



TRANSPORT

MANUAL	2
INSTRUCTIONS	5
MANUAL	8
SPIELANLEITUNG	11



DHL

DICA AOS ADULTOS: LEIA AS INSTRUÇÕES A SEGUIR COM ATENÇÃO E, AO MESMO TEMPO, VÁ BRINCANDO COM A CRIANÇA.

CONTEÚDO DO JOGO

- 6 Peões
- 49 Cartas País
- 70 notas de \$10.000
- 30 notas de \$200.000
- 1 Bloco de anotações - Tabela de Controle
- 1 Dado
- 11 Cartas Coringa DHL
- 50 notas de \$20.000
- 1 Bloco de anotações - Tabela de Empréstimos
- 1 Tabuleiro
- 90 notas de \$1.000
- 45 notas de \$50.000
- 12 Cartas Objetivo
- 75 notas de \$5.000
- 40 notas de \$100.000
- 1 Manual de instruções

OBJETIVO DO JOGO

Tornar-se o melhor operador logístico do mundo, atingindo seus objetivos antes dos outros jogadores e acumulando pelo menos \$360.000.

PREPARANDO O JOGO

Abra o tabuleiro em uma superfície plana.

Cada jogador deve escolher um dos peões.

Escolha um dos jogadores para ser o banqueiro. Caso o banqueiro esteja jogando, ele não deve misturar o seu dinheiro com o do banco.

As funções do banqueiro são:

- Separar o dinheiro em pilhas com notas do mesmo valor;
- Separar, embaralhar e deixar viradas para baixo as cartas país;
- Receber e efetuar pagamentos;
- Controlar os empréstimos, anotando na tabela os valores emprestados e as rodadas jogadas.

Cada jogador deve retirar uma carta objetivo, que indicará a meta de transportes que deve realizar em cada continente ao longo da partida. Cada jogador recebe 10 notas de \$1.000, 2 notas de \$10.000 e uma nota de \$20.000.

COMEÇA A PARTIDA!

Os jogadores devem lançar o dado. Quem tirar o maior número começa, seguido pelo jogador à sua esquerda e assim sucessivamente.

Antes de lançar os dados na primeira rodada, os jogadores devem falar por qual das três rotas (tracejado no tabuleiro) e sentido (Norte, Sul, Leste, Oeste) irão seguir, usando como referência as orientações da rosa-dos-ventos no tabuleiro. As casas pretas possibilitam ao jogador mudar de rota. Sempre antes de o jogador lançar o dado, ele deve especificar por onde seguirá (rota e sentido).

Quando parar em uma casa país, o jogador deve retirar uma carta do maço, que indicará 3 produtos, o custo de importação de cada produto , o seguro opcional da carga  e o valor a ser recebido pelo serviço prestado . Apenas um produto pode ser transportado por rodada. Após escolher o produto, o jogador reembaralha a carta no monte.

Se a casa em que parar estiver ocupada por outro peão, o jogador deverá andar até a próxima casa livre no sentido escolhido.

TRANSPORTANDO A CARGA

Para transportar as cargas, existem 3 opções: via aérea, marítima e rodoviária. O tempo e o custo variam de acordo com o meio de transporte escolhido:



Rodoviário - \$ 1.000
4 rodadas de prazo de entrega



Marítimo - \$ 2.000
5 rodadas de prazo de entrega



Aéreo - \$ 8.000
2 rodadas de prazo de entrega

PORTUGUÊS

É importante verificar se a maneira de transportar escolhida é viável. Se o país não possuir fronteira com o mar, o jogador deve utilizar os modos aéreo ou rodoviário. O mesmo vale para quando os países não forem ligados por terra, sendo obrigatório o uso do transporte aéreo ou marítimo. O transporte rodoviário pode ser feito apenas entre países do mesmo continente.

O valor recebido pelo serviço prestado só deve ser recebido quando a carga chegar ao destino. Os jogadores devem anotar os transportes feitos na Tabela de Controle para saber quando devem receber os valores dos serviços efetuados.

Obs.: começa-se a contar as rodadas a partir da próxima vez que o jogador lançar os dados. Cada vez que ele lançá-los, uma rodada é contada na tabela de controle. Completando as rodadas necessárias para o transporte, o jogador recebe o valor do serviço. Enquanto a carga é transportada, continue jogando em busca do seu objetivo, apenas anotando na Tabela de Controle o prazo para a carga chegar ao destino.

Seguro

Toda vez que o jogador transporta uma carga, ele tem a opção de pagar pelo seguro, com valor definido em função do custo do produto. Esse seguro é opcional. Quando o jogador cair em alguma casa de azar que cite a perda ou o roubo da carga, ele perderá a ÚLTIMA carga adquirida e não receberá nenhum valor por ela, caso não tenha o seguro. No caso de o jogador ter contratado o seguro, ele poderá reaver o valor correspondente apenas à carga, não recebendo nada pelo valor já pago pelo transporte. O seguro não é válido em caso de atraso na entrega da carga ou de carga danificada.

Quando cair nas casas de azar, o jogador deve seguir as instruções descritas na tabela que se encontra no próprio tabuleiro. Caso o jogador não esteja transportando carga alguma, nada acontece.

Tabela de Controle

A tabela de controle serve para que os jogadores tenham anotadas as cargas transportadas e os serviços em andamento. Nela, o jogador deve anotar o produto transportado, seu local de origem e destino, o número de rodadas que o transporte levará e os valores do custo do produto e do serviço a ser recebido. No final da tabela, cada jogador deve marcar o número de rodadas jogadas a partir da compra da carga, para assim saber quando ela será entregue e quando deverá receber pelo serviço prestado. A tabela de controle possui símbolos que indicam suas funções:

			
País de Origem	País de Destino	Material Transportado	Custo do Material
			
Seguro (sim ou não)	Valor a Receber pelo Serviço	Modal Escolhido	Rodadas Transcorridas

Símbolos do Tabuleiro

A tradução dos símbolos fica na parte inferior do tabuleiro e deve ser utilizada como referência.

-  Quando parar em uma casa que tenha duas setas apontando para cima, uma colorida e outra vazia, significa que o jogador deve pular o número de casas indicado na própria casa, seguindo pela mesma rota escolhida inicialmente.
-  O símbolo parar significa que o jogador não deve jogar pela quantidade de vezes indicada na própria casa.
-  O tracejado obriga o jogador que cair nessa casa a andar pela rota em que está pelo número de vezes indicado na própria casa.
-  Os símbolos de seta para cima e para baixo significam que houve problemas com o transporte da carga e haverá um atraso na entrega pelo número de rodadas indicado na própria casa. O seguro da carga não possui efeito neste caso.
-  Quando cair na casa com o símbolo do ladrão, o jogador teve sua última carga transportada roubada. Caso ele não possua seguro, não recebe nada e perde a carga.



Este símbolo indica que o jogador que caiu na casa deve receber de todos os jogadores participantes o valor indicado nela.



As casas que possuem este símbolo indicam que a última carga transportada foi perdida. Caso o jogador não possua seguro, ele não recebe nada e perde a carga.



Quando cair na casa com este símbolo, o jogador tem sua última carga que estava sendo transportada danificada. Ele recebe metade do valor do serviço, quando este for completado. O seguro não possui efeito neste caso.



Este símbolo indica que sua carga foi devolvida ao porto de origem. Neste caso, a taxa de transporte deve ser paga novamente e o número de rodadas reiniciado. O seguro não possui efeito neste caso.



Quando cair nesta casa, o jogador deve pagar ao jogador da esquerda ou da direita (conforme indicado no tabuleiro) o valor descrito na casa.



A casa com este símbolo significa que o jogador deve receber apenas metade do valor do serviço ao final do seu próximo transporte a ser completado. Anote na tabela de controle o novo valor do serviço.



Este símbolo significa que o jogador foi pego transportando uma carga irregular. Ele perde o último transporte feito, não recebendo nada, e deve pagar a multa indicada no tabuleiro.



Quando cair nesta casa, quer dizer que sua carga foi seqüestrada. Neste caso, o jogador tem 2 opções: a primeira é pagar o resgate da carga para recuperá-la e seguir com o transporte normalmente; a segunda é, caso tenha contratado o seguro, não pagar o resgate e recuperar o valor do produto.

Carta Coringa

Quando o jogador retirar a carta coringa DHL, ele pode guardá-la para usar quando achar necessário. Com essa carta, é possível contratar o transporte de uma carga pelo modo marítimo ou terrestre e transformá-lo em aéreo sem custo adicional. Além disso, o jogador ainda recebe para essa carga o seguro sem custo algum.

Exemplo: na rodada seguinte ao recebimento desta carta, o jogador pode efetuar um transporte de petróleo do Brasil para o Canadá via transporte aéreo pagando apenas \$2.000, valor do transporte marítimo.

Atenção! O jogador não pode transformar em aéreo um transporte que já esteja em andamento, sendo válida a carta apenas no início da importação da carga.

Empréstimo

Quando algum dos jogadores ficar sem dinheiro, ele pode pedir um empréstimo ao banco e pagar com juros de 10% sobre o valor recebido. Por exemplo, se o jogador receber \$1.000, ele deve pagar ao banco \$1.100. O valor emprestado deve ser anotado pelo banqueiro, que também deve controlar o prazo de recebimento. Se depois de 6 rodadas o empréstimo não for pago, o jogador é eliminado do jogo. O banco é responsável por avisar o jogador que pediu empréstimo quando faltar apenas uma rodada para ele sair do jogo, caso não pague o empréstimo.

O jogador não pode pedir outro empréstimo sem ter efetuado o pagamento do anterior. Caso não consiga pagar alguma dívida já tendo feito um empréstimo, o jogador é eliminado do jogo.

O VENCEDOR!

Vence o jogo quem conseguir cumprir o objetivo primeiro, importando produtos para todos os continentes indicados no objetivo e conseguindo ter em caixa ao menos \$360.000, tornando-se o melhor operador logístico do mundo!