



GLOBALIZATION™

CONSTRÓI UM IMPÉRIO GLOBAL...UMA EMPRESA DE CADA VEZ

um jogo da BROTHERS KNUDSON

REGRAS EM PORTUGUÊS

dreamwithboardgames.blogspot.pt



A MISSÃO

O objetivo principal do Globalization é a expansão da tua empresa através da construção de escritórios pelo mundo, de forma a poderes adquirir uma combinação estratégica de negócios que tornará a tua empresa um império global imparável. O primeiro jogador a atingir Mil Milhões de Dólares em património líquido sem dívidas ganha o jogo.

O GLOBALIZATION INCLUI:

- | | | |
|--|--|--|
| <ul style="list-style-type: none"> • 1 tabuleiro de jogo • 36 cartas de companhia • 4 conjuntos de peças coloridas (30 marcadores de companhia) • 20 Marcadores de Fábrica • 1 Dado de Juros • 4 Quadros de Combinações de Poder | <ul style="list-style-type: none"> • 1 baralho de ATIVOS que inclui: <ul style="list-style-type: none"> • 30 - cartas de Capital de \$10M • 30 - cartas de Capital de \$5M • 25 - cartas de Capital de \$1M • 1 - carta de Capital de \$50M • 6 - Cartas de processo judicial • 6 - Cartas de Desastre • 6 - Cartas de Corretor • 6 - Cartas de Valor Aparente | <ul style="list-style-type: none"> • 1 baralho de DÍVIDAS que inclui: <ul style="list-style-type: none"> • 10 - cartas de \$50m • 15 - cartas de \$10m • 15 - cartas de \$5m • 15 - cartas de \$1m |
|--|--|--|

O TABULEIRO DE JOGO



Este é dividido em nove áreas geográficas "REGIÕES", cada distinguida por uma cor. São subdivididas em três "MERCADOS" económicos:



No tabuleiro existem os logótipos de 36 empresas disponíveis para compra. São divididas em 6 indústrias: Energia ⚡, Finanças 💰, Manufatura 🏭, Tecnologia 📡, Recursos 🌿 e Média 📺.

Cada região tem 4 empresas e cada mercado tem 2 empresas de cada indústria. As companhias estão classificadas de 1 a 6, sendo 1 a mais barata e 6 a mais cara.

O tabuleiro deve parecer-se com isto após a preparação:



PREPARAÇÃO

Remove cinco cartas de \$1M, cinco cartas de \$5M e cinco cartas de \$10M do baralho de ATIVOS e coloca-as com a face para cima em 3 pilhas separadas (uma para cada denominação) à direita do tabuleiro para servir como BANCO. Baralha as restantes cartas de ATIVOS e coloca-as com a face para baixo à direita do tabuleiro ao lado do banco. Durante o jogo, à medida que o baralho de ATIVOS se esgota, reinicia o banco para o seu estado inicial (cinco de \$1M, cinco de \$5M e cinco de \$10M) e baralha quaisquer cartas que sobrem com a pilha de descarte.

De seguida, separa as cartas de DÍVIDA com uma pilha cartas -\$1M, uma pilha de cartas -\$5M, uma pilha de cartas -\$10M e uma pilha de cartas -\$50M. Coloca-as com a face para cima no lado esquerdo do tabuleiro.

Baralha o baralho de EMPRESAS e coloca-o com a face para baixo no lado direito do tabuleiro ao lado das pilhas de BANCO.

Durante o jogo, descarta para a pilha de descarte a não ser que estejas a reabastecer o banco e baralha novamente o baralho de ATIVOS quando este se estiver quase a esgotar.

Define alguém para tomar conta das cartas de ATIVOS, alguém para tomar conta das cartas de DÍVIDA e alguém para tomar conta das cartas de EMPRESAS.

COMEÇAR O JOGO

Começando com o jogador mais velho, cada jogador escolhe os seus marcadores coloridos (Roxo, Amarelo, Verde, Branco) e saca uma carta do baralho de EMPRESAS. Se uma empresa de valor 1 é sacada, coloca-a no fundo do baralho e saca outra carta de EMPRESAS. Esta empresa vai determinar o teu MERCADO INICIAL (* ver construir escritórios) e quanto dinheiro vais poder pedir emprestado (* ver empréstimos). Coloca um marcador de escritório no quadrado de título da região no local da tua empresa. No mapa, coloca também um marcador na cidade da empresa.

Exemplo: Jake saca a empresa "Loco Motors" (Motores Loucos). Ele pega num marcador de empresa ● e coloca-o no ícone de manufatura ☺ na América do Norte (porque a Loco Motors é uma empresa de manufatura da América do Norte). Ele depois pega num marcador de escritório 🏢 e coloca-o no Quadrado de Título da Região (cada região tem um quadrado de título que indica o nome da região, que empresas há nessa região e em que mercado se insere).



Cada jogador saca dez cartas de ATIVOS do baralho de ATIVOS.

Para começar, o jogador com a empresa menos valiosa começa primeiro (\$10M sendo a menos valiosa, \$60M sendo a mais). Se existirem jogadores com empresas de igual valor, o primeiro turno vai para a empresa que surge primeiro alfabeticamente.

Exemplo: Jake saca a empresa "Loco Motors" (\$30M), Kelsie saca a empresa "Raj to Riches" (\$30M), Scott saca a empresa "Agrivation" (\$60M) e a Mia saca a empresa "Hammond Swiss Bank" (\$50M). Neste caso Jake é o primeiro porque ele e a Kelsie têm ambos a empresa de menor valor, mas a Loco Motors vem primeiro alfabeticamente que a Raj to Riches.



Os turnos dão-se no sentido horário para o resto do jogo.

DICAS PARA PRINCIPIANTES

No início, o Globalization pode parecer um jogo complicado. Para te ajudar no teu primeiro turno presta atenção às regras que estão nas caixas vermelhas. Estas são as regras que serão mais aplicáveis no início do jogo.

O JOGO

Cada turno consiste SEMPRE das seguintes ações nesta sequência:

1. SACAR CARTAS DE ATIVOS - É assim que recebes dinheiro e cartas de ação
2. PAGAR DESPESAS - O custo de fazer negócios
3. TRANSAÇÕES - Aqui é onde constróis e expandes
4. LEILÃO PÚBLICO - Aqui as empresas são leiloadas
5. RECEBER JUROS (* quando aplicável) - O preço de pedir dinheiro emprestado

É muito importante que esta sequência seja sempre seguida para permitir que o jogo flua sem confusões. Existe um guia correspondente, encontrado no canto inferior esquerdo do tabuleiro chamado de "Globalization Basic Gameplay Guide" (Guia de Jogo Básico do Globalization) para ajudar os jogadores a lembrarem-se da ordem do turno.

1. Sacar Cartas de ATIVOS

Começa o teu turno sacando cartas do baralho de ATIVOS. Por cada companhia que possuas, saca do baralho de ATIVOS o número de cartas que encontras indicado na carta de empresa debaixo de "Revenue" (Rendimento).

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors. A Loco Motors tem um rendimento de 3 Cartas. No início do seu turno ele saca 3 cartas do baralho de ATIVOS.



O rendimento de uma empresa é encontrado aqui.

À medida que adquires mais empresas, recebes os rendimentos de cada uma das tuas empresas e sacas o total de todas combinado.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors (Rendimento 3 Cartas), Ra Energy (Rendimento 4 Cartas) e G'Day Media (Rendimento 1 Carta). No início do seu turno ele soma os números de rendimento das suas empresas e saca 8 cartas ($3+4+1=8$).

No entanto, o número total de cartas que um jogador pode sacar em termos de rendimentos de empresas é limitado a 15.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors (Rendimento 3 Cartas), Ra Energy (Rendimento 4 Cartas), G'Day Media (Rendimento 1 Carta), Finnish Products (Rendimento 6 Cartas) e Kung Pow Cotton (Rendimento 3 Cartas). Mesmo que os rendimentos combinados das suas empresas somem 17 ($3+4+1+6+3=17$), Jake apenas saca 15 cartas.

A única forma de sacar mais que o limite de 15 cartas é construindo fábricas (* ver construir fábricas). Por cada fábrica que construístes no início do teu turno sacas mais 1 carta do baralho de ATIVOS. Como as cartas sacadas de fábricas não contam como rendimentos de uma empresa, construir fábricas permite ao jogador sacar mais que 15 cartas.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors (Rendimento 3 Cartas), Ra Energy (Rendimento 4 Cartas), G'Day Media (Rendimento 1 Carta), Finnish Products (Rendimento 6 Cartas) e Kung Pow Cotton (Rendimento 3 Cartas). Ele também tem 1 fábrica na Loco Motors, 1 fábrica na Ra Energy e 1 fábrica na Kung Pow Cotton. A soma dos rendimentos combinados das suas empresas é 17 ($3+4+1+6+3=17$), mas ele apenas pode sacar 15. No entanto, ele saca 1 carta do baralho de ATIVOS por cada fábrica que tem. E como ele tem 3 fábricas, ele pode sacar 3 cartas extra. Portanto, no seu turno, Jake saca 18 cartas ($15+3=18$).

2. PAGAR DESPESAS

De seguida, os jogadores têm de pagar a quantia indicada em cada carta de empresa debaixo de "Expense" (Despesa) por cada empresa possuída. Paga a quantia diretamente ao banco. Se não conseguires pagar as tuas despesas deves criar dívidas para o fazer (* ver pedir emprestado).

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors. A Loco Motors tem uma despesa de \$15M. Após sacar as suas cartas, ele tem de pagar \$15M ao banco.



A despesa de uma empresa é encontrada aqui.

À medida que adquires mais empresas, vais ter de somar os números de despesa de todas as tuas empresas e pagar o total ao banco.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors (Despesa \$15M), Ra Energy (Despesa \$20M) e G' Day Media (Despesa \$5M). Ele vai ter de pagar \$40M ao banco ($15+20+5=40$).

Pagar despesas precede sempre uma transação.

Por esta altura já deves ter uma mão de cartas de ATIVOS. Algumas delas vão ser cartas pretas de Capital, outras serão cartas azuis de Ação e outras verdes de Valor Aparente. Todas estas cartas podem ser usadas durante a fase de Transações do teu turno. As cartas pretas de Capital podem ser usadas para fazer compras. As cartas azuis de ação e as verdes de Valor Aparente têm usos especiais que são brevemente explicados nas cartas e explicados em detalhe neste livro de regras.

3. TRANSAÇÕES

Quando as despesas tiverem sido pagas, um jogador pode começar a expandir o seu negócio através de transações. Esta é onde a maior partes das ações do jogo têm lugar. Existem várias transações que podem ser feitas nesta fase do teu turno e podem ser realizadas em qualquer ordem e qualquer número de vezes (* ver regras para exceções):

CONSTRUIR ESCRITÓRIOS - Necessários para comprar empresas em certas regiões

CONSTRUIR FÁBRICAS - Permite-te sacar mais cartas de ATIVOS

CARTAS DE AÇÃO - Usadas para processar outros jogadores, colocar desastres, adquirir empresas públicas e realizar leilões privados.

VENDA PÚBLICA - Permite-te arranjar uma fonte rápida de mais capital

PAGAR DÍVIDA - Tens de pagar as dívidas para poder ganhar o jogo

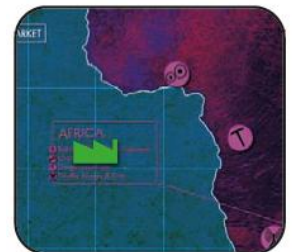
ARRUMAR - É assim que terminas o jogo

CONSTRUIR ESCRITÓRIOS

Antes de comprares uma empresa, primeiro tens de possuir um escritório na região onde a empresa-alvo está localizada. No início do jogo comesas com um escritório, que te permite comprar uma das outras 3 empresas na região. No decurso do jogo vais necessitar de construir mais escritórios, para que possas comprar empresas fora da tua região inicial. Para construir um escritório, anuncia simplesmente a região onde queres adicionar um escritório. Cada escritório custa \$10M se construído dentro do MERCADO INICIAL de um jogador e \$20M se construído noutro lado qualquer. Isto é pago ao banco.

Exemplo: Como a primeira empresa do Jake era a Loco Motors, que se localiza na América do Norte, o seu MERCADO INICIAL é o Mercado Ocidental (que inclui a América do Norte, América Latina e Europa). Construir um escritório na Europa ou América Latina (dado que já tem um escritório na América do Norte) custará ao Jake \$10M. Para construir um escritório numa qualquer região fora do seu MERCADO INICIAL custar-lhe-ia \$20M.

Podes comprar quantos escritórios o teu dinheiro permitir durante o turno, mas apenas podes ter um escritório por região. Para indicar que tens um escritório numa região, coloca um marcador de escritório 🏢 no Quadrado de Título de Região da região para a qual acabaste de comprar um escritório.



DICAS PARA INICIANTES

Comprar escritórios em outras regiões do teu mercado inicial é sempre uma jogada inicial segura porque é mais barato que o fazer noutro lado. Comprar escritórios em regiões onde os outros jogadores não têm escritórios pode ser outra estratégia inteligente. Lembra-te que não podes comprar empresas sem ter um escritório na região das mesmas.

CONSTRUIR FÁBRICAS

Uma forma de aumentar rapidamente o número de cartas de ATIVOS que sacas é construindo fábricas. Para construir uma fábrica para uma determinada empresa, anuncia que vais construir uma fábrica nessa empresa e paga 10\$ ao banco. Para indicar que uma fábrica foi construída, coloca o marcador preto de fábrica 🏭 na carta de EMPRESA correspondente.



Podes construir quantas fábricas o teu dinheiro permitir no teu turno, mas apenas podes construir uma fábrica por empresa. No início do teu turno, saca uma carta de ATIVOS adicional por cada fábrica que possuis. Se a empresa for vendida a público (* ver VENDA A PÚBLICO), as fábricas mantêm-se coma empresa, e como já não és dono da empresa, não podes sacar a carta de ATIVOS adicional que advêm de ser dono da fábrica.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors e construi uma fábrica na mesma. Mas no seu turno decide levar a Loco Motors para venda pública. Ele coloca a carta de EMPRESA Loco Motors no tabuleiro com o marcador de fábrica ainda em cima da carta. No seu próximo turno, Jake não sacará as 3 cartas de rendimento da Loco Motors nem a carta adicional pela sua fábrica.

Se um outro jogador tomar controlo de uma empresa pública que tem uma fábrica, ele não só se torna dono da empresa, mas também fica com a fábrica, no seu turno seguinte ele poderá sacar as cartas de ATIVOS correspondentes.

CARTAS DE AÇÃO (ACTION CARDS)

As cartas de ação são as cartas azuis incluídas no baralho de ATIVOS e podem ser usadas para defesa ou ataque. As cartas podem ser usadas noutro jogador, região ou empresa e a única defesa é uma carta idêntica. Estas cartas também podem ser usadas para iniciar um leilão privado.

ADVOGADO (LAWYER)

Usa esta carta para processar outro jogador. O jogador que processa coloca esta carta com a face para cima à frente do jogador a ser processado. Se o jogador que é processado tiver uma carta de Advogado, as queixas não são mantidas, e ambas as cartas são descartadas para a pilha de descarte. Se o jogador que é processado não tem uma carta de Advogado, o jogador que processa tira uma carta à sorte dos ATIVOS do jogador que é processado.



DESASTRE (DISASTER)

Usa esta carta para colocar um desastre numa região. O jogador que cria o dano anuncia que região vai ser danificada e coloca a carta com a face para cima no quadrado de título da região. Todos os jogadores com escritórios na região afetada sacam somente metade das cartas de ATIVOS no próximo turno (arredondado para cima) e vão continuar a sacar somente metade até que o desastre seja resolvido. O desastre é resolvido quando alguém joga uma carta de desastre idêntica no seu turno. Assim que o desastre tiver sido resolvido, ambas as cartas de desastre são descartadas. Apenas podem estar três Desastres no tabuleiro ao mesmo tempo.



CORRETOR (BROKER)

Podes usar esta carta para reclamar uma empresa que levaste a venda pública ou para adquirir uma empresa que alguém levou a venda pública (* ver venda pública). Para usar esta carta, anuncia de que empresa pública de que queres tomar controlo. Se fores quem originalmente a levou a venda pública, podes usar a carta do CORRETOR para a reclamar sem custos adicionais. Se a empresa foi levada a venda pública por outro jogador, tomar controlo também requer que tenhas um escritório na região onde a empresa está localizada e comprar a empresa ao banco a preço de venda. Assim que carta for jogada, a empresa perde o seu estatuto de empresa pública. Os jogadores não podem usar a carta CORRETOR para tomar controlo de uma empresa no mesmo turno que levaram uma empresa a venda pública.



LEILÃO PRIVADO

Todas as Cartas de Ação podem ser usadas para virar a carta do topo do baralho de EMPRESAS. Se o jogador construiu um escritório na região dessa empresa antes de virar a carta, podem comprar essa empresa ao preço de venda. Como é um leilão privado, nenhum outro jogador pode licitar ou comprar a empresa virada. Se o jogador não pode ou não quer comprar a empresa virada, descarta a empresa para o fundo do baralho de EMPRESAS.



VENDA A PÚBLICO

Para aumentar o fluxo de dinheiro, um jogador pode querer levar uma empresa a venda pública. Para fazer isto, anuncia a empresa que vais levar para venda pública e saca o número de cartas indicado deixado de "IPO" na carta da empresa.



O IPO de uma empresa pode ser encontrado aqui.

Coloca a carta de empresa no tabuleiro perto do logótipo da empresa no topo ou fundo do tabuleiro.



Assim que uma empresa se tornar pública, deixa de contar para o património líquido do jogador, as cartas de ATIVOS não são sacadas e não são pagas despesas por essa empresa. Se uma fábrica for construída nessa empresa, fica na carta de empresa e o jogador não recebe uma carta por ela (* ver construir fábricas). Não pode ser usada para fazer empréstimos (* ver pedir emprestado). Todos os jogadores podem utilizar empresas públicas em combinações de poder (* ver combinações de poder). No entanto, qualquer jogador pode também usar uma carta de CORRETOR para adquirir uma empresa pública. (* ver cartas de ação: corretor). Para além disso, somente uma empresa pode ser levada a venda pública por jogador em cada turno.

PAGAR DÍVIDAS

Durante o jogo vais eventualmente contrair algumas dívidas (* ver pedir emprestado). É uma parte importante do jogo. Mas como não podes ganhar o jogo se tiveres dívidas, tens de tentar pagar a dívida de volta quando puderes. A qualquer altura durante a fase de transações do teu turno podes pagar empréstimos combinando cartas de DÍVIDA com cartas de CAPITAL. Devolve cartas de DÍVIDA às pilhas de dívida correspondentes. E coloca as cartas de CAPITAL na pilha de descarte. Também podes usar cartas verdes de Valor Aparente para absolver \$25M em dívida.

ARRUMAR

Após teres sacados as tuas cartas e teres pago as tuas despesas, se não tens quaisquer dívidas e tens pelo menos Mil Milhões de Dólares em Valor Aparente (* ver calcular património líquido), podes arrumar. Arrumar significa iniciar a ronda final do jogo. Em primeiro lugar, anuncia que vais arrumar (podes bater na mesa fisicamente se quiseres). Após isto, cada jogador tem um turno de sobra para se livrar das dívidas e tentar alcançar o mais alto património líquido. Mas nesta última ronda, pedir empréstimos não é permitido, portanto nenhuma das novas dívidas podem ser feitas. Se um jogador não conseguir pagar as suas despesas no turno final, não pode ganhar porque não lhes é permitido pedir emprestado.

4. LEILÃO PÚBLICO

Quando tiveres terminado as tuas transações, faz saber que estás pronto a começar um LEILÃO PÚBLICO. Isto é feito virando as três cartas de topo do baralho de EMPRESAS. Como isto é feito no final do teu turno, podes decidir qual das três empresas vai ser leiloada. Mesmo que não possas comprar uma das 3 empresas viradas deves escolher uma empresa. As outras duas empresas são descartadas para o fundo do baralho de EMPRESAS.

Para poder licitar na empresa escolhida, um jogador tem de já ter construído um escritório na região da empresa escolhida. Se nenhum jogador puder ou quiser comprar a empresa virada, descarta a carta de EMPRESA para o fundo do baralho.

O jogador atual (de quem é o turno) tem a primeira oportunidade para licitar na empresa pelo Valor indicado na carta de EMPRESA. Qualquer jogador com um escritório na região da empresa escolhida pode licitar na empresa. A empresa é dada

ao jogador que estiver disposto a pagar mais. Os jogadores podem contrair dívidas se não tiverem Capital suficiente para comprar a empresa, mas apenas podem pedir emprestado o quanto os seus ATIVOS permitirem (* ver pedir emprestado).

5. RECEBER JUROS

No final do teu turno, se tens dúvidas antes do LEILÃO PÚBLICO, também tens de lançar o DADO DE JUROS para determinar a quantia de DÍVIDA que deves sacar. Sacas uma 1 carta de DÍVIDA de -\$1M, -\$5M ou -\$10M (dependendo do indicado no dado). Esta carta é adicionada à tua DÍVIDA existente e deve ser paga para ganhar o jogo.

PEDIR EMPRESTADO

Na busca por um império global, os jogadores podem ter de pedir emprestado ao banco. Empréstimos pode ser emitidos a qualquer altura e para qualquer efeito. No entanto, um jogador nunca pode pedir emprestado mais que o valor dos seus ativos. Esse valor é calculado somando os valores de todas as empresas possuídas, acrescido de \$10M por cada fábrica.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors (Valor \$30M), Ra Energy (Valor \$40M) e G'Day Media (Valor \$10M), Finnish Products (Valor \$60M) e Kung Pow Cotton (Valor \$30M). Ele tem escritórios na América do Norte, Médio Oriente, Círculo do Pacífico, Europa e China (Cada vale \$10M). Ele também tem uma fábrica na Loco Motors, 1 fábrica na Ra Energy e 1 fábrica na Kung Pow Cotton (Cada vale \$10M). O valor dos ativos do Jake é de \$250M ($30+40+10+60+30+10+10+10+10+10+10+10+10=250$). Ele pode pedir emprestados \$250M ao banco.

Para manter registo do dinheiro emprestado, saca a quantidade emprestada do baralho de DÍVIDAS. Se a dívida não for paga até ao final do turno, deves lançar o DADO DE JUROS e sacar o número indicado do baralho de DÍVIDAS. Para ganhar o jogo, todas as dívidas devem ser pagas.

DICAS PARA INICIANTES

Não tenhas medo das dívidas, mas não deixes que os empréstimos fiquem fora de controlo. Vais precisar de pedir emprestado para obter as empresas certas, mas não podes ganhar se tiveres dívidas.

GANHAR O JOGO

Quando o Património Líquido de um jogador é de Mil Milhões de Dólares sem qualquer dívida, eles podem ARRUMAR (* ver ARRUMAR). Este jogador recebe \$100M de bónus adicionais por terminar que contam para o seu Património Líquido. Quando todos os jogadores tiverem jogado o turno final, o jogador com o Património Líquido mais alto (* ver calcular património líquido) ganha o jogo.




CALCULAR PATRIMÓNIO LÍQUIDO



Cada jogador soma as cartas monetárias de Capital na sua mão, o valor das empresas possuídas e \$10M por cada escritório e cada fábrica. Depois soma o seu Valor Aparente adicionando as suas Combinações de Poder alcançadas (* ver combinações de poder) e correspondentes cartas verdes de Valor Aparente (* ver cartas de valor Aparente). A soma destes números é o teu Património Líquido e o jogador com o mais alto Património Líquido no final do jogo ganha.

CARTAS DE VALOR APARENTE

Estas cartas verdes valem \$100M para o teu património líquido quando emparelhadas com a combinação de poder indicada.

Exemplo: No final do jogo, Jake é dono da Loco Motors , Kung Pow Cotton  e da Babyloans . Porque ele é dono de uma empresa de Manufatura, uma empresa de Recursos e uma empresa de Finaças, ele tem a combinação de poder de indústria "Power of Production" (Poder de Produção), que vale \$100M. O Jake também tem a carta de Valor Aparente "Trade Secret" (Segredo do Negócio). Como ele tem "Power of Production", a sua carta "Trade Secret" vale \$100M.

Cartas de Valor Aparente podem ser usadas como \$25M contra dívida ou para compras. No entanto, não és reembolsado por sobre pagamento (pagar mais que o valor necessário) quando usas uma Carta de Valor Aparente (não recibes troco).

Exemplo: Durante um Leilão Público, a empresa Nuclear Thais é virada e Jake quer comprá-la por \$20M. Infelizmente ele não tem cartas de Capital. No entanto, ele tem uma carta de Valor Aparente. Ele pode comprar a empresa usando essa carta de valor Aparente. Mas, mesmo que quando usada para compras ela valha \$25M, ele não recebe os \$5M de troco.

COMBINAÇÕES DE PODER































A melhor forma de chegar aos Mil Milhões de Dólares é através de Combinações de Poder. À medida que os jogadores compram empresas, certas combinações de empresas dão ao jogador um acréscimo de Património Líquido. Este património não é reproduzido em cartas de Capital, é um património líquido assumido.

Exemplo: Jake é dono da Kung Pow Cotton, The Great Bank of China, Wei So Dim Power e Shanghai Quality Goods. Estas são todas as empresas na Região da China. Ele conseguiu "Regional Dominance" (Domínio Regional) na secção de Combinações Geográficas do Quadro de Combinações de Poder, que vale \$200M. Ele coloca um marcador no círculo "Regional Dominance", e agora o seu património líquido global aumenta em \$200M (ele não recebe \$200M do banco).

Qualquer empresa pública pode ser usada em combinações de poder por todos os jogadores.

Exemplo: Jake é dono da Loco Motors 🚗 e Kung Pow Cotton 🇨🇳. No tabuleiro, Kelsie fez a venda pública da Raj to Riches 🏠. Jake pode usar a Raj to Riches para completar a "Power of Production" dado que ele precisa de uma empresa de manufatura para completar essa Combinação de Poder. A Loco Motors é um 3, assim como a Kung Pow Cotton. Jake também pode usar a Raj to Riches, que também é um 3, para completar 1 passo de um "Consistent Portfolio" (Portefólio Consistente).

Ao longo do jogo, usa o Quadro de Combinações de Poder para manter registo do teu progresso. À medida que adquires empresas e alcanças Combinações de Poder, coloca os marcadores no quadro para que saibas o quão perto estás dos Mil Milhões de Dólares.

POWER COMBINATIONS TRACKER			
INDUSTRY COMBINATIONS	GEOGRAPHY COMBINATIONS	PORTFOLIO COMBINATIONS	MONOPOLY
 POWER OF DISTRIBUTION RESOURCE, ENERGY & COMMUNICATION  100M	 MARKET SHARE 1 COMPANY IN EVERY REGION OF A MARKET  100M	 DIVERSIFICATION 1 COMPANY FROM EVERY INDUSTRY  200M	 LOCAL MONOPOLY COMPANIES OF THE SAME INDUSTRY IN A MARKET  100M
 POWER OF PERSUASION TECHNOLOGY, FINANCE & COMMUNICATION  100M	 REGIONAL DOMINANCE ALL COMPANIES IN A REGION  200M	 CONSISTENT PORTFOLIO 3 COMPANIES OF THE SAME VALUE  100M FOR EACH ADDITIONAL COMPANY OF THE SAME VALUE	 EXPANDING MONOPOLY 1 ADDITIONAL COMPANY IN THE SAME INDUSTRY  100M
 POWER OF PRODUCTION MANUFACTURING, RESOURCE & FINANCE  100M	 GLOBAL PRESENCE 1 OFFICE IN EVERY REGION  200M	 SCALAR PORTFOLIO 3 COMPANIES WITH SEQUENTIAL VALUES  100M FOR EACH ADDITIONAL COMPANY OF THE SAME VALUE	 STRATEGIC MONOPOLY 1 ADDITIONAL COMPANY IN THE SAME INDUSTRY  100M
 POWER OF QUALITY TECHNOLOGY, ENERGY & MANUFACTURING  100M			 DOMINANT MONOPOLY 1 ADDITIONAL COMPANY IN THE SAME INDUSTRY  100M
			 GLOBAL MONOPOLY 1 ADDITIONAL COMPANY IN THE SAME INDUSTRY  200M

DICAS PARA INICIADOS

Usa o Quadro de Combinações de Poder para veres o teu progresso. Lícita em empresas que te ajudam a conseguir Combinações de Poder. Está atento ao que os outros jogadores fazem e que empresas foram vendidas a público.

As cartas de Valor Aparente apenas valem \$100M no final do jogo, portanto não hesites em usá-las em compras ou para pagar dívidas no início do jogo.

COMBINAÇÕES DE INDÚSTRIA

Combinações de Poder na secção Combinações de Indústria requerem certas para cada Combinação de Poder.

Exemplo: Jake é dono da Kung Pow Cotton 🇨🇳, Ra Energy ⚡, G'Day Media 📺, Brazillon to One 🇧🇷 e Babyloans 🏠. Ele tem "Power of Distribution" (Poder de Distribuição) porque ele tem uma empresa de Recursos, outra de Energia e outra de

Média. Está perto de alcançar a "Power of Persuasion" (Poder de Persuasão) porque ele tem uma empresa de Tecnologia e uma de Finanças. Mas como ele não pode usar a sua empresa de Média em mais que uma das Combinações de Poder de indústria, ele tem de adquirir outra empresa de Média para completar "Power of Persuasion".

POWER OF DISTRIBUTION (Poder de Distribuição)

Requer a posse de uma empresa das seguintes indústrias: Recursos, Energia e Média. Esta combinação também adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador. Esta combinação pode ser emparelhada com a carta "Patent".

POWER OF PERSUASION (Poder de Persuasão)

Requer a posse de uma empresa das seguintes indústrias: Tecnologia, Finanças e Média. Esta combinação adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador. Esta combinação pode ser emparelhada com a carta "Ad Campaign".

POWER OF PRODUCTION (Poder de Produção)

Requer a posse de uma empresa das seguintes indústrias: Manufatura, Recursos e Finanças. Esta combinação adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador. Esta combinação pode ser emparelhada com a carta "Trade Secret".

POWER OF QUALITY (Poder de Qualidade)

Requer a posse de uma empresa das seguintes indústrias: Tecnologia, Energia e Manufatura. Esta combinação adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador. Esta combinação pode ser emparelhada com a carta "Patent".

COMBINAÇÕES GEOGRÁFICAS

MARKET SHARE (Partilha de Mercados)

Requer a posse de pelo menos uma empresa em cada região de um mercado e adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador.

REGIONAL DOMINANCE (Domínio Regional)

Requer a posse de todas as empresas numa região e adiciona \$200M ao Património Líquido.

GLOBAL PRESENCE (Presença Global)

Requer a construção de um escritório em cada região do mundo (9 no total) e adiciona \$200M ao Património Líquido.

COMBINAÇÕES DE PORTEFÓLIO

DIVERSIFICATION (Diversificação)

Requer a posse de uma empresa de cada indústria. Adiciona \$200M ao Património Líquido. Esta combinação pode ser emparelhada com a carta "Synergy".

CONSISTENT PORTFOLIO (Portefólio Consistente)

Esta combinação requer a posse de quaisquer três empresas com o mesmo valor de venda. Adiciona \$100M ao Património Líquido e \$100M adicionais por cada empresa subsequente com o mesmo valor de venda.

Exemplo: Jake é dono da Kung Pow Cotton (\$30M), Loco Motors (\$30M) e Raj to Riches (\$30M). Como ele é dono de 3 empresas com o mesmo valor de venda, ele tem um Portefólio Consistente. Ele pode colocar o marcador no círculo "Consistent Portfolio"

do seu Quadro de Combinações de Poder. Isto adiciona \$100M ao seu Património Líquido. Ele depois compra a Energisimo, que também vale \$30M. Ele pode agora adicionar mais um marcador no segundo círculo "Consistent Portfolio". Isto adiciona outros \$100M ao seu Património Líquido.

SCALAR PORTFOLIO (Portefólio Escalar)

Esta combinação requer a posse de quaisquer três empresas com valores de venda consecutivos. Adiciona \$100M ao Património Líquido do jogador. \$100M são adicionados por cada empresa subsequente.

Exemplo: Jake é dono da Nuclear Thais (\$20M), Loco Motors (\$30M) e Ra Energy (\$40M). Como ele é dono de 3 empresas com valores de venda consecutivos ele tem um Portefólio Escalar. Ele pode colocar um marcador no círculo "Scalar"

Portfolio" no seu Quadro de Combinações de Poder. Isto adiciona \$100M ao seu Património Líquido. Ele depois compra a Stalin Airplanes, que vale \$50M. Ele pode adicionar mais um marcador ao segundo círculo "Scalar Portfolio". Isto adiciona outros \$100M ao seu Património Líquido.

MONOPÓLIO

LOCAL MONOPOLY (Monopólio Local)

Esta combinação requer a posse de ambas as empresas de uma indústria num mercado. Adiciona \$100M ao Património Líquido. Assim que um monopólio local é adquirido, cada empresa subsequente nessa indústria adiciona \$100M ao património líquido desse jogador. O monopólio local pode ser emparelhado com a carta "Price Gauging". Um jogador pode ter vários monopólios em várias indústrias, mas apenas um monopólio numa indústria pode ser contado.

VARIAÇÕES

INICIO EM ESFORÇO:

Os jogadores começam sem uma empresa inicial. Eles sacam 15 cartas para começar e escolhem aleatoriamente uma região onde colocar um escritório.

HORAS EXTRA DO BANCO

Após um jogador ter alcançado os Mil Milhões de Dólares e ter arrumado, o banco continua aberto. Os jogadores podem pedir dinheiro emprestado para comprar empresas adicionais mas todas as dívidas devem ser pagas para ganhar.

SEGURO CONTRA DESASTRES

Uma carta de Desastre pode ser usada como defesa antes de sacar cartas de ATIVOS. Como estavas preparado podes sacar o número normal de cartas de ATIVOS.

AUXÍLIO AO DESASTRE

Os jogadores podem pagar \$100M em dinheiro ao banco para remover um desastre. O dinheiro não pode ser emprestado, mas os jogadores podem juntar-se para remover um desastre.

RACIONAR

Quando um jogador é dono de duas empresas da mesma indústria, ele pode racioná-las para poupar nas despesas. Para fazer isto, paga \$15M ao banco e coloca a empresa menos dispendiosa em cima da outra. No próximo turno, os jogadores recebem ATIVOS para ambas as empresas, mas apenas pagam os custos de operação da empresa menos dispendiosa. Várias empresas na mesma indústria podem ser racionadas.



Créditos:

Design do Jogo: Brent e Brian Knudson

Design Gráfico: Brent Knudson

Testes:

Greg Bearson, Sean Finnegan, Nate Jenkins, Derrick Johnson, Mia Knudson, Scott Knudson, TJ Leafy, Matt Phelps, Andy Taylor, Kevin Tower, Joel Wiest, Kiley Wiscombe, et al.

Regras em Português

dreamwithboardgames.blogspot.pt

