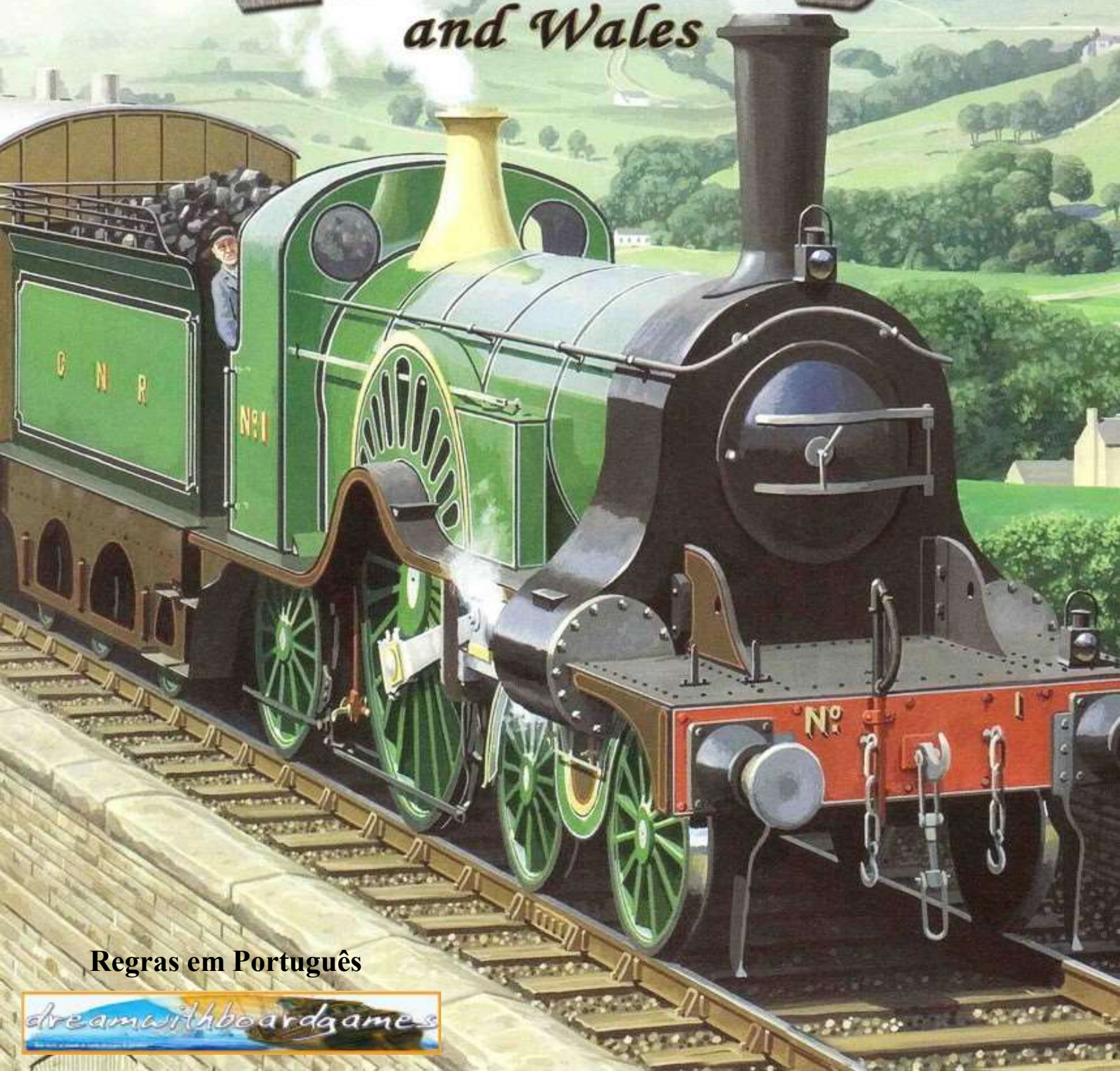


RAILWAYS *of* ENGLAND *and Wales*



Regras em Português

dreamwithboardgames.com

Estamos em meados do século XIX, Inglaterra...e as primeiras vias de ferro que apareceram para transportar carvão foram atualizadas para caminhos-de-ferro. Várias companhias que usam sistemas de caminho-de-ferro diferentes conectaram-se a aldeias, vilas e cidades pelo país. Muitas junções estão prestes a surgir, e o Grande Quatro será resultado disso. Tens o que é preciso para gerir uma companhia de caminhos-de-ferro? Será a tua a mais rentável?

Railways of England and Wales é um mapa de expansão para o Railways of the World. Vais necessitar das peças do Railways of the World (peças de linha e cidade, certificados de obrigação, dinheiro, marcadores de cidades abandonadas, comboios e marca do primeiro jogador) para jogar o Railways of England and Wales.

O modo de jogar não teve mudanças em relação ao Railways of the World exceto quando mencionado. Para questões sobre regras básicas, por favor recorre ao manual de regras do Railways of the World. Qualquer modificação ou alteração a uma regra básica está presente aqui.

Componentes

Tabuleiro - O mapa de Inglaterra e País de Gales em meados do século XIX. O mapa está dividido em hexágonos. Cada hexágono pode conter uma cidade, montanhas (castanho) ou terreno aberto (verde). Água (azul) pode estar presente e barreiras (preto) podem aparecer nos limites de alguns hexágonos. As barreiras representam terreno intransponível e portanto não é possível construir sobre elas. Não há cordilheiras neste mapa.



Cartas de Magnata de Caminho-de-Ferro



Cartas de Operação de Caminho-de-Ferro



Ações



Caixa de Ações Emitidas



Marcadores de Ações



Caixa de Ações disponíveis



Blocos de Companhia



Começar o Jogo

Devolve os certificados de Ação, marcadores, caixas e blocos à caixa. Não são necessários no jogo básico. Assim que o tabuleiro tiver sido preparado (cubos colocados aleatoriamente nas cidades) são dadas a cada jogador duas cartas de Magnata de Caminhos-de-Ferro. Cada jogador escolhe um magnata para ser mantido à sua frente com a face para baixo e coloca os outros magnatas com a face para baixo fora da área de jogo. No final do jogo, os jogadores revelam a sua carta de Magnata e se um jogador cumpriu os requisitos da carta, ele ou ela recebe os pontos de vitória nessa altura.

O Jogo

Classificação de Hexágonos - Hexágonos de Montanha é identificado por um ponto. Se um hexágono de montanha contém água ainda é considerado um hexágono de montanha. Se um hexágono sem montanha tem água (azul) é considerado um hexágono de água e o custo de construção para o hexágono é de \$3000. Se um hexágono não tem um ponto ou água, é considerado terreno aberto.

Linhas principais - As linhas principais estão disponíveis durante o jogo. Estas estão identificadas no tabuleiro. Como no jogo original, assim que uma linha principal for completa por um jogador, não pode ser pontuada por mais ninguém. É recomendado que o jogador que completa coloque um comboio colorido da sua provisão na linha principal para mostrar que a completou.

Emitir Obrigações - Os jogadores só podem emitir obrigações quando é preciso dinheiro para fazer uma compra ou pagar uma licitação. Só as obrigações necessárias para fazer o pagamento são emitidas. (Por exemplo, se um jogador tem \$0 e precisa de \$16.000 para construir trilhos, o jogador pode emitir quatro obrigações, mas não podem ser emitidas mais obrigações com esta compra).



Novas Cartas de Operação

Linha de Passageiros - O primeiro jogador a entregar 4 das 6 cores de mercadorias recebe esta carta e os pontos de bônus. Para manter registro, os jogadores colocam os cubos de mercadorias à sua frente (1 de cada cor à medida que o jogador faz uma entrega) até que um jogador entregue uma quarta cor e então todos os cubos à frente dos jogadores são devolvidos ao saco de mercadorias.

Engenheiro de Túneis - Quando um jogador escolhe esta carta, ele pode usar a carta durante uma construção futura. Todas as montanhas custam metade do preço para essa construção (\$2,000 cada).

Inspetor de Caminhos-de-Ferro - Quando um jogador escolhe esta carta, vai para a sua mão e é jogada durante a ação de entrega de outro jogador. O Inspetor de Caminhos-de-Ferro previne a entrega e o jogador que tenta fazer a entrega perde essa ação. O cubo que seria entregue mantém-se na cidade original. Nenhum jogador pode ser parado pelo Inspetor de Caminhos-de-Ferro mais do que uma vez por jogo. Um jogador que foi parado pelo Inspetor de Caminhos-de-Ferro deve expor esta carta com a face para cima e virada ao contrário.

Terminar o Jogo

O número de marcadores de cidade abandonada que determina o fim do jogo (mesma mecânica que no Railways of the World) depende do número de jogadores:

- **2 Jogadores: 9 Marcadores de Cidades Abandonadas**
- **3 Jogadores: 11 Marcadores de Cidades Abandonadas**
- **4 Jogadores: 13 Marcadores de Cidades Abandonadas**
- **5 Jogadores: 15 Marcadores de Cidades Abandonadas**

Jogo Avançado - Regras do Sistema de Ações

O jogo avançado introduz o sistema de ações no jogo. Os jogadores não são "donos" de uma companhia, eles terão ações numa variedade de companhias. O jogador com mais ações numa companhia controla-a. O melhor é pensares nisto como se controlasses um fundo de investimento e tendo um interesse particular em caminhos-de-ferro.

Cada companhia tem dez ações. O preço da ação de uma companhia é definido no início do jogo. Uma companhia pode angariar fundos para construir caminhos emitindo uma ou mais das suas ações.

O turno é dividido em várias fases. Na primeira fase as companhias têm três rondas para construir caminhos e mover mercadorias. Uma companhia pode construir uma ou duas ligações durante uma ronda. Não existe limite de comboios quando se movem mercadorias, mas o pagamento é único, não um aumento permanente de rendimentos.

Na segunda fase, as companhias emitem dividendos aos acionistas. Os seus preços de ação são ajustados de acordo com o tamanho dos dividendos.

Na terceira fase, as companhias podem tentar uma fusão. O controlador de cada companhia pode propor uma fusão. Se ambas as companhias aprovarem, a fusão ocorre. Parte da estratégia no jogo é a preparação de companhias de caminhos-de-ferro como alvos de fusão para ajudar a tua companhia principal a crescer.

Finalmente, os jogadores têm a oportunidade de comprar ações. Isto permite-lhes consolidar o controlo sobre a companhia, ou tomar controlo de outra, de outro jogador. O preço pago não afeta o valor das ações.

As ações das companhias são mantidas no bloco da Companhia, e o controlador de uma companhia pode decidir emitir ou não essas ações.

O jogo termina quando um certo número de locais for esvaziado de cubos. O jogador com mais dinheiro no final do jogo é o vencedor, com todas as ações a serem vendidas pelo seu preço de ação atual subtraído de obrigações pendentes.

Começar o Jogo

Devolve as cartas de Magnata de Caminhos-de-Ferro, cartas de Operações, peças de Nova Cidade e cartas de Locomotiva à caixa. Não são usadas no Jogo Avançado.

Os jogadores começam cada um com \$20,000, (\$25,000 cada se for um jogo com dois ou três jogadores). Determina aleatoriamente que jogador recebe a marca de 1º jogador. Marca os preços de ações para cada companhia com um dos seus marcadores de ações (usando os números de pontos de vitória ao invés dos números de pagamento. Este número representa o valor das ações em milhares de dólares). O preço inicial da ação (em milhares de dólares) para cada companhia é mostrado na sua Caixa Ações Disponíveis da Companhia. Para cada companhia, coloca 5 ações na sua caixa de Ações Disponíveis da Companhia e as outras 5 no seu bloco de Companhia (III.1). Coloca um comboio de cada cor no espaço zero do trilho de rendimentos.

Agora os jogadores licitam por turnos as Ações de Companhia Disponíveis até que cada jogador passe. O primeiro jogador começa por selecionar uma ação de Companhia para leiloar e anuncia a sua licitação inicial. Esta licitação deve ser pelo menos o preço inicial da ação para essa companhia. No sentido horário, os jogadores devem licitar uma quantidade maior, passar ou desistir da licitação para essa companhia. O último jogador que restar paga a sua licitação à companhia (coloca o dinheiro no bloco de Companhia), tira uma ação da caixa de Ações de Companhia Disponíveis, e recebe o bloco de Companhia (se ganhou controlo do mesmo - ver Controlar uma Companhia).

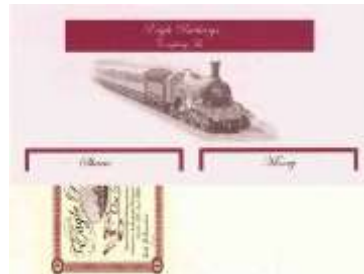
Se o vencedor foi o jogador que iniciou o leilão, então o próximo jogador no sentido horário escolhe uma ação de Companhia para leiloar e licita. Se não, o jogador que iniciou o leilão anterior escolhe uma ação de Companhia para leilão e licita.

Um jogador pode passar ao invés de colocar uma ação em leilão. Se um jogador passar a sua oportunidade, não pode nem iniciar nem participar em futuros leilões durante a preparação. Repete até que todos os jogadores tenham passado a sua oportunidade de começar um leilão.

Os leilões decorrem como acima e continuam até que cada jogador tenha passado. Dá a marca de 1º jogador à esquerda do último jogador a tirar uma ação.

Controlar uma Companhia

Uma companhia é controlada pelo jogador que tem o maior número de ações dessa companhia. Quando um jogador controla uma companhia recebe o seu bloco de Companhia. Um jogador só perde o controlo da companhia quando outro jogador tem MAIS ações dessa companhia do que ele. Se o jogador que controla a companhia tem o mesmo número de ações que outro jogador então ele mantém o controlo da companhia.



Quando um jogador compra a primeira ação de uma companhia, toma o controlo imediato da mesma.

III.1

Dinheiro

Dinheiro colocado num bloco de Companhia pertence à companhia. Dinheiro na posse de um jogador pertence ao jogador. Um jogador não pode mover dinheiro de um bloco para as suas posses, nem fazer o contrário.

Emitir Ações

Se uma companhia precisa de dinheiro então pode emitir uma das suas ações. A ação é movida desde o bloco de Companhia para a caixa de Ações Emitidas. A companhia recebe dinheiro igual ao valor atual da ação. Uma companhia apenas pode emitir ações quando realmente precisa de dinheiro. O dinheiro é necessário para construir linhas de caminho-de-ferro e completar fusões. Uma companhia não pode emitir ações para ganhar dinheiro para pagar grandes dividendos (no entanto, qualquer dinheiro que sobre de uma emissão de ação pode ser usado para pagar dividendos).

Obrigações

Se uma companhia emitiu todas as suas ações então pode emitir obrigações. Cada obrigação dá à empresa \$5000. 1000\$ por obrigação tem de ser pago ao banco durante a fase PAGAR DIVIDENDOS. Uma companhia pode repagar uma obrigação por \$5000 após pagar juros durante a fase PAGAR DIVIDENDOS. Quando uma companhia emite uma obrigação, coloca um certificado de obrigação no seu bloco de companhia. O número máximo de obrigações que podem ser emitidas por uma companhia é igual ao número de ligações completas que ela tem, uma companhia tem de ter caucões. Quaisquer obrigações não pagas no final do jogo reduzem o valor de ação da companhia em 1 por cada obrigação.

Não podes emitir obrigações para pagar dividendos.

Jogar o Jogo

Um turno consiste das seguintes fases:

1. RONDAS DAS COMPANHIAS
2. PAGAR DIVIDENDOS
3. FASE DE FUSÃO
4. FASE DE AÇÕES

Rondas das Companhias

A ordem dos turnos é determinada pelo preço das ações, desde a companhia com o preço de ação mais alto até a com o mais baixo. No caso de empate, a companhia no topo do monte vai primeiro, isto é, a companhia que foi a última a mover-se para esse preço de ação.

No turno de uma companhia, o jogador que a controla decide que ação vai ser desenrolada. Existem três ações possíveis CONSTRUIR LINHA, MOVER UM CUBO e PASSAR, descritas em baixo.

1. Construir Linha

Uma companhia pode construir uma ou duas ligações durante a ação Construir Linha. A primeira ligação tem custos normais de terreno. A segunda ligação custa \$2,000 extra por hexágono para além dos custos normais de terreno.

Cada ligação pode ser tão longa quanto quiseses. Uma ligação deve ficar completa na mesma ação em que foi iniciada, isto é, não são permitidas ligações incompletas.

A primeira vez que uma companhia constrói, pode construir desde qualquer cidade no tabuleiro. Todas as construções futuras devem conectar a uma das suas ligações construídas anteriormente.

2. Mover Cubo

O jogador que controla pode entregar cubos de mercadorias para a companhia. Muitas regras do jogo básico se aplicam: os Cubos devem parar na primeira cidade da cor que corresponde ao cubo. Os Cubos devem ser movidos para uma cidade que corresponde à sua cor. Não se movem cubos para cidades cinzento-claras. A primeira ligação usada deve pertencer a uma companhia ativa. Quando o último cubo é removido de uma cidade, coloca um Marcador de Cidade Vazia na cidade.

Um cubo pode ser movido por um qualquer número de ligações - não existe Nível de Locomotiva. Um cubo pode ser movido através de linhas de diferentes companhias, com a companhia que é dona da linha movendo o seu marcador de rendimento da companhia (não o marcador de ações) 1 espaço para a frente no trilho de pontuação por cada ligação usada.

Uma companhia tem de usar maior ou igual número das suas ligações em relação a todas as ligações das outras companhias combinadas nesse movimento. (Exemplo: se a companhia vermelha moveu um cubo e usou uma ligação verde e duas amarelas, teria de usar pelo menos três ligações vermelhas.)

3. Passar

A companhia não realiza qualquer ação.

Usa um Marcador de Cidade Vazia para marcar o número de rondas completas. A fase termina após três rondas completas.

Após todas as rondas de companhia, as companhias recebem rendimentos baseados no ponto do seu marcador de rendimentos (um comboio da sua cor) no trilho de pontuação. Após receber rendimentos, mas antes dos dividendos serem pagos, coloca todos os marcadores de rendimento das companhias no zero.

Pagar Dividendos

A ordem de jogo vai desde o preço de ação mais alto para o preço de ação mais baixo.

A companhia paga \$1,000 por cada obrigação que tiver. Após este pagamento, o controlador pode fazer a companhia repagar um qualquer número de obrigações a \$5,000 cada. (Na eventualidade de uma companhia não poder pagar as suas obrigações, deve emitir mais obrigações para pagar os juros. As companhias não pagam juros nas novas

obrigações até ao próximo turno. Se a Companhia não conseguir pagar e não puder emitir mais obrigações, dá todo o seu dinheiro ao banco. O preço das suas ações desce em 2, porque não pode pagar um dividendo).

O controlador da companhia decide quanto dinheiro a companhia vai pagar como dividendo.

Se nenhum dividendo for pago, o preço das ações desce em 2.

Se o dividendo for metade do preço da ação ou menos (mas mais que zero), então o preço da ação desce em 1. Nota:

o preço de ações de uma companhia nunca pode descer abaixo de 1.

Se o dividendo for menor que o preço da ação, mas mais de metade do mesmo, então o preço da ação mantém-se.

Se o dividendo é igual ao maior preço atual da ação, então, divide o dividendo pelo preço da ação arredondado para baixo. Aumenta o preço da ação por esta quantia. Nota: Um pagamento nunca pode ser mais que 3x o preço da ação. (Exemplo: A companhia preta tem um preço de ação de 6. O controlador emite dividendos de \$17,000. 17 dividido por 6 (arredondado para baixo) é 2, portanto, o preço da ação aumenta para 8.)

Quando o controlador tiver determinado a quantia do dividendo, é distribuído pelas ações emitidas (as que estão com os jogadores e as que estão na caixa de Ações Emitidas). Divide o dividendo pelo número de ações emitidas (arredondado para baixo). Cada ação recebe essa quantia de dinheiro - os jogadores recebem o dinheiro pelas suas ações e o banco recebe

o dinheiro pelas ações na caixa de Ações Emitidas. Se o dinheiro não se divide equitativamente entre as ações, o banco recebe o restante.

Se a companhia não tiver controlador (não há jogadores com ações da mesma), a mesma não paga dividendos e não ajusta o seu preço de ação.

Após todos os dividendos terem sido pagos, cada jogador recebe \$5,000 do banco.

Fusões

A ordem vai desde o preço mais baixo de ação para o mais alto. O controlador pode sugerir uma fusão entre a sua companhia e uma outra. As companhias apenas podem fundir-se se estiverem conectadas.

Um voto é feito para ver se a companhia que vai fazer a fusão quer mesmo fazer. Cada ação na companhia que vai fazer a fusão vale um voto. Os jogadores revelam os seus votos simultaneamente. No caso de empate, o jogador que controla a companhia tem o voto decisivo. Se este voto passar então um voto similar ocorre na companhia-alvo da fusão.

Se ambas as companhias passam a sugestão de fusão então a companhia que faz a fusão deve comprar cada ação disponível da companhia-alvo ao seu preço atual de ação acrescido de \$1,000. A companhia que faz a fusão pode emitir ações para o fazer. Ações na Caixa de Ações Emitidas devem ser compradas - este dinheiro vai para o banco.

A companhia ativa substitui cada marcador de ligação que pertence à companhia-alvo por um dos seus. A companhia alvo deixa de existir. Pode ser trazida de volta ao jogo como uma nova companhia. Coloca cinco dos seus marcadores de ação na caixa de Ações de Companhia Disponíveis e o restante no seu bloco de Companhia. Retorna o preço de ação ao seu valor inicial (preparação).

Fase de Ações

A ordem de jogo dá-se no sentido horário a partir do jogador com o 1º marcador de jogador.

Um jogador pode colocar uma ação em leilão. A ação pode ser uma das da caixa de Ações Emitidas (III.2) ou uma da caixa de Ações de Companhia Disponíveis (III.3). Se a ação foi tirada da caixa de Ações Emitidas então o dinheiro pago pela ação vai para o banco (dado que companhia já recebeu dinheiro por essa ação quando a mesma foi emitida pelo controlador). Se a ação foi tirada da caixa de Ações de Companhia Disponíveis, então o dinheiro pago pela ação

vai para a companhia. O processo de leilão é o mesmo que o no início do jogo, com uma exceção: A licitação mínima é o preço atual da ação, não o preço inicial.



III.2

Se uma companhia for eliminada do jogo devido a uma fusão então pode ser reiniciada nesta fase. O preço inicial da ação depende da sua cor.

O marcador de ordem de turno é dado ao jogador à esquerda do último jogador a ganhar o leilão.



III.3

Terminar o Jogo

O jogo termina no final do turno quando um certo número de cidades estiverem vazias. O valor padrão é 16. Os jogadores podem utilizar o quadro de cidades vazias do jogo original, ou acordar em qualquer número-alvo no início do jogo.

Se uma companhia tiver obrigações por pagar no final do jogo, diminui o valor das suas ações em um por cada obrigação por pagar (até um valor mínimo de zero). Os jogadores vendem as suas ações (ao valor da ação, não o número de pagamento). O jogador com mais dinheiro ganha.

Exemplo: Sean é dono de 4 ações na companhia Azul, e 1 ação na companhia Amarela. Ele tem \$12,000 em dinheiro na mão. O valor da companhia Azul é 14 e o da companhia Amarela é 9. A companhia Azul tem 2 ações emitidas. A companhia Amarela não tem nenhuma.

$$12(\text{preço azul} - \text{obrigações}) \times 4 (\text{ações azuis possuídas}) = 48,000$$

$$9 (\text{preço amarelo}) \times 1 (\text{ações amarelas possuídas}) = 9,000$$

$$(\text{dinheiro em mão}) = 12,000$$

$$\text{Total} = 69,000$$

Créditos

Design do Jogo:

Martin Wallace

Desenvolvimento Adicional:

Sean Brown e Keith Blume

Arte da Capa:

David A. Oram

Arte do Mapa:

Paul E. Niemeyer

Editado:

Matt Ackerson e Keith Blume

Introdução:

Sue Waldbiesser

Testes:

Scott Russell, Kris Hall, Tom Hancock, Tim Myers, Rachelle Grein, Aaron Kranz, Aaron Silverman, Paul Sauberer, Steven Zaloom, Summer Jones, Yves LaFrance, Kurt Beade, Patrick Beade, (Juegos de Mesa Costa Rica) Luis Paulino Mora, Luis Carlos Hernández, Rodrigo Vega, Alejandro Mora, Álex Fernandez, Jeffrey Chaves, Roberto Álvarez, (os Elgin Eagles) Ray Peterson, Todd "Matthew" Sweet, Alan Reeve, (Six Feet Under) Ben Rhoads, Rich Waldbiesser, Sue Waldbiesser, Matt Ackerson, (Rainy Day Games) Steve Ellis e companhia, (Denver Train Gamers) Wayne Williams, Chuck Finger, Chris Finger e Jim Mcdaniels.

Eagle Games – www.eaglegames.net

Referência Rápida

Ações

- Construir Linha (até 4 blocos – ver custos abaixo)
- Urbanizar (custo de \$10,000)
- Atualizar Locomotiva (um nível de cada vez – ver custos nas cartas de locomotiva)
- Entregar um cubo de mercadorias
- Escolher uma Carta de Operação de Caminhos-de-Ferro

Custos para Construir Caminho

- Terreno aberto (hexágono verde) - \$2,000
 - Água (se aparecer água no hexágono) - \$3,000
 - Montanhas (um ponto branco aparece no hexágono) - \$4,000
-

Regras em Português:

dreamwithboardgames.blogspot.pt

