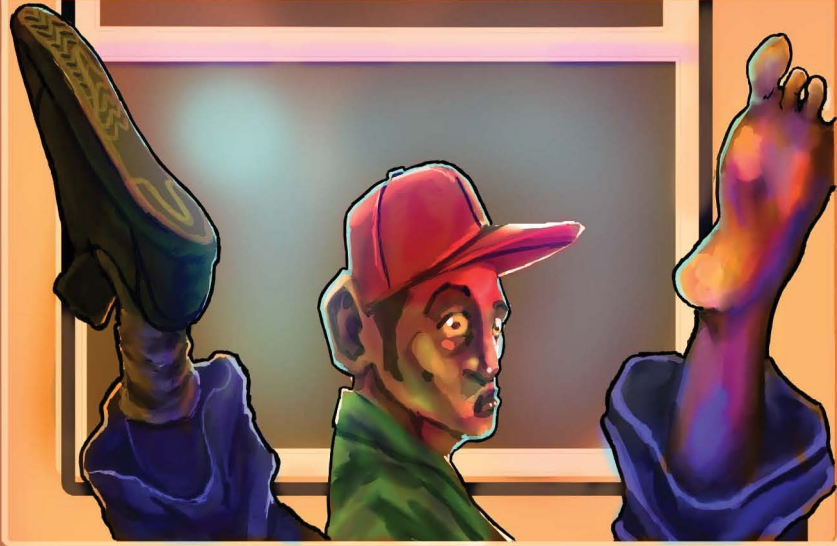


Linha de Comboio

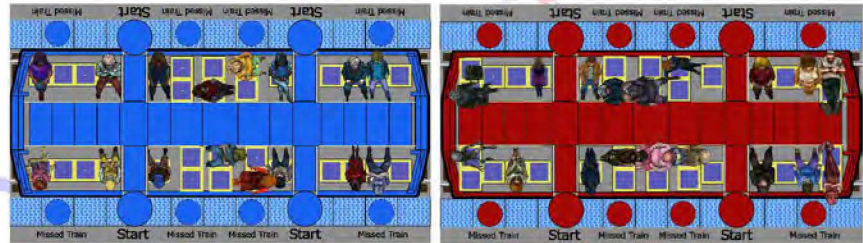
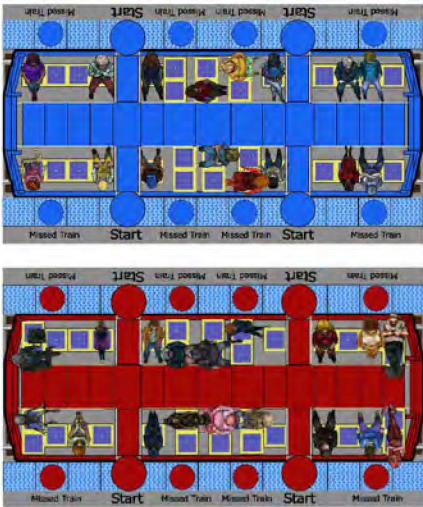
Edição de Chicago



Objetivo: Colocar primeiro todos os peões nos sítios dos mosaicos do comboio!

Configuração:

1. Escolha 2 mosaicos do comboio e coloque-os juntos na mesa, alinhando-os pelos lados mais longos ou mais curtos.



2. Baralhe as cartões e coloque os cartões numéricos e os cartões de ação ao lado dos mosaicos do comboio, ao alcance de todos os jogadores.

3. Cada jogador escolhe uma cor e seleciona a quantidade de peões necessária com base no número de jogadores.

2 jogadores = 12

3 jogadores = 10

4 jogadores = 8

4. Cada jogador tira 3 cartões de ação, 2 cartões numéricos e 3 fichas de descarte.

5. O jogador com as orelhas mais salientes joga primeiro e, no sentido dos ponteiros do relógio, cada jogador joga na sua vez até alguém colocar todos os seus peões e ganhar!

Jogo:

Embarque: No início da sua vez, desloque um peão para qualquer espaço de partida do Diagrama 1. Lance o dado para ver se o seu peão consegue entrar no comboio (portas abertas). Se você NÃO conseguir entrar no comboio (portas fechadas), desloque o seu peão para o espaço de comboio perdido no diagrama 2 ou 3. Na sua próxima vez, não precisa de lançar o dado, você pode introduzir automaticamente o peão que perdeu o comboio. Os jogadores não podem ir para outro espaço de partida do comboio. Terão que entrar no espaço de partida, onde você colocou o seu peão antes de perder a vez. Quando o seu peão estiver sentado, você pode mover outro peão para o espaço de partida e esperar pela sua próxima vez para jogar.

Diagrama 1

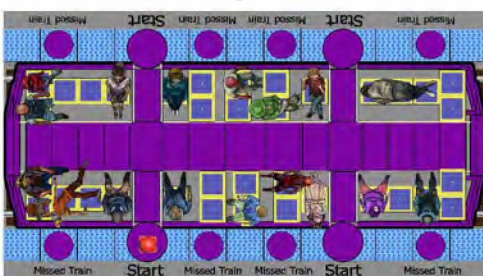


Diagrama 2

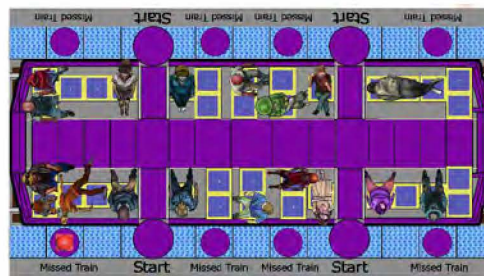
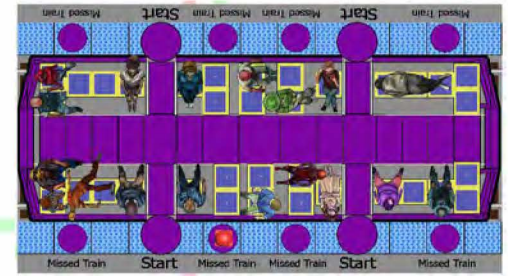


Diagrama 3



Faces do dado



Portas abertas
(Mantém a Vez)



Portas fechadas
(Perde a Vez)

Peões – São as peças que você desloca enquanto joga; sentar uma quantidade necessária de peões no tabuleiro dar-lhe-á a vitória.

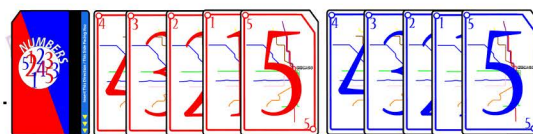


Cartas Numéricas

Os cartões numéricos variam de 1-5 e têm duas cores: Azul e Vermelho.

Você tem a opção de jogar um cartão ou ambos se as cores dos dois cartões correspondem.

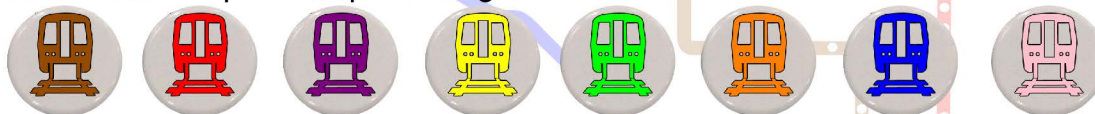
Você não pode jogar os dois cartões numéricos se a cor não corresponder, a menos que você tenha um cartão de ação de movimento avançado.



Preparar a sua vez -No fim da sua vez, você deve retirar cartões até ter 2 cartões numéricos e 3 cartões de ações.

Bloquear -Você pode colocar o seu peão para cortar um movimento adversário; se o peão dos jogadores adversários não puder mover-se após 2 vezes, o jogador que estiver a bloquear terá que remover um peão instalado do comboio por cada vez adicional.

Use fichas de descarte para alterar os seus cartões: Em qualquer ponto do tempo, você pode jogar fichas de descarte para descartar qualquer cartão indesejado e redefinir a partir do baralho correspondente. Você pode descartar e redesenhar um cartão por fichas. Você pode reproduzir mais de uma ficha de cada vez. O cartão de Descarte +1 permite que você ganhe mais fichas.



Cartões Numéricos

Os jogadores podem derrubar um cartão numérico colorido se for um cartão vermelho ou azul.



Cartões Numéricos

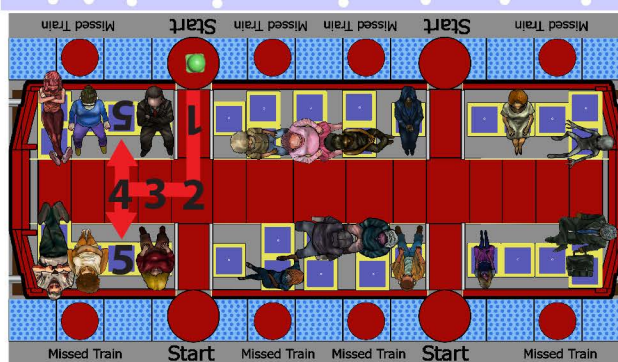
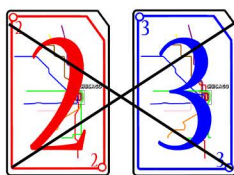
Os jogadores podem derrubar um cartão numérico colorido se for um cartão vermelho ou azul.



Barras Metálicas –Estas barras impedem os jogadores de entrar nos espaços dos passageiros e nos bancos horizontalmente. Um cartão Desculpe ou Passageiro Rebelde não permite saltar passar por cima das barras metálicas, bloqueando o seu acesso a um banco.

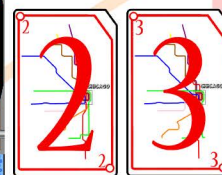
Cartões Numéricos

"Os jogadores não podem jogar dois cartões numéricos coloridos diferentes. Para isso, os jogadores precisam de ter o cartão Movimento Avançado".



Cartões Numéricos

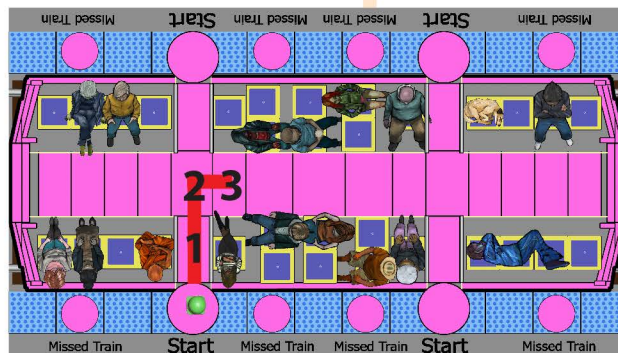
Os jogadores podem juntar os cartões numéricos da mesma cor e lançá-los.



Você pode jogar um cartão numérico ou dois se a cor de ambos os números coincidir; você não pode jogar cartões numéricos coloridos desemparelhados se não forem de Movimento Avançado.

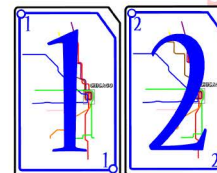
Cartões Numéricos

Os jogadores podem derrubar um cartão numérico colorido se for um cartão vermelho ou azul.



Cartões Numéricos

Os jogadores podem juntar os cartões numéricos da mesma cor e lançá-los.



Nem todos os cartões numéricos ou combinação de cartões numéricos irão conseguir-lhe um assento.

Planeie uma estratégia para os seus movimentos e combinações de de cartões de uma forma inteligente quando jogar.

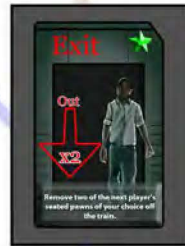
Os Cartões de Ação são cartões com capacidades especiais que o podem ajudar a ganhar vantagem na sua busca pela vitória. Pode ser jogado mais do que 1 Cartão de Ação (exceto Passes U) durante a sua jogada. Há mais de 14 tipos de Cartões de Ação divididos em duas categorias, Detentores de Jogada e Finalizadores de Jogada.



Detentores/Finalizadores de Jogada – Os cartões Detentores de Jogada estão marcados com uma estrela verde e permitem-lhe continuar a sua jogada corrente depois de qualquer um destes Cartões de Ação ter sido jogado. Os Finalizadores de Jogada estão indicados por uma estrela vermelha e irão concluir a sua jogada depois de qualquer um destes Cartões de Ação ter sido jogado. Planeie os seus movimentos de forma inteligente, a sua jogada termina quando você desloca o seu peão ou lança o dado.



Sair 1X (Vermelho) - Este cartão permite-lhe remover no sentido anti-horário/horário o próximo peão sentado no comboio.



Sair 2X (Vermelho) - Este cartão permite-lhe remover no sentido anti-horário/horário os 2 próximos peões sentados no comboio.

Express - Este cartão omite a próxima jogada no sentido anti-horário/horário



Jogadas Bónus: Se você aplicar o express a todos os seus adversários ao mesmo tempo, pode ganhar uma jogada extra com os cartões de ação e numéricos recentemente adquiridos.

- Este cartão não pode ser bloqueado por um Passageiro Rebelde.
- Quaisquer Cartões de Ação jogados posteriormente não afetam os jogadores no sentido anti-horário/horário a partir do jogador que foi omitido.



Inverso - Este cartão inverte a ordem de jogo no sentido anti-horário/horário para todos os jogadores.

• Este cartão não pode ser bloqueado por um cartão Passageiro Rebelde.

• Este cartão também inverte a ordem horária dos adversários, afetada pelos cartões de ação.

Dica: As combinações de Express e Inverso podem permitir-lhe atingir qualquer adversário



Passageiro Excêntrico - Este cartão permite-lhe deslocar o peão de um adversário para o corredor.

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



Passageiro Pedinte - Este cartão permite que você escolha um Cartão de Ação ou um Cartão Numérico que esteja na mão de qualquer adversário à sua escolha

• O jogador que perdeu um cartão pode substituí-lo durante a jogada do adversário ou esperar a sua vez. • Este cartão pode ser bloqueado por um Passageiro Rebelde.

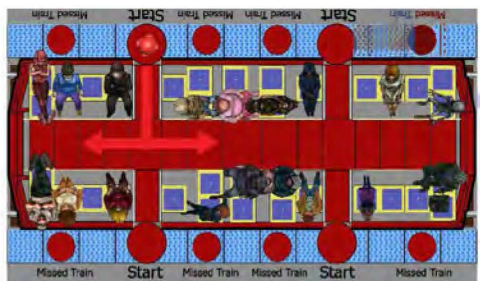
- Você pode atingir qualquer jogador.
- Se você jogar múltiplos cartões Passageiro Pedinte, você pode receber do mesmo jogador ou diferentes jogadores, a menos que seja bloqueado por um Passageiro Rebelde



+1 Descarte - Este cartão permite-lhe adicionar fichas de descarte adicionais.

Dica: Se não houver mais fichas de descarte depois deste cartão ter sido jogado, você pode substituir por moedas ou botões.

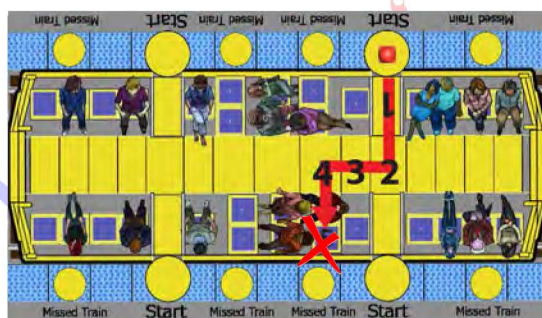
Movendo-se através do corredor: Jogue cartões numéricos e ação para se deslocar no comboio ao longo do corredor para um assento vazio. Você pode ocupar o mesmo espaço do corredor de um jogador adversário, mas não pode passar um cartão Desculpe ou Passageiro Rebelde. Você pode jogar um cartão numérico ou dois se tiver cores combináveis. Você não pode jogar cores desemparelhadas sem um Cartão de Movimento Avançado. Cada jogador pode ter no máximo um peão corredor a qualquer momento. Você não pode embarcar um novo peão a partir do Espaço de Partidas se tiver um peão corredor. Se você embarcar um novo peão a partir do Espaço de Partidas em primeiro lugar, o peão corredor, você perderá o peão que embarcou e o peão do corredor do comboio. Se você fizer com que o seu adversário tenha mais do que um peão no corredor com Cartões de Ação (Sente-se, Passageiro Excêntrico), o seu adversário sentará ambos os peões no corredor e você perderá qualquer peão sentado () que você tenha ganho durante a penalização.



“Os jogadores podem deslocar-se ao longo dos mosaicos em qualquer direção”

Cartão numérico

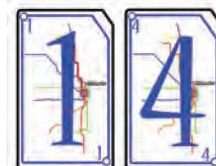
Os jogadores podem jogar um cartão numérico colorido se for um cartão Vermelho ou Azul.



Cartões Numéricos Isolados não conseguirão que o seu peão ultrapasse passageiros sentados.

Cartões numéricos

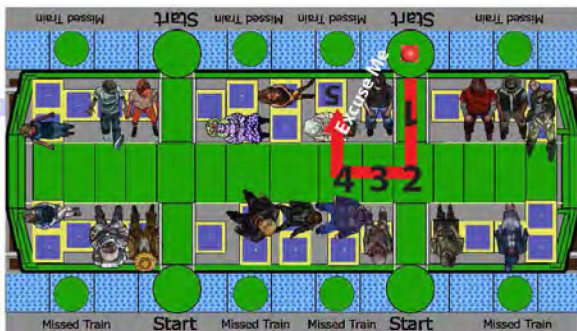
Os jogadores podem juntar os mesmos cartões numéricos coloridos e jogá-los.



Contornar passageiros sentados: - Alguns dos lugares já estão ocupados pelos passageiros imprimidos no tabuleiro. Circular à volta deles pelos assentos vazios é o mesmo processo que circular à volta dos peões de outros jogadores. Para se mover à volta de passageiros sentados, você deve jogar os cartões Desculpe ou Passageiro Rebelde para se deslocar para o assento ao lado deles.

Cartão numérico

Os jogadores podem jogar um cartão numérico colorido se for um cartão Vermelho ou Azul.



Os assentos atrás dos espaços dos passageiros só podem ser obtidos usando os cartões Desculpe e Passageiro Rebelde.



Cartões numéricos

Os jogadores podem juntar os mesmos cartões numéricos coloridos e jogá-los.

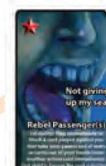
Cartão Desculpe

Permite que você passe um passageiro sentado e o peão(ões) do jogador(es) adversário(s) para conseguir espaços no comboio.



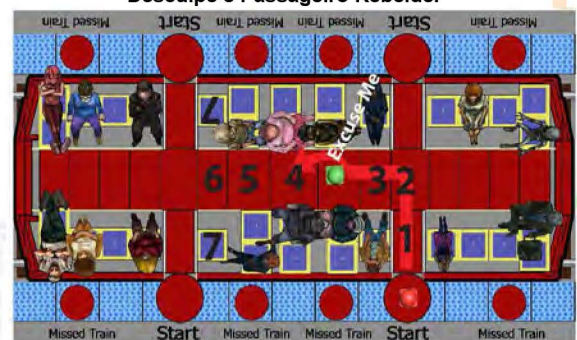
Cartão Passageiro Rebelde

Permite que você passe um passageiro sentado e o peão(ões) do jogador(es) adversário(s) para conseguir espaços no comboio.

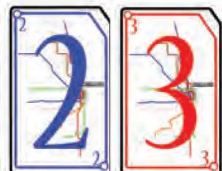


Cartões Numéricos

podem ser combinados com Cartões de Ação para o movimento através do mosaico do comboio.



No diagrama acima, o peão verde está no caminho do movimento do peão vermelho. O jogador com o peão vermelho deve jogar um cartão Desculpe ou Passageiro Rebelde, de forma a evitar esse espaço e permanecer num espaço do corredor ou num banco.



Combinações de Cartões

Há muitas formas de conseguir peões sentados com combinações de Cartões Numéricos e Cartões de Ação.

Cartão de Movimento Avançado

O número na bolha de movimento (círculo no meio) pode ser usado como um cartão numérico.



Ordem dos Cartões

A ordem pela qual você joga os seus cartões é tão importante quanto os cartões que você joga. Preste atenção à definição e à cor da estrela no cartão.



Redefinir a sua jogada: No fim da sua vez, você deve ter cartões ter 3 cartões numéricos e 2 cartões de ação. Use as fichas de descartar para alterar os seus cartões: A qualquer momento, você pode jogar fichas de descartar para descartar qualquer cartão indesejado e redefini-lo a partir do baralho correspondente.