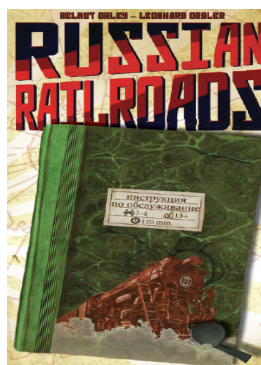


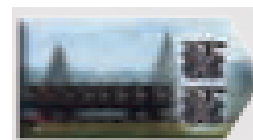
MINIEXPANSÃO 2014



Preparação/Set up

Cada jogador recebe um token  de dupla face. Escolha um token  da expansão a mais do que o número de jogadores. Ou seja, para 2 jogadores deve haver 3 tokens de expansão, para 3 jogadores 4 tokens e para 4 jogadores todos os 5 tokens. Coloque esses tokens ao lado do tabuleiro principal. Eles não pertencem a nenhum jogador (assim como as cartas de bônus final).

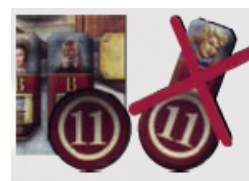
Coloque também a fábrica do "plano de 2 anos" e as peças da locomotiva do "vagão de carga" ao lado do tabuleiro principal.



Embaralhe os novos engenheiros nas respectivas pilhas A e B, mas retire antes os engenheiros com a mesma numeração.

Coloque os engenheiros no tabuleiro como de costume.

Todas as regras do jogo base são mantidas.



Novos tokens e engenheiros

Quando um jogador escolhe o seu token de dupla face, ele pega um dos tokens de expansão anteriormente colocados ao lado do tabuleiro principal e o coloca em seu tabuleiro de jogador. O token de duas faces é devolvido para a caixa.

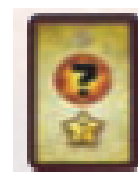


Fábrica do 'plano de 2 anos': Pegue a fábrica e coloque-a na faixa de indústria. Quando você move seu marcador de indústria para essa fábrica, você pega imediatamente 2 de seus próprios tokens , executa as suas ações e os coloca sobre esta fábrica.



Obs1.: Isso só pode ser feito uma vez. Seu segundo marcador de indústria NÃO ativará esta fábrica uma segunda vez.

Obs. 2: Durante a pontuação final, estes 2 tokens contam para o total da carta de bônus final que possui o token  como referência (máximo de 42 pontos).





Boom industrial: Ao utilizá-lo você pode dobrar seus avanços de indústria. Você também pode renunciar parcialmente ou totalmente ao avanço.

Você não pode dobrar os avanços recebidos através de um token , seja original ou da expansão.



Vagão de carga: Ao escolher este token, pegue a locomotiva de vagão de carga e coloque-a atrás de uma locomotiva com um valor combinado de pelo menos 3. A locomotiva do vagão de carga não precisa de um local de locomotiva. No final de cada rodada, antes de pontuar, avance dois trilhos à sua escolha na ferrovia em que está a locomotiva.

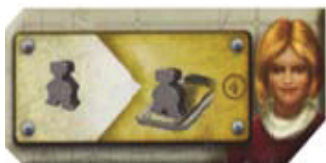


Headhunter: Escolha um engenheiro dentre aqueles que estão na caixa e coloque-o em jogo como seu próprio engenheiro.

Obs: Como antes, não são permitidos números duplicados de engenheiros.



Avance 3 espaços na faixa de indústria e 3 trilhos pretos.



Olga (A-4): Coloque outro dos teus trabalhadores em um engenheiro não utilizado e execute a sua ação. Este engenheiro estará agora ocupado. Recomenda-se usar Olga apenas no jogo para 2 jogadores.



Ludmilla (A-7): ganhe 5 pontos de vitória. Em seguida, pegue as cartas de bônus de início de jogo e selecione uma. Passe as cartas restantes para o próximo jogador na ordem de turno até que todos os jogadores tenham escolhido uma carta. Use imediatamente a carta. Os jogadores podem escolher 3 pontos de vitória em vez de uma carta.



Dimitrij (B-11): Em uma ferrovia (e apenas em uma), você pode avançar o trilho de cor cinza até que ele fique imediatamente atrás do trilho preto.



Pjotr (B-14): Usando uma moeda em vez de seu trabalhador, você obtém 3 avanços de trilho preto.