

HJALMAR HACH & LORENZO SILVA

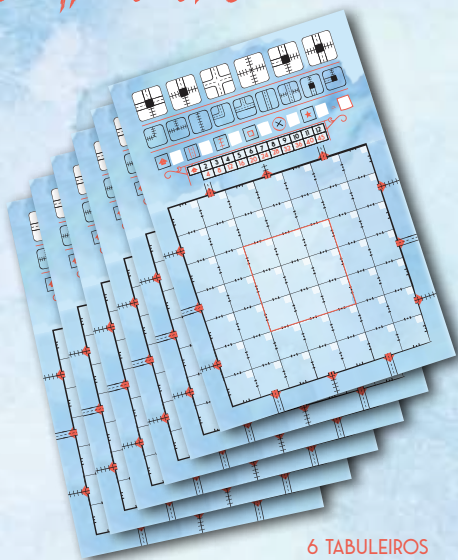
RAILROAD™

ink



EDIÇÃO AZUL PROFUNDO

COMPONENTES



6 TABULEIROS



6 MARCADORES



4 DADOS DE ROTA





2 DADOS DE RIO



2 DADOS DE LAGO

VISÃO GERAL DO JOGO

Uma partida de **Railroad Ink™** é jogada em **7 rodadas**. O objetivo é **conectar** o máximo possível de **Saídas**  umas às outras, **desenhando Rotas** que podem criar **Redes**. Quanto mais Saídas  você conectar à **mesma Rede**, mais **pontos** ela valerá. Você pode ganhar **pontos bônus** pela sua **Ferrovia Mais Longa**, **Estrada Mais Longa** e desenhando nos **Espaços Centrais** do seu Tabuleiro.

PREPARAÇÃO

1. Cada jogador pega um **Tabuleiro** e o coloca à sua frente.
2. Cada jogador também pega um **marcador**.
3. Coloque os **Dados de Rota** no centro da mesa.
4. Os **dados de Rio e Lago** são usados apenas nas Expansões (consulte a pág. 10).

TABELA DE PONTUAÇÃO

ROTAS ESPECIAIS

REFERÊNCIA DOS DADOS DE ROTA

VALORES DAS REDES

SAÍDAS

ESPAÇOS CENTRAIS



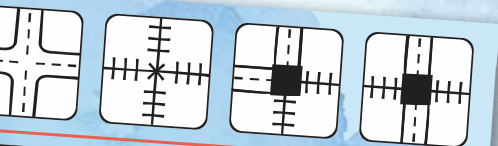
3

RODADAS DO JOGO

No começo de cada rodada, os **Dados de Rota** são rolados **uma vez**. Os resultados da rolagem vão determinar quais **Rotas** todos os jogadores **devem desenhar** naquela rodada. Depois da rolagem, todos os jogadores jogam **simultaneamente**, traçando as Rotas roladas nos seus próprios tabuleiros.

ROLANDO OS DADOS

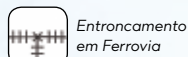
Pegue os dados de Rota e **role-os** no centro da mesa. Posicione os dados de forma que todos os jogadores **possam vê-los facilmente**.



5	6	7	8	9	10	11	12
5	20	24	28	32	36	40	45

Há 2 tipos de Dados de Rota.

3 dados mostram estes 6 tipos de Rotas:



1 dado mostra estes 3 tipos de Rotas:




Nota: **Estações** permitem que você **conecte** uma Rota de Ferrovia a uma Rota de Estrada. **Viadutos** permitem que as duas se cruzem **sem se conectar** uma à outra.

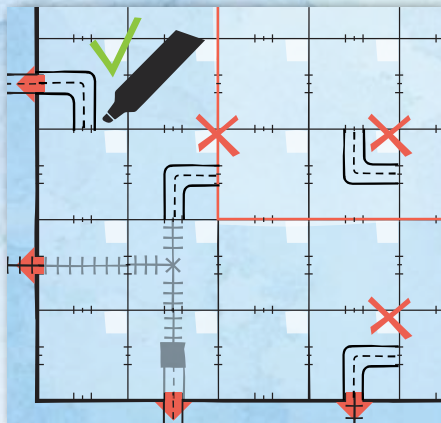


Dica: Para saber com mais facilidade quais Rotas desenhou, você pode usar a **referência dos dados** no seu tabuleiro para **marcar as Rotas disponíveis**, se quiser.

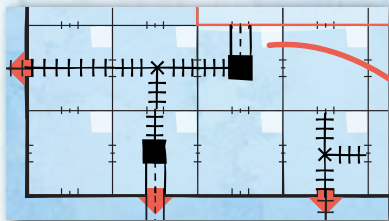
DESENHANDO AS ROTAS

Depois da rolagem dos dados, todos os jogadores devem desenhar as **Rotas** em seus tabuleiros **ao mesmo tempo**. Há algumas **regras de traçado** que você precisa conhecer:

1. Toda Rota que você desenhar deve estar **conectada por pelo menos um lado** de uma das **Saídas**  ou de uma Rota já existente. Se você **não puder conectar** uma Rota, não poderá desenhá-la.
2. Você **deve** desenhar **todas** as 4 Rotas mostradas nos dados em cada rodada (se possível, e cada Rota mostrada só pode ser desenhada **uma vez**, é claro).
3. Você **não pode desenhar** Rotas de uma forma que **conecte diretamente** Ferrovias a Estradas ou vice-versa (você precisa de uma **Estação** para isso).



Importante: Quando estiver desenhando rotas, você pode **girar** e/ou **inverter** livremente o padrão que vê nos dados.



5



USANDO ROTAS ESPECIAIS

Cada jogador também pode usar **6 Rotas Especiais**, mostradas na **parte superior dos tabuleiros**, que **não aparecem** nos dados de Rota. Essas Rotas podem permitir que você **conecte Redes diferentes** e/ou crie Redes maiores.

Além das Rotas mostradas nos dados de Rota, você pode desenhar uma Rota Especial **uma vez por rodada**, mas pode usar cada uma apenas **uma vez por partida**. Após usar uma Rota Especial, você deve **marcá-la** no seu Tabuleiro, como lembrete que você não poderá usá-la novamente.

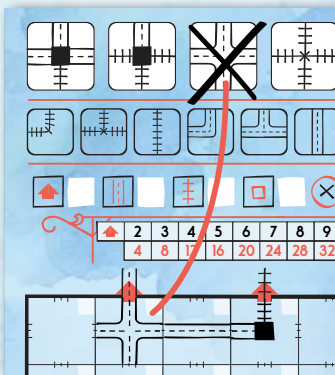
Além disso, você só pode usar **até 3 Rotas Especiais** durante toda a partida (e lembre-se, apenas **1 por rodada**).

FIM DA RODADA

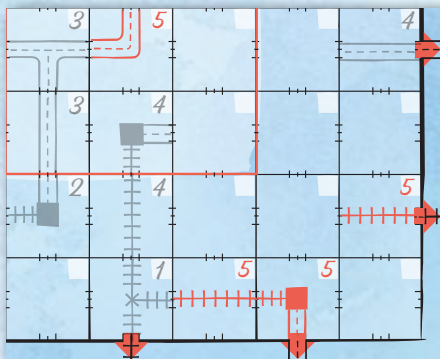
Quando todos os jogadores tiverem desenhado todas as **Rotas** disponíveis, a rodada termina.

Cada jogador deve **marcar os espaços** onde desenhou Rotas nessa rodada, anotando o **número da rodada atual** nas caixas brancas em cada espaço onde desenhou. Você **nunca pode apagar** as Rotas que desenhou em uma rodada anterior.

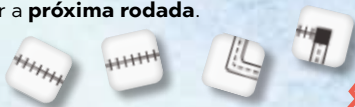
Depois disso, **role** os Dados de Rota para começar a **próxima rodada**.



Lembre-se: Apenas 1 Rota Especial por rodada, e no máximo 3 por partida!



Exemplo: O final da 5ª rodada.



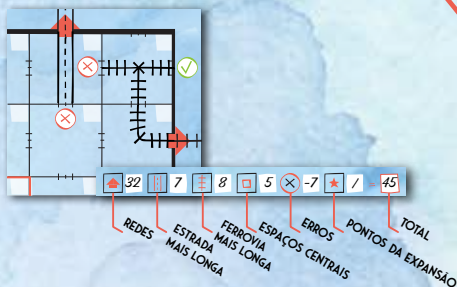
FIM DA PARTIDA

A partida termina depois da 7ª rodada. Agora é hora de contar seus pontos! Cada jogador conta os pontos que ganhou por suas **Saídas conectadas** ↑, sua **Ferrovia mais longa** e **Estrada mais longa**, e os **Espaços Centrais** em que desenhou, **marcando seus pontos** nos espaços designados da **Tabela de Pontuação** no seu tabuleiro. Para mais detalhes, consulte a próxima página.

Então, cada jogador deve verificar suas **Rotas incompletas**. Cada **extremidade** de uma Rota que **não se conecte** a nenhuma outra Rota ou à **borda externa** do tabuleiro conta como um Erro. Marque cada um desses Erros com este símbolo: ⊗. Você **perde 1 ponto** por **cada Erro** em seu tabuleiro. Marque esses pontos de penalidade no espaço correspondente da sua Tabela de Pontuação.

Nota: Se você estiver jogando com uma **Expansão** ★ (consulte a página 10), marque quaisquer pontos adicionais no espaço da expansão da sua Tabela de Pontuação.

Acesse www.galapagosjogos.com.br para fazer o download de um tabuleiro de jogo para impressão!



Finalmente, **some** todos os pontos que ganhou (**subtraindo** quaisquer pontos de Erros) e escreva sua pontuação total na sua Tabela de Pontuação. O jogador com **mais pontos** vence! Em caso de empate, o vencedor é o jogador com **menos marcas de Erro** em seu tabuleiro. Se mesmo assim o empate continuar, a vitória é **compartilhada**.

CRÉDITOS

Design: Hjalmar Hach,
Lorenzo Silva

Arte: Marta Tranquilli

Design Gráfico: Rita

Ottolini, Noa Vassalli

Gerente de Projeto:

Lorenzo Silva

Gerente de Produção:

Alessandro Pra'

Livro de Regras:

Alessandro Pra'

Revisão do Texto em

Inglês: William Niebling



GALAPAGOS JOGOS: Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Eduardo Kraszczuk

Revisão: Priscilla Freitas

Diagramação BR: Danilo Sardinha e Felipe Godinho

Nossos agradecimentos a Amanda Santos, Andreia Henriques, Deborah Ramos, Henrique Rizzuti, Nina Nekrasius e Raul Rocha pelas contribuições na edição brasileira de Railroad Ink.

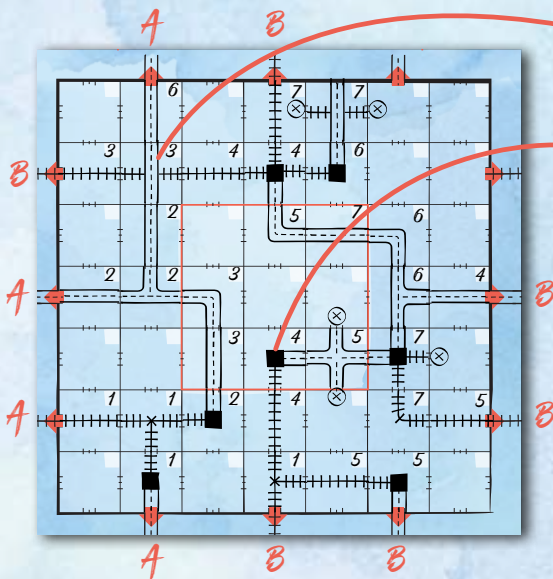
© 2018 Horrible Games. Todos os direitos reservados.



COMO MARCAR PONTOS

CONECTANDO SAÍDAS ▲

Conectar saídas ▲ é o principal modo de marcar pontos em **Railroad Ink™**. No **fim da partida**, cada **conjunto de Saídas** ▲ conectadas entre si pela mesma **Rede de Rotas** vale um número de **pontos** determinado pelo **número de Saídas** ▲ conectadas, como mostrado nos **Valores das Redes** no seu tabuleiro.



Nota: Viadutos permitem apenas que você faça duas das suas Redes se cruzarem, mas não criam uma conexão entre elas.


Nota: Você pode usar **Estações** para conectar **Rotas de Ferrovia** e **Rotas de Estrada** entre si.


Valores das Redes


▲	2	3	4	5	6	7	▲	32
	4	8	12	16	20	24		


Exemplo: O tabuleiro de Dagmar tem 2 Redes no fim da partida. Uma delas (A) se conecta a um total de 4 Saídas e vale 12 pontos. A outra (B) se conecta a 6 Saídas e vale 20 pontos. Ele marca 32 pontos pelas suas Redes!

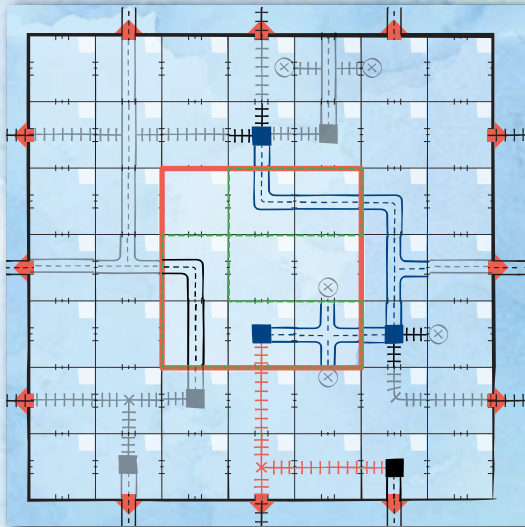
PONTOS BÔNUS

Embora os pontos que você recebe por **conectar Saídas**  possam ser o grosso da sua pontuação ao somar os pontos no fim da partida, não subestime a importância dos **pontos bônus** que você pode ganhar por sua **Estrada mais longa**, **Ferrovia mais longa** e **Espaços Centrais**.

 Sua **Estrada mais longa** é a **sequência contínua mais longa** de **espaços adjacentes** em que você desenhou **Rotas de Estrada conectadas entre si** (sem contar quaisquer laços ou ramificações), como a rota destacada em azul à direita. Você **marca 1 ponto por cada espaço** que forme a ramificação mais longa da sua Estrada. Estações **não interrompem** suas Estradas. Este exemplo mostra uma Estrada mais longa de 8 espaços.

 Sua **Ferrovia mais longa** é determinada da mesma forma que a Estrada mais longa, mas contando **Rotas de Ferrovia** em vez de Rotas de Estrada, como a destacada em vermelho à direita (que vale 5 pontos).

 Seus **Espaços Centrais** são os 9 espaços no meio do seu tabuleiro. Você **marca 1 ponto** por cada **Espaço Central** em que desenhou alguma coisa.



Se você tiver duas Rotas mais longas (com o mesmo número de espaços), **apenas 1 conta** para sua pontuação final.



EXPANSÕES★

Quando estiver familiarizado com **Railroad Ink™**, você pode apimentar as coisas usando 1 das 2 **Expansões opcionais** incluídas nesta caixa.

Se você usar uma expansão ★, deve rolar **os dados da Expansão correspondente** juntamente dos 4 dados de Rota no começo de cada rodada. Além disso, a Expansão pode mudar o **número de rodadas** que você deve jogar e proporcionar **novos modos de marcar pontos**.

Durante a partida, siga **as mesmas regras** do jogo base com algumas **mudanças**, como descrito nas páginas a seguir.

No final da partida, quando você **somar sua pontuação**, lembre-se de contar os pontos que marcou na **Expansão ★** que estiver usando, e marque-os no espaço designado na sua Tabela de Pontuação.

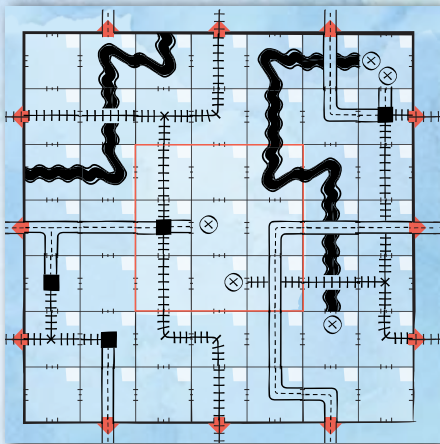


DADOS DE RIO

 : 6 RODADAS

Rios são um **terceiro tipo de Rota**. Mais ou menos. Eles não podem ser usados para conectar Saídas, mas podem ser conectados entre si para **criar um Rio**. Rios **não podem ser cruzados** por Estradas ou Ferrovias, a menos que uma **Ponte** em um dado de Rio permita isso. O objetivo adicional é criar o **Rio mais longo possível**. Quando estiver jogando com a **Expansão do Rio** ★, aplique estas **mudanças** às regras normais do jogo:

- ◇ A partida dura apenas **6 rodadas**.
- ◇ Ao desenhar Rotas, você **não precisa** desenhar **nenhum** dos dados de Rio se não quiser (você ainda tem que usar todos os 4 dados de Rota).
- ◇ Os Rios que você desenhar **não precisam** estar **conectados** a Rotas já existentes e/ou outros Rios.
- ◇ Você **não pode conectar** Rotas de Rio com outros tipos de Rotas (ou Saídas ▲).
- ◇ Quando você estiver verificando se há **Erros**, cada extremidade de um Rio que **não se conecte** a outro Rio ou à borda do tabuleiro **conta como um Erro**.
- ◇ No fim da partida, escolha 1 dos seus Rios. Você recebe **1 ponto** por **cada espaço** que o Rio atravessar. Se as **duas extremidades** do Rio estiverem conectadas à borda externa do tabuleiro, você recebe **3 pontos adicionais**.



FACES DE ROTA DE RIO



FACES DE PONTE

Exemplo: Diana criou 2 Rotas de Rio. A maior valerá 7 pontos, mas suas extremidades não estão conectadas às bordas do Tabuleiro. Em vez disso, a mais curta vale 8 pontos: 5 pelo seu comprimento, mais 3 pontos adicionais por ter as duas extremidades conectadas às bordas do Tabuleiro, então ela escolhe marcar pontos por esse Rio.



DADOS DE LAGO



: 6 RODADAS

Lagos têm **duas vantagens**. Primeiro, eles permitem que você crie Redes maiores, conectando suas Rotas a um Lago com as **faces de Píer** dos dados de Lago. Você também marca **pontos adicionais pelo Menor Lago** no seu Tabuleiro. Quando estiver jogando com a **Expansão do Lago**

★, aplique estas **mudanças** às regras normais do jogo:

- ◇ A partida dura apenas **6 rodadas**.
- ◇ Quando desenhar Rotas, você **não precisa** desenhar **nenhum** dos dados de Lago se não quiser (você ainda tem que usar todos os 4 dados de Rota).
- ◇ Os Lagos que você desenhar **não precisam** estar **conectados** a Rotas já existentes e/ou outros Lagos.
- ◇ Se um espaço tiver **3** lados adjacentes aos **lados abertos** de Lagos, ele **deve** ser completamente **cheio de água** imediatamente.
- ◇ Lados abertos de Lagos **não contam** como Erros no final da partida.
- ◇ Redes conectadas ao **mesmo Lago** (por Píeres) também estão conectadas **entre si**.
- ◇ No final da partida, você recebe **1 ponto** por cada espaço ocupado pelo seu **Menor Lago**.

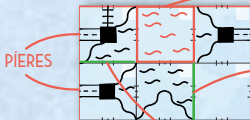
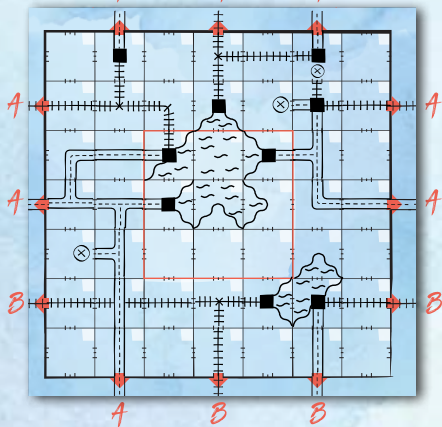
Exemplo: O Lago maior valeria 7 pontos, mas já que Harry também tem um outro menor, ele recebe apenas 3 pontos. Ao mesmo tempo, o Lago menor permitiu a ele unir duas Redes pequenas em uma única com 4 Saídas, que vale 12 pontos!



FACES DE LAGO ABERTO



FACES DE LAGO



PIERES

PREENCHIMENTO AUTOMÁTICO

LADOS DE LAGO ABERTOS

12