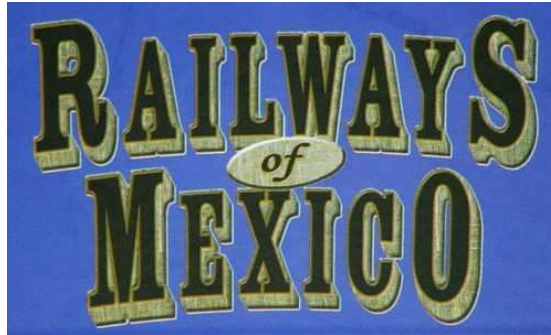


Railways of Mexico

Introdução

Este é o México em meados do século 19. Como muitas e muitas companhias ferroviárias emergentes nos EUA, o transporte de mercadorias é o maior de todos os tempos. O comércio entre os países estão em plena expansão, e o México está pronto para desenvolver o seu sistema ferroviário para transportar as mercadorias para os EUA.

Você pode construir o melhor sistema de trilhos da fronteira e controlar as Ferrovias do México?



Conteúdo da Caixa

- **Tabuleiro**

O tabuleiro é o mapa do México no início da era das ferrovias em meados do século 19.

- **Cartas dos Barões das Ferrovias**

- **Cartas de Operação das Ferrovias**

- **Componentes necessários a partir do jogo base**

Você vai precisar dos tiles de trilho, o trilho de rendimentos, motores, títulos, dinheiro, cubos de mercadoria, marcadores de cidade abandonada, tiles de nova cidade, e as locomotivas do seu Railways of the World para jogar Railways of Mexico.

Note: Algumas cartas de Barões das Ferrovias e algumas das Operações das Ferrovias possuem uma “estrela” na parte inferior da borda (como na foto do manual). Estas cartas são opcionais e você decide se vai usar – ou não.

Preparação do Jogo

Prepare o jogo de acordo com as regras básicas do “Railways of the World”. Com a seguinte alteração:

Para 2 jogadores reduza o numero de mercadorias (cubos) para cada cidade em 1. (no mínimo 1 cubo em cada cidade)



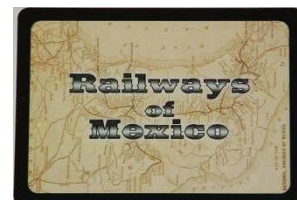
Modo de Jogar

Classificação dos Hexágonos

Os hexágonos de montanha estão identificados por um ponto. Se um hexágono de montanha conter água, continua a ser considerada como um hexágono de montanha. Se um hexágono de não montanha tiver água (azul) é considerado como um hexágono de rio e a construção para esse hexágono custa 3.000. Se um hexágono não tiver um ponto ou água, é tratado como “terreno aberto”.

Linhas Principais

As Linhas Principais estão disponíveis durante todo o jogo. Linhas principais são identificadas no tabuleiro. Como no jogo base, uma vez que uma Linha Principal for completada por um único jogador ela não pode ser pontuada por qualquer outro jogador. É recomendado que o jogador que completou, coloque uma locomotiva da sua cor na tabela do tabuleiro de Linhas Principais para marcar que ela foi completada.



Novas Cartas de Operações

Linha de Passageiros (Passenger Line) – O primeiro jogador a entregar 4 das 5 cores de mercadorias ganha esta carta e os seus pontos de bônus. Para controle, os jogadores colocam em sua frente os cubos entregues (1 para cada cor das que já entregou) até um jogador entregar 4 e daí então devolver todos os cubos na frente dos jogadores para sacola de mercadorias.

Deposito de Negociação (Trading Depot) – Quando um jogador escolher esta carta, ele imediatamente coloca uma das suas locomotivas (ou um marcador de depósito de gasolina da cor da sua locomotiva) em uma conexão a sua escolha que seja de outro jogador. Quando uma entrega é feita usando esta conexão, adicionalmente a pontuação regular, o jogador que colocou o “Deposito de Negociação” nesta conexão recebe 1 ponto de vitória pelo uso desta conexão. O Deposito de Negociação não afeta os pontos dos Barões, Linha Principal, etc.

Fim do Jogo

O número de marcadores de cidade abandonada é quem determina o fim do jogo, e depende do número de jogadores:

2 jogadores: 8 marcadores
3 jogadores: 9 marcadores
4 jogadores: 10 marcadores

Os jogadores somam seus pontos de vitória para determinar o vencedor.

Lembre-se de reduzir os seus pontos em 1 Ponto de Vitória para cada Certificado de Título que possua. A maior pontuação vence o jogo. Em caso de empate, o jogador com mais dinheiro é o vencedor.

