

■ TRANSAÇÃO DE MOEDAS ENTRE OS JOGADORES

Quando a renda e pagamento acontecerem ao mesmo tempo, o pagamento é resolvido primeiro. Se o jogador pagante não puder fazer o pagamento, ele paga o que pode e o resto ele fica isento (seu total de moedas nunca pode ser menor que zero). O jogador que recebe não é compensado pela renda perdida.

Jogador A rola um "3". Jogador B tem uma Cafeteria na sua cidade, então o jogador A recebe uma moeda. Entretanto o jogador A não tem moedas. Logo ele não pagará nada.
Logo após, o jogador A recebe duas moedas do banco pelas suas duas Padarias em sua cidade.

Se acontecerem várias transações em uma rolagem de dado, eles devem ser feitas no sentido anti-horário.

Jogador A rola um "3". Jogador B tem 3 Cafeterias e o Jogador C tem 2 cafeterias.
Jogador B deve receber 3 moedas e o jogado C deve receber 2, mas o jogador A só tem 3 moedas.
O pagamento é resolvido no sentido anti-horário. O jogador A primeiro paga ao jogador C duas moedas. Como só resta uma moeda, ele paga essa única moeda ao jogador B. As duas outras moedas que ele tem ele fica isento de pagar.

■ CONSTRUINDO NOVOS ESTABELECIMENTOS E COMPLETANDO MARCOS

Durante sua rodada, os jogadores podem construir um novo estabelecimento ou completar marcos que estão em construção. Isso é feito ao pagar em moedas para o banco a quantidade indicada no canto inferior direito da cada carta.

Somente estabelecimentos com o **i** podem ser construídos em uma cidade (você só pode construir um de cada estabelecimento que contém o **i**)

Outros estabelecimentos podem ser construídos várias vezes em uma cidade. (Empilhar as cartas verticalmente pode ser uma forma útil de ter noção da quantidade.) Você não pode construir um estabelecimento se não existe cartas de estabelecimento a venda. Ao completar um marco, vire a carta para cima. Os efeitos do marco virado estão ativos agora.

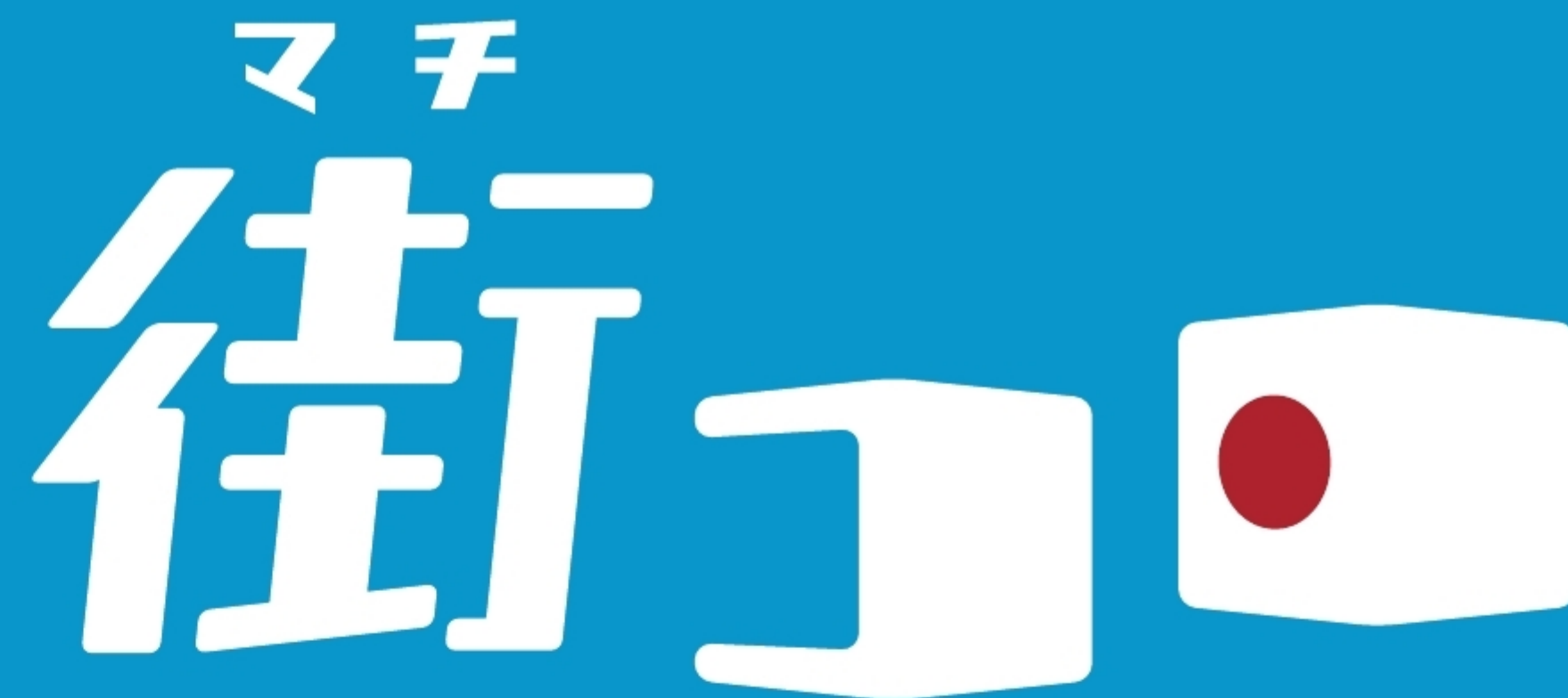
O "Shopping" tem efeito em toda carta. (Se você tiver duas cartas de "Padarias" então você ganha 4 moedas).



O jogo continua até que alguém construa todos os quatro marcos na sua cidade e ganhe o jogo.

Designer do jogo	Masao Suganuma
Ilustração	Noboru Hotta
Design	Taro Hino
Tradução para o PTBR	Paulo Ricardo

Grounding Inc.
<http://www.g-rounding.com>



Você é o dono de uma grande empresa.
O objetivo do jogo é desenvolver sua cidade, para que você possa construir os grandes marcos antes dos seus oponentes.

Numero de jogadores: 2-4 Duração: 30 minutos Para maiores de 7 anos



CONTEÚDO DAS CARTAS

Cartas: 108

Cartas iniciais (6 tipos)

Estabelecimentos iniciais
(2 tipos)



Marcos
(4 tipos)



4 tipos

Cartas de Suprimentos (15 tipos)

Estabelecimentos maiores
(3 tipos)



Estabelecimentos
(12 tipos)



6 tipos

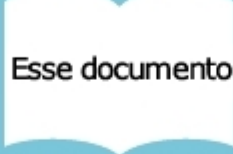
60 moedas



2 dados

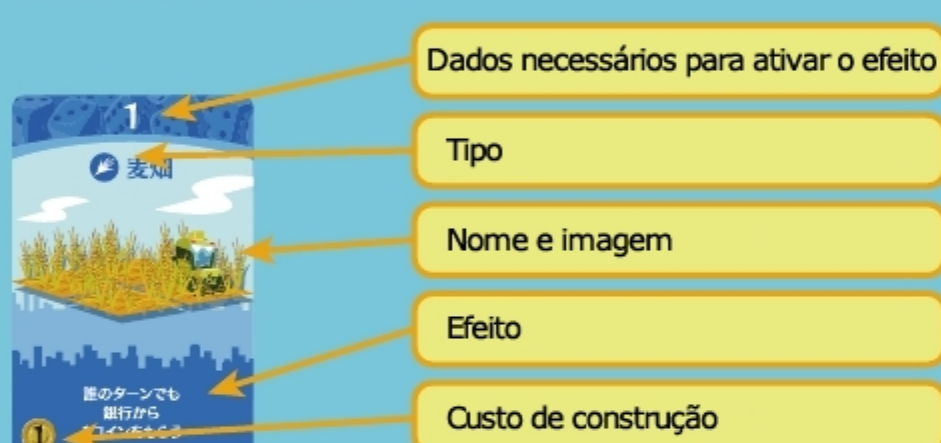


Livro de regras



EXPLICAÇÃO DAS CARTAS

Estabelecimentos



Marcos



ARRUMANDO

Coloque dois estabelecimentos iniciais (Trigo e Padaria) virada para cima e quatro Marcos (Estação, Shopping, Parque e Torre de Rádio) virados para baixo (em construção) na frente de cada jogador. Essa é a cidade inicial de cada jogador. (Jogando com 3 jogadores ou menos, as cartas extras não são usadas. Agrupe os Estabelecimentos juntos de forma que todos consigam ver.

Dê 3 moedas para cada jogador. Deixe as moedas restantes (banco) em um local fáceis de se pegar. Escolha o primeiro jogador.

Suprimento de Estabelecimentos



JOGANDO

Os jogadores se revezam e o jogo segue em sentido horário.

Os jogadores iniciam seu turno ao jogar o dado.

O número do estabelecimento que combinar com a rolagem de dado ativa seu efeito. (O jogador que possuir o estabelecimento recebe a renda.)

Fim da rodada. o jogador pode construir um novo estabelecimento ou completar um marco.

O jogador que completar todos os quatro marcos vence o jogo.

Quando os dados são rolados, apenas os estabelecimentos que são iguais a soma do resultado são válidos.

ROLANDO O DADO

O jogo segue em rodadas, onde cada jogador rola o dado.

No começo, os jogadores iniciam sua rodada rolando um dado.

Se o jogador completar o marco "Estação" ele pode rolar dois dados.

(O jogador pode escolher se quer rolar dois dados ou só um).

GANHANDO RENDA

Os jogadores recebem renda baseado na rolagem de dados e nos efeitos dos estabelecimentos que possuem e combinam com o dado ao ser rolado. (Receba moedas do banco ou de outros jogadores, dependendo do efeito do estabelecimento.) Não há limite para a quantidade de moedas que você pode manter. Você também pode trocar moedas livremente. Existe quatro tipos de cartas diferentes para captar renda, dependendo do que estiver escrito na carta de estabelecimento:

Azul: Industria primária



Receba a renda do banco durante a rodada de qualquer um.

Verde: Lojas, Fábricas e Mercados.



Receba a renda do banco durante sua rodada.

Vermelho: Restaurantes



Pegue duas moedas do jogador que rolou o dado.

Roxo: Estabelecimento maior



Pegue duas moedas do jogador que rolou o dado.