

Atualização 1.1

smartphone Inc.

Livro de Regras

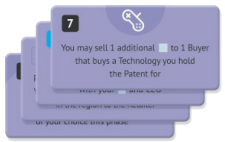
Esta expansão foi criada para jogadores experientes. Então, se não se considerar um desses jogadores, nós recomendamos que jogue o jogo base mais vezes (mas é possível utilizar o tabuleiro de 2-3 jogadores). Após algumas partidas, você pode retornar a estas regras e explorar mais um pouco do mundo moderno de venda de celulares.

Esta expansão consiste de 4 “módulos” distintos. Cada um pode ser usado separadamente ou você pode combiná-los. As regras de cada módulo serão descritas a seguir.

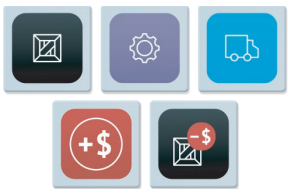
Componentes do Jogo



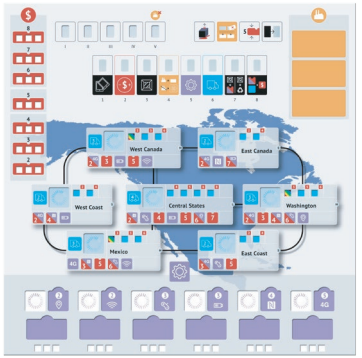
DIRETRIZES 24 pçs



NOVAS TECNOLOGIAS 5 pçs



FICHAS DE MINI MELHORIAS 5 pçs



TABULEIRO PARA 2-3 JOGADORES 1 pç



MINIATURAS DE CEO 5 pçs

Módulo Diretrizes



Este módulo adiciona as Diretrizes: objetivos comuns que todos os jogadores podem tentar alcançar, mas apenas um conseguirá. Cada uma fornece PVs no final do jogo, com um máximo de 5 Diretrizes, valendo 60 PVs.

Preparação

Embaralhe todas as Diretrizes, pegue aleatoriamente 5/6/7/8 para jogos com 2/3/4/5 jogadores, e devolva as restantes para a caixa. Leia todas as Diretrizes, deixando claros seus significados para todos os jogadores. Coloque as Diretrizes próximas ao Placar de PVs.

Fulfilling Directives

Assim que um jogador completar o objetivo descrito numa Diretriz ele pode pegá-la, a não ser que já tenha completado outra Diretriz nesta rodada. Caso vários jogadores completem um objetivo ao mesmo tempo, o jogador ativo no momento pega a Diretriz. Se não houver um jogador ativo no momento, o jogador com o menor preço pega a Diretriz.

Um jogador pode decidir não pegar uma Diretriz que completou (talvez para tentar uma diferente ainda nessa rodada). Se fizer isso, ele ainda pode pegá-la numa rodada posterior se ainda tiverem os requisitos.

Virando as Diretrizes

No final de cada rodada, vire para baixo as Diretrizes que coletou para ajudar a lembrar de que elas foram adquiridas em rodadas passadas.

Módulo do Tabuleiro de 2-3 Jogadores

Preparação

1. Coloque o tabuleiro no centro da mesa. Se estiver jogando em 2 jogadores, ou solo, pegue aleatoriamente 1 Lojista pequeno “S” e 1 médio “M”.

2. Defina o primeiro jogador aleatoriamente. Ele escolhe uma companhia e pega os componentes relacionados. Então, em sentido horário, os outros jogadores escolhem uma companhia. A seguir, o último jogador a escolher a companhia, escolhe uma das 3 regiões iniciais médias “M” e coloca seu lá. Num jogo com 2 jogadores, o jogador ainda decide em que regiões “S” ou “M” colocará os Lojistas. Então, em sentido anti-horário, os outros jogadores decidem suas regiões iniciais.

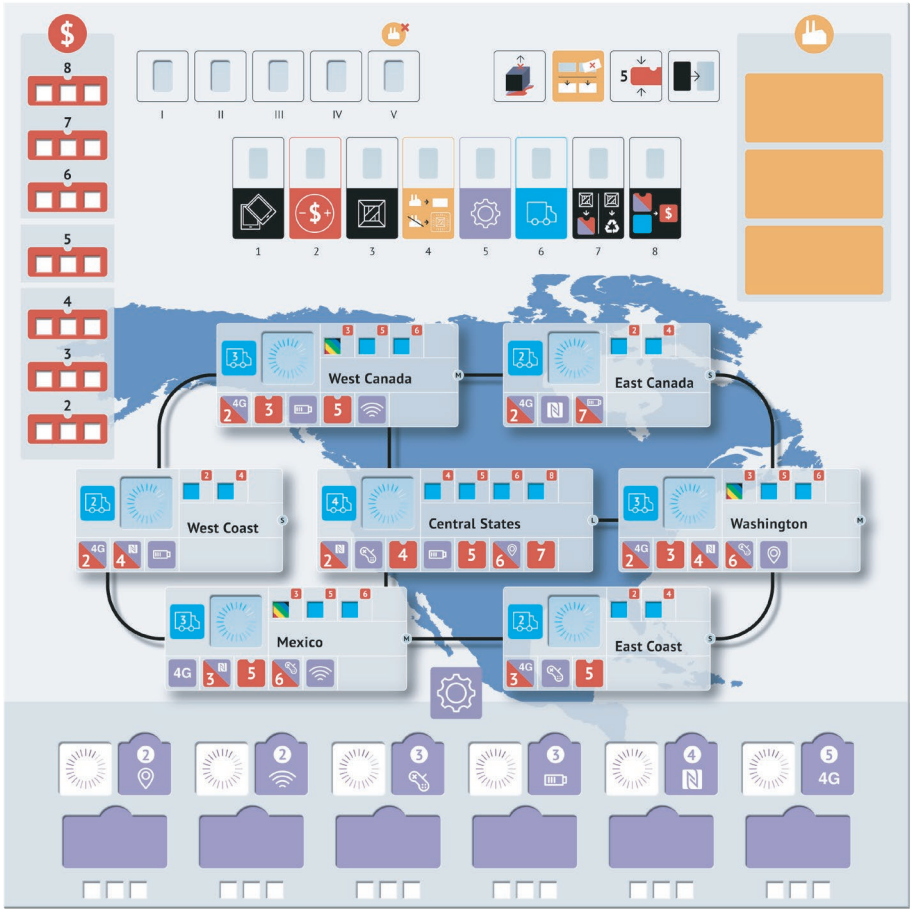
Repare que no tabuleiro de 2-3 jogadores só há 3 espaços no Bloco de Melhorias, então somente 3 Melhorias estão disponíveis a cada rodada. É possível jogar com esta regra no tabuleiro grande também.

Novos Compradores

O tabuleiro de 2-3 jogadores introduz um novo tipo de Comprador com demandas múltiplas. Você pode vender para eles se cumprir qualquer das demandas (ou as duas).

Você ainda não pode vender mais de 1 para cada Comprador, mesmo se cumprir ambas as demandas.

Como sempre, você deve vender para os Compradores da esquerda para a direita, e não é permitido pular um deles se possuir sua demanda (ou qualquer uma de suas demandas, para Compradores com múltiplas).



Módulo de Novas Tecnologias

Existem 10 novas Tecnologias, uma na frente e uma no verso de cada carta. Você pode misturá-las como quiser, ou jogar com uma das combinações que recomendaremos.

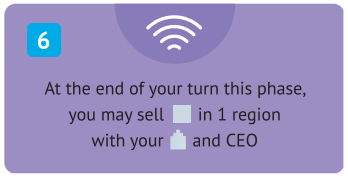


Tecnologias de CEO

Duas das novas Tecnologias intruduzem a miniatura do CEO, que dá a habilidade de ativar um poder especial na região em que seu CEO estiver. Se estiver usando uma Tecnologia que diz "CEO", todos os jogadores devem colocar seus CEOs em sua região inicial durante a preparação.

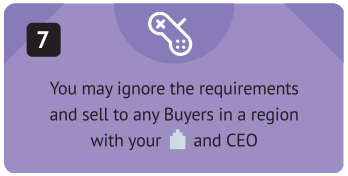
Movendo seu CEO

Você pode gastar 1 durante a Fase de Logística para mover seu CEO para qualquer região. Contudo, ele só será útil numa região em que você pode vender, pois tem um ou usando uma Tecnologia.



De agora em diante, você pode vender na região onde está seu CEO na Fase 6. Você deve escolher vender ou não assim que usar todos os seus .

Este é um bônus permanente.



De agora em diante, você pode vender para todos os Compradores de uma região com seu e seu CEO, independentemente das demandas. Esta Tecnologia só permite vender para Compradores que ainda não tenham comprado de outros jogadores. Você ainda deve preencher seus da esquerda para a direita.

Este é um bônus permanente.

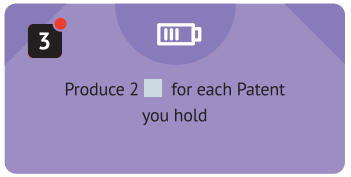
Tecnologias de Patente

Duas das novas Tecnologias fornecem benefícios extras para suas Patentes durante o jogo. Tenha em mente que estas Tecnologias podem tornar o jogo muito mais competitivo nas primeiras rodadas.



Usando esta Tecnologia, você pode vender 2 para Compradores que querem uma Tecnologia que você tenha a Patente. Coloque o segundo sobre o primeiro que vender. Você pode escolher não usar esta habilidade, se quiser. O segundo também conta para o controle da região.

Este é um bônus permanente.

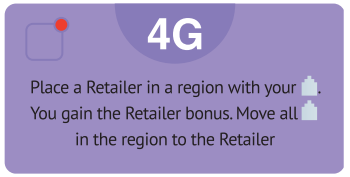


Quando ganhar esta Tecnologia, você imediatamente produz 2 para cada Patente que tiver. Você também produz 2 durante a Fase 2 de rodada para cada Patente que tiver. Não recomendamos usar esta Tecnologia com o tabuleiro para 2-3 jogadores, a não ser que queria um jogo muito acirrado.

Este é um bônus permanente.

Tecnologias de Mudar o Mundo

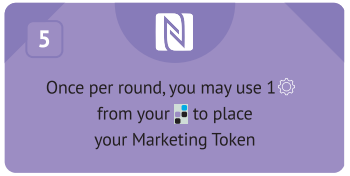
Duas das novas Tecnologias permitem que os jogadores façam mudanças no tabuleiro.



Assim que ganhar esta Tecnologia, você **deve** colocar um dos Lojistas não usados no tabuleiro.

Você só pode colocar numa região onde tenha um e que não possua um Lojista. Primeiro, escolha a região. Depois, escolha um dos Lojistas e o lado que quer usar. Então, coloque o Lojista na região e mova todos os da região para o Lojista (se houver um segundo de um jogador, devolva-o para o dono e mova os restantes para a esquerda para preencher o espaço). Por fim, você recebe o bônus do Lojista.

Este é um bônus de uso único.



Durante a Fase 5, você pode gastar 1 para colocar uma Ficha de Marketing no tabuleiro. Você só pode colocá-la numa região onde tenha um e que ainda não possua uma ficha de Marketing sua. Coloque sua Ficha de Marketing sobre um Comprador da região – ele deve ser o Comprador vazio mais à esquerda ou à direita. De agora em diante, você só pode vender para este Comprador, independentemente do seu preço ou Tecnologias. (Exceção – a Tecnologia de CEO que permite vender para todos os Compradores).

Use como Fichas de Marketing.

Este é um bônus permanente.

Tecnologias de Benefício Local

Estas Tecnologias te dão benefícios por otimizar a distribuição de seus .



Na Fase 8, escolha uma região: você ganha +2 PVs para cada que vender nesta região nesta rodada, incluindo extras de uma Tecnologia de Patente.

Este é um bônus permanente.

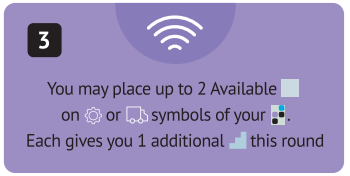


Durante a Fase 8, você produz 1 por região que controla. Você guarda estes para a próxima rodada, para usar na Fase de Vender Produtos. Você não produz estes se estiver em segundo no controle da região – apenas se for o primeiro.

Este é um bônus permanente.

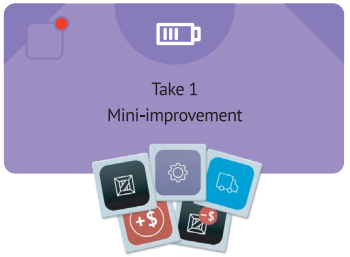
Tecnologias de Foco

Estas permitem sacrificar pontuações no início para desenvolver mais sua companhia.



Na Fase 3, após produzir , você pode colocar 2 deles em e/ou em seu Pad (1 por símbolo). Nas fases correspondentes, você usa estes cubos como .

Este é um bônus permanente.



Assim que ganhar esta Tecnologia, pegue 1 das fichas de Mini Melhoria restantes. Você pode usá-la na Fase de Planejamento como uma Melhoria comum. Porém, se decidir não usá-la, ela não fornece nenhum outro benefício.

Este é um bônus de uso único.

Conjuntos de Tecnologias Recomendados

Primeiro Jogo



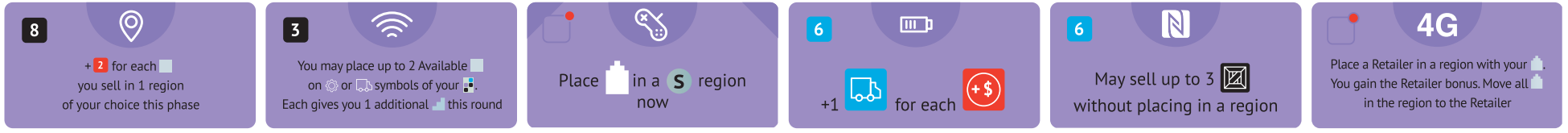
Este conjunto permite que você experiencie as mudanças das novas Tecnologias em paz e silêncio.

Superprodução



Este conjunto permite que você complete as regiões até os limites. Um conjunto para jogos acirrados.

Eu Quero Meu Espaço



Este conjunto te dará novos desafios logísticos.

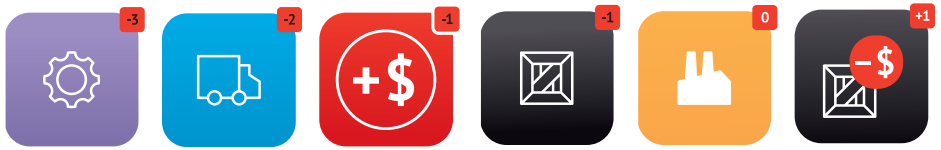
Regras do Modo Hardcore

Para aqueles que gostam de fazer mais contas em seus jogos econômicos – nós oferecemos o Modo Hardcore. Agora você deve pagar por todas as suas ações, recebendo imediatamente o dinheiro que ganhar, mas pagando juros sobre suas dívidas. Pode parecer uma mudança insignificante, mas o equilíbrio do jogo muda dramaticamente.

A Preparação e a maioria das Fase do jogo funciona como no jogo básico, mas algumas Fases terão mais alguns passos:

Fase 2. Determinar Preços

Após todos revelarem suas decisões – começando pelo jogador com o menor preço – todos devem pagar cada ícone que tiverem em sua decisão, excluindo (🔒 e inativos). Os valores de PVs que deve pagar são:



Para cada ou que tiver, receba um desconto de 2 no pagamento, até o mínimo de 0.

Fase 3. Produção

Você deve pagar 1 PV para cada que produzir.

Fase 5. Pesquisar Tecnologia

Se conseguir uma Patente, você ganha os PVs imediatamente, e não ao final do jogo.

Após colocar todos os seus, você recebe ou paga juros:

- Se tiver menos de 0 PVs: você deve pagar 1 PV para cada -10 PVs, arredondado para cima.
- Se tiver mais do que 0 PVs: você recebe 1 PV para cada 20 PVs, arredondando para cima.

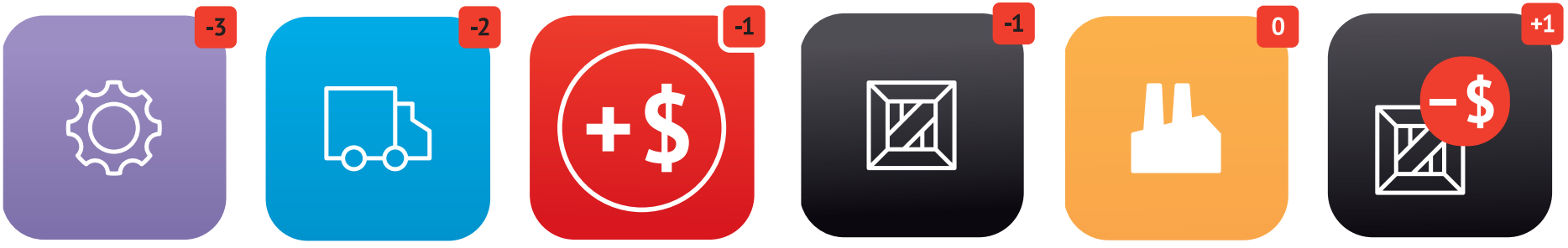
Fase 6. Logística

Se estiver jogando com Lojistas, você recebe os PVs assim que colocar seu nele, e não ao final do jogo. Se depois mover este , você perde estes PVs.

Fim da Rodada

Se estiver jogando com Diretrizes, você recebe os PVs da Diretriz que completou esta rodada assim que virá-la para baixo.

Ao final do jogo, **não** conte PVs por Patentes e Lojistas (eles já foram contados). O jogador com a maior pontuação vence!



COSMO
DRØME
GAMES