



# AMERICAN RAILROADS



**Autoren:**  
Helmut Ohley  
Leonhard Orgler

**Illustration:**  
Claus Stephan



© 2016  
Cundco.de  
Birnauer Str. 15  
80809 München  
info@cundco.de



**ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren.  
Verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr!



**WARNING!** Not suitable for  
children under 36 months.  
Contains small parts that could  
be swallowed or inhaled.  
**CHOKING HAZARD** - Small parts.

LFCABG243



Tradução e diagramação  
Daniel Portugal  
Março - 2025



## MATERIAL UND AUFBAU

## – COMPONENTES E PREPARAÇÃO

Diese Regel ist zweisprachig. In der linken Spalte jeder Seite ist die deutsche Regel, in der rechten Spalte die englische Version. Die Abbildungen gelten für beide Sprachen.

Wenn ihr mit dieser Erweiterung spielt, verwendet ihr das gesamte auf diesen beiden Seiten aufgeführte Material. Der Spielaufbau ist bis auf die folgenden Änderungen identisch mit dem Grundspiel.



### SPIELERTABLEAUS

(ab Seite 4)

#### 4 USA-Tableaus

Statt des Spielertableaus aus dem Grundspiel nimmt sich jeder Spieler das USA-Tableau in seiner Farbe.

*Das Tableau des  
Blauen Spielers*

#### 8 achteckige Geröllplättchen

4 dieser Plättchen zeigen auf der Rückseite ein Gleisfeld mit der Nummer 8. Jeder Spieler nimmt sich eines davon und legt es wie abgebildet, mit der Geröllseite nach oben, auf das Feld 8 der unteren Strecke.

Die anderen 4 Plättchen zeigen auf der Rückseite das Industriefeld mit 15 Punkten. Auch hiervon nimmt sich jeder Spieler eines und legt es ebenfalls wie abgebildet auf das weiß umrandete Industriefeld mit den 15 Punkten.

So lange ein Geröllplättchen dort liegt, darfst du weder ein Gleis, noch einen Industriemarker auf das Feld oder darüber ziehen.

#### 4 Plättchen „Golden Spike“

Jeder Spieler nimmt sich eines der Plättchen und legt es zu seinem sonstigen Material.

#### 12 Erledigt-Marker

Jeder Spieler nimmt sich 3 der Erledigt-Marker und legt diese ebenso vor sich bereit.

#### 8 ?-Plättchen

Nun nimmt sich jeder Spieler noch jeweils eines der beiden abgebildeten ?-Plättchen und legt diese zu seinen anderen.



### TABULEIRO DOS JOGADORES

(página 4)

#### 4 tabuleiros dos EUA

Em vez de usar o tabuleiro de jogador do jogo base, cada jogador pega o tabuleiro dos EUA da sua cor.

O tabuleiro de jogador para o jogador **Azul**.

#### 8 peças octogonais de Rocha

4 dessas peças mostram um espaço com o número 8 no verso. Cada jogador pega uma dessas peças e coloca-a – conforme mostrado – no espaço de número 8 no trilho inferior.

As outras 4 peças mostram o espaço na trilha da indústria com 15 pontos no verso. Cada jogador pega uma dessas peças também e coloca-a – conforme mostrado – no espaço da trilha de Indústria com contorno branco e 15 pontos.

Enquanto a peça de Rocha estiver lá, você não pode avançar um trilho ou um marcador de Indústria para esse espaço ou além dele.

#### 4 fichas de “Prego de Trilho Dourado”

Cada jogador pega uma dessas fichas e coloca-a com o restante de seus componentes.

#### 12 marcadores de “Feito”

Cada jogador pega 3 marcadores de “Feito” e coloca-os com o restante de seus componentes.

#### 8 peças ?

Por último, cada jogador pega uma de cada das novas peças com um ? e coloca-as com suas demais peças ?.



**Industriemarker** (aus dem Grundspiel)  
Ihr beginnt das Spiel mit **beiden Industriemarkern** aus dem Grundspiel. Stellt einen davon jeweils auf das Feld „0“ der beiden Industrieleisten.

Das -Plättchen für den 2. Industriemarker benötigt ihr in diesem Spiel nicht. Legt dieses zurück in die Schachtel.



**Marcador de Indústria (do jogo base).**  
Você começa o jogo com **ambos os marcadores de Indústria** do jogo base. Coloque cada um nos espaços marcados com 0 – são os espaços iniciais das duas trilhas de indústria.

A peça do segundo marcador de Indústria não é usada com essa expansão. Devolva-a para a caixa.

## AKTIENMARKT (ab Seite 6)

### 1 Aktientableau

Legt das Aktientableau neben dem Spielplan für alle Spieler sichtbar bereit.

### 4 Kursmarker

Jeder Spieler legt den Kursmarker in seiner Farbe auf das unterste Feld des Aktientableaus.

### 8 Dividendenplättchen

Jedes dieser Plättchen zeigt einen weißen Stern auf der Rückseite und einen Vorteil auf der Vorderseite.

Legt die 8 Dividendenplättchen neben dem Aktientableau aus, so dass die Vorteile sichtbar sind.

Rückseite

Vorderseite



### 3 Stahlwerke

Jedes der 3 Stahlwerke zeigt auf der Vorderseite eine bestimmte Lokomotive und ein -Zeichen.

Auf der Rückseite ist das Stahlwerk einer Fabrik ähnlich.

Legt nach dem Spielaufbau jedes der drei Stahlwerke, wie abgebildet, rechts neben den auf dem Stahlwerk abgebildeten Lokstapel.



Die meisten Teile dieser Erweiterung sind mit diesem Symbol markiert (das „Golden Spike“-Plättchen, die Kursmarker und die Spielertableaus sind nicht markiert).

## MERCADO DE AÇÕES (página 6)

### 1 tabuleiro de Mercado de Ações

Coloque o tabuleiro de Mercado de Ações ao lado do tabuleiro de jogo, de modo que fique visível para todos os jogadores.

### 4 Marcadores de Preço das Ações

Cada jogador coloca o marcador de Preço das Ações da sua cor embaixo no tabuleiro de Mercado de Ações.

### 8 peças de Dividendo

verso

frente

Cada uma das peças de Dividendo mostram uma estrela branca na frente e uma vantagem no verso.

Coloque as 8 peças de Dividendo perto do tabuleiro de Mercado de Ações com o lado com as vantagens voltado para cima.

### 3 Siderúrgicas

Cada uma das 3 Siderúrgicas mostram uma determinada locomotiva e um símbolo de na frente.

No verso, a Siderúrgica é parecida com uma Fábrica.

Depois de preparar o jogo, coloque cada uma das Siderúrgicas logo depois da sua correspondente pilha de locomotivas, conforme mostrado na frente da Siderúrgica (veja abaixo).

Quase todos os componentes dessa expansão foram marcados com esse símbolo , exceto: o “Prego de Trilho Dourado”, os marcadores de Preço das Ações e os tabuleiros dos dos EUA dos jogadores.



Das USA-Tableau ist grundsätzlich aufgebaut, wie das Spielertableau aus dem Grundspiel. Wir gehen hier auf die Besonderheiten des USA-Tableaus ein.

## THE ROCKY MOUNTAINEER

Die Hauptstrecke wird, bis auf einige neue Vorteile die wir im Anschluss erklären, prinzipiell behandelt wie die Hauptstrecke im Grundspiel.

### Sprengungen

Erfüllst du die Bedingung für eines der beiden Felder, so entfernst du sofort eines der beiden Geröllplättchen von deinem Tableau und legst es zurück in die Schachtel. Du nimmst dir dafür sofort 10 Punkte. Auf das „freigeräumte“ Feld darfst du später, wie üblich, ein Gleis bzw. den Industriemarker ziehen.

Erfüllst du die Bedingung für das andere Feld so entfernst du auch das zweite Geröllplättchen, wie oben beschrieben, vom Tableau.

### Besondere Felder mit Münze

3 Felder auf dem Spielertableau zeigen, neben dem Gleis einer bestimmten Farbe, eine Münze als zusätzliche Bedingung.

*Bedingung mit Münze*

Sobald du eines dieser Felder mit dem Gleis der abgebildeten Farbe erreichst, **darfst** du eine Münze bezahlen und nimmst dir den abgebildeten Vorteil (in diesem Fall ein Aktienschnitt, siehe Seite 6).

**Du darfst dies auch in einem späteren Zug noch machen.**

Nachdem du die Münze bezahlt und dir den Vorteil genommen hast, legst du einen deiner 3 Erledigt-Marker auf den Vorteil, um anzuzeigen, dass du diesen bereits genommen hast. Du darfst wie üblich jeden abgebildeten Vorteil nur einmal nehmen.

Den Vorteil dieser Felder erklären wir auf Seite 6.

**Hinweis:** Die Erledigt-Marker benötigt ihr nur für die Felder mit den Münzen. Die übrigen besonderen Felder auf dem Spielertableau müsst ihr sofort ausführen, sobald ihr die angegebene Bedingung erfüllt habt.

Os tabuleiros dos EUA têm a mesma preparação que os tabuleiros de jogador do jogo base. Vamos destacar apenas as mudanças referentes aos tabuleiros dos EUA.

## FERROVIA “O MONTANHISTA ROCHOSO”

(THE ROCKY MOUNTAINEER)

A ferrovia principal é tratada da mesma forma que no jogo base, exceto por algumas vantagens que serão explicadas abaixo.

### Detonações

Quando você atender os pré-requisitos para um desses dois espaços, você remove uma das duas peças de Rocha imediatamente e coloca-a de volta na caixa. Você marca 10 pontos imediatamente. Você será capaz de avançar um trilho ou um marcador de Indústria para um espaço “liberado” mais à frente no jogo como de costume.

Quando você atender os pré-requisitos para o outro espaço, remova a segunda peça de Rocha do tabuleiro, conforme descrito acima.

### Espaços especiais mostrando moedas

3 espaços no tabuleiro de jogador mostram – perto de um trilho de uma determinada cor – uma moeda como um pré-requisito adicional.

*Pré-requisito incluindo uma moeda.*

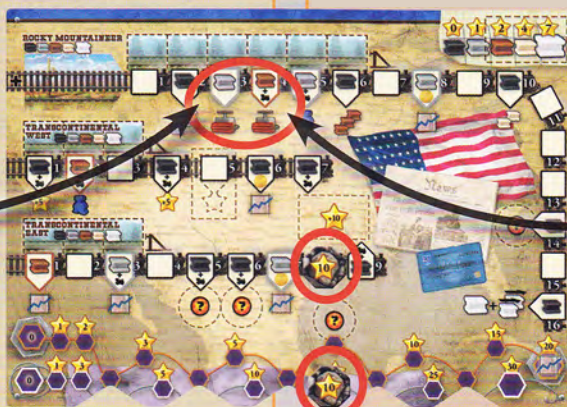
Assim que você alcançar um desses espaços com o trilho da cor mostrada, **você pode** pagar uma moeda e recebe a vantagem descrita. (No exemplo mostrado: um avanço no Mercado de Ações, veja a página 6).

**Você pode fazer isso num turno posterior.**

Depois que você pagar a moeda e receber a vantagem, você coloca um de seus 3 marcadores de “Feito” no símbolo da vantagem para mostrar que você já recebeu essa vantagem. Como de costume, você só pode receber cada vantagem uma vez.

As vantagens são explicadas na página 6.

*Atenção: os marcadores de “Feito” só são necessários para os pré-requisitos que incluem uma moeda. Todos os outros espaços especiais no tabuleiro do jogador precisam ser resolvidos assim que a condição descrita for atendida.*



## TRANSCONTINENTAL EAST UND WEST

Die transkontinentale Eisenbahnstrecke wurde gleichzeitig von Osten und von Westen aus gebaut, um sich in Utah zu treffen. An der Verbindung der beiden Strecken wurde der „Golden Spike“ eingeschlagen.

Jede der beiden kürzeren Strecken stellt einen der beiden Teile dieser Strecke dar.

**Achtung:** Das bedeutet nicht, dass die Strecken verbunden sind. Die Transcontinental East endet bei Feld 7, West endet bei Feld 9.

Das schwarze Gleis kann nicht über diese Felder hinaus gezogen werden.

An dem Punkt, an dem sich beide Strecken treffen, befindet sich ein gestrichelt umrandetes Feld mit einem Bonus von +10 Punkten. Erfüllst du die Bedingung für das letzte Feld einer dieser beiden Strecken, so erhältst du bei jeder Streckenwertung 10 zusätzliche Punkte. Erfüllst du die Bedingung **beider Felder**, so erhältst du auch den Bonus **zweimal**.

## GOLDEN SPIKE

Wenn du das -Plättchen „Golden Spike“ wählst, legst du das „Golden Spike“-Plättchen in den gestrichelten Rahmen. Du erhältst dann, bei der Wertung den erhöhten Bonus von +25 Punkten für jedes der beiden Felder für die du die Bedingung erfüllst.

## GLEISFARBEN

Du darfst auf jeder der 3 Strecken auf dem USA-Tableau Gleise in allen Farben bauen. Allerdings hast du, genau wie im Grundspiel, nur 2 naturfarbige und 1 weißes Gleis zur Verfügung. Du musst dich also entscheiden, auf welchen Strecken du diese Gleise bauen möchtest.

## VERDOPPLER

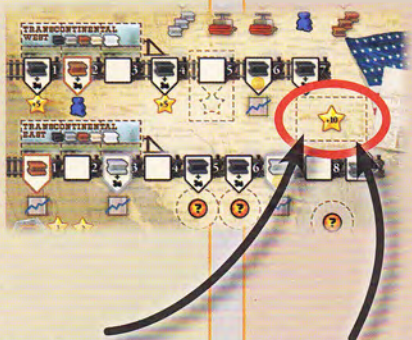
Die Strecken Transcontinental East und West zeigen jeweils 3 Verdopplerfelder, auf die du, genau wie bei der Hauptstrecke, Verdopplerplättchen legen darfst.

## FERROVIA TRANSCONTINENTAL LESTE E OESTE

A construção da Ferrovia Transcontinental começou ao mesmo tempo no leste e no oeste para se encontrarem em Utah. Onde as duas ferrovias se encontraram, o “Prego de Trilho Dourado” foi cravado.

Cada um desses trilhos mais curtos representam uma parte dessa enorme ferrovia.

*Atenção: isso não significa que os dois trilhos estejam conectados. A Transcontinental leste termina no espaço 7; a Transcontinental Oeste termina no espaço 9. O trilho preto não pode ser movido para depois desses espaços.*



O espaço onde os dois trilhos se encontram tem um tracejado e uma vantagem de +10 pontos. Quando você atender as condições do último espaço para um dos dois trilhos, você recebe 10 pontos adicionais durante cada fase de pontuação da ferrovia. Quando você atender as condições do último espaço para **ambos os trilhos**, você também recebe a vantagem duas vezes.

## PREGO DE TRILHO DOURADO

Quando você escolher a peça  do “Prego de Trilho Dourado”, você colocada a peça dentro do espaço tracejado. Então você ganhará uma vantagem adicional de +25 pontos durante a fase de pontuação da ferrovia para cada um dos dois espaços que você atendeu as condições.



## AS CORES DOS TRILHOS

Você pode construir trilhos de todas as cores em todas as ferrovias no tabuleiro dos EUA. Você só tem – como no jogo base – 2 trilhos de cor bege e 1 trilho de cor branca disponíveis. Assim, você terá que escolher em quais ferrovias quer construir os trilhos de cor bege e branca.



## MULTIPLICADORES

A transcontinental Leste e Oeste mostram 3 espaços tracejados, onde você pode colocar Multiplicadores do mesmo modo que são colocados na ferrovia principal.





## SPIELERTABLEAUS

## - TABULEIROS DO JOGADOR

### 2 INDUSTRIELEISTEN

Das USA-Tableau zeigt 2 Industrieleisten. Du darfst Industrieschritte mit einem Industriemarker deiner Wahl ausführen und auch frei auf beide Leisten aufteilen. Für die untere Industrieleiste gelten die Regeln wie im Grundspiel. Auf der oberen Industrieleiste darfst du auch auf Lücken und darüber hinweg ziehen. Statt, wie üblich auf eine Fabrik zu ziehen, rückst du den Industriemarker auf das Industriefeld oberhalb der Lücke. Liegt dort eine Fabrik, so musst du die Funktion dieser Fabrik sofort ausführen. Liegt dort noch keine Fabrik, so passiert auf dem Feld nichts.

**Hinweis:** Falls du eine Fabrik in eine Lücke legst, über der der Industriemarker bereits steht, so darfst du die Funktion der Fabrik nicht nutzen, da der Industriemarker bereits zuvor dort war.

Jeder Industriemarker ist fest einer bestimmten Industrieleiste zugeordnet.

Ihr dürft also nicht die „Spur wechseln“.



### 2 TRILHAS DE INDÚSTRIA

O tabuleiro dos EUA tem duas trilhas de Indústria. Os avanços na trilha da Indústria podem ser feitos com um marcador de Indústria à sua escolha e pode ser dividido livremente entre ambas as trilhas. A trilha da Indústria inferior tem as mesmas regras do jogo base.

Na trilha de Indústria superior, você pode se mover para o espaço do hexágono laranja sem pontuação e você até mesmo passar por esses espaços sem ativá-los. Em vez de avançar para uma Fábrica, como de costume, você move o marcador de Indústria para esse espaço do hexágono laranja. Se a abertura abaixo estiver ocupada por uma Fábrica, você tem que usar a função da Fábrica imediatamente. Se o espaço abaixo do hexágono laranja não estiver ocupado ainda, então nada acontece. **Atenção:** se você colocar uma Fábrica num espaço com um Marcador de Fábrica acima dele, você não pode usar a Fábrica porque o Marcador de Indústria já chegou àquele local antes que a Fábrica fosse colocada.

Cada Marcador de Indústria pertence a sua própria trilha. **Você não pode “mudar de trilha”.**

## AKTIENMARKT

## - MERCADO DE AÇÕES

### AKTIENSCHRITT

Jedes Mal, wenn du auf deinem Spielertableau die Bedingung für ein Feld mit diesem Symbol erfüllst, rückst du mit deinem Kursmarker auf dem Aktientableau um eine Ebene nach oben.

Erreichst du als erster Spieler eine neue Ebene, so legst du deinen Kursmarker in der neuen Ebene ganz nach links. Dann wählst du eines der ausliegenden Dividendenplättchen und legst es auf das Feld mit dem Stern dieser Ebene. Dann darfst du dir **sofort den Vorteil nehmen**, den dieses Plättchen zeigt.

**Hinweis:** Der erste Spieler, der eine neue Ebene erreicht, bestimmt also den Vorteil für diese Ebene.

Erreichst du eine Ebene, in der bereits Kursmarker von einem oder mehreren Spielern liegen, so legst du deinen Kursmarker rechts daneben. Dann darfst du dir den Vorteil nehmen, den das Dividendenplättchen dieser Ebene zeigt.



### AVANÇO NO MERCADO DE AÇÕES

Toda vez que você atender o pré-requisito para um espaço com esse símbolo, você pode avançar seu Marcador de Preço das Ações um nível para cima.

**Quando você for o primeiro jogador a chegar a um novo nível**, você move seu Marcador de Preço das Ações para a esquerda. Depois, você escolhe uma das peças de Dividendo mostradas e coloca-a nesse nível no espaço mostrando a estrela branca. Em seguida, **você pode receber a vantagem que essa peça mostra imediatamente.**

**Atenção:** então o primeiro jogador a chegar num novo nível é aquele que escolhe a vantagem para aquele nível.

Se você chegar um nível onde os Marcadores de Preço das Ações de um ou mais jogadores já tiverem sido colocados lá, você coloca seu Marcador de Preço das Ações à direita dos outros Marcadores. Então você recebe a vantagem da peça de Dividendo desse nível.

**Sonderfall:** Bist du bereits auf der obersten Ebene und erhältst einen Aktienfortschritt, lässt du deinen Kursmarker an seiner Position liegen. Du bekommst jedoch sofort eine **persönliche Ausschüttung**.

## PERSÖNLICHE AUSSCHÜTTUNG

Du nutzt die **Vorteile der Ebene auf der sich dein Kursmarker befindet und aller Ebenen darunter**. Du darfst die Vorteile in beliebiger Reihenfolge nutzen und auch ganz oder teilweise auf die Vorteile verzichten.

**Beispiel:** Im oben abgebildeten Fall bekommt **Blau** 5 Punkte, 1 Münze, 2 Industrieschritte und jeweils 1 schwarzen, braunen und naturfarbigen Schritt.

## DAS STAHLWERK

Nimmst du die letzte Lok von einem der Stapel neben dem ein Stahlwerk liegt, so nimmst du dir zusätzlich zur Lok noch das Stahlwerk. Du darfst das Stahlwerk umdrehen und wie eine normale Fabrik in eine Lücke in deiner Industrieleiste einbauen. Du darfst es jedoch auch zurück in die Schachtel legen. Dann führst du den Rest deines Zuges wie üblich aus.

Das Stahlwerk ist eine etwas schwächere Fabrik. Ziehst du einen Industriemarker auf das Stahlwerk, machst du einen Schritt mit einem schwarzen Gleis.

**Achtung:** Wenn du eine neue Fabrik baust, darfst du ein Stahlwerk gegen die neue Fabrik austauschen, auch wenn noch nicht alle 5 Lücken deiner Industrieleiste gefüllt sind. Das Stahlwerk legst du dann zurück in die Schachtel.

Nachdem du diesen Zug beendet hast, führt ihr eine **allgemeine Ausschüttung** aus.

## ALLGEMEINE AUSSCHÜTTUNG

Der Spieler, der das Stahlwerk genommen hat beginnt. Er nimmt sich, **genau wie bei der persönlichen Ausschüttung** die Vorteile, die er bereits auf dem Aktientableau erreicht hat.

Danach folgen seine Mitspieler in der Reihenfolge, in der sie auf der Reihenfolgeleiste stehen und erhalten ebenfalls alle Vorteile, die sie bisher mit ihrem Kursmarker erreicht haben.



**Caso Especial:** se você já estiver no último nível e recebe mais um avanço no Mercado de Ações, você deixa seu Marcador de Preço das Ações onde ele está. Em vez de avançar, você recebe um **Pagamento Pessoal imediatamente**.

## PAGAMENTO PESSOAL

Você recebe a vantagem do nível onde está o seu Marcador de Preço das Ações e as vantagens de todos os níveis abaixo.

Você pode usá-las em qualquer ordem e também recusar receber (parcial ou integralmente).

*Exemplo: no exemplo mostrado, o jogador Azul marca 5 pontos e recebe: 1 moeda, 2 avanços na trilha da Indústria e 1 avanço no trilho preto, no trilho marrom e no trilho bege.*

## SIDERÚRGICAS

Quando você pegar a última locomotiva de uma pilha perto de uma Siderúrgica, você também pega a Siderúrgica.

Você pode virar a Siderúrgica e colocá-la como uma Fábrica regular num espaço para Fábrica na sua trilha de Indústria. Também, você pode colocá-la de volta à caixa. Nesse caso, prossiga com o turno normalmente.

A Siderúrgica é uma Fábrica ligeiramente mais fraca.

Quando você avança um Marcador de Indústria para a Siderúrgica, você recebe um avanço com o trilho preto.

*Atenção quando você constrói uma nova Fábrica, você pode substituir a Siderúrgica pela nova Fábrica. Isso pode ser feito, mesmo se nem todos os 5 espaços de Indústria estiverem sido preenchidos ainda. A Siderúrgica é colocada de volta na caixa de jogo.*

Depois que você terminar esse turno, você prossegue com um **Pagamento Geral**.

## PAGAMENTO GERAL

O jogador que pegou a Siderúrgica vai primeiro.

Ele recebe as mesmas vantagens que você já alcançou, **exatamente como o Pagamento Pessoal**.

Depois, todos os outros jogadores seguem na ordem do turno e recebem todas as vantagens que eles alcançaram com seus Marcadores de Preços das Ações até o momento.



## AKTIENMARKT

## MERCADO DE AÇÕES

**Beispiel:** **Rot** nimmt die letzte 4er-Lok und das rechts daneben liegende Stahlwerk. Nach seinem Zug löst er eine allgemeine Ausschüttung aus.

**Rot** bekommt 1 Münze und 1 Industrieschritt.

**Grün** ist auf der Reihenfolgeleiste an erster Position. Er bekommt einen Industrieschritt.

**Blau** ist auf Position 2 und bekommt nun seine Ausschüttung (1 Münze und je 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis und einem Industriemarker).

Auf Position 3 ist **Rot**. Er hat seine Ausschüttung bereits bekommen und wird übersprungen.

Zuletzt bekommt noch **Gelb** seine Ausschüttung (1 Münze und 1 Industrieschritt).



### DAS \$-PLÄTTCHEN

Wenn du dieses ?-Plättchen wählst, rückst du **zuerst** deinen Kursmarker um eine Ebene nach oben und nimmst dir den Vorteil der neuen Ebene. **Zusätzlich** erhältst du sofort eine persönliche Ausschüttung, wie auf Seite 7 beschrieben.

### DIE VORTEILE DER DIVIDENDENPLÄTTCHEN



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem schwarzen Gleis machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem braunen und 1 Schritt mit einem naturfarbigen Gleis machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem Gleis deiner Wahl machen.



Du darfst sofort 1 Schritt mit einem deiner Industriemarker machen.



Nimm dir sofort 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.



Nimm dir sofort 5 Punkte.

### BONUS BEI SPIELENDEN

Der Spieler, dessen Kursmarker auf dem Aktientableau am weitesten oben steht, erhält 20 Punkte. Derjenige auf der zweiten Position erhält 10 Punkte.

Bei Gleichstand bekommt der Spieler, der weiter links steht, die Punkte.



**Exemplo:** o jogador **Vermelho** pega a última locomotiva nº 4 e a Siderúrgica ao lado dessa locomotiva. Depois disso, seu turno ativa um Pagamento Geral. O jogador **Vermelho** recebe 1 moeda e 1 avanço na trilha de Indústria.

O jogador **Verde** é o primeiro na trilha da ordem do turno. Ele recebe 1 avanço na trilha da Indústria. O jogador **Azul** é o segundo na ordem do turno e recebe 1 moeda e 1 avanço com o trilho preto e 1 avanço com o Marcador de Indústria.

O jogador **Vermelho** é o terceiro na ordem do turno. Ele já recebeu seu Pagamento Geral e é pulado. Por último, o jogador **Amarelo** recebe seu Pagamento Geral (1 moeda e 1 avanço na trilha da Indústria).

### A PEÇA \$

Se você escolher a peça ?, **primeiro** você avança seu Marcador de Preço das Ações um nível para cima e recebe a vantagem do novo nível.

**Adicionalmente**, você recebe um Pagamento Pessoal conforme descrito na página 7.

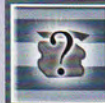
### VANTAGENS DAS PEÇAS DE DIVIDENDO



Você pode imediatamente avançar 1 trilho preto em 1 espaço.



Você pode imediatamente avançar 1 trilho marrom e 1 trilho bege em 1 espaço cada.



Você pode imediatamente avançar 1 trilho à sua escolha em 1 espaço.



Você pode imediatamente avançar 1 de seus Marcadores de Indústria em 1 espaço.



Imediatamente receba 1 Moeda da reserva.



Imediatamente receba 5 Pontos.

### BÔNUS DE FIM DE JOGO

O jogador cujo Marcador de Preço das Ações estiver mais acima marca 20 pontos. O jogador em segundo lugar marca 10 pontos. No caso de um empate, o jogador cujo Marcador de Preço das Ações estiver mais à esquerda marca os pontos.