gado** da sua mão para adicionar suas forças à sua **força total**. A força ➤ é indicada na parte de baixo das cartas de gado. Se você revelar **1 ou 2 cartas de gado**, você pega imediatamente **1 carta de fadiga** da pilha de fadiga e a coloca virada para cima na sua pilha de descarte pessoal. Se você revelar **3 ou 4 cartas de gado**, você pega imediatamente **2 cartas de fadiga** da pilha de fadiga e as coloca viradas para cima na sua pilha de descarte pessoal. Então, descarte todas as cartas de gado que você acabou de revelar.

As construções privadas "3a" e "8b" aumentam temporariamente a sua força total. Especialmente nesse caso, é possível ainda realizar essa ação sem revelar nenhuma carta de gado e, portanto, não pegar nenhuma carta de fadiga.

Importante: Se você não puder igualar a força requisitada para ajudar pelo menos um granjero, você não pode realizar a ação.

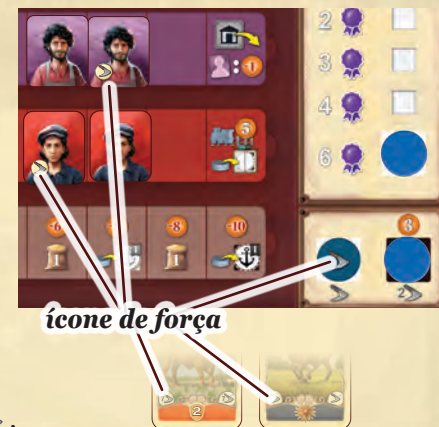
Se a sua **força total** for **maior ou pelo menos igual** à soma das **forças requisitadas** dos granjeros escolhidos, você pode pegar as fichas correspondentes. Você também recebe imediatamente o **dinheiro** dos **espaços de moeda** correspondentes aos granjeros e a quantia indicada abaixo do espaço correspondente no tabuleiro.

Agora você tem a opção de investir na fazenda dos granjeros adicionando qualquer número de fichas que acabou de receber à sua **fileira de granjeros**. Para cada granjero que você coloca, você deve pagar a quantidade de pesos indicada no espaço livre **mais à esquerda** da sua fileira de granjeros e então realizar a ação imediata ou ignorá-la. Adicione-os um de cada vez. Coloque todas as outras fichas de fazendeiro ao lado do seu tabuleiro de jogador.

- Apenas quando você ajuda um granjero que você tem a chance de colocá-lo na sua fileira de granjeros.
- Vire as fichas de fazendeiro para seu **verso marrom claro** (sem uma mão) quando colocá-las na sua fileira de granjeros.
- Granjeros na sua fileira de granjeros são tratados como trabalhadores para todos os propósitos. (Portanto, você pode nomeá-los como mestres de estação quando aprimorar uma estação de trem).
- Uma vez que um granjero é colocado ao lado do seu tabuleiro de jogador, ele permanece lá pelo resto da partida.
- Ao final da partida, você recebe 2 pontos de vitória por cada ficha de fazendeiro que está colocada **ao lado** do seu tabuleiro de jogador (e não na sua fileira de granjeros).
- Ao pontuar cartas de objetivo, você leva em consideração as fichas de fazendeiro da cor correspondente que estão colocadas **ao lado** do seu tabuleiro de jogador (e não as que estão na sua fileira de granjeros).



força requisitada



ícone de força

Exemplo: *Mary* tem 3 ícones de força no seu tabuleiro de jogador porque ela já desocupou o espaço de disco com cantos brancos e contratou 2 trabalhadores com um ícone de força.

Ela escolhe ajudar o granjero azul (requer 6 de força) assim como o granjero verde (requer 4 de força). Para alcançar uma força total de 10, *Mary* revela uma carta de gado "Caracu" com 7 de força da sua mão. Apesar de já ter igualado a força requisitada, ela decide revelar sua carta de gado "Niata" também. Como ela revelou 2 cartas de gado, ela agora precisa pegar 1 carta de fadiga e colocá-la junto das 2 cartas de gado na sua pilha de descarte pessoal.

Então, *Mary* pega as duas fichas e recebe 5 pesos (2 + 1 dos espaços de moeda e 0 + 2 como indicado no tabuleiro).

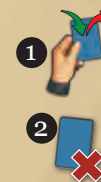
Mary escolhe colocar o granjero azul na sua fileira de granjeros. Para isso, ela precisa pagar 6 pesos e, como uma ação imediata, ela move seu marcador de grãos 1 espaço para frente. Ela vira esse granjero para seu verso e o coloca no espaço livre mais à esquerda da sua fileira de granjeros.

Por fim, ela coloca o granjero verde ao lado do seu tabuleiro de jogador.



Cartas de fadiga:

Você pode descartar ① ou remover ② cartas de fadiga da sua mão como você faz com qualquer outra carta da sua mão (contudo, elas **não** são cartas de gado). Na subfase de Buenos Aires ②, você remove todas as cartas de fadiga da **sua mão** (veja a página 9).





Realize uma ação auxiliar única ou dupla



A seção de ações auxiliares do seu tabuleiro de jogador mostra 6 ações auxiliares diferentes.

Cada ação auxiliar tem 2 espaços de discos perto dela. Enquanto os dois espaços de disco de uma ação auxiliar estiverem ocupados por um disco, esta ação auxiliar está bloqueada e não poder ser usada. Somente se ao menos um de seus espaços de disco estiver desocupado, a ação será desbloqueada e ficará disponível.



Se você usar esse ícone para realizar **uma ação auxiliar única** em um local (veja a página 8), você nunca pode dobrá-la (mesmo se ambos os espaços de disco desta ação estiverem desocupados).

Sempre que você usar este ícone de ação, escolha **uma** de suas ações auxiliares disponíveis e realize-a. Se somente um dos espaços de disco dessa ação estiver desocupado, você pode usar essa ação uma vez (ação auxiliar única). Se ambos os espaços de disco dessa ação estiverem desocupados, você poderá usá-la como **uma ação auxiliar dupla**.

Isso significa que se requisito (se houver um) e sua recompensa são dobradas.



Quando você tiver que mover sua locomotiva para trás, isso é feito de forma parecida com o movimento para frente. Se um espaço estiver ocupado por outra locomotiva, você ignora esse espaço (movendo-se ainda mais para trás). Você pode se mover para trás até um espaço de desvio e, se parar lá, você pode aprimorar a estação de trem normalmente.

- Contudo, como este é um requisito, você nunca pode deliberadamente se mover menos espaços para trás do que o exigido.
- Se a sua locomotiva estiver no espaço inicial da ferrovia ou no depósito de trens, você não poderá usar uma ação que exija que você mova sua locomotiva para trás.
- Note que a sua locomotiva nunca se vira para o outro lado. Ao movê-la para trás, o nariz dela deve continuar apontando para frente.



Ganhe uma ficha de troca

Ao realizar esta ação, ganhe **uma** ficha de troca do banco e coloque-a à sua frente.

As fichas de troca são especiais, pois você pode usar uma ou mais delas a qualquer momento da partida — mesmo no meio de uma ação ou quando não for o seu turno.

Para usar uma ficha de troca, coloque-a de volta no banco. Então, compre até 2 cartas de sua pilha de compra pessoal e descarte imediatamente a mesma quantidade de cartas compradas.

Cada jogador começa a partida com uma ficha de troca e você pode ganhar novas em duas ocasiões:



Remova uma carta de fadiga

Com essa ação local você pode remover uma carta de fadiga das cartas na sua mão (e, portanto, do seu baralho de rebanho).

Em vez de devolvê-la para a caixa, você a coloca na pilha de fadiga.

Importante: Além disso, se você remover uma ou mais cartas de fadiga das cartas na sua mão (e, portanto, do seu baralho de rebanho) com uma ação auxiliar ou imediata (que são mostradas no seu tabuleiro de jogador), você também não as devolve para a caixa, mas para a pilha de fadiga.

Ação auxiliar única

Ganhe 1 peso.



Compre 1 carta de sua pilha de compra pessoal. Então descarte imediatamente 1 carta.



Mova o seu marcador de grãos 1 espaço para trás. Então mova o seu marcador de certificado 1 espaço para frente e ganhe 1 peso.



Pague 1 peso e mova o seu marcador de grãos 1 espaço para frente.



Pague 1 peso e mova a sua locomotiva 1 espaço para frente.



Mova sua locomotiva 1 espaço para trás. Compre 1 carta da sua pilha de compra pessoal e então remova completamente de jogo 1 de suas **cartas da mão** (e, portanto, do seu baralho) devolvendo-a para a caixa.



Ação auxiliar dupla

Ganhe 2 pesos.

Compre 2 cartas de sua pilha de compra pessoal. Então descarte imediatamente 2 cartas.

Mova o seu marcador de grãos 2 espaços para trás. Então mova o seu marcador de certificado até 2 espaços para frente e ganhe 2 pesos.

Pague 2 pesos e mova o seu marcador de grãos até 2 espaços para frente.

Pague 2 pesos e mova a sua locomotiva até 2 espaços para frente.

Mova a sua locomotiva 2 espaços para trás. Compre 2 cartas da sua pilha de compra pessoal e então remova completamente de jogo 2 de suas **cartas da mão** (e, portanto, do seu baralho) devolvendo-as para a caixa.



- como uma ação local na sua construção particular "3a"



- como uma ação imediata na sua fileira de gauchos



Mova o seu estanciero para frente

Esta ação local lhe permite mover seu estanciero para frente até outro local na trilha. Se você fizer isso, você deve movê-lo ao menos 1 passo e não pode movê-lo por mais passos do que o número indicado no ícone.

No local onde você parar, você deve então realizar toda a fase **B novamente**.

Note que você **não** reabastece a sua mão de cartas antes de realizar a fase B novamente. Isso é feito somente ao final do seu turno, na fase C.

FIM DA PARTIDA

O fim da partida é ativado quando você colocar uma ficha de trabalhador no **último espaço do mercado de trabalho** durante a subfase 5 ou 6 em **Buenos Aires**. Como isso faz com que a ficha de mercado de trabalho siga a **seta vermelha** para fora do mercado de trabalho, pegue imediatamente a ficha de mercado de trabalho e coloque-a à sua frente. Se isso acontecer durante a subfase 5, siga para a subfase 6, mas você não pode escolher outra ficha de trabalhador. Se houver apenas trabalhadores ali, pule a subfase 6 completamente. Depois disso, reabasteça quaisquer espaços de previsão vazios ao final do seu turno. Este foi o seu **último turno**.

Em seguida, **cada um dos outros jogadores tem um último turno**, no qual eles movem seus estancieros normalmente e usam o local alcançado. Os jogadores que se moverem para Buenos Aires no último turno também realizarão as 6 subfases normalmente. Contudo, eles **não** podem escolher nenhuma ficha de trabalhador dos espaços de previsão nas subfases 5 e 6 (pulando essas fases completamente, caso haja apenas trabalhadores em cada uma). Ainda assim, ao final de seus turnos, eles devem reabastecer quaisquer espaços de previsão vazios.

Após o último jogador concluir seu último turno, a partida termina.



A pontuação final

Pegue o **bloco de pontuação** e avalie as 12 categorias. Em cada categoria, anote os pontos de vitória de cada jogador da seguinte maneira:

- Ganhe 1 ponto de vitória por cada 5 pesos que você tiver.
- Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos em cada uma das suas fichas de construção particular colocadas no tabuleiro de jogo.
- Ganhe a soma dos pontos de vitória que você desbloqueou com seus discos nos navios. Quaisquer pontos de vitória negativos devem ser subtraídos, naturalmente. (Portanto, é possível obter um resultado negativo). *Veja a página 10 para mais detalhes.*
- Ganhe a soma dos pontos de vitória que você desbloqueou com seus discos nos mapas de cidade. Note que a maioria dos cais também fornecem pontos por disco neles. *Veja a página 9 para mais detalhes.*
- Ganhe a soma dos pontos de vitória impressos ao lado de cada estação de trem que tenha um disco seu. (se você tiver mais que um marcador na estação final, você receberá pontos por cada um deles).
- Ganhe 2 pontos de vitória por cada ficha de fazendeiro à sua frente (mas não por aqueles no seu tabuleiro de jogador).
- Do seu baralho (pilha de compra pessoal, cartas da mão e pilha de descarte pessoal), procure todas as cartas de fadiga e cartas de gado que tenham pontos de vitória nelas. Ganhe a soma desses pontos de vitória. Quaisquer pontos de vitória negativos devem ser subtraídos (portanto, até resultados negativos são possíveis).
- Você deve procurar todas as cartas de objetivo que você ainda tenha no seu baralho. Para cada uma, você deve decidir se você quer removê-la do jogo ou adicioná-la à sua área de objetivos pessoais (sem usar a ação imediata dela). Em seguida, verifique cada carta de objetivo em sua área de objetivos pessoais para ver se você cumpriu individualmente cada uma de suas tarefas. Para todas as cartas cumpridas totalmente, some os pontos de vitória positivos impressos nelas. Para todas as cartas que você não cumpriu totalmente, subtraia os pontos negativos impressos nelas. Então, ganhe esse resultado em pontos de vitória (é possível que o resultado seja negativo). *Veja a página 16 para mais detalhes.*
- Ganhe a soma de pontos de vitória gerados pelas *tarefas individuais* das fichas de mestre de estação que você tenha à sua frente. Essas tarefas individuais (veja a tabela abaixo) são **totalmente independentes** das tarefas nas cartas de objetivo.
- Ganhe 4 pontos de vitória por cada trabalhador colocado no quinto ou sexto espaço de qualquer fileira de sua seção dos trabalhadores.
- Ganhe 2 pontos de vitória se você conseguiu desocupar esse espaço de disco no seu tabuleiro de jogador.
- Ganhe 2 pontos de vitória se você tiver a ficha do mercado de trabalho à sua frente.

Após a contagem de todas as categorias, o jogador que tiver mais pontos de vitória vence a partida! Em caso de empate, a vitória é compartilhada.

As tarefas individuais das fichas de mestre da estação:

- | | |
|---|---|
| Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 dos seus discos colocados nos 8 navios restantes ao final da partida. (Se você tiver mais que um disco nos navios com valor de carga 0 e 18, cada um desses conta). | Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 espaços de estação que tenham seus discos neles. (A última estação conta apenas uma vez para vários discos nela). |
| Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 cartas de objetivo em sua área de objetivos (estejam elas cumpridas ou não). | Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 fichas de trabalhador na sua seção dos trabalhadores que tenham o ícone de força impresso nelas. |
| Ganhe 4 pontos de vitória para cada grupo de 1 gaucho, 1 carpinteiro, 1 maquinista e 1 granjero na sua seção dos trabalhadores (incluindo os impressos no seu tabuleiro de jogador). | Ganhe 1 ponto de vitória para cada ficha de fazendeiro (amarela, laranja, azul e verde) à sua frente (mas não aquelas no seu tabuleiro de jogador). |
| Ganhe 1 ponto de vitória para cada carta de gado com um valor de criação de 3, 4 ou 5 no seu baralho de rebanho. | Ganhe 3 pontos de vitória para cada 2 das suas fichas de construção privada colocadas no tabuleiro de jogo. |

Informações gerais e casos especiais:

- Dinheiro e fichas de troca são considerados **ilimitados**. Se o banco ficar sem, use algo como substituto.
- Se o baralho de objetivos acabar, os espaços vagos na área de objetivos gerais não serão mais reabastecidos. Se área de objetivos gerais estiver vazia, não é mais possível ganhar novas cartas de objetivo.
- Você pode vasculhar as cartas de sua **pilha de descarte pessoal** a qualquer momento. Você **não** pode vasculhar as cartas de sua **pilha de compra pessoal**.
- É possível reduzir o tamanho do seu baralho ao remover cartas de jogo através de uma ação auxiliar. Não há limite mínimo para o tamanho do baralho. Se chegar ao ponto em que você não tenha cartas suficientes no baralho para reabastecer a sua mão até o limite dela, você simplesmente terá que lidar com menos cartas (o que não é recomendável).
- Se você tiver que colocar um disco em um navio durante a entrega ou em um espaço de estação ao aprimorá-la, alguns casos especiais podem ocorrer: se você tiver que colocar um disco em um espaço com cantos brancos, mas tiver apenas discos em espaços de disco com cantos pretos, você poderá colocar um disco de um espaço com cantos pretos em um espaço com cantos brancos. Se você tiver que colocar um disco mas isso não for possível (porque você não tem mais nenhum ou por não poder pagar pela retirada do disco), remova um dos seus discos de uma estação de trem à sua escolha e coloque esse, em vez disso.
- Se você substituir uma construção enquanto seu estanciero estiver nela, você **não** poderá usar imediatamente as ações locais da nova construção.
- Se você remover uma ficha de fazendeiro que tiver quaisquer estancieros nela, deixe esses estancieros no espaço vazio. Eles continuarão seus movimentos a partir dali normalmente.
- Quando você revela a sua mão para os outros jogadores (durante a subfase 2 em Buenos Aires ou na ação "Ajudar um ou mais granjeros") e calcula a sua força ou valor de criação total, isso é apenas um retrato de um momento no tempo, no qual você não pode usar uma ficha de troca.

CRÉDITOS

Gostaríamos de agradecer a todos os playtesters, especialmente:

Fernando Moritz, Joakim Glimsjö, Mario Rossi, Radu Stănculescu e Ryan Hendrickson.

Agradecimentos especiais aos criadores da variante Automa Garth: Steve Schleppehorst, Wil Gerken e David Lavoie por sua inspiração.

Agradecemos também a Duane Wulf, Mailson Kreidlow e Brian Petro por sua ajuda.

Designer:
Alexander Pfister

Produtora:
Sophie Gravel

Desenvolvimento:
André Bierth
Moritz Thiele
Anh Tú Tran
Martin Bouchard

Direção de Arte:
Sophie Gravel

Ilustrações:
Chris Quilliams

Design Gráfico:
Emeline D'Aoust
Anh Tú Tran

Modelagem 3D:
Emeline D'Aoust

Edição:
André Bierth
Moritz Thiele

GALÁPAGOS

Tradução:
Eduardo Bicalho

Revisão:
Catharine Affiune

Diagramação:
Felipe Godinho e
Karina Santiago

Desenvolvido por:



www.planbgames.com



www.mundogalapagos.com.br

© 2022 Plan B Games Europe GmbH. Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART, ALEMANHA

EGGERTSPIELE é uma marca da Plan B Games Europe GmbH. Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem permissão específica. Guarde estas informações para registro.

