

# Linha do Trem

## Edição Chicago

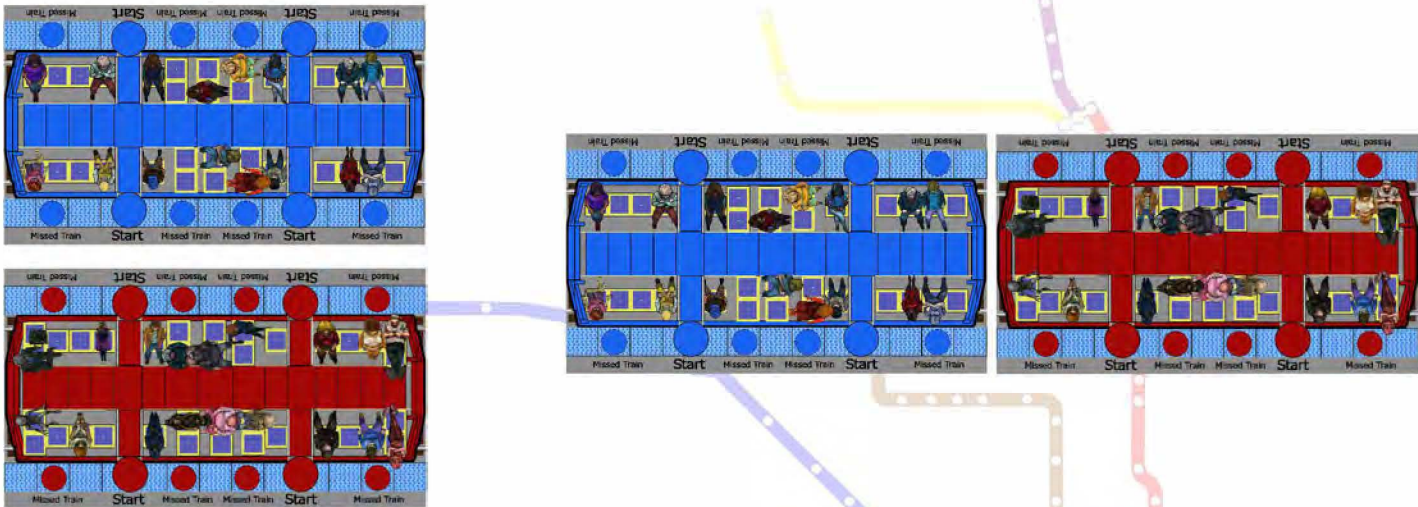




**Objetivo:** Posicionar todos os seus peões em assentos nos vagões do trem primeiro!

**Configuração:**

1. Escolha 2 vagões do trem e posicione-os juntos na mesa, combinando os lados longos ou os curtos.



2. Embaralhe e posicione a pilha de cartas de números e a pilha de cartas de ação próximas aos vagões dos trens, ao alcance de todos os jogadores.

3. Cada jogador deve escolher uma cor e pegar a quantidade de peões, com base no número de jogadores.

**2 jogadores = 12                      3 jogadores = 10                      4 jogadores = 8**

4. Cada jogador puxa 3 cartas de ação, 2. cartas de números e, 3. fichas de descarte.

5. O jogador que tiver a carta mais significativa começa jogando e, em sentido horário, cada jogador vai jogando até alguém tenha posicionado todos os peões e vença o jog!

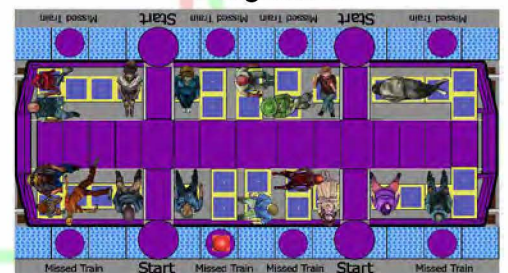
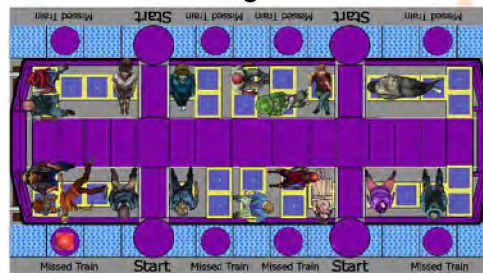
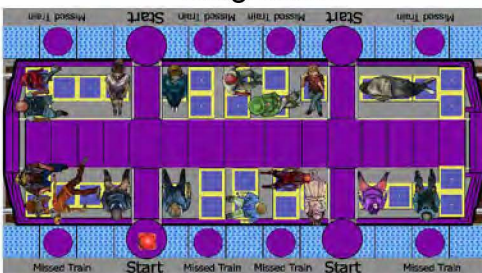
**Modo de jogar:**

**Tabuleiro:** quando for a sua vez, mova um peão para qualquer espaço de início no Diagrama 1. Role o dado para ver se o seu peão irá entrar no trem (portas abertas). Se você NÃO entrar no trem (portas fechadas), mova o seu peão até o espaço "perdeu o trem" no Diagrama 2 ou 3. Na sua próxima vez, você não precisa rolar o dado. Você pode usar o peão que perdeu o trem. Os jogadores não podem pular para outro espaço de início no trem. Os jogadores terão que entrar no espaço de início que você definiu anteriormente, depois de perder uma vez. Assim que o seu peão estiver sentado, você pode mover outro peão para o espaço de início e esperar até a sua próxima vez de jogar.

Diagrama 1

Diagrama 2

Diagrama 3



Lados do Tabuleiro



Porta Aberta  
(Manter a Vez)



Portas Fechadas  
(Perder a Vez)

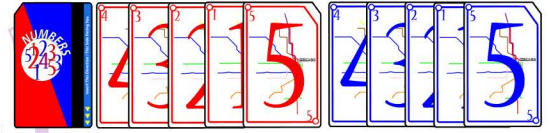
**Peões** –Estas são as peças que você move durante o jogo; sentar a quantidade necessária nos assentos fará você ganhar o jogo.





## Cartas de Números

As cartas de números variam de 1 a 5 e vêm em duas cores: Azul e Vermelho. Você tem a opção de jogar uma carta ou ambas, se as cores de ambas as cartas forem iguais. Você não pode jogar ambas as cartas de números se a cor não for a mesma, a menos que você tenha uma carta de ação de movimento avançado.



**Recarregando a sua mão** - No final da sua vez, você deve pegar mais cartas, até que você tenha duas cartas de números e 3 cartas de ação.

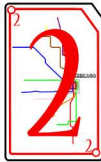
**Bloqueando** - Você pode posicionar o seu peão para bloquear o movimento do adversário; se o peão dos jogadores adversário não puder se mover por duas rodadas, os jogadores que estiverem bloqueando terão que remover um peão sentado do trem para cada rodada adicional.

**Usar tokens de descarte para mudar suas cartas:** a qualquer momento no tempo, você pode jogar tokens de descarte para descartar quaisquer cartões indesejados e pegar outra carta da pilha correspondente. Você pode descartar e pegar uma carta por token. Você pode jogar mais de um token por vez. A carta de Descarte +1 permite a você ganhar mais tokens.



## Cartas de Números

Os jogadores podem derrubar uma carta de cor se for de cor Azul ou Vermelha.



## Cartas de Números

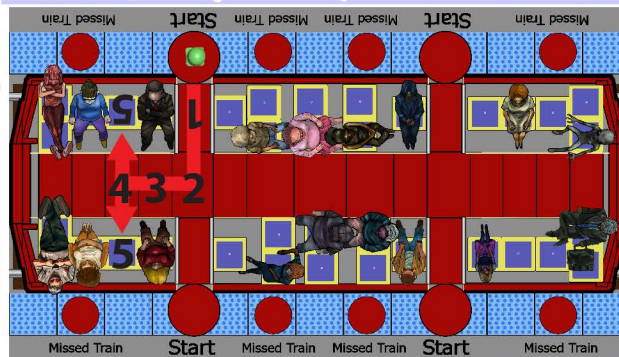
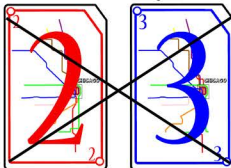
Os jogadores podem derrubar uma carta de cor se for de cor Azul ou Vermelha.



**Barras Metálicas** - Estas barras evitam que os jogadores entrem nos espaços dos passageiros e nos assentos horizontalmente. Uma carta "Desculpe-me" ou uma carta "Passageiro Rebelde" não são permitidas a você pular sobre barras de metal, bloqueando o seu caminho para um assento.

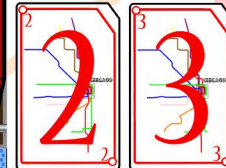
## Cartas de Números

Os jogadores não podem derrubar duas cartas de número com cores diferentes. Os jogadores precisam ter a carta de Movimento Avançado.



## Cartas de Números

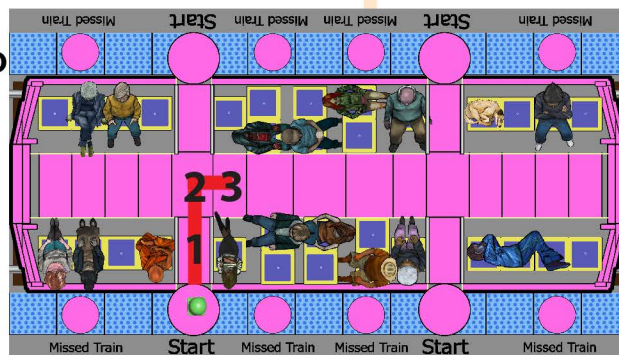
Os jogadores podem adicionar cartas de números da mesma cor e derrubá-las.



Você pode jogar 1 carta de número, ou as duas, se a cor de ambos os números for igual; você não pode jogar cartas de cores diferentes se não tiver a carta de Movimento Avançado.

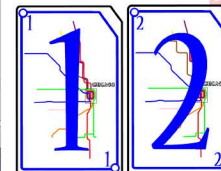
## Carta de número

Os jogadores podem eliminar uma carta de número se ela for uma carta Azul ou Vermelha.



## Cartas de Números

Os jogadores podem juntar cartas de número da mesma cor e eliminá-las.



Nem toda carta de número ou combinação de cartas de números irá fazer você obter um assento.

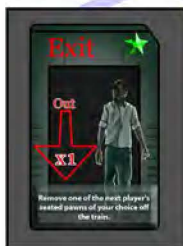
Organize seus movimentos e combinações de cartas com atenção na sua vez.



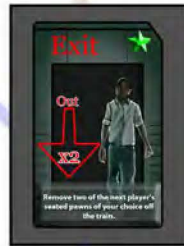
**Cartas de Ação** são cartas de habilidades especiais que podem ajudar você a obter a vantagem na sua busca pela vitória. Mais de um Cartão de Ação (exceto Passes-U) podem ser jogados quando for a sua vez de jogar. Existem 14 tipos de Cartões de Ação divididos em duas categorias: Continuadores da Vez e Encerradores da Vez.



**Continuadores/Encerradores de Vez** – Os Continuadores de Vez são indicados por uma estrela verde na carta e permitem a você continuar a sua vez atual depois que qualquer uma dessas Cartas de Ação tiver sido jogadas. Os Encerradores de vez são indicados por uma estrela vermelha e irão concluir a sua vez depois que qualquer uma dessas Cartas de Ação tiver sido jogada. Organize os seus movimentos com atenção. A sua vez termina quando você move o seu peão ou rola o Dado do Tabuleiro.



**Saída 1X (Vermelho)** -Esta carta permite a você remover o próximo peão do jogador à esquerda ou à direita que esteja sentado no trem.



**Saída 2X (Vermelho)** -Esta carta permite a você remover 2 peões dos jogadores à esquerda ou à direita que estejam sentados no trem.

**Expresso**-Esta carta pula a vez do jogador à esquerda ou à direita.



**Vez Bônus:** Se você conseguir um expresso contra todos os jogadores em uma vez, você poderá jogar uma vez de bônus com as cartas de número e de ação recém-adquiridas. •Esta carta não pode ser bloqueada por um Passageiro Rebelde. •Todas as Cartas de Ação jogadas após isto irão afetar os jogadores à esquerda ou à direita do jogador que escapou.



**Inverso**-Esta carta inverte o sentido da ordem de jogo entre horário/anti-horário para todos os jogadores.

- Esta carta não pode ser bloqueada por um Passageiro Rebelde
  - esta carta também inverte o sentido horário dos adversários que foram afetados por cartas de ação.
- Dica: A combinação do Expresso com o Inverso permite a você mirar em qualquer adversário.



**Passageiro Excêntrico** -Esta carta permite a você mover o peão de um jogador adversário em direção ao corredor.

- Você pode mirar em qualquer jogador.
- Dica: Se você decidir jogar mais de uma durante a sua vez, você deve mirar em jogadores diferentes ou você será penalizado.



**Passageiro Pedinte** -Esta carta permite a você escolher uma Carta de Ação ou Carta de Número da mão de qualquer jogador adversário de sua escolha.

- O jogador que perdeu uma carta pode repor a carta perdida durante a vez do adversário ou pode esperar até chegar a sua vez.
- Esta carta pode ser bloqueada por um Passageiro Rebelde.
- Você pode mirar em qualquer jogador.
- Se você jogar várias Cartas de Passageiro Pedinte.
- você pode retirar do mesmo jogador ou de jogadores diferentes, a menos que seja bloqueado por um Passageiro Rebelde.



**Descarte +1** -Esta carta permite a você adicionar um token de descarte adicional.

**Dica:** Se não houverem mais tokens de Descarte depois que esta carta foi jogada, você pode substituí-los por moedas ou botões





**Entrar 1X (Verde)** -Esta Carta permite a você pegar qualquer peão que não esteja no trem (incluindo os que estão no espaço inicial) e posicioná-los em um assento.

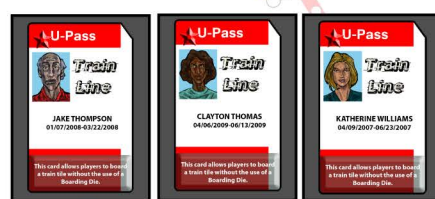


**Entrar 2X (Verde)** -Esta Carta permite a você pegar dois peões que não estejam no trem (incluindo os que estão no espaço inicial) e posicioná-los em um assento.



**Com Licença** - Esta carta permite a você passar um passageiro dos peões adversários no corredores para liberar espaços no trem.

• Você também pode usar um cartão Com Licença para deslizar um peão adversário sobre um assento adjacente nas seguintes condições: o jogador não está próximo ao espaço de um passageiro e você tem o número para sentar no local onde o peão oponente estava originalmente sentado. Você nunca conta o espaço que você passou enquanto se movia.



**Passe-U** - Este cartão permite aos jogadores embarcar no trem sem o uso de um dado de embarque.

• Você deve embarcar no trem depois desse cartão ser jogado, mesmo que você esteja prestes a ser penalizado.



**Movimento Avançado**

-Esta carta permite a você jogar cartas de números diferentes e assim aumentar os espaços que você pode mover na sua vez através do movimento mais o número (o número no círculo).

• O movimento mais número pode ser usado com um número autônomo se você não desejar combiná-lo com o(s) cartão(ões) do número que está atualmente na sua mão.



**Pegue um Assento** - Esta carta permite a você mover um dos peões dos jogadores inimigos para o corredor e mover um dos seus passageiros que não está no trem (incluindo os que estão no espaço de início) para o assento que o antigo passageiro ocupava anteriormente.

• Você pode mirar em qualquer jogador.  
• Você pode jogar mais de uma carta durante a sua vez, mas você deve mirar em jogadores diferentes ou irá se penalizar.



**Passageiro Rebelde** - Esta carta pode anular qualquer uma que possa remover você dos assentos ou da suas mãos e pode ser usada por peões e passageiros como a Carta Com Licença.

• O Passageiro Rebelde deve ser jogada imediatamente após a ação do adversário, para poder anulá-la.  
• As únicas cartas de ação que estão imunes ao Passageiro Rebelde são a Carta Expressa e a Carta Inversa.

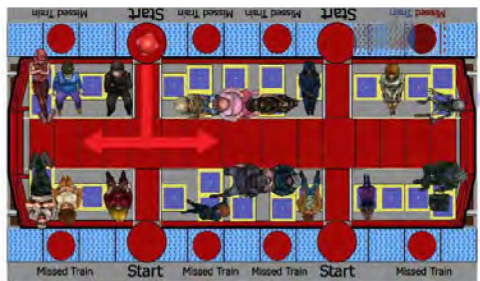
**Observação:** O Passageiro Rebelde pode ser uma carta Encerradora de vez somente se for usada como um substituta à Carta Com Licença na sua vez atual, mas a sua habilidade primária acontece durante a vez do jogador adversário que atacou você com cartas de Ação como Pegue um Assento, Passageiro Excêntrico, Sair 1X ou 2x (Vermelho) ou Passageiros Pedintes.

**Exemplo de Como usar uma Carta Passageiro Rebelde:**

<p>1º</p> <p>adversário joga (ataque)</p>	<p>2º</p> <p>Você joga (contra-ataque) imediatamente após as cartas Saída X2 e X1 terem sido jogadas.</p>	<p>1º</p> <p>adversário joga (ataque)</p>	<p>2º</p> <p>Você joga (contra-ataque) imediatamente após a carta Passageiro Pedinte ter sido jogada.</p>	<p>1º</p> <p>adversário joga (ataque)</p>	<p>2º</p> <p>Você joga (contra-ataque) imediatamente após a carta Pegue um Assento ter sido jogada.</p>	<p>1º</p> <p>adversário joga (ataque)</p>	<p>2º</p> <p>Você joga (contra-ataque) imediatamente após a carta Excêntrico ter sido jogada.</p>
---	---	---	---	---	---	---	---



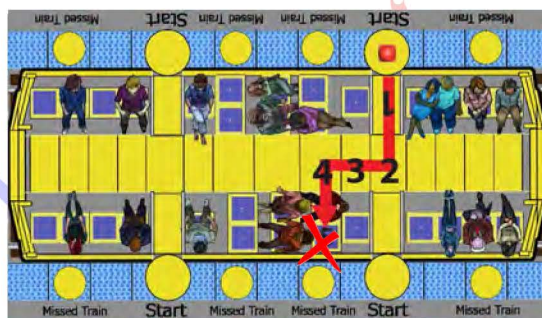
**Movendo-se através do corredor:** Jogue as cartas de número e de ação para se mover pelo trem ao longo do corredor e em direção a um assento vazio. Você pode ocupar o mesmo espaço do corredor que um jogador adversário, mas não pode passar por ele sem uma carta Com Licença ou Passageiro Rebelde. Você pode jogar apenas uma carta de número, ou ambas, se as duas forem da mesma cor. Você não pode jogar cartas de cores diferentes sem uma carta de Movimento Avançado. Cada jogador é autorizado a movimentar no máximo um peão no corredor em determinado momento. Você não pode embarcar um novo peão do Espaço de Início se você tiver um peão no corredor. Se você embarcar um novo peão do Espaço de Início sem sentar primeiro o peão que está no corredor, os dois peões que você embarcou serão removidos do trem. Se você fizer com que seu adversário tenha mais de um peão no corredor devido a Cartas de Ação (Pegue um Assento, Passageiro Excêntrico), o seu oponente irá sentar os dois peões que estão no corredor e você irá perder todos os peões sentados que você ganhou durante a penalidade.



“Os jogadores podem se mover pelos vagões em qualquer direção”

### Carta de número

Os jogadores podem eliminar uma carta de número se ela for uma carta Azul ou Vermelha.



As Cartas de Números Sozinhas não farão os seus peões passar por passageiros sentados.

### Cartas de Números

Os jogadores podem juntar cartas de número da mesma cor e eliminá-las



**Passando por passageiros sentados:** - Alguns dos assentos já estão ocupados por passageiros impressos no embarque. Navegar através deles em direção dos assentos vazios é o mesmo processo que navegar através dos peões de outros jogadores. Para poder se mover através dos passageiros sentados, você deve jogar as cartas Com Licença ou Passageiro Rebelde para se mover até o assento próximo a eles

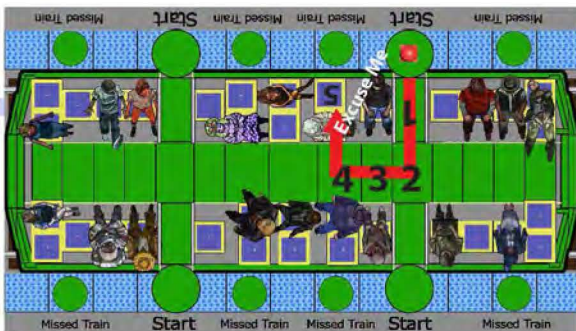
### Cartas de números

Os jogadores podem eliminar uma carta de número se ela for uma carta Azul ou Vermelha.



#### Carta Com Licença

Permite a você passar por um passageiro sentado e aos peões adversários liberarem espaço no trem.



Os assentos atrás de espaços dos passageiros podem ser alcançados ao usar a carta Com Licença ou Passageiro Rebelde.

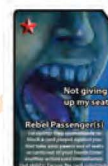


### Cartas de números

Os jogadores podem combinar cartas de mesma cor juntas e então eliminá-las.

#### Carta do Passageiro Rebelde

Permite a você passar por um passageiro sentado e aos peões adversários liberarem espaço no trem.



### Cartas de Números

podem ser combinadas com Cartas de Ação para movimentos através dos trilhos dos trens.



No diagrama abaixo, o peão verde está no caminho do movimento do peão vermelho. O jogador com o peão vermelho deve jogar uma carta Com Licença ou Passageiro Rebelde para se livrar daquele espaço e ficar em um espaço no corredor ou em um assento.



### Combos de Cartas

Existem várias maneiras de fazer os peões se sentarem com combinações de Cartas de Números e Cartas de Ação.

#### Carta de Movimento Avançado

O número na bolha de movimento (círculo no meio) pode ser usado como uma carta de número.



### Ordem da Carta

A ordem que você joga as cartas é tão importante quanto as cartas que você está jogando. Preste atenção nas definições e nas cores nas cartas.

**Preenchendo sua mão novamente:** Quando sua vez terminar, você deve ter 3 cartas de números e duas cartas de ação. Use os tokens de descarte para trocar suas cartas. A qualquer momento, você pode jogar os tokens de descarte para descartar qualquer carta indesejada e pegar outra na pilha correspondente.