

STEAM

VERSÃO
BÁSICA

Fase 1: Seleccionar Marcadores de Acção

Pela ordem de turno (leiloadada cada posição ao 1º turno), cada jogador escolhe um Marcador de Acção.

Fase 2: Construir Caminhos de Ferro

Pela ordem de turno, cada jogador poderá construir até três peças de caminhos de ferro:

- \$1 por cada saída de caminhos da peça
- \$1 em hexágonos de rio
- \$1 em hexágonos de vila
- \$2 em hexágonos de montanha
- Redireccionar/Melhorar, \$1 por cada saída de caminhos da peça

Levantar Dinheiro:
- 5\$ por nível de retorno
- se está em -10 de retorno, pode levar 5\$ por cada 2 Pontos de Vitória.
A qualquer altura.

Usar os seguintes Marcadores de Acção:

- Engenharia
- Primeira Construção
- Crescimento de Cidade
- Urbanização

Fase 3: Transportar Mercadorias

Pela ordem, os jogadores realizam uma acção a vez. Esta fase tem 2 rondas (cada um dispõe de 2 acções):

- Melhorar Locomotiva (uma vez por fase)
- Mover um cubo de Mercadoria
- Passar

Usar o Marcador de Acção de Primeiro Movimento. Receber pontos pela entrega no Indicador de Retorno ou no de Pontos de Vitória (não podem repartir).

Fase 4: Recolher Retorno e Pagar Despesas

Pela ordem de turno, cada jogador recolhe ou paga baseado no Indicador de Retorno. Caso não tenha dinheiro pode levantar 5\$ por nível de retorno.

Fase 5+6: Ordem de Turno e Novo Turno

Ajustar ordem de turno de acordo com os Marcadores de Acção. Avançar o marcador de turno no Indicador de Turno de Jogo.

Final do Jogo

1 Ponto por cada 2 de retorno (arredond. para baixo)
-2 Pontos por cada nível de retorno negativo
1 Ponto de Vitória por cada ligação completa que o jogador detenha. Pontos realizados nas entregas.



Ordem de Turno

Será o primeiro na ordem de turno no próximo turno



Primeiro Movimento

Será o primeiro a mover mercadorias em cada ronda de entregas



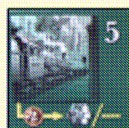
Engenharia

Construir até 4 peças de caminhos de ferro durante a fase de Construir Caminhos de Ferro



Primeira Construção

Será o primeiro a construir na fase de Construir Caminhos de Ferro



Crescimento de Cidade

Adicionar cubos (do Stock de Mercadorias) a uma cidade durante a fase de Construir Caminhos de Ferro. Custo \$2.



Locomotiva

Aumentar imediatamente o nível de Locomotiva (4\$ + novo nível)



Urbanização

Converter vila em cidade (conjuntamente adicionar cubos do Stock de Mercadorias) na fase de Construir Caminhos de Ferro. Custo \$6.

STEAM

VERSÃO
NORMAL

Fase 1: Adquirir Capital

Pela ordem de turno (sorteada ao 1º turno), cada jogador solicita dinheiro ao banco: 5\$ por cada nível de retorno. Se está em -10 de retorno, cada 5\$ custarão dois Pontos de Vitória. Só no início do turno é possível solicitar dinheiro.

Fase 2: Determinar Ordem de Turno

Pela ordem de turno (sorteada ao 1º turno), cada jogador licita. 0\$ é uma licitação inicial válida. Só é permitido aumentar a licitação ou passar. O 1º a passar será o último do turno e não pagará nada. Os últimos dois a manterem-se no leilão pagarão a totalidade licitada. Os outros pagam metade, arredondado para cima, do valor que ofereceram em licitação. Usar o Marcador de Acção de Ordem de Turno (permitirá passar uma vez sem sair do leilão).

Fase 3: Seleccionar Marcadores de Acção

Pela ordem de turno cada jogador escolhe um Marcador de Acção. Não paga nada pelo marcador de acção.

Fase 4: Construir Caminhos de Ferro

Pela ordem de turno, cada jogador poderá construir até três peças de caminhos de ferro:

- \$1 por cada saída de caminhos da peça
- \$1 em hexágonos de rio
- \$1 em hexágonos de vila
- \$2 em hexágonos de montanha
- Redireccionar/Melhorar, \$1 por cada saída de caminhos da peça.

Usar os seguintes Marcadores de Acção:

- Engenharia
- Primeira Construção
- Crescimento de Cidade
- Urbanização

Fase 5: Transportar Mercadorias

Pela ordem, os jogadores realizam uma acção a vez. Esta fase tem 2 rondas (cada jogador dispõe de 2 acções):

- Melhorar Locomotiva (uma vez por fase)
- Mover um cubo de Mercadoria
- Passar

Usar o Marcador de Acção de Primeiro Movimento. Receber pontos pela entrega no Indicador de Retorno ou no de Indicador de Pontos de Vitória (não podem repartir).

Fase 6: Recolher Retorno e Pagar Despesas

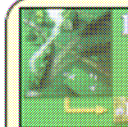
Pela ordem, os jogadores recolhem ou pagam conforme Indicador de Retorno e Nível da Locomotiva. Se não tiver dinheiro pode levantar 2\$ por Ponto de Vitória. Se tiver 0 Pontos, levanta 2\$ por nível de retorno.

Fase 7: Novo Turno

Entregar os Marcadores de Acção. Avançar o marcador de turno no Indicador de Turno de Jogo.

Final do Jogo

1 Ponto por cada 2 de retorno (arredond. para baixo)
-2 Pontos por cada nível de retorno negativo
1 Ponto de Vitória por cada ligação completa que o jogador detenha. Pontos realizados nas entregas.



Ordem de Turno

Poderá passar uma vez no leilão pela ordem de turno sem sair do leilão



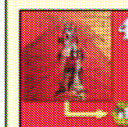
Primeiro Movimento

Será o primeiro a mover mercadorias em cada ronda de entregas



Engenharia

Construir até 4 peças de caminhos de ferro durante a fase de Construir Caminhos de Ferro



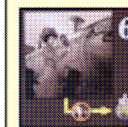
Primeira Construção

Será o primeiro a construir na fase de Construir Caminhos de Ferro



Crescimento de Cidade

Adicionar cubos (do Stock de Mercadorias) numa cidade durante a fase de Construir Caminhos de Ferro. Pode passar.



Locomotiva

Aumentar imediatamente o nível de Locomotiva



Urbanização

Converter vila em cidade (conjuntamente adicionar cubos do Stock de Mercadorias) na fase de Construir Caminhos de Ferro. Pode passar.